

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

GRATIS
MAGASIN
Sep 2012
Nummer 131

Game reactor

Nordens største spilmagasin

www.gamereactor.dk

**METAL GEAR
HISTORIEN**
OG DET NYE

**TEKKEN
TAG 2**
KAMPKLAR

**BORDER
LANDS 2**
SUPERPOLERET

**DEAD
ISLAND
RIPTIDE**
PÅ FERIE IGEN



HAN HÅNDHÆVER LOVEN NÅDESLØST



DREDD

3D

ÉN MAND - ÉN NÆVNING - ÉN DOMMER

RELIANCE ENTERTAINMENT PRESENTS IN ASSOCIATION WITH IM GLOBAL A DNA FILMS PRODUCTION KARL URBAN "DREDD" OLIVIA THIRLBY WOOD HARRIS AND LENA HEADEY
CASTING BY DEWENTON DOUGLAS KATE DOWD SARAH HALLEY FINN CSA VISUAL EFFECTS SUPERVISOR JON THUM COSTUME DESIGNER GLENN FREEMANTLE MAKE-UP AND HAIR DESIGNER MEGAN TANNER EXECUTIVE PRODUCERS MICHAEL O'CONNOR DIANA COLLIER MUSIC BY PAUL LEONARD-MORGAN
EDITOR MARK ECKERSLEY PRODUCTION DESIGNER MARK DIGBY DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ANTHONY DOD MANTLE BSC, DFF ASSOCIATE PRODUCER JOANNE SMITH EXECUTIVE PRODUCERS DEEPAK NAYAR STUART FORD ADI SHANKAR
PRODUCERS FOR REVELATION JASON KINGSLEY CHRIS KINGSLEY EXECUTIVE PRODUCER MICHAEL S. MURPHY PRODUCED BY ANDREW MACDONALD ALON REICH ALEX GARLAND "JUDGE DREDD" CREATED BY JOHN WAGNER AND CARLOS EZQUERRA
SCREENPLAY BY ALEX GARLAND DIRECTED BY PETE TRAVIS

RELIANCE



DNA

FACEBOOK.COM/DREDDTHEMOVIE

VISES OGSÅ I 2D

SCREENPLAY BY ALEX GARLAND

DIRECTED BY PETE TRAVIS



GRTV

Vi har meget mere om de kommende spil på GRTV og www.gamereactor.dk



Dead Island Riptide

Deep Silvers Vincent Kummer giver os en introduktion til efterfølgeren til Dead Island. Se med på Gamereactor.dk og bliv klogere på Dead Island Riptide og det kommende zombie-eventyr.



Pro Evolution Soccer 2013

Vi tog fat i Konami's Naoya Hatsumi og Jon Murphy for at høre om mere om livet på grønsværen ifølge dette års udgave af Pro Evolution-serien. Du finder programmet på GRTV.



LEGO Lord of the Rings

Efter LEGO-udgaven af Batman- og DC-universet har vi høje forventninger til LEGO Lord of the Rings. Mathias Holmberg fik et kig på det kommende spil fra TT Games og var ganske imponeret.

LEDEREN

Gamereactor nummer 131 / september 2012



Hurtigere, bedre, stærkere

For pokker hvor går det stærkt. Altid. Hele tiden. Den næste generation, den næste efterfølger, den næste annoncering. Vi er for alvor blevet vænnet til den vestlige verdens overforbrug af alt. Følelser, sociale opdateringer og naturligvis spil. Jeg er selv med på vognen. Jeg har et vanvittigt overforbrug af spil-apps. For mig er de blevet min forløsning, når den købelystne og velopdragne forbruger i mig skrider på nyt. Og så holder jeg igen på alle andre områder, ja også mine Facebook-opdateringer, hvilket enhver der følger mig nok er ganske klar over. Jeg gider det ikke. Og jeg gider ikke den evige jagt på "noget der er nyere og mere hot". Det i sig selv er ganske ironisk i betragtning af at mit job på mange måder handler om at videregive nyheder og få den gode historie om noget fantastisk up-coming i spilbranchen. Men helt ærligt, lad os nu slappe af, og nyde alle de gode spil, der allerede er ude, også selvom de er old news. For har du egentlig spillet Bastion, Uncharted eller en af de mange andre klassikere til ende? Statistikkerne siger nej, for det er et fåtal af spillere der rent faktisk spiller deres spil til ende. Det skal jo gå stærkt. For dem, der har mindre travlt, men alligevel har købt noget af det nyeste indenfor håndholdt gaming, så var der gode nyheder i denne måned. PS Vita-shoppen fik endelig åbnet op for de klassiske PlayStation-spil i Europa, så der er nok at tage fat på, hvis man mindes Tekken, Alundra, Bishi Bashi Special, Ridge Racer, Resident Evil eller nogle af de andre PSone Classics med tårer i øjnene. Og så er download vel også bedre for miljøet end endnu en Collectors Edition fyldt med papir og plastik? Når jeg nu er så hellig i denne leder, så må jeg jo også krybe til korset og indrømme, at der især er én ny titel, som jeg har glædet mig afsindigt til. Så meget at jeg var nødt til at geninstallere forgængeren for lige at få stillet den værste sult. Vi snakker naturligvis denne måneds forside, Borderlands 2. Thomas sprang til som en grådig loot-grib for at anmelder, og så havde jeg ikke så mange andre valg end surmulende at sætte mig til at spille forgængeren. Et spil der er ældet med ynde, men som ikke er uden sine fejl. Især den forfærdelige pacing i begyndelsen af spillet har skræmt mange spillere bort. Jeg håber at Gearbox har kigget på dette, selvom jeg jo nok ender tilbage på Pandora uanset hvad. Nå, skal vi ikke tage et kig i magasinet og se hvad der er hot i spilverdenen? Vi skulle jo nødig komme bagefter.

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 Kürstjen Jepsen / Kristian Redhead Ahm / Lasse Borg / Troels Pleimert / Sebastian Reinhold Sørensen / Emil Ryttergaard / Torben Andersen / 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
Forside Lars Riis

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

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

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som GameStop, Fona, Blockbuster, Elgiganten og biblioteker. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer. Magasinet er et **gratis magasin** som udgives af fem redaktioner i Danmark, Norge, Finland, Sverige og Tyskland. Find os online på [.dk/eu/na/se/fi/de/es/it](http://dk/eu/na/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 forstnævnte format på listen over nævnte tilgængelige platforme.

Anbefalet aldersgrænse:

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

Udmærkelsen "Vi elsker dig" er Gamereactors tilkendegivelse af, at dette spil bør være i enhver spilsamling. Se alle på Gamereactor.dk Vi du læse vores previews og anmeldelser i deres fuld længde bør du klikke dig ind på Gamereactor.dk
- Vidste du at Thomas i denne måned ikke kunne holde igen på loot-jagten og ganske enkelt endte med at brænde sit grafikort af, da han kørte på for længe? Vi griner stadig.

Tempo



CAPCOM VISER

REMEMBER ME

GAMEREACTOR
PÅ GAMESCOM

Gamereactor fik et kig på en ny fremtidsklassiker og mulig stortitel fra spiltroldmændene

"Nogle folk siger at hukommelsestab er relativt hyppigt i spil, og det er sandt, men som tema for spillet gav minder, og hvor intime de kan være, og hvad der sker når vi ændrer dem, fuldstændig mening", fortalte Jean-Maxime Moris, game director, i et interview med Gamereactor. Årsagen var plottet i det nyligt fremviste Remember Me.

Capcoms Remember Me er et futuristisk action-puzzle-eventyr, der udvikles af det parisiske studie Dontnod, et træk der understreger den Osaka-

baserede udgivers gradvise vestliggørelse. Det følger den aktuelle

trend med cyber-nærfremtidsuniverser, men med nogle twists i art directionen og gameplay-designet:

DET SER UD SOM CAPCOM VIL HAVE DERES EGET UNCHARTED

det er her, man kan se det japanske raffinement og de skøre japanske stile. Spillet handler om minder, og således føles det kun naturligt at sammenligne med andre titler.

Det ser ud som om Capcom vil have deres eget

Uncharted. Cinematiske platform-sektioner, scriptede begivenheder såsom eksplosioner og sammenstyrtende afsatser, en kamphelikopter i forfølgelse. Det hele ligner noget fra Drakes eventyr, hvis det ikke var for omgivelserne, teknologien og den kvindelige hovedperson. Åh, og det tidlige animationsarbejde,

der stadig er milevidt fra Nathans livstro bevægelser.

For dem der var med på Gamescom-presse-mødet, var det en frisk overraskelse, og vi glæder os.

Udkommer til PC, PS3, Xbox 360 til maj 2013



GAMESCOM 2012 HITMAN: ABSOLUTION

Den skaldede snigmorder bløtter snart sin kronragede isse igen, og som noget nyt har han ladet pistolen med asynkron multiplayer. I Contracts laver du dine egne missioner, udpeger dine mål og vælger dit udstyr – og udfører derefter dine venner til at slå din tid og score.



GAMESCOM 2012 JUST DANCE: DISNEY

Danseglade unger kan se frem til at ryste benene til et væld af sange fra Disney-film og tv-serier i Just Dance: Disney Party. Her er musik fra blandt andet Aristocats, Skønheden og Udyret, Tornerose, Junglebogen og Den Lille Havfrue, samt mere nutidige udvalg fra blandt andet Phineas & Ferb.



GAMESCOM 2012 SONIC & ALL-STARS

Det hidtil bedste bud på en Mario Kart-klon vender tilbage, og Sonic og slængt har rygsækken fyldt med nyheder.

Transformed-delen i navnet skal tages ganske bogstaveligt, da ens kart kan forvandle sig til både flyver og speedbåd i løbet af et race, så man får tre perspektiver på samme bane.



GAMESCOM 2012 WONDERBOOK

Udstyret med PlayStation Move og en god portion augmented reality kan man denne julesæson gå på opdagelse i Harry Potter-universet ved hjælp af Wonderbook: Book of Spells. Magi, trolddom, alfer, ild og alle mulige andre Potter-relaterede ting er på menuen, når dit fjernsyn omdanner din dagligstue til Hogwarts.



HAWKEN

INDIE-SPIL MED STORHEDSVANVID

Hvor er Mech-genren blevet af? Adhesive Entertainment har svaret. Indie-udvikleren har store planer for deres F2P-spil.

Midt i syndfloden af militærskydespil har verden tilsyneladende glemt, at der ikke er noget bedre end store kamprobotten, der er bevæbnet til tænderne og tømmer hele deres arsenal i forsøget på at udrydde hinanden.

Men det husker Adhesive Entertainment heldigvis, og de har tænkt sig at minde resten af os om, at der ikke er noget som en

SPILLET ER BARE BLEVET FLOTTERE OG FLOTTERE

mech i fuldt firspring, når de skyder Hawken i luften senere i år.

Her er du pilot i en kamprobot, og skal ned-kæmpe dine fjender i et hærget fremtidsby-miljø, udstyret med en jetpack og alt hvad hjertet kan begære af missiler, kanoner, EMP'er, hologrammer og værktøjer til at reparere din sønderskudte dræbermaskine.

Tempoet er højt, gnisterne flyver, og det hele ser mildest talt forbandet godt ud. Unreal-motoren spiller med musklerne, og

stilen er inspireret af de gamle Star Wars-film, hvor mange ting så ud som om de var svejset halvtålfædigt sammen af skrot og losdele. Samme stil går igen i Hawken, hvor alt er bygget op af små moduler, således at en søjle sagtens kan være en kanon, der er ble-vet genbrugt – uden at det stikker ud eller skærer i øjnene.

Spillet havde kun været under udvikling i ni måneder, da Adhesive afslørede det for resten af verden, og alligevel tog det keglér fra første øjeblik. Der er gået halvandet år siden da, og undervejs er spillet bare blevet flottere og flottere.

Det bedste af det hele er prisen – Hawken er nemlig med på freemium-vognen, og er ligesom spil som Tribes: Ascend med til redefinere free to play-modellen fra noget, der var ensbetydende med lave budgetter og ældre teknologi, for i stedet at byde på spil med høje produktionsværdier og endnu højere underholdningsfaktor. Længere inde i bladet kan du læse meget mere om freemium, da vi sætter fokus på Ubisofts seneste udspil på det område.

Hawken slår ned den 12. december, og nøj, hvor vi glæder os.



Metal Gear Solid er på vej igen med Ground Zeroes og film

Vi finder nogle af de bedste spil med fokus på snigeri. Læs med og bliv inspireret.

Metal Gear Solid

Hideo Kojima blæste os nærmest bagover med en ti minutter lang trailer for det kommende Metal Gear Solid: Ground Zeroes. Der er dog mere Metal Gear på vej, for Metal Gear Solid Ops vil inden længe være klar til smartphones, mens Columbia Pictures sammen med Kojima har genoptaget arbejdet på en film bygget på serien. Få historien om serien i dette nummer.

Thief

I en middelalderlig verden fuld af magi og steampunk introducerede Thief: The Dark Project spilleren for et eventyr, hvor den eneste vej frem var at lære at udnytte elementer som lys og lyd til ens fordel. Et Thief 4 er på vej, og forventningerne er store.

Hitman

Den danske Hitman-serie er en af de bedste med sniger-gameplay, ikke mindst fordi serien siden sit første kapitel har belønnet spilleren for at gå stille og udspekuleret til værks. Det kommende Hitman: Absolution vil byde på endnu flere muligheder for snigeri, og vi forventer derfor alt fra udklædninger til snedige afledninger fra den skaldede lejemorder.

Deus Ex

Man var ganske vist ikke tvunget til at spille Deus Ex udelukkende som et sniger-spil, men det gjorde sig bestemt bedst hvis man gik meto-disk til værks, uskadeliggjorde fjender, bevægede sig i skyggerne og hackede alt fra computersystemer til sikkerhedskameraer.

Splinter Cell

I lang tid så det ud som om Ubisoft havde ladet den tidligere NSA-agent Sam Fisher gå på pension, men så landede nyhederne om det kommende Splinter Cell: Blacklist. Godt nok har superagenten med tiden fundet større nydelse i brugen af skydevåben end tidligere, men vi håber at udvikleren igen vil lade Fisher finde tilbage til skyggerne, hvor han gør sig absolut bedst.

Variationen

Ubisofts gigantiske succes har fanget verdenspublikummet ved at kombinere lettilgængeligt snigeri med en god portion action, akrobatik og interessant historiefortælling. Bedst er dog at snigmorderserien indtil videre er blevet mere imponerende for hvert nyt kapitel.

VI SPILLER WWE 13

Gamereactor besøgte udvikleren for et tidligt glimt af wrestling-spillet

Herhjemme er det en udfordring at følge med i de seneste WWE-twists, da ingen kanal regelmæssigt har sendt showet over længere tid. Vi må zappe mellem kanaler og i bedste fald finde sene genudsendelser af WWE Raw og Smackdown. I USA og store dele af resten af verden er det anderledes. WWE er big business. De kæmper i de store arenaer, sætter ofte publikumsrekorder og trækker seertal i millionklassen.

Vi mødte udviklerne af det kommende WWE 13 og forbundets brydere for at snakke om spillet og finde ud af, om det virkelig overgår sidste års udgave. Og det gav appetit på mere. For det er trods alt sådan, at



● Krigen mellem WCW og WWE

De to forbund WCW og WWE førte krig mod hinanden med identiske sendetider, hvor de gjorde alt for at knække den anden. At WWE ville komme sejrrigt ud af kampen var langt fra selvagt, og WCW strammede grebet og var tæt på at vinde.

WWE-spillene har været af mildt sagt svingende kvalitet i denne generation, hvor alt krudtet er blevet brugt på at genskabe showet i mindste detalje, i stedet for at fokusere på gameplay.

MAN HAR VALGT AT LÆGGE FOKUS PÅ EN BESTEMT ÆRA

Min bekymring viser sig heldigvis hurtigt at være ubegrundet, og som perler på en snor kommer der en stribe annonceringer, der alle er præcis hvad jeg ville høre. Blandt andet har man forbedret animationerne, og det ses tydeligt. Brydningen virker dermed ikke længere så stiv, selvom der stadig er plads til forbedringer i den beta-udgave, jeg senere prøver, især omkring kollisioner. Andre forbedringer

er counter-systemet, der nu fungerer forskelligt afhængigt af hvor man befinder sig i ringen, og eventuelt hvilket redskab modstanderen benytter. Det ligner rent faktisk wrestling, ved det at man kan udnytte omgivelserne og improvisere på en anden måde end tidligere, til trods for at man som spiller bare timer et knaptryk.

Den største enkelte nyhed i WWE 13 er dog, at man denne gang har valgt at fokusere på en bestemt æra i WWE's historie, nemlig Attitude. Den foregik fra midten af 90'erne og til tidligt i 00'erne, og førte til at WWE og wrestling blev større end nogensinde.

Der er masser af gode tiltag med andre ord. Der er dog stadig nok at tage fat på for THQ, som flittigt påpegede at der stadig kun er tale om en beta. Trods det tør jeg allerede nu slå fast, at WWE 13 har potentiale til at kunne blive et af denne generations bedste wrestling-spil.



● Fup eller fakta

Man hører ofte at WWE er fup, og hvad så? For efter samme princip burde tv-serier og film også diskvalificeres som underholdning. Det handler jo netop om at blive underholdt.

● Størrelsen betyder noget

At tage WWE's mindste fyr i skikkelse af Rey Mysterio, og sætte ham op mod en 200 kilos bjørn som Big Show gjorde ingen forskel forhen. Men det er slut nu, bæsterne er større og mere særprægede.

● Fortid og fremtid mødes

Man sagtens tage en bryder som Mick Foley og lade ham slås mod sine tidligere alter-egoer kaldet Dude Love og Cactus Jack i en Triple Threat-kamp. Det er sært, men ren fan-service.

Nyheder

Heart of the Swarm

Betaen på det næste kapitel af Starcraft II-sagaen er begyndt, og de heldige er allerede i gang med deres kampe i Heart of the Swarm. I første omgang er det dog primært pro-gamere, konkurrence-vindere og enkelte journalister som har fået koder, men inden længe skulle Blizzard begynde at sende flere koder ud til de som har skrevet sig op til betaen.

Du kan læse om vores oplevelse i betaen på Gamereactor.dk

Tekken-champ

Er du Danmarks bedste Tekken-spiller? Tekken Tag Tournament 2 står for døren, og i den forbindelse vil Gamereactor i samarbejde med Namco Bandai finde Danmarks største Tekken-hajer - og sende dem videre til Europamesterskaberne i Paris. Læs mere på sitet.

Ingen ny IP fra EA nu

Skal man tro på EA's Frank Gibbeau, er det efterhånden blevet for sent at lancere en ny serie til de nuværende konsoller, og i stedet bør sådanne kræfter bruges på den næste generation af konsolhardware.

Blæs med Nintendo

PAX-messen har altid været en særlig en af slagsen, og i år formåede messen da også at byde på en rekord. Således havde 536 mennesker samlet sig for sammen at slå tyggegummi-bobler og fejre den lyserøde helt Kirbys 20 års jubilæum.

Dead Space 3

Mulighederne for at skræddersy dine egne våben, bliver tilsyneladende et endnu større aspekt af det kommende Dead Space 3, end nogensinde tidligere i serien. Producer Yara Khoury fortæller at dette aspekt alene, kan tilføje op til hundred timers ekstra spilletid, hvis man altså ønsker at udforske alle aspekter af systemet.

Overstrike bliver til Fuse

Tilbage på E3 i 2011 annoncerede EA og Insomniac deres samarbejde vedrørende spillet Overstrike. Siden dengang har der været stilhed omkring projektet, nu er der dog lidt nyt. Spillet har nemlig skiftet navn fra Overstrike til Fuse. Vi forventer mere information i den nære fremtid.



MEDIA MOLECULE OG TEARAWAY

Folkene bag **Little Big Planet** er parate med en verden af papir og anderledes udfordringer

Indtil nu har Media Molecule været synonymt med **Little Big Planet** - det herligt opfindsomme fænomen, der har kastet syv millioner brugerskabte baner af sig siden ankomsten i 2008, og spillet der opfandt play, create, share-betegnelsen. Det ændrede sig alt sammen den 14. august, da **Tearaway** til PS Vita blev afsløret i Kölns Staatenhaus under Sonys Gamescom-pressekonference.

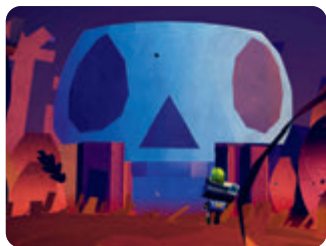
Hvordan følger man bedst op på en stor succes? Hvis man er Media Molecule tænker man slet ikke i de baner, og begynder i stedet at folde papir på vej til sit næste projekt.

"Jeg er en junkie efter alt nyt, og derfor ønsker jeg altid at opleve nye ting. Og vi er selvfølgelig meget begejstrede for at afsløre en ny IP", siger creative director Mark Healey. "Vi har stadig vores fingre i **Little Big Planet**, det er stadig noget vi elsker. Men det er dej-

GUDESIMULATOR MØDER FOLDEPAPIR I TEARAWAY PÅ VITA

ligt at udvide og udforske nye ideer".

"Det er også meget, meget skræmmende. Vi havde de samme følelser, vi havde dem indtil for et par dage siden, som vi havde med **Little Big Planet**. Sådan at, indtil det er ude, indtil folk har set det, så ved vi ikke om det her er noget, som det kun er os der kan lide, for det er lidt et spørgsmål om held om andre folk kan lide den slags spil vi kan lide", siger technical director David Smith. "Vi er

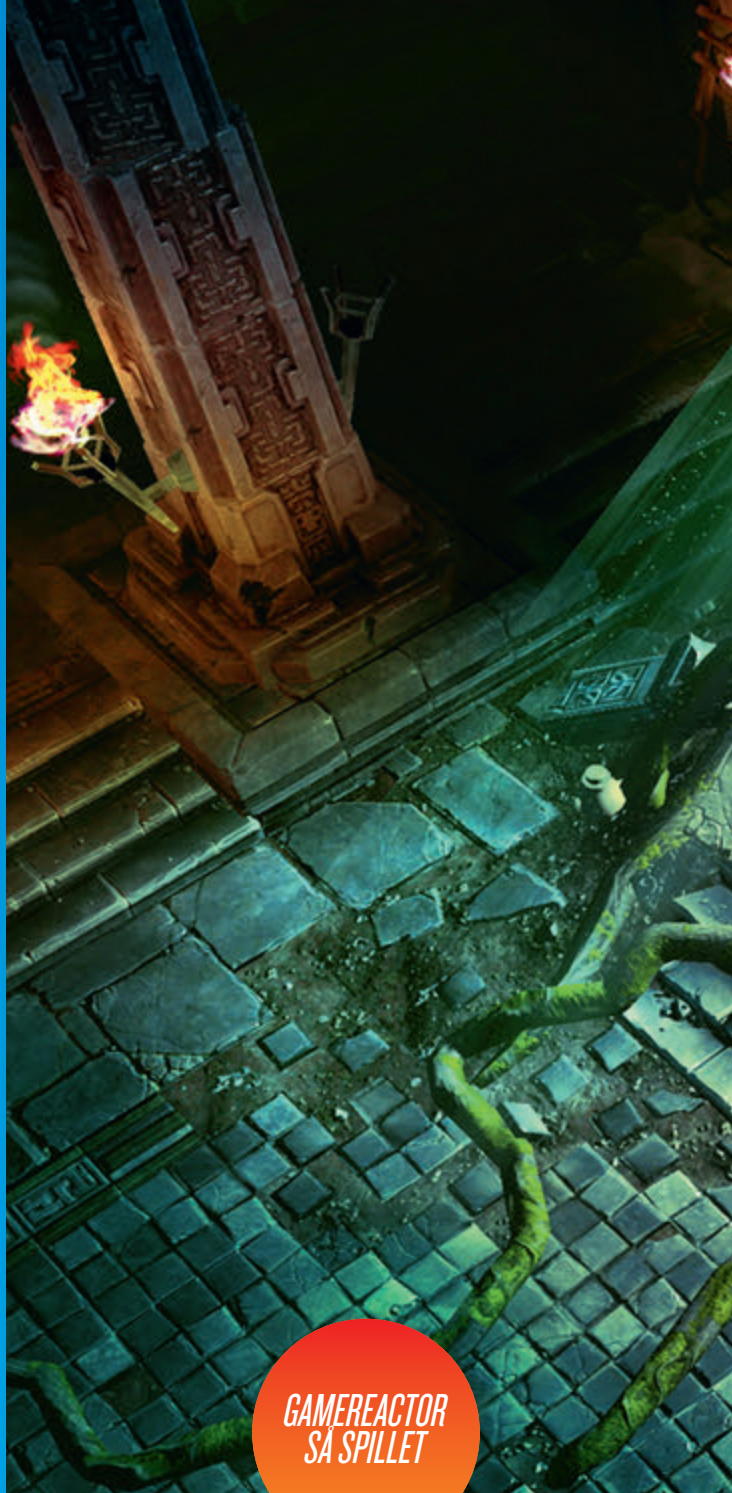


lidt selviske på den led, at vi kun vil lave noget som vi elsker. Hvis andre folk så kan relatere til det er det bare skønt".

Det vi så af **Tearaway** var et glimt af hvad vi skal forvente af det kommende eventyr. Vi så spilleren løse puzzles og besejre fjender ved at bruge deres fingre på den touch-følsomme bagside af Vitaen. Eller slå på virtuelle trommer for at få lola til at hoppe på dem, og puste eller råbe ind i mikrofonen for at simulere vind og, tjæh, **Tearaways** svar på det første dragon shout, du lærer i **Skrym**. Du er en gud, der holder en lille papirverden i sine hænder, der interagerer med den og hjælper en lille plet gennem sit eventyr.

Det hele er pakket ind i den legesyge stil, som vi forventer fra Media Molecule, uden at se ud som noget, de har lavet før. Der er noget delikat og organisk ved udseendet og stemningen - noget Media Molecule har arbejdet hårdt for at opnå. Om det er opskriften på succes får vi at se i 2013

Tearaway er planlagt til udgivelse på Sonys håndholdte PS Vita i 2013



GAMEREACTOR
SÅ SPILLET

SACRED 3

Gamereactor besøgte Deep Silver på dette års Gamescom og fik et kig på **Sacred 3**

Når det kommer til hack'n'slash, vil ethvert spil uundgåeligt blive sammenlignet med den målestok, der lystrer navnet **Diablo**. Det er ikke let at eftergøre bedrifterne fra et spil, der stort set skabte genren. Alligevel forsøgte **Sacred** tilbage i 2004 at lade sig inspirere af den ekstraordinære saga.

Trods et lille budget var resultatet nydeligt. Spillet udmærkede sig med gameplay, der bestemt ikke var originalt, med den samme opmærksomhed på våben og rustning som i **Blizzards** serie, men med en dynamisk udforskning der var langt større. Med andre ord var **Sacreds** verden enorm, og det krævede mange timers spil at udforske hver en krog. Det var en prisværdig succes, især taget i betragtning hvilke ressourcer **Ascaran**, spillets udvikler, havde til rådighed.



Det blev fulgt op med en uheldig toer, der udkom i 2009, og blev enden for det oprindelige udviklingsstudie. Og det var en skam, da spillet viste mange gode takter og tilbød en fortræffelig oplevelse i co-op. Udgiveren Deep Silver havde heldigvis nok kærlighed til serien til at de købte rettighederne og arbejder nu på en tredje titel, som vi så i aktion på Gamescom 2012.

Den første store ændring, der adskiller Sacred 3 fra sine to forgængere, er en reduktion i selve konceptet. Hvor Sacred og Sacred 2 var kendetegnet ved massiv udforskning, vælger det tredje kapitel at dele spillet ind i baner.

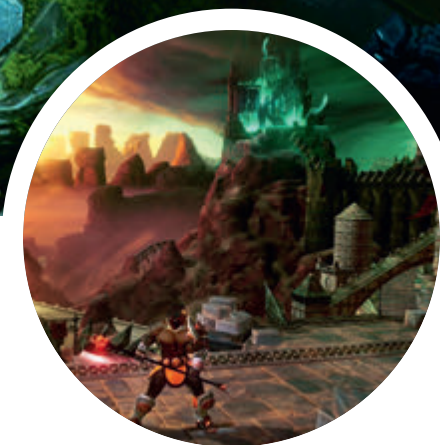
Det er en beslutning, som sagaens tilhængere sandsynligvis vil vrænge på næsen af. Efter at have set spillet forstår vi dog øjeblikkeligt hvordan denne beslutning har en positiv indflydelse på miljøerne. I de to baner, vi har set, er sceneriet betagende. I en af banerne, der foregår på platforme hængt op over en klippe, kan vi se bag-

DET TREDJE SACRED-SPIL DELER VERDENEN IND I BANER

grunde i det fjerne der nærmest ligner akvarelmalerier.

Det bringer os til den anden store ændring i spillet: den grafiske stil. Sacred 3 har droppet den realistiske-middelalderlige stil fra de to første spil, et træk der visuelt bringer spillet tættere på Diablo. Figurerne og sceneriet er kreative og farverige, men ikke desto mindre fascinerende. Faktisk gør overgangen til en mere fantasy-præget verden underværker for grafikken, og giver designerne mulighed for at bruge en smule "kunstnerisk frihed" i mange aspekter af spillet, især designet af fjender og i animationerne.

Hvad angår gameplayet er samarbejde stadig en central del af spillet. Faktisk kan to spillere kombinere deres evner for på den måde at åbne for lange og kraftfulde comboer, der er kritiske når store grupper af fjender skal håndteres. Udviklerne siger, at spillet er lavet til at blive spillet i multiplayer, da de computerstyrede med-



hjælpere aldrig kan garantere samme effektivitet som levende medspillere.

Med over 100 timers lovet gameplay er Sacred 3 bestemt det mest imponerende spil i sagaen. Selvom udviklerne har fjernet indtrykket af open world-spil fra forgængerne, er alle ingredienserne til et langt eventyr her stadig. De tekniske aspekter lader til at være fine, og skiftet i grafisk stil får spillet til at virke langt mere moderne. Sacred 3 udkommer i 2013, og lige nu har vi stor tiltro til det.

Sacred 3 udkommer til PC / PS3 / X360 i 2013



PROFILER

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

LARA CROFT

Tomb Raider-heltinden har været på lidt af en rejse. Vi snakker ikke kun eksotiske lokationer, men også den indre af slagsen.

Fra barmfager, pistolslyngende heltinde af teflon til skrøbelig og troværdigt menneske af kød og blod. Lara Crofts karriere har været lang, og har givet hende en ikonstatus som nok kun overgås af Mario. Den oprindelige Lara var aristokrat, hertuginde og indehaver af et slot og en formue, hun havde arvet fra sin far.

Og så var hun selvfølgelig et sexsymbol. Iført ultrakorte shorts og tætsiddende trøje var hun den første spilhelte, der havde bryster i 3D – og hendes barm voksede tilsyneladende både i størrelse og

detaljegråd, efterhånden som serien skred frem.

Men rigmandsdatteren, der sloges mod tyrannosauruser og brugte sin enorme formue på at rejse jorden rundt efter arkæologiske fund, var for kedelig. For svær at forholde sig til. Hun var lavet af teflon, har en af udviklerne sagt, forstået på den måde at alt gled af. Hun så altid perfekt ud, var ikke til at knække, og lod sig ikke påvirke af noget. Lara var en karikatur, ikke en person. Gab.

Det skal der laves om på med det nye Tomb Raider. Den nye Lara er ung og uerfaren, og kastes fra start ud hvor hun slet ikke kan bunde. Hun er ikke på trofæjagt, det handler i stedet om liv og død.

Til gengæld ved vi ikke meget om den nye Laras baggrund endnu, men sløret for den bliver formodentlig løftet, når vi kommer tættere på Tomb Raiders udgivelse næste år.

En ting er dog sikkert: den evigt perfekte Lara, der havde millioner stående på bankkontoen og som alting prællede af på, er død og begravet, hvilket også er på tide. Vi glæder os til at lære den nye at kende.

AS OUR HIDING PLACES DIMINISHED
WE TURNED TO HOPE
BUT SHE HAD FLED

NO HOPE LEFT

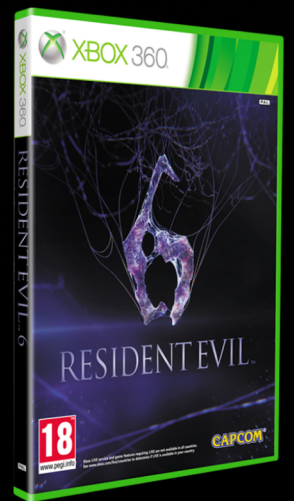
02.10.2012

WWW.NOHOPELEFT.COM



CONTINUE THE STORY...DOWNLOAD THE BLIPPAR APP TO BRING THE RESIDENT EVIL WORLD TO LIFE.

PRE ORDER NOW FOR Xbox 360®



facebook.com/residentevil



youtube.com/residentevil



#RE6



XBOX LIVE

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED. 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.

XBOX 360

Jump in.

Fokus

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



UBISOFTS GRATIS-SATSNING

Vi kigger på de nyeste og kommende freemium-titler fra Ubisoft

Ubisofts har for nyligt udtalt at de anser piratkopiering på pc for at være ganske omfattende. En måde at komme det til livs på, er at gøre spillene gratis, og til gengæld opkræve penge for mere eller mindre essentielle funktioner eller udstyr med Freemium-modeller, hvilket mange sikkert vil foretrække fremfor DRM-beskyttelse. Ghost Recon Online er det nyeste projekt, men den klassiske strategi/handels-serie Anno er på vej som freemium-titel, og det samme gælder en anden klassiske serie, nemlig det hæderkronede strategirollespil Might & Magic Heroes. Alle tre har fået

online-mærkatet sat på enden af navnet.

Hvis du ved noget som helst om Ghost Recon-serien, så ved du også, at man ikke kommer særlig langt ved at storme fremad med aftrækkeren i bund. Få spil understreger at hastværk er lastværk som dette gør. Man er nødt til at tage den med ro - ellers bliver man bare skudt af en eller anden gut, man aldrig nåede at se.

Sådan er det også i Ghost Recon Online, der seriens første forsigtige skridt ud på free to play-markedet. Men lad dig ikke narre af den beskrivelse:



MIGHT & MAGIC HEROES ONLINE

Noget lånt, noget nyt og noget helt tredje

Doro Apreotesei, Creative Supervisor på Might & Magic Heroes Online, forsikrer om at spillet er en ægte Might & Magic-oplevelse. Det er et komplet eventyr som foregår i Ashan-verdenen mellem det femte og sjette kapitel i serien.

Da spillet skal kunne spilles i din browser, er der dog nogle ændringer i den velkendte formular. Might & Magic Heroes Online er for det første med real-time-movement, det foregår ved velkendte click-to-move-mekanikker. Kampene er til gengæld af den

gamle skole. Det vil sige turbaseerede slag, hvor vores helte står på sidelinjen og giver deres tropper ordrer, med de sædvanlige begrænsinger på hvor langt disse kan gå og hvilken retning de vender ved turens afslutning. Landskaberne spiller en større rolle end sædvanligt, både strategisk og i variationen. Vi fik blandt andet et indblik i frodige skove, støvede ørkener og snefyldte landskaber.

Vil du vide mere om spillet bør du kigge forbi Gamereactor.dk



At man skal betale for granater, vil nok være en svær kamel at sluge for mange skydespilsfanatikere, men Ghost Recon Online viser på alle andre områder enormt gode takter i freemium-sammenhæng.

GRO har produktionsværdier som et AAA-spil.

Man er hurtigt i gang. En meget pædagogisk tutorial viser hvordan man køber udstyr til sin figur og sætter den op, og efter få øjeblikke er man i gang med sit første spil. Her er tre klasser - assault, specialist og recon - der udmærker sig ved deres udvalg af våben og særlige gadgets. Assault bruger primært rifler, specialisten har maskingeværer, og recon er finskytte. Dertil kommer deres gadget-evner, der kan bruges efter en mindre periodes opladning. Specialisten kan for eksempel lave et skjold, der afbøjer fjendens kugler og beskytter kammerater, eller aktivere en EMP, der forhindrer fjenden i at bruge deres gadgets. Assault-klassen har en varmekanon, der slører ens syn og forhindrer en i at skyde, og generelt er vildt ubehagelig at blive udsat for.

Som sagt er hastværk lastværk i GRO. I stedet handler det mere om positionering og flankering, og man er nærmest tvunget til at gå i dækning bag hjørner, halvmure, fabriksmaskiner, byggematerialer og så videre. Faktisk straffes man med ekstra rekyl og unøjagtighed, hvis man forsøger at skyde frit stående, og har man sprintet, er der en lille periode på et sekund eller to, hvor man absolut intet kan ramme.

Ghost Recon Online føles på ingen måde som en discount-titel af den art, mange nok forbinder med free to play-mærkatet. Grafikken er flot og detaljeret, netkoden virker skarp, og styringen sidder lige i skaftet. Mellemlumstasten bruges til at gå i cover langs vægge og lignende, og man styrer let om man vil læne sig ud til siden for at skyde rundt om hjørner og deslige. Vi har kun en enkelt gang oplevet, at styringen



ikke gjorde nøjagtigt som vi ville, og vi hang med roven ud bag et buskur, i stedet for at kigge ned af løbet på geværet. Det er bedre end mange spil kan prale af.

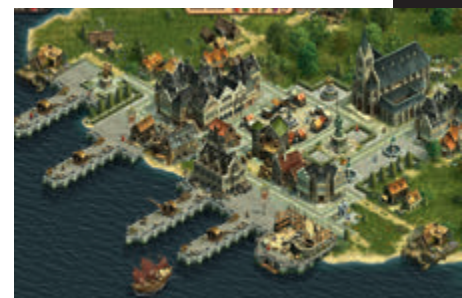
Som med de fleste (eller alle?) free to play-titler er her selvfølgelig en butik, der prøver at lokke penge ud af dig. Efterhånden som man stiger i level får man adgang til nye våben, granater, grej, beklædningsgenstande og så videre. Disse kan betales på to måder: enten med guld, som man køber sig til, eller med RP, som man optjener ved at spille. Indtil videre har vi ikke fundet nogen items, der ikke kunne betales på begge måder.

Man finder dog hurtigt en lille snert af grådighed, når man kigger i butikken. Nogle items er nemlig såkaldte "consumables", som man kun får et fast antal af. Det gælder blandt andet panser-opgraderinger (af typen der for eksempel lader dig regenerere et halvt hitpoint mere per sekund), specialammunition - og håndgranater. Ja, håndgranater er noget man skal købe sig til, og de sælges i pakker af fem.

Ganske vist får man kastet RP-point i nakken (man kan snildt tjene flere tusind af dem på en aften), og granaterne er temmelig billige - desuden får man ofte en håndfuld foræret, når man stiger i level - men det virker stadig en anelse nærrigt i mine øjne. Prisen på andet tilbehør virker dog rimelig, og de fleste våben er balanceret således, at der kun er få af dem, der er klare opgraderinger på alle punkter (skade, rekyl, præcision, vægt osv) end dem, man starter ud med, og man er som sagt ikke tvunget til at finde dankortet frem.

Ghost Recon Online er bestemt ikke et spil for alle. Det kræver en grad af tålmodighed og planlægning at få succes, og hvis du mere er til run'n'gun-stilen fra spil som (Call of Duty), så falder det nok ikke i din smag. Har du derimod ikke noget imod at sidde gemt bag tungt maskineri, eller nøjsomt liste rundt om fjenden og angribe dem fra siden, så er det klart værd at give et kig. For udover granatudsalg rammer (Ghost Recon Online) tæt på plet på alle punkter. Og hvis dette er udtryk for den fremtidige kvalitet af Ubisofts freemium-satsninger, så ser det lyst ud.

Rasmus Lund-Hansen og Lee West



ANNO ONLINE

Der står Anno på indpakningen, og der er også Anno i indholdet. Sådan er indtrykket efter de første få minutter af præsentationen, som game designer Tom Bolton står for. Den typiske Anno-stemning er til stede. Men noget har ændret sig. Jeg er ikke på besøg hos Bluebyte i Düsseldorf for at se et nyt fuldprisspil, men for at se Anno-seriens første skridt ud i free to play-genren.

Ved første øjekast er der ikke meget nyt på bedding. På øen New Port er der blevet grundlagt en by, der lige nu består af små træbygninger. Grafikken er, trods et højt detaljeniveau, alt andet end nyt territorium. Visuelt er Anno Online fuldstændig baseret på Anno 1404.

I gameplayet er der heller ikke mange forandringer at spore. Vi begynder vores eventyr med at udforske områder, ingen har set før, på vegne af Kronen, med det mål at blive sunde og rige. Vejen til dette mål starter som altid med at tiltrække nye borgere. De skal besørge med mad, drikke, tøj og underholdning. Så vi bygger små produktionslinjer, som en farm der producerer hamp, der igen fungerer som råmateriale for skrædderen, der så leverer tøj til vores borgere. Opfylder vi ikke disse behov, kommer vi sandsynligvis til at stå over for et oprør.

Men med over 200 bygninger forsøger vi ikke kun at dække indbyggernes grundlæggende behov, men også at tiltrække nye segmenter af befolkningen til vores velstående by og bygge enorme monumenter. En stor katedral, der beskrives som en af de største bygninger for de virtuelle arkitekter under præsentationen, er et af disse vigtige monumenter. Den påkrævede mængde ressourcer, der skal til for at bygge disse, kan dog indsamles hurtigere med hjælp fra vores online-venner. Og her har vi i nøglefunktionen i Anno Online.

For selvom vi bygger skibe for at finde fremmede øer i Anno Online, fokuserer free to play-titlen mere på handel og interaktion med andre spillere. Dygtige planlæggere specialiserer sig derfor i at udvikle produkter, de kan handle med andre spillere for profit eller nødvendige produkter.

Med en åben pung kan vi fylde vores virtuelle bankkonto for at bygge hurtigere og mere. Er du ikke villig til at betale rigtige penge, må du i stedet betale med din tid. Freemium i en nøddeskal.



PRE-ORDER NOW FOR ACCESS TO THE
BORDERLANDS 2 PREMIERE CLUB



BORDERLANDS 2

21.09.2012
MAYHEM AWAITS BRING FRIENDS
PLAY GAMES AND PRE ORDER AT WUBWUB.EU



©2012 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Borderlands, Gearbox, and the Gearbox Software logos are registered trademarks, and the Borderlands logo is a trademark, all of Gearbox Software, LLC and are used here under license. Borderlands 2 is published and distributed by 2K Games, a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

Beta

SIM CITY

Platform PC, Mac Udvikler Maxis Udgiver EA Spiltype Strategi
Forventet udgivelse feb 2013

"VI SIMULERER ALT": Maxis er modige i deres udsagn omkring Sim City, især når det kommer til omfanget af detaljer, som spillets motor rent faktisk simulerer. Alt hvad man ser på skærmen er en del af simulatoren - der sker ikke noget i spillet, der bare er "pynt". Det hele har en årsag.

Det er et af den slags udsagn, man som spiller ikke rigtig kan efterprøve. Man må bare tage udviklerens ord for det. Men når jeg sidder og klikker tilfældigt rundt på indbyggerne i min by, får jeg en kar fornemmelse af, at der er noget om snakken.

Klikker jeg på en bil, får jeg at vide hvor den kommer fra, og hvor den er på vej hen. En bil føres af en fabriksarbejder, der er på vej til job. En anden køres af en mand, der ville have en burger, men nu er på vej hjem igen, fordi han ingen burger-steder kunne finde (note to self: lav flere butikszoner). Folkene på den lokale fodboldbane spiller - sjovt nok - fodbold.

Jeg stopper dog hurtigt med at tjekke hvad tilfældige borgere laver, for jeg har kun omkring 20 minutters

hands-on med denne demo af spillet, og der er vigtigere ting at foretage sig. Halvdelen af byen mangler vand. Branddækningen er ikke tilstrækkelig. Spildevands-anlægget kan kun lige akkurat følge med. Der er brug for flere boliger, butikker, fabrikker. Små meldinger tikker hele tiden ind, og talebobler over mit rådhus og befolkningens hoveder fortæller mig, hvad de går og mangler og savner.

Mængden af information, der potentielt skal fordojes, er ganske enkelt enorm - selv i denne lille demo, hvor mit indbyggertal knapt har rundet 2500 borgere. Men måden den serveres på er intet mindre en elegant. Alverdens oplysninger er kun et par museklik væk, men jeg præsenteres aldrig for mere data, end jeg netop har



2012



brug for i dette øjeblik. Zone-farver ses kun, når jeg har zone-værktøjet åbent. Klikker jeg på knappen til spildevandsanlæg, kan jeg bogstaveligt talt se lortet flyde afsted gennem kloakrørerne, og se hvor systemet

Klikker jeg på en bil, får jeg at vide hvor den kommer fra, og hvor den er på vej hen.

er overbelastet. Samme princip gælder for strøm, brandvæsen, vandforsyning, you name it. Det er en fryd at bruge.

Jeg klikker og klikker. Her skal være villaer, her skal være veje. Denne firkant skal bruges til butikker, denne her til industri. Skatteindtægterne fosser ind, og mine

borgere er glade. Jeg ekspanderer så hurtigt jeg kan.

Jeg får tilbudt en mission. Meteorologerne varslers om tørke i den kommende tid, og der er forøget risiko for brand. Tør jeg tage udfordringen op? Belønningen er

50.000 dollars, jeg takker nej. Jeg vil hellere bare bygge, bygge og bygge, nu jeg har så begrænset tid med spillet.

Lige nu koncentrerer jeg mig hovedsageligt om det villakvarter, jeg er ved at anlægge. Overvejer om jeg skal lave en omfartsvej fra den beboelsestunge vestdel af

min by over til industrikvarteret mod øst, så hovedgaden kan blive aflastet. Bygge, bygge, bygge. Klik, klik, klik. Jeg er fuldstændig opslugt. "Det er stadig tidlig alpha", siger udviklerne, med henvisning til at der måske er underlige fejl og andre særheder i spillet lige nu. I så fald bemærker jeg dem ikke - jeg kunne tage denne demo med hjem, og være fuldt tilfreds med oplevelsen, er mit indtryk.

Pludselig blinker en rød alarmlampe. En meteorregn har kurs direkte mod min by! Jeg kan blot se til, mens den ene glødende rumsten efter den anden hamrer ned over mit værk, og sætter ild til det hele. "Tak fordi du spillede SimCity", siger demoen. Selv tak.

Rasmus Lund-Hansen



CITYLOG...

For vi får fingrene i demoen, fortæller Maxis-folkene lidt om de nyheder, de har afsløret på Gamescom. Hvordan SimCity for eksempel har en Citylog, inspireret af Autolog og Battlelog fra Need for Speed og Battlefield, hvor man kan se hvad ens venner laver, og tage aktuelle udfordringer op på den baggrund. Hvordan spillet har en global økonomi, der bygger på udbud og efterspørgsel - for eksempel stiger prisen på olie for tiden (det lyder bekendt), og med lidt fremadsynethed er der store penge at hente, hvis man specialiserer sin by i at fremstille netop de råvarer, som økonomien efterspørger.

Hvordan der er globale udfordringer, som spillerne kan samarbejde om at løse - for eksempel kan der være stigende arbejdsløshed, så det handler om skabe nye arbejdspladser.





TIL LANDS OG TIL VANDS

Vand er et vigtigt tema i Dead Island Riptide. En flodbølge har ramt øen, og flere dele af den er blevet oversvømmet. Det betyder også, at der er nye køretøjer i form af både af forskellige typer, nye våben der egner sig bedre til vand, og flere områder hvor der skal svømmes.

NYE OG GAMLE ANSIGTER

Hovedpersonerne fra det første Dead Island-spil vender alle tilbage, men de får også selskab af en række nye ansigter. Har du spillet det første spil, kan du desuden importere dit savegame og fortsætte med din gamle figur.



2013

DEAD ISLAND RIPTIDE

Platform **PC, PS3, Xbox 360** Udvikler Techland Udgiver Deep Silver
Spiltype Action

DEAD ISLAND RIPTIDE FORTSÆTTER stort set hvor det forrige spil slap. Den tropestorm, vi hørte så meget om i det første spil, er endelig ramt, og en flodbølge er væltet ind over det forhenværende ferieparadis – deraf spillets navn. Zombierne er her stadig, og vores helte, nye som gamle, kæmper stadig for deres overlevelse.

Heldigvis har de fået mere hjælp denne gang, i det en gruppe toptrænede og veludrustede soldater er landet på øen, og de er på din side. Vi kan derfor se frem til flere skydevåben og flere ressourcer i denne omgang.

Udviklerne fra Techland har forsøgt at skifte stemningen en smule i Riptide. I det første Dead Island var man nærmest konstant på flugt, og i hvert fald altid på farten – altid på vej et nyt sted hen. Sådan skal det ikke være i efterfølgeren, og derfor får vi flere lejligheder til at forskanse os, lave barrikader, placere fælder og generelt forsøge at holde stand, indtil den umiddelbare zombie-trussel er nedkæmpet.

Vi ser et eksempel på dette, da spillet demonstreres på Gamescom. Demoen foregår seks til ti timer inde i det fulde spil, og vores helte er fanget i en jungle. En kirkeruin i midten af junglen skjuler en gangtunnel, der kan være vejen ud, men flodbølgen har oversvømmet den. Her er en pumpe, der kan tømme tunnelen for vand, men dens larm tiltrækker zombier i massevis. Altså skal vi først omdanne ruinen til en fæstning, der kan holde zombierne ude.

Forberedelserne er mange. Vi stjæler en minigun fra vraget af en helikopter, som vi kan placere forskellige steder i ruinen og flytte rundt. Vandet omkring ruinen



MERE VIL HAVE MERE
Riptide byder på mere af det hele. Flere zombier, flere levels, flere skills og evner, flere våben, flere modifikationer og opskrifter på herligt hjemmebygget dræbergrej.



BANG, BANG, BANG

Jo længere man kom ind i det første Dead Island, des mere fokus var der på skydevåben frem for nærkamp. Derfor er der også flere skydevåben i Riptide, og med opbakning fra dine nye venner i militæret, kan du få fingrene i nyt, tungt isenkræm.

ZOMBIE-FEST MED VENNERNE

Vi elsker co-op. Det gør Dead Island også. Derfor er her atter mulighed for co-op for op til fire spillere. Denne gang skulle balancen være langt mere imødekommende, ved det at den samme zombie kan have flere levels, alt efter hvem der ser på ham. Er du level 10, vil zombierne være level 10 på din skærm, mens din kammerat på level 30 ser dem som level 30-zombier – uanset om I slår på dem samtidigt.

fylder vi med landminer, brandbomber og benzindunke, som vi enten kan skyde eller detonere, når zombierne kommer i nærheden. Og endeligt placerer vi barrikader og hegn ved indgangene, som kan holde de udøde ude for en stund – og som vi kan reparere i kampens hede, om nødvendigt.

Det minder umiskendeligt om Treyarchs zombiebaner fra Call of Duty.

En af målsætningerne ved disse nye forskansninger, forklarer producer Sebastian Reichert, er at få spillerne til at bruge alle de ting, de går og samler op undervejs. Vi kender sikkert alle den situation, at vi gemmer vores

ekstra kraftige granater, health potions og så videre, fordi vi tror vi måske får mere brug for dem senere – og når rulleteksterne så glider over skærmen, har vi en

Forberedelserne er mange

rygsæk fyldt med ting, vi aldrig fik brugt.

Så med scener som den i kirkeruinen prøver spillet af fortælle os, at her er det altså i orden at tømme arsenalet og hive de store kanoner frem. Du får brug for dem – og du får nye forsyninger senere.

Blandt de andre væsentlige nyheder er en ny

balancering, når man spiller co-op. Uanset hvad dit og dine kammeraters level er, vil zombierne blive balanceret individuelt til jer. På den måde kan den samme zombie være både level 10 og level 50, alt efter hvilken spiller, der ser ham. En sjov ide, som vi glæder os til at opleve udført i praksis.

Dead Island Riptide er en efterfølger lige efter vores hoved: mere af det, der gjorde det første spil godt, nye tiltag der kan gøre det endnu bedre, både nye og gamle ansigter – og enorme horder af zombier. Vi glæder os til endnu en ferie i paradiset.

Rasmus Lund-Hansen



2013



TRE-TRINS-TÆV

I stil med mange andre fighting-spil har hver spiller en special-bjælke i tre trin, der kan bruges til særlige angreb. Fylder man de to første trin ud, kan man udløse et særligt angreb, der involverer en lille smule dialog, og en fuld bjælke kan udløse et ekstra voldsomt superangreb.

BIF-HELTE

Visse scener hvor spillet virkelig slipper sig løs, ligner noget der er taget direkte ud af biografen. Spilleren skal føle, at det er superhelte der slås, ikke bare et par tilfældige fyre.

BANERNE SLANGER SIG

Alle baner er delt ind i flere niveauer, som kampene kan bevæge sig mellem.



Injustice

Platform **PS3, Wii U, Xbox 360** Udvikler **Netherrealm Studios** Udgiver **Warner Bros Interactive** Spiltype **Fighting**

HVEM VINDER I ET SLAGSMÅL mellem Superman og Batman? Mellem Flash og Catwoman? Mellem Wonderwoman og Green Lantern? Solomon Grundy og Harley Quinn? De spørgsmål, såvel som et utal af andre opgør i DC-universet, har Mortal Kombat-udviklerne fra Netherrealm sat sig for at finde ud af, og derfor tørner et vogn-

læs af tegneserieforlagets helte og skurke sammen på bedste fighting-maner i Injustice: Gods Among Us.

Modsat andre superhelte-fightere, såsom Marvel vs Capcom og Warners eget Mortal Kombat vs DC Universe, blander Injustice ikke nogen etablerede kampspilfigurer ind i opskriften. Det er rendyrket superhelte-tæv, og det er med til at sætte stemningen.

Netherrealm går efter et cinematisk look, forklarer de, nærmest som så man en superheltefilm. Menuerne er endda lavet, så de ligner dem fra blu-ray-film. Der er ingen, der råber "Round 1, fight!" i starten af hver kamp, og faktisk er der heller ingen runder. Du får ét forsøg,

men har til gengæld to livs-bjælker.

Injustice piller også ved de gængse fighting-konventioner. Baggrundene spiller en aktiv rolle i kampene. Vi ser for eksempel Superman og Nightwing gå løs på hinanden i Metropolis' gader, Nightwing kan springe og lave fiops fra biler i baggrunden, mens Superman kan samle dem op og kaste med dem.

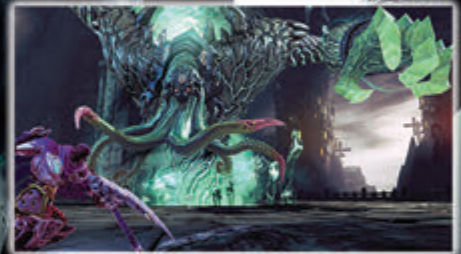
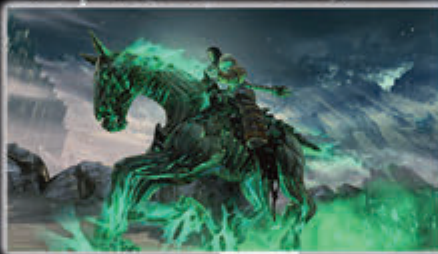
Udviklerne lover at de vil gøre spillet tilgængeligt for alle, men stadig have den dybde som de hardcore fighting-fans efterspørger. Om det lykkes får vi svaret på næste år.

Rasmus Lund-Hansen

DARKSIDERS® II



OUT NOW!
GET THE
NORDIC LIMITED EDITION
(Includes additional content)



GameStop
power to the players™

www.darksiders.com



XBOX 360



PS3
PlayStation 3



PC
DVD-ROM



© 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.

SAGAEN OM METAL GEAR SOLID

LIKE A BOSS

Hideo Kojimas superspion slangede sig for første gang ind i spilverdenen for 25 år siden. Vi kigger på dengang og nu.



"Er dette første gang, at du retter et våben mod nogen? Dine hænder ryster." Det tunge automatvåben rasler i soldatens hænder. Personen, der ytrer disse ord, er som en statue, og virker helt uberørt over det faktum, at han kun var en fingerbevægelse fra at få sin hjerne splattet ud over fængselscellens vægge. Inden soldaten kunne nå at svare, havde indtrængereren taget fat i geværløbet og minimeret sine øjne til to mørke streger. "Tror du, at du kan klare at skyde mig, rookie?"

Selv sidder jeg på sengekanten i et hus i Stockholm. Det er sommeren år 2000, og jeg er kun et par sekunder fra at være nødt til at skifte bukser. Hvad fanden var det, jeg lige var vidne til? Det her var ikke noget videospil – i hvert fald ikke et videospil, som lignede noget, jeg havde set tidligere. Det lignede ikke Mario, Sonic eller Zelda. Det var mørkere, mere rå, mere modent og farligere. Det var også det absolut sejeste, jeg havde set i hele mit liv.

Siden den junidag har Metal Gear og jeg været bedste venner. Serien vakte min interesse for historie, politik, filosofi og samfundsvidenskab på en måde, som ingen skole i verden havde formået indtil da. Jeg overdriber ikke det mindste, når jeg siger, at serien formodentlig også har gjort mig til et bedre menneske. Nu er det min tur til at give noget tilbage ved at fortælle hele historien om en af verdens bedste spilsrier. Den begynder, som så mange andre gode historier, i Japan.

Hideo Kojimas forældre arbejdede konstant, da han var barn. Kojima var derfor ofte alene hjemme og så efter sig selv, så godt han nu kunne. Hans nærmeste ven blev af den grund familiens TV, som fungerede som et slags vindue til verden. Kojima så det hele. Film, TV-serier og dramaer fra hele kloden. Han har udtalt, at han så film allerede inden, han vidste, hvem han selv var. På en måde tjente film som både opdrager og selskab. Selv i dag er han stadig nødt til at tænde for TV'et, når han kommer til et nyt hotel, bare for at håndtere ensomhedsfølelsen, der opstår i disse situationer.

Kojima blev født i Tokyo, men voksede op på landet i den vestlige del af Japan. Som den yngste i flokken af børn i området var han ofte tvunget til at vise sit mod over for de

HOVEDROLLEN BLEV TAGET AF EN HELT NY FIGUR: RAIDEN. FARVEL TIL SNAKE?

sig inde i en mere tilgivende verden, der var afgrænset af TV-apparatets film.

Årene gik, og Kojimas forældre stillede høje krav til, hvad han skulle blive som voksen. Højest på dagsordenen var naturligvis at få et fast arbejde. Velbetalt skulle det også være. Dette var dog ingen speciel motivation for den unge Kojima, der helst ville være kunstner eller illustrator. Og dette på trods af en onkel, der var kunstner og konstant kæmpede med økonomiske problemer.

Allerede som ung begyndte Kojima at finde på historier. Han skrev lange noveller, som han sendte ind til aviser og magasiner i håb om, at de en dag ville blive publiceret. Manuskripterne kunne sommetider være så tykke som 400 sider og handlede om sager i stil med "statens massekontrol af aldring som følge af planetens overbefolkning." Ingen af hans noveller blev publiceret.

Kojima fortvivlede dog ikke, men gik i stedet over til at lave film sammen med en ven, der havde et 8 mm-kamera. Temaet i filmene var oftest politi- eller zombiehistorier. Kojima blev nærmest besat af at filme, mens hans kammerat primært gjorde det for sjov. I løbet af gymnasiet forsøgte de at arrangere visninger af deres film, hvor de tog penge for entreen, men ingen dukkede op. Kojima havde alligevel fået blod på tanden. Han skulle være filmskaber.

Da Kojima blev ældre, begyndte han at studere økonomi på et af Tokyos universiteter. Al sin sparsomme fritid havde han viet til sin Nintendo Famicom. Nogle af favoritspillene var Shigeru Miyamotos Super Mario Brothers og Yuji Horis Portopia Serial Murder Case. Pludselig indså Kojima en ting, mens han sad på sit kollegieværelse. Noget han aldrig havde tænkt på før – at spil også havde et potentiale for filmisk

ældre kammerater, hvilket ledte til mange tidlige møder med døden. En gang var han tæt på at drukne, en anden gang var han ved at blive bidt ihjel af en hund, en tredje gang var et eksprestog tæt på at køre ham ned, og ved en enkel lejlighed ville nogen slå ham ihjel med et baseballbat. Dette fik den bare 5 år gamle Kojima til at lukke





historiefortælling. De kan formidle følelser, fortælle historier og ikke nok med det – de er også interaktive!

Efter fire år på universitetet bestemte han sig for at sadle fuldstændigt om og blive spilskaber. Hans medstuderende på universitetet var ikke vilde med ideen, og selv hans professor bad ham overveje, om det virkelig var det rette at gøre. Det mente Kojima, og i 1986 begyndte han, 23 år gammel, at arbejde i firmaet Konamis MSX's hjemmecomputerafdeling.

Kojimas første tid i virksomheden var hård. Han blev aldrig kendt som nogen dygtig programmør, og ingen af hans idéer interesserede cheferne. Kollegerne plejede at komme forbi hans bord og sige "Hey, færdiggør i det mindste ét spil, før du stopper her." Kojima var flere gange tæt på at stoppe i virksomheden, men han bed det i sig og fortsatte alligevel.

Hans første spiljob var som assistent på spillet Penguin Adventure, efterfølgeren til Arctic Adventure. Efter det fik han støtte til sit første eget projekt, som han kaldte for Lost World. Et spil med krigstema hvor man skulle spille som en maskeret kvindelig bryder.



Kojima gav til sidst op over for det bizarre projekt, og Lost World blev lukket ned seks måneder inde i produktionen.

Kojimas fremtid i Konami hang i en tynd tråd, men ledelsen ville have et nyt krigsspil og var villige til at give ham en sidste chance. Derfor kom han med en idé til et krigsspil, hvor man ikke

skulle skyde eller slås mod fjenderne, men i stedet forsøge at snige dig forbi dem. Inspirationen kom fra Steve McQueen-filmen The Great Escape, der handler om en flok soldater fra de allierede styrker under 2. verdenskrig, som forsøger at flygte fra en tysk fangelejr. Kojimas idé var altså præcis det modsatte af, hvad cheferne havde bedt ham om at gøre. Han var fuldkommen håbløs. Alligevel satsede Kojima på projektet. Produktion kom i gang, og da spillet var så langt i processen, at ledelsen kunne teste det, gik det snart op for alle, at de havde at gøre med noget, der kunne blive rigtig stort.

Spillet fik senere navnet Metal Gear og blev udgivet i 1987 til MSX2. Spilleren indtog rollen som Foxhounds specialagent Solid Snake. Hans mission, "Operation Intrude N313", gik ud på at få adgang til militærbasen Outer Heaven, der lå 200 kilometer nord for det fiktive afrikanske land Galzburg, for her at finde ud af, hvad der var sket med Foxhound-agenten Gray Fox. Den sidste radiomeddelelse, Gray Fox fik sendt ud fra området, inden kontakten blev afbrudt, bestod blot af to ord: "Metal Gear".

I modsætning til alle andre actionspil på den tid handlede Metal Gear ikke om at skyde dine fjender ned med et automatvåben. Blev Snake opdaget af en vagt, gik alarmen i gang og så var der dømt problemer for spionen. Døde vagterne, blev de hurtigt erstattet af nye, så det kunne ikke betale sig at slås mod dem i det lange løb.

Som om det ikke var nok, indeholdt militærbasen også elektriske gulve, infrarøde stråler, gasfyldte rum, faldlemme, minefeller og boss'er i form af helikoptere og supersoldater, der alle stod i vejen for Snakes fremfærd. Når spilleren endelig befriede Gray Fox, så vendtes alting på hovedet.

Metal Gear viste sig nemlig at være noget så monstrøst som en bevægelig kernevåbentank. En maskine der kunne affyre et atomart sprænghoved fra hvor som helst på jordens overflade. Et frygteligt våben i de forkerte hænder.

Hertil kom, at koordinatoren for hele operationen var ingen anden end Snakes mentor og Foxhounds leder, Big Boss.

I Metal Gear gjorde Kojima brug af alle de film, TV-serier og anden popkultur, som han havde fodret sit ensomme sind med under sin opvækst. Spilkonceptet kom fra

filmen The Great Escape,

DER BLEV SNAKKET OM OVERMOD HOS SPILSKABEREN. DER STOD OVEN I KØBET "A HIDEO KOJIMA GAME" PÅ SPILLETS OMSLAG.

navnet Snake var taget fra Kurt Russells figur Snake Plisken i filmen Escape from New York, og omslaget til spillet var kopieret direkte fra reklamebilleder fra James Camerons Terminator.

Hele eventyret var som et stort kort over Kojimas opvækst fortalt via filmreferencer, og i midten af alle referencer stod Metal Gear selv. Denne monstermaskine var modelleret direkte efter Japans største ikon for alt, der er frygteligt og forfærdeligt ved kernevåben, nemlig Godzilla.

"Jeg voksede ganske vist ikke op under 2. verdenskrig, men det gjorde mine forældre. De oplevede bombningerne af Tokyo og husker da atombomberne faldt over Hiroshima og Nagasaki. Det er hændelser, de aldrig vil glemme, og jeg vil med Metal Gear have, at resten af verden heller ikke glemmer det."

Metal Gear blev en kritiker- og publikumssucces i Japan såvel som i Europa. Helt på egen hånd havde spillet skabt en ny genre inden for konsol- og computerspil: Stealthgenren. Kojima var med et slag gået fra at være mobbeoffer på Konami til at blive hyldet som et af virksomhedens nye stjernesud.

Mens Kojima startede udviklingen af sit næste spil, cyberpunk-eventyret Snatcher, faldt Metal Gear-licensen i hænderne på udvikleren Ultra Games, der ellers var bedst kendt for NES-spillene

Skate or Die og Teenage Mutant Ninja Turtles. Metal Gear-licensens tid hos Ultra Games blev en mørk historie. Udvikleren formåede blandt andet at skrive store dele af spillet om før Nintendokonverteringen.

De syntes tilmed, at det var en god idé at udvikle en stand-alone fortsættelse til spillet, Snake's Revenge, som havde mere til fælles med actionspillet Contra end med Metal Gear.

Fans af serien græd blod og bad til alt, hvad der var helligt, om, at Kojima ville vende tilbage til serien, hvilket han også gjorde – i hvert fald for et enkelt spil.

Efterfølgeren til Metal Gear, Metal Gear: Solid Snake blev i første omgang kun udgivet i Japan, men det var præcis, hvad fansene havde ønsket sig. Spillet var større på alle måder og havde denne gang en betydeligt mere selvstændig Hideo Kojima i instruktørstolen. Eventyret var sværere, men også dybere. Det legede med spillerens forventninger og bød på en lang perlerække af kreative ideer. Fremfor alt var der rettet et helt nyt fokus mod spillets historie. Manuskriptet var mange gange større, karaktererne flere og historie-trådene utallige. Metal Gear: Solid Snake skulle dog vise sig kun at være prototypen på, hvad der skulle komme i fremtiden, når teknologien kunne følge med Kojimas kreative visioner.

Under udviklingen af sit følgende eventyrspil, Policenauts, begyndte Kojima at høre flere og flere ihærdige rygter om Sonys nye konsol, PlayStation. Da han siden fik øjnene op for konsollens enorme hardware-kraft, vidste han, at det var på tide at finde sin gamle superagent frem fra gemmerne. Kojima og Konami begyndte at udvikle næste del i sagaen om Metal Gear med et enkelt, men samtidigt uendeligt svært, mål. De ville lave "det bedste PlayStation-spil nogensinde."

Yoji Shinkawa, der havde udmærket sig under arbejdet med Policenauts, blev af Kojima ansat som art director på projektet. Sammen med Kojima skabte han Metal Gear-seriens nu mere ikoniske visuelle stil. Den klassiske amerikanske tone med G.I. Joe-lignende soldater og miljøer blev skrottet. I stedet blev der gjort brug af mørkere farver og Shinkawas markante vest-møder-øst blanding af stiliseret realisme. Der var lige dele Frank Miller og Yoshitaka Amano i det endelige resultat.

Metal Gear Solid blev vist frem for en nysgerrig spilpresse for første gang under E3 i 1997. Spillet stjal fokus fra stort set alle andre spil på messen, hvilket inkluderede storspil som Banjo-Kazooie, Goldeneye, Starfox 64, Castlevania: Symphony of the Night, Final Fantasy VII og selveste The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

I Metal Gear Solid havde medlemmerne af Foxhound nu gjort oprør mod deres overordnede under et træningsophold på øen Shadow Moses ud for Alaskas kyst. Deres nye leder var Liquid Snake, og deres mål var at få fat i Metal Gear Rex – en helt ny model af den frygtede kernevåbentank. Nu, hvor hele verden var i fare, bad

USA's forsvarsminister, Jim Houseman, den forhenværende leder af Foxhound, Roy Campbell, om at tage hånd om situationen. Campbell vidste, at der kun fandtes en enkelt person i hele verden, der ville være i stand til at infiltrere Shadow Moses og organisationen, der engang havde været deres familie – og den person var Solid Snake.

Metal Gear Solid må have været både seriens og Kojimas første skridt ind i den tredje dimension, men alligevel var meget stadig det samme. Kameraet i spillet var låst, hvilket gav Snake og spilleren enten det strategiske overblik over området eller den mest tiltalende filmiske vinkel. Derudover var der sågar et førstepersonsperspektiv, man kunne aktivere for at sondere terrænet mere detaljeret. Radarsystemet fra Metal Gear: Solid Snake var nu blevet opgraderet til The Soliton Radar System, der var så avanceret, at det faktisk var i stand til at udregne de patruljerende soldaters synsfelt.

Metal Gear Solid var også noget nær det mest filmiske, der overhovedet kunne findes i spilverdenen. Hver del i spillet var så gennearbejdet, at den kunne anvendes som selve retningslinjerne for, hvordan man kombinerer historiefortælling med gameplay. Den pirrende fornemmelse når du gemmer dig for fjenden. Euforien når det lykkes dig at komme igennem et helt rum uden at blive

opdaget. Kampen mod Revolver Ocelot hvor du skal holde styr på antallet af patroner i tromlen. Ketchupflasken i fængselscellen. Mødet med Psycho Mantis der leder til, at han læser dit hukommelseskort og afslører, hvilke spil du synes om. Hele spillet var en lang kavalkade af scener, der i dag er klassiske spiløjeblikke.

Metal Gear Solid blev også det første spil, hvor Kojima og Konami begyndte at arbejde med et bestemt tema for spillene. Temaet i Metal Gear Solid var genetik eller teorien om arv kontra miljø. Hvad er det, der gør os til dem, vi er? Foxhound-desertørenes egentlige mål var at få fat i den døde Big Boss' krop og derefter anvende hans soldatgenerer til at skabe den ultimative hær. Historien spåede om en fremtid, hvor generne ikke længere begrænses inden for stamtræets vanlige rammer, men i stedet kunne formidles frit.

I dag klassificeres Metal Gear Solid ofte som "det bedste PlayStation-spil nogensinde" og som et af de vigtigste spil overhovedet. Både på grund af sin popularisering af stealthgenren og på grund af sine professionelt konstruerede mellemsekvenser. Postyret omkring Metal Gear Solid slog Hideo Kojimas status som en af de første store videospil-auteurs fast. Tidligere var "auteur" en term, der oftest blev brugt inden for filmens verden til at beskrive værker, hvor instruktørens personlige kreative vision var stærkt fremtrædende, og nu var betegnelsen på vej ind i spilverdenen.

Interessen var enorm, og spilverdenen begyndte selvfølgelig straks at længes efter en efterfølger. På E3 i år 2000 skulle de få anledning til at mangedoble deres længsel.

I det, der ofte beskrives som et af de mest ikoniske E3-øjeblikke nogensinde, viste Hideo Kojima en 8 minutter (!) lang cinematisk trailer, der præsenterede Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.

Folk troede knap deres egne øjne. Det faktum, at traileren selv i dag, tolv år senere, stadig føles majestætisk, taler for dens enorme gennemslagskraft. Spillets hype-niveau havde nået urealistiske højder. Mange mente til og med, at Kojimas "mellemspil", Zone of the Enders, kun blev solgt i mange eksemplarer, fordi der medfulgte en demo af Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Da hypen var på sit højeste, meddelte Konami, at der ikke ville komme flere detaljer om spillet, før det kunne findes i butikkerne.

Så fandt terrorangrebene den 11. september 2001 sted og vendte op og ned på hele verden. Også på udviklingen af Konamis efterfølger der kun var nogle måneder fra udgivelsen. Manuskriptet var allerede blevet skrevet om én gang, da urolighederne i Mellemøsten gjorde, at historien ikke længere kunne udspille sig i Irak og Iran, som det ellers havde været tænkt fra starten. Efter 9/11 blev der også lavet store ændringer. Først og fremmest i slutningen af Sons of Liberty hvor den

SNAKE EATER SKULLE SOM SAGT VÆRE HIDEO KOJIMAS SIDSTE METAL GEAR-SPIL.





kæmpestore mobile fæstning Arsenal Gear skulle have ødelagt Frihedsgudinden og derefter have hærgnet hele det sydlige Manhattan. Alle amerikanske flag i spillet blev også fjernet inklusive det, der skulle have dækket sidestebossens krop ved trapperne til Federal Hall. Konami holdte deres planlagte deadline.

Da fans endelig kunne smide spillet i deres PlayStation 2, fik mange alligevel et chok. Ikke på grund af 9/11. Mere på grund af det faktum at man i størstedelen af Metal Gear Solid: Sons of Liberty ikke spillede som seriens klassiske helt, Solid Snake. I stedet blev hovedrollen indtaget af en ny karakter med kodenavnet Raiden. Snake formodedes at være blevet dræbt i løbet af spillets første timer, der fandt sted om bord på fartøjet Discovery, hvor Revolver Ocelot stjal en ny version af Metal Gear fra det amerikanske militær.

Efter hændelserne på tankskibet blev tiden spolet 2 år frem til den nye helt Raidens mission. En terroristgruppe, der kaldte sig Dead Cell, havde kidnappet USA's præsident, James Johnson, og holdt ham nu som gidsel på den massive olieplatform Big Shell.

Da Sons of Liberty blev udgivet i november 2001, var det på alle måder en succes. Med tiden er der dog blevet rettet mere og mere kritik mod spillet, hvilket gør, at det ofte bærer titlen som den svageste del af Solid-serien. Eventyret var tekststungt med lange mellemsekvenser og endnu længere radiosamtaler.

Kritikere mente, at Hideo Kojimas auteurstatus havde lokket en form for overmod frem hos spilskaberen. Der stod oven i købet "A Hideo Kojima Game" på spillets omslag. Mange vidste heller ikke, hvad de skulle synes om spillets tema omkring "memetic engineering" taget fra Richard Dawkins teorier om memers som de kulturelle gener.

Den hemmelige kraft bag hændelserne i Sons of Liberty var The

RELATIVISME, PATRIOTISME, OG SPØRGSMÅL OM NATIONALE GRÆNSER

Patriots. En omnipotent gruppe mennesker der filtrerede og kontrollerede al verdens information for at kunne vinkle den efter deres egne ønsker.

Set i bakspejlet kan vi snarere se, at Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty var klart for sin tid, når det kom til fortællingen og de emner,

det valgte at berøre. Det er dog svært at argumentere imod, at spillets manuskript var overlæsset med unødigt indhold, og at der i den forbindelse var et stort behov for en hækkesaks, så det kunne trimmes lidt ned. I det næste spil gik Kojima tilbage til begyndelsen, både hvad angik spilmotoren og historien. Det var på tide at fortælle historien om den første Snake, der også var den bedste soldat, som nogensinde har levet: Big Boss. Under udviklingen af det, der skulle blive Metal Gear Solid 3: Snake Eater, fortalte Kojima, at spillet ville være det sidste Metal Gear-spil, som han instruerede.

Ved udgangen af 2004 blev Metal Gear Solid 3: Snake Eater udgivet. Spillet udforskede historien om Fox-agenten (ej at forveksle med Foxhound) Jack alias Naked Snake, der en dag skulle blive den legendariske Big Boss. I spillet er året 1964, og den kolde krig er på sit højeste, da Naked Snake får til opgave at dræbe sin forhenværende mentor, The Boss, efter at hun har sat hele verden på tærsklen til en 3. verdenskrig ved at sprænge en sovjetisk våbenmanufaktur i luften ved hjælp af en amerikansk atombombe.

Spilsystemet stillede denne gang betydeligt højere krav til spilleren, der nu var tvunget til hele tiden at holde styr på flere forskellige elementer. Ud over at snigeriet foregik i et helt nyt jungle- og udendørsterræn, så skulle spilleren også vurdere, hvilken udrustning, der skulle bæres, og hvilken type camouflage, der skulle bruges i de forskellige miljøer. Enhver skade, Snake pådrog sig, skulle også behandles med det rette udstyr.

Spillet havde også et helt nyt system til nærkamp, kaldet CQC



(Close Quarters Combat), og det trofaste Soliton-radarsystem var blevet erstattet af et betydeligt mere primitivt alternativ. Snake var endda tvunget til at spise ind i mellem for at holde sig frisk og vågen under missionerne. Snake Eater-spillet var en oprindelseshistorie, hvilket gjorde, at nye spillere ikke længere behøvede at sidde med notesbøger, kuglepenne og Wikipedia for at kunne følge med i historien.

Tematisk set diskuterede Metal Gear Solid 3 hændelserne under den kolde krig og stillede spørgsmål omkring relativisme, patriotisme, og hvad det egentlig indebærer med nationale grænser, når alt alligevel bestod af forskellige puljer af kapital, der blandede sig med hinanden. Denne konflikt blev også skildret i forholdet mellem Naked Snake og The Boss – soldater der engang stod på samme side, men nu var fjender på grund af det aktuelle politiske klima. Omstændigheder som de ikke selv kunne råde over, men alligevel var ofre for.

Snake Eater skulle som sagt være Hideo Kojimas sidste Metal Gear-spil. Til det næste afsnit i serien skulle en ny instruktør forsøge at leve op til samme høje niveau. Fansenes reaktioner var mildest talt skeptiske. Flere af dem i så høj grad at en mængde alvorlige trusler, herunder flere dødstrusler, blev sendt til Konami og daterstudiet Kojima Productions. Som resultat af dette befandt Hideo Kojima sig pludselig endnu en gang i den stol, som han troede, at han havde forladt. Denne gang delte han dog stolen med Shuyo Murata, som blandt andet tidligere havde instrueret Zone of the Enders: The 2nd Runner og skrevet manuskriptet til Snake Eater sammen med Kojima. Under udviklingen af Solid-seriens fjerde kapitel mellem 2006 og 2007 blev PSP-spillet Metal Gear Solid: Portable Ops udgivet. Denne titel havde sit udgangspunkt direkte efter hændelserne i Snake Eater. Portable Ops var det første spil i den officielle serie, der ikke var instrueret af Kojima, men det blev straks slugt af fansene som en forret til det store afsluttende måltid, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Efter tre års udvikling blev spillet udgivet over hele verden den 12. juni 2008 – præcis ti år

efter Metal Gear Solid og tyve år efter Metal Gear.

I Guns of the Patriots blev flere af Metal Gear-seriens gamle temaer genoptaget. Fremmedgørelse som følge af den teknologiske udvikling, krigens effekter i form af posttraumatisk stress, og hvordan vi først forstår vores verden, når den er på randen af udslettelse. Spilteknisk vendte flere af spilseriens velkendte elementer tilbage, men i en opdateret version. For eksempel var ens camouflagedragt blevet til det intelligente camouflagesystem Octocamo. På mange måder var spilsystemet også mere vestligt med større fokus på action, et kontrollerbart kamera, samt muligheden for at spille hele eventyret i et førstepersonsperspektiv.

I GUNS OF THE PATRIOTS BLEV FLERE AF METAL GEAR-SERIENS GAMLE TEMAER GENOPTAGET

Det taktiske snigeri fandt denne gang sted i forskellige krigszoner, hvilket betød, at man også kunne spille de stridende parter ud mod hinanden for at komme videre. I Guns of the Patriots havde Konami også et nyt fokus på psykologisk krigsførsel. Dels i form af at du kunne skræmme og forvirre soldaterne på slagmarken på

forskellige måder, og dels i form af at historien fulgte de forskellige karakterers personlige udvikling.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots blev svanesangen i historien om Solid Snake. Det skulle kræve utallige timer med mellemsekvenser, enorme mængder tekst og en hel DLC-database kaldet Metal Gear Solid 4 Database, for at Kojima ville have mulighed for at udrede alle de tråde, han havde lagt ud gennem serien.

Resultatet var et spil så svulstigt og hyperbolsk, at det skulle være lænket til jorden for ikke at flyve væk. Det skiftede konstant mellem

alvorlige emner, som undergangsromantik og generations-skifte, for i næste øjeblik at fokusere på en abe i trusser.

Tro det eller ej, men til sidst lykkedes det faktisk Kojima at få udredt samtlige tråde. Fansene var glade. Alle brikkerne faldt på plads, selvom manuskriptet igen var både for stort og alt for rodet. På samme tid viste Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots også, at Kojima, hvad enten han ønskede det eller ej, var uløseligt bundet til sin egen skabelse. Et af spilverdenens mest hyldede kreative genier, der, som en dygtig musiker, blev dømt af sine fans til for evigt at spille forskellige variationer over den samme sang igen og igen.

Før planlægningen af det næste spil i serien var Kojimas plan derfor at udvikle nye idéer som et yngre produktionshold skulle realisere i et helt spil. En af idéerne var at lave et spil om The Boss og hendes Cobra Unit under invaderingen af Normandiet. Til Kojimas store ærgrelse mødte hans forslag

stor modstand i både Kojima Productions og Konami. Det nye hold følte sig ikke bekvemme med det store ansvar, som opgaven indebar.

Kojima har udtalt sig om en typisk dag i hans liv:

"Hvordan ser en typisk dag i mit liv ud?

Ja, bare så alle ved det, så arbejder de fleste på Kojima Productions fra 9 til 17. I mit tilfælde er det anderledes. Jeg skal tage mig af den forretningsmæssige side af spillets udvikling, producer-stillingen såvel som det kreative arbejde. Så jeg har tre jobs, som jeg passer samtidigt. Jeg står op klokken 5 om morgenen og er som regel på kontoret omkring 6.30. Først holder jeg et møde med Konami, og derefter holder jeg møde med holdet på Kojima Productions.

Efter det mødes jeg med nye medarbejdere og taler med dem og deres kommende arbejde. Det er min formiddag. Om eftermiddagen får jeg tid til at tage hånd om mit eget arbejde. Jeg tjekker mail, godkender designs, kigger på betalingsomkostninger, designer nye spilsценарier, skriver manuskripter og tager en tur rundt i studiet for at sikre mig, at alle laver det, de skal.

Sent på aftenen går jeg måske ud og spiser med nogle folk fra branchen. Brainstormer, ser en film, spiller et spil. Jeg kommer hjem omkring midnat. Der tjekker jeg twitter, tager et brusebad og forsøger at være i seng omkring klokken 1, men oftest bliver det klokken 2."

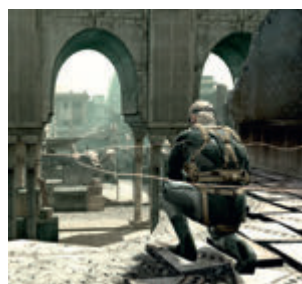
Det er få mennesker, der kan håndtere sådan et tempo. Kojima har også kone og barn derhjemme, og balancen mellem familie- og arbejdsliv har ofte været vanskelig. Hideo har blandt andet fortalt, at han i sin fritid ofte legede med LEGO med sin søn, eftersom det gav ham mulighed for samtidig at arbejde på nye banedesigns til kommende spil. Ser man på resten af spilindustrien, så er Kojima egentlig en mærkelig snegl, da han virkelig gør alting selv. Han godkender alle detaljer i sine spil, hvilket er anderledes end andre steder i spiludvikling, hvor folk ofte arbejder i fastlagte hold, der står for forskellige dele af spillet. Kojima er inde over samtlige aspekter af spillet.

"Jeg er nok meget individuel som person. Jeg skal gøre alting selv. En af de personer som de fleste designere nok hader at arbejde med."

For at overgangen skulle blive så ubesværet som muligt for både fansene og Kojima Productions, blev det, der skulle blive "Metal Gear Solid 5", i stedet til to forskellige spil: Metal Gear Solid: Peace Walker til PSP, der behandlede Big Boss' historie i 70'erne, instrueret af Kojima, samt starten på en helt ny serie til PlayStation 3 og Xbox 360, der skulle udvikles af et nyt hold og kredse omkring karakteren Raiden, Metal Gear Solid: Rising.

Metal Gear Solid: Peace Walker kom på scenen. Spillet blev endnu en succes for Kojima, da han og hans team arbejdede strålende med det bærbare formats begrænsninger. Peace Walker

JA, BARE SÅ ALLE VED DET, SÅ ARBEJDER DE FLESTE PÅ KOJIMA PRODUCTIONS FRA 9 TIL 17.



indeholdt formodentlig det mest dybdegående spilsystem, som serien har set hidtil.

Hvad skete der så med Metal Gear Solid: Rising? Det forsvandt. Kojimas mareridt var igen blevet en realitet. Det nye hold magtede ikke opgaven, hvilket ledte til, at han ved udgangen af 2010 lagde projektet på is. I dag er spillet sendt videre til den japanske udvikler Platinum

Games, der har overtaget udviklingen.

Spørgsmålet er, om Hideo Kojima nogensinde kommer til at kunne gøre, hvad han gerne vil og slide sig fri af sin Metal Gear-serie. I filmens verden havde en lignende situation været helt absurd. Ingen ville forsøge at tage over efter Ingmar Bergman, Stanley Kubric eller Akira Kurosawa. Det ville være det rene selvmord. Men det er, hvad fans kan forvente, når det kommer til Metal Gear og Kojima. Det er også forståeligt, for der findes ingen andre spil som Metal Gear.

Krig er helt sikkert et populært emne i computer- og konsolspil. Spilverdenen har utallige kompetente krigsspil, der har givet os alt fra fotorealistic grafik til vanedannende digitale paintball-kampe.

Derimod er der langt mellem de spil, der tør at tage det ekstra skridt – som tør at stikke hovedet frem og risikere, at nogen giver dem et slag i ansigtet. Det er derfor, vi elsker Metal Gear. En serie der ikke er bange for i det ene øjeblik at tale seriøst om, hvor forfærdelig krig er, for i det næste øjeblik at kaste sig ud i vilde robotkampe, vilde konspirationsteorier og gammeldags toilethumor.

Det, som er så fascinerende ved Metal Gear, er, at det er en spilserie, der tør være unik og anderledes. Metal Gear er ligeglad med, om folk griner af dets tekststunge historie, eftersom dets ambitioner er så meget større end hos nogen anden spilserie.

Derfor ønsker vi på Gamereactor både Kojima og Metal Gear i topform i mindst 25 år til.

Viktor Eriksson

Anmeldt



BORDERLANDS 2

PC, PS3, XBOX 360

Spiltype ACTION Udvikler GEARBOX SOFTWARE Udgiver 2K GAMES Premiere 21 SEPT Antal spillere 1-2 (1-4) Aldersgrænse 18

Thomas vender tilbage på lootjagt med nye figurer, nye våben og nye omgivelser

For et spil med så store forventninger på sine skuldre, virker det hele en smule for sikkert den første times tid i Borderlands 2. Den muntre robot Clap-Trap, der faktisk slet ikke er så munter men blot ikke er blevet programmeret til at udtrykke andet en glæde, tager godt i mod dig, og herfra er det så ellers som at træde lige ind i en udvidelse til det første spil.

En smule skuffet traver jeg således gennem snelandskaber med en sølle pistol, ingen særprægede karakterevner og missioner udstedt af den løjerlige Sir Hammerlock – en vilddyr-ekspert der synes taget direkte fra den afrikanske savanne. Jeg er udmærket klar over at dette er efterfølgerens måde at byde nye soldater velkomne, men det er sløvt og faktisk en smule kedeligt.

Men hvad den første times spil ikke viser er, at Pandora er et ganske andet sted end sidst, og at startens lidt mere moderate tempo, faktisk skal vise sig at være den første indikation af at udvikleren denne gang har givet spillets historie og pacing lov til at udfolde sig langt mere effektivt.

Sanctuary er hvor alt dette begynder at vise sig. Den western-inspirerede by er fuld af skæve personligheder, faldefærdige automater, lysende skilte i alskens forskellige farver og et lydspor der nærmest beder dig om at tage det med ro. Både Moxxi, Zed, Marcus,



VÅBNE

Våbnene er langt mere varierede denne gang, både i udformning og effekt. Hver fabrikant har sine særpræg der gør dem nemt identificerbare, samtidigt at deres effekt ikke blot er varianter af et maskingevær. I stedet kan man nu samle haglgeværer op der skyder rullende giftkugler, pistoler der skiftevis skyder med slag og skade, samt granater der både suger fjenderne til sig samt klitrer sig til dem.

Tannis og adskillige andre af de bedst kendte personligheder fra det forrige spil, har fundet vej til denne lille flække, og det er disses mange opgaver der sparker tempoet og spilleglæden op i et højere gear.

Historierne var mange om hvor travlt Gearbox Software havde haft med at færdiggøre det første spil, og et af de steder det kun-ne mærkes var i missionerne, der ofte ikke bestod af meget

PANDORA SELV ER OGSÅ HELT FORANDRET

andet end at skyde fjender og indsamle objekter. Missionsmålene er denne gang blevet flere, men det er i langt højere grad historierne som forklarer og løbende udvider missionerne, der har fået kastet meget mere udviklerkærlighed efter sig.

En mission starter således som en afsporing af et godstog, men blander pludseligt konstruktionen af hjemmelavede bomber, en forskruet lille piges hævntogt og et plot-twist ind i baduljen. Andetsteds sendes man på en infiltrations-mission, hvor man skal

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK



BADASS RPG

Borderlands 2 er ikke kun et spørgsmål om "mere og større", for foruden et langt mere alsidigt karakterudvalg, er der også blevet arbejdet med at gøre rollespiselementerne dybere. Dette sker primært gennem de såkaldte Badass Points, der er en slags udvidelse af "Achievement"-systemet, der konstant belønner dig for at opnå alskens forskellige delmål. Disse giver permanente opgraderinger til din spilleprofil og ikke kun den enkelte figur.

udgive sig for at være et pizzabud, inden man får adgang til de kloaker der huser fire mystiske fjender, der hver har et skildpaddeskjold på ryggen – cowabunga!

Uanset om du målrettet vælger at følge de missioner der fortæller selve hovedhistorien, eller i stedet bruger tiden på de mange sidemissioner, er kvaliteten så utroligt meget højere denne gang.

Det samme kvalitetsspring gør sig gældende i udformningen af de valgbare karakterer. I det første spil virkede det på alle tidspunkter som om de fire karakterer hver var designet til et solo-spil. Naturligvis kunne de hjælpe hinanden i holdspil, men synergiene var sjældent effektive nok til at man ikke ville kunne klare sig lige så godt alene. Sådan er det ikke længere.

I Borderlands 2 er det således tydeligt at man har afluret MMO-genren endnu mere nøje, og Maya kan således "crowd-controlle", Salvador "tanke", Zero lege snigmorder og gøre enorm skade på en fjende, mens Axton er altmuligmanden.

"Kan" er dog nøgleordet her, for forskellen mellem de tre forskellige evnetræer, som definerer hver af de fire karakterer, er denne gang langt større end sidst.

Pandora selv har også gennemgået en massiv transformation, selv om man skal bruge et par timer på eventyret før det begynder at vise sig for alvor. Væk er de typisk brune og grå områder, som her er blevet erstattet med Opportunitys stål og glas-futurisme, Caustic Caverns syregrønne huler og Highlands græsgrønne, rullende bakker og blå himmel. Kedelige snelandskaber og ørkner slipper man ikke helt for, men variationen er langt bedre denne gang.

Det tager et par timer om at varme op og vise sine mange kvaliteter, men der er ikke nogen tvivl om at Borderlands 2 i stor stil er hvad jeg havde forventet og håbet på fra Gearbox' eftertragtede efterfølger. Det forbedrer stort set alt fra for-gængerens og gør det svært nogensinde at kigge tilbage.

9

Thomas Blichfeldt



TEKKEN TAG TOURNAMENT

PS3, X360

Spiltype FIGHTING Udvikler NAMCO Udgiver NAMCO Pr. Antal spillere 1-2 (1-4) Aldersgrænse 16

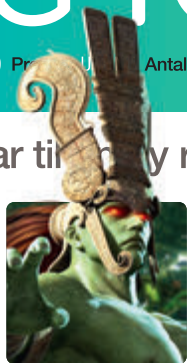
Namcos hårdtslående fightere er klar til en ny runde tag team-tæsk med Tekken

Efter et helt år i de japanske arkadehaller er tiden endelig inde til at Tekken Tag Tournament 2 udkommer på konsollerne. Og for at gøre det til noget særligt, er Namco gået ekstra langt for at fylde spillet med så meget fanservice som overhovedet muligt.

Tag Tournament-serien er Namcos legeplads, og fordi de betragtes som spin-offs, der ikke er del af den officielle historie, kan de fylde holdopstillingen med kæmpere, der er døde, og adskillige variationer over samme figur. Det betyder heller ikke noget om balancen er perfekt, for tag-systemet opfordrer nærmest til at man finder så lange og ubrydelige combos som hoverhovedet muligt. Dertil kommer, at Namco nu også har tilføjet figuren Combot, som du kan udstyre med angreb fra alle de andre kæmpere, og således bygge en komplet ubalanceret superskabning.

Kort sagt er Tekken Tag Tournament 2 herligt trivielt på den gode måde. Det eksisterer kun for at gøre fighting sjovt på den samme underlige måde som Marvel vs Capcom 3 gjorde. Ud af det forholdsvist sindssyge ensemble af mere end 50 figurer, inklusiv hele Tekken 6-banden samt nogle ekstra, har jeg som sædvanlig holdt mig til min favorit Bob, men Bryan Fury komplimenterer ham på fin vis.

Det er altid let at lave hurtige tags, og det er der adskillige mulig-



JORDEN RUNDT

Det er banerne, der har fået det største grafiske løft siden Tekken 6. Bedst er en bane på Nordpolen, hvor vi møder selveste julemanden, samt en bane i Sverige som dog mest ligner Sydtyrol.

UDSEENDET

Man kan skræddersy sine kæmpere til at se ud som man ønsker. Synes du Eddys metroseksuelle vest trods alt er for lille, kan du skifte den ud med en meget mandligere pelsfrakke.

heder for at gøre. For eksempel kan man med lidt øvelse starte en combo med Bob og lynhurtigt hive Bryan ind, så du har to kæmpere på skærmen til at juggle modstanderen inden I slutter af med et co-op-superangreb. Namco har også valgt at udvide bound-systemet fra Tekken 6, så det er relativt let at stunne din modstander med en air juggle og så fortsætte comboen på jorden. Det er endda muligt at lave såkaldte Tag Assaults hvis du ikke har

GODT SPIL, MEN DET FØLES SOM EN UDVIDELSE

meget liv tilbage og er gået i Rage Mode. Noget jeg føler giver en bedre mulighed for at komme ind i kampen igen end Rage-funktionen gjorde i Tekken 6.

Tekken Tag Tournament 2 har rent ud sagt flere muligheder end noget tidligere Tekken, og det vil uden tvivl føre til at fansene finder fuldstændigt knækkede teknikker og figurer, der skal patches. Men så længe du spiller på et gennemsnitligt niveau er det bare sjovt at eksperimentere i et spilsystem, der føles overraskende



2

FIGHT LAB®

Namco er ganske stolte over træningsdelen Fight Lab, som blandt andet skal lære dig at blive en rigtig skarp Kazuya-spiller. Desværre leverer det ikke varen, og føles for upædagogisk og klodset.

TOURNAMENT

Man kan sagtens spille Tag Tournament en mod en, to mod to og faktisk også fire personer samtidigt. Føler du dig ekstra skrap kan du også spille to mod en.

friskt, taget i betragtning at det hovedsageligt bygger på Tekken 6. Jeg tror også, at det faktum at man kan spille fire spillere på samme skærm på samme tid vil blive værdsat af mange, der blot ønsker lidt sjov med party-fighting, trods det vilde kaos der udspiller sig foran dem.

I sidste ende føler jeg dog, at den store lighed med Tekken 6 er lidt af et problem for Tekken Tag Tournament 2. Og selvom jeg er glad for at Namco ikke har valgt at kaste sig direkte ud i Tekken 7, og i stedet gemmer det til næste generation, så minder det grundlæggende for meget om sin forgænger. Hvis du ser bort fra evnen til at skifte figur, er det mere eller mindre det samme spil, og den følelse er svær at ryste af sig. Når jeg endelig bliver træt af at skifte mellem figurer og i stedet vælger 1 mod 1-kampe, er det tydeligt hvor lidt her er sket. Og med det i tankerne gør det ikke den store forskel, at Namco har forbedret grafiske detaljer som at figurerne bliver våde på baner med vand, eller at baggrundene er mere detaljerede end nogensinde.

Den enkeltstående ting, Namco har omtalt mest inden Tekken Tag Tournament, er online-funktionen Tekken World Federation. Her er de tydeligvis gået Call of Duty i bedene, og TTT2 er det første kampspil, der tilbyder dig reelle statistikker som faktisk kan hjælpe dig i dit spil. Der vil også være nye udfordringer hver uge, såvel som mulighed for at udveksle erfaringer med andre Tekken-spillere på et forum, såvel som chancen for at deltage i turneringer. Det er stadig for tidligt at sige hvordan det vil udspille sig, men ambitionsniveauet er højt, og jeg kan lide at Namco har investeret så meget energi i online-delen i lyset af hvor problematisk den var i Tekken 6.

Jeg har det virkelig sjovt med Tekken Tag Tournament 2, men jeg har stadig en fornemmelse af at jeg spiller en udvidelse snarere end det helt nyt spil. Og det hjælper de mange nye indstillinger ikke på. Har du ikke Tekken 6 i forvejen, er det her et godt køb, men hvis du er træt af forgængeren tror jeg ikke, at dette er, hvad der vinder dig tilbage.

7

Jonas Mäki



WILD BLOOD

IPAD, IPHONE, ANDROID

Spiltype ROLLESPIL Udvikler GAMELOFT Udgiver GAMELOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-8) Aldersgrænse 15+

Wild Blood fra Gameloft indtager mobilene med Unreal 3-motoren

Det er blevet yderst moderne at genfortolke legender og historiske skikkelser både i film- og spilform. I biograferne har vi kunnet opleve Abraham Lincoln som koldblodig vampyrdræber og i spilform får vi nu historien om Kong Arthur og Ridderne af Det Runde Bord.

Det er denne historie som mobilgiganten Gameloft nu tolker videre på. Og som med Abrahams vampyrhistorie, griber denne også til en række friheder, der næppe tager udgangspunkt i virkeligheden. Arthur opdager nemlig også denne gang Guineveres utroskab, og mister ganske enkelt forstanden. Ved hjælp af den kraftfulde magiker Morgana beslutter han sig for at jage Lancelot. Morgana har naturligvis mindre ædle motiver og vælger at åbne helvedes porte, og som du måske kan gætte, har det skæbnesvangre følger for riget Albion og Lancelot, der dog heldigvis finder hjælp hos troldmanden Merlin.

Det er i rollen som Lancelot, at jeg sætter fødderne i den lokale kongelige landsby. Og det er her at det bliver klart, hvorfor Kong Arthur mest af alt ligner et rustningsklædt medlem af Gears of War. Dette er Gamelofts første spil nogensinde, der bygger på Unreal 3-teknologien, og det kan ses og mærkes, at de store kanoner er kørt i stilling. Lige fra den stemningsfulde titelmelodi til præsentationen. Carl Vaudrin, som nogle måske husker for dennes samarbejde med



LEVEL UP

Lancelot høster naturligvis en slags erfaringspoint i kampen mod fjenderne i form af guld, der kan bruges til at åbne op for nyt udstyr, forbedre eller udvide ridderens færdigheder. Gameloft har dog lavet nogle ganske smarte detaljer i den sammenhæng. Eksempelvis stiger din figur i erfaringsniveau og udseende, ved at du bruger penge på at opgradere dennes forskellige evner og statistikker.

Jesper Kyd i Assassin's Creed, kan det med musik. Selv stemmeskuespillet har ligeledes fået et nøk i den rigtige retning og fungerer strålende, især i sammenligning med tidligere Gameloft-titler.

Detaljegraden er for et mobilspil uhyggelig god, omgivelserne fantastiske, og fjenderne er typisk Unreal-magi. Så det tekniske er som det skal være. Jeg har dog altid haft det svært ved Unreal 3-motoren til mobiler, da den oftest ender i flotte spil, der hurtigt

DETALJEGRADEN ER FOR ET MOBILSPIL FANTASTISK

sygner hen, efterhånden som man indser at det hele kører på predefinerede skinner. Modsat Infinity Blade, som vel er det mest kendte eksempel på Unreal 3-motorens evner på mobile platforme, er dette dog ikke et eventyr der består af start-stop-sekvenser. Wild Blood spiller som et typisk tredjepersons hack'n'slash og du bevæger din ridder ved hjælp af et virtuelt pad, der dukker op på den venstre halvdel af skærmen, der hvor du sætter fingeren (eller modsat hvis du indstiller den til venstre-

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK



IAP

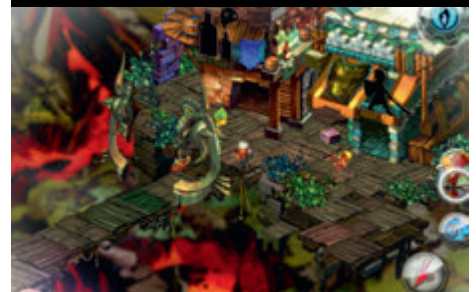
Wild Blood indeholder mulighed for at købe sig til penge og dermed stats eller nye skins, men det er aldrig bindende nødvendigt at punge ud, især da man i løbet af eventyret kan vælge at genspille en tidligere gennemført bane for ekstra guld. Og der er nok guld at finde. Både fjender, krukker, tilfangetagne byboere og quests giver nemlig alle guld. Så In-App-Purchase-systemet er forbeholdt de utålmodige.

håndede). Den højre side bruges til at styre kameraet og fire knapper bruges til at tæske fjender, spurte eller kaste besværgelser. Og det er ganske imponerende at se på, ikke alene fordi der ofte er 4-5 fjender på en gang, eller fordi der bydes på ganske store bossere, men også fordi der er tænkt godt over brugen af Unreal 3-motoren som brillerer med masser af kapow-effekter og lir.

Undervejs i min tur gennem de ti baner, møder jeg således arrige dømonslagtere, skeletkrigere, bueskytter, en gigantisk drage, ild- og iskastende magikere, ildspydende statuer, kæmpe bossere og gargoiler, samt nogle uvæsener med eksploderende hoveder, som jeg ikke aner hvordan bør kategoriseres. Der er kort sagt gravet godt og grundigt i monsterskuffen. Når du efter knap ti timers spiltid når den endelige slutning, kan du fortsætte med deathmatch-kampe online eller lokalt. En fin lille bonus på en i forvejen lækker mobilspilsoplevelse.

9

Lee West



BASTION

IPAD

Spiltype ROLLESPIEL **Udvikler** SUPER GIANT GAMES
Udgiver WARNER PREMIERE **UDE NU**
Antal spillere 1 **Aldersgrænse** 12+

Bastion finder sted i en verden, der i bogstaveligste forstand er blevet fragmenteret efter at en begivenhed kendt som The Calamity har splittet verdenen til atomer.

Man indtager her rollen som The Kid der skal forsøge at løse gåden bag den enorme katastrofe, og naturligvis se om andre har overlevet den. Men først må man genoprette verdenen, og dette gøres ved at indsamle jordens magiske mineral, kaldet cores, der skal indsættes i den højst beliggende by i landet, Bastion.

Det, der er særligt unikt ved Bastion, er grafikken og hvordan denne understøtter

MAN INDTAGER ROLLEN SOM THE KID I BASTION

spillets historie og den konstante fortællerstemme, der dynamisk kommenterer på begivenhedernes gang. Banerne former sig efterhånden som The Kid betræder dem, og det i sig selv er en ganske unik oplevelse at se på. Spillet er dog langt mere traditionelt end man ved første øjekast skulle tro. Der er loot der skal samles, udstyr der skal opgraderes og fjender der skal slægtes i de sirligt håndmalede miljøer.

Ved udgivelsen til Xbox 360 og pc var vi her på redaktionen begejstrede over kvaliteten af grafikken og den fantastiske musik der blander harpe med indie-lignende guitar-flader. Det er desto mere imponerende at Super Giant Games nu har klemmt alle de lækre detaljer ned på iPad til en pris på sølle 30 kroner. Du kan vælge at styre din figur ved hjælp af touch-to-move, hvor du ganske enkelt klikker der på skærmen, hvor du vil have The Kid til at gå hen. Foretrækker du en mere traditionel styreform har udvikleren også klemmt et virtuelt joypad med i pakken. Og som om det ikke er nok, finder du også udvidelsen fra konsollerne inkluderet i pakken. Har du endnu ikke stiftet bekendtskab med den fortræffelige verden, har du nu nok af valg. Xbox 360, pc eller

8

iPad. Uanset formatet, garanterer vi, at du får en unik oplevelse.

Lee West



F1 2012

XBOX 360, PS3, PC

Spiltype RACING Udvikler CODEMASTERS Udgiver CODEMASTER Premiere 21. SEPT Antal spillere 1-2 (1-16) Aldersgrænse 3+

I sidste års udgave af Codemasters Formel 1-serie var det ganske tydeligt, at studiet allerede var løbet ind i det problem, der uundgåeligt opstår, når en udvikler bliver bedt om at opdatere den samme serie med et nyt kapitel hvert år. For hvor finder man pladsen til innovation?

Alligevel har det seneste kapitel travlt med at vise hvor meget der er sket siden sidst, og det første eksempel på dette ses ved, at hele det menu-system, hvor man så alting i kørerens perspektiv, er blevet skåret væk. Det virker nærmest som om Codemasters denne gang har delt udviklerne op i to hold, hvor det ene har fået til opgave at fylde på med nye spil-muligheder, mens det andet har koncentreret sig om alt det der sker på banen. I hvert fald er der en del nyheder at spore begge steder.

Karriere-delen er endelig blevet udvidet med solide træningsmissioner, der lærer dig om alt fra brugen af KERS og DRS til hvordan du bedst skærer et sving for at få mest fart med ud af det. Den slags har serien savnet i lang tid. Andetsteds under karrieren finder man Season Challenge, der lader dig udfordre enkelte kørere for at tage deres plads på holdet,



DET PERFEKTE SVING

Fordi så meget afhænger af aerodynamik og downforce i Formel 1, kræves det at bilen bevæger sig i høj hastighed for at have maksimalt vejgreb. Med andre ord skal køreren altså kunne holde en høj hastighed i svingene for ikke at miste greb, samt holde øje med at han rammer den bedste kurve for hurtigt at kunne komme på gassen igen. Samtidigt er det på alle tidspunkter nødvendigt at holde øje med dækslitage, hvilket betyder at udskridninger og hjulspind ikke er acceptabelt. Var det noget med en tur?

samt den mere normale karrieremulighed, hvor du starter fra bunden og skal bevæge dig op gennem feltet.

PÅ BANEN VIL SERIENS FANS OGSÅ OPLEVE VELKOMME NYHEDER

Champions Mode er ligeledes et interessant tiltag, hvor man kan udfordre de seks forskellige verdensmestre, der alle er med i spillet, i en bunke meget varierede udfordringer. Se eksempelvis om du kan overhale Kimi Räikkönen med kun tre omgange tilbage, eller tage førstestpladsen fra Schumacher.

Ude på banen vil seriens fans også opleve velkomne nyheder, og forskellen mellem de forskellige dæktypen er denne gang virkelige stor, hvilket gør at man skal tænke mere over løbsstrategien. Grafikken har også fået et ordentligt skub i den rigtige retning, men lyden er faktisk endnu mere imponerende med

8

bedre motorlyde og langt flere detaljer. F1 2012 er et solidt skridt i den rigtige retning for serien.

Thomas Blichfeldt



MADAGASCAR 3: THE VIDEO GAME

XBOX 360, PS3, PC (Skrrevet af Sebastian R. Sørensen)

Posen er åbnet, og jeg må nok dømmе glasset halvt tomt. Dette er endnu et forsuttet licensbolsje, og smagen samt kvaliteten er langt væk. Madagascar-filmene er fyldt med god humor og energi, og sådan cirka intet har fundet vejen ind i spillet, desværre.

Personligt er jeg stor fan af pingvinerne, og elsker deres spin-off TV-serie. Ja, de er med i spillet - men desværre kun som elementer i forskellige cut-scener.

4 Min 5-årige søn fandt det for svært, min 10-årige for kedeligt. Jeg kan også selv undvære løjerne.

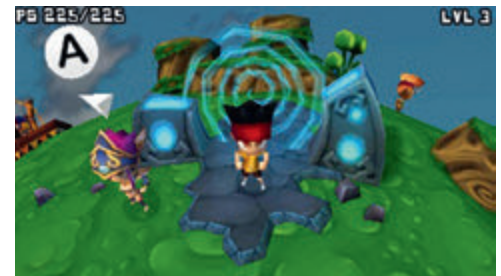


GUILD WARS 2

PC (Skrrevet af Lee West)

Der er ingen måde, hvorpå vi kan klemme en anmeldelse af et af de mest ventede MMO-rollespil ned på en side eller to i bladet. I sidste nummer bragte vi seks sider om spillet, og på Gamereactor.dk har Jostein Holmgren anmeldt titlen. Ni-tallet her til venstre er således karakteren, han endte med, og er det alt du behøver, så er det bare at drøne forbi din lokale spilpusher og købe ind. Vil du vide mere om Guild Wars 2,

9 så kig forbi Gamereactor.dk og få det fulde billede. Arenanets titel fortjener en god behandling.



PLANET CRASHERS

NINTENDO 3DS (Skrrevet af Lee West)

Planet Crashers er et hack'n'slash, hvis verdener er en bunke mikroskopiske kugler (tænk de små planeter i Mario Galaxy). Ideen er sjov nok. For hvorfor have mere end tre grotter, nogle questgivers, en søjle med nye missioner og en butik pr planet? Det er jo alt man behøver. Desværre består musikken af 30 sekunders pinsom loop af elevatormuzak, grafikken er ensformig, og grundelementerne drøkedelige. Hvordan skaberne

2 af Mutant Mudds kan levere sådan en trist rollespilsoplevelse er ufatteligt. Undgå.

VIND EN IPAD

SAMT FILMEN CRONICLE



Spørgsmål:

Hvis du kunne vælge mellem en iPad og have superkræfter, hvad ville du så vælge og hvorfor?

Give os din bedste beskrivelse og du har chancen for at vinde en iPad 16GB samt filmen Cronicle

humac

LÆS MERE OG DELTAG PÅ
**GAMEREACTOR.DK/
KONKURRENCE**

FIND OS PÅ 
FACEBOOK.COM/GAMEREACTOR

JOE DANGER THE MOVIE

XBOX 360

Spiltype ACTION Udvikler HELLO GAMES Udgiver HELLO GAMES
Premiere 14. SEPTEMBER Antal spillere 1-4 (1-4) Aldersgrænse 7+



Det var de færreste der nåede at reagere, inden det oprindelige Joe Danger havde begyndt sit charmeangreb - først på PlayStation 3 og senere på Xbox 360. Miniput-holdet hos britiske Hello Games havde nemlig på kort tid sammensat et spil af den slags, der via et enkelt billede kunne sende de fleste spillere med mod på arkadeaction i knæ.

Plottet var simpelt, og som den engang så hæderkronede stuntmand Joe Danger skulle du hjælpe stjernen med at genfinde gårdsdagens popularitet ved at gennemføre baner bestående af vanvittige motorcykelstunts.

JOE DANGER GØR NÆSTEN ALT RIGTIGT

Ligesom de fleste spilnydere i dag godt ved hvem Joe Danger er, synes det også at være de fleste, der nu kender til stuntmanden i det spilunivers hvor han befinder sig. I hvert fald er det ikke længere Hollywood-arbejde der mangler, og filmene og deres mange stunts tigger nærmest efter den populære stuntmands unikke evner.

Banerne er også denne gang delt op i forskellige verdener, der dog nu er kategoriseret efter et særligt filmtema. I den første oplever man således Hr. Danger som Indiana Jones-inspireret eventyrer, mens han senere giver den som James Bond-klon, motorcykelbetjent, dinosaur, robotspecialist, dinosaur-



MULTIPLAYER

Et stort aspekt af det forrige spil var muligheden for selv at lave sine baner, og heldigvis er det også en mulighed der har fundet dens vej til efterfølgeren - naturligvis sammen med multiplayer for op til fire spillere.

GAS OG BREMS

Tilgængeligheden er lige så stor som sidst, også selvom der denne gang er blevet skruet kraftigt op for variationen. Med LT og RT-knapperne giver man således gas eller brems, mens man med analogsticket styrer Joes balance og derved eksempelvis får ham selv og fartøjet til at dreje rundt i luften.

ekspert og mere.

I en bane skal der eksempelvis konkurreres mod andre stuntmænd på tid, mens der i en anden skal indsamles mønter, bananer, stjerner og bogstaver, samtidigt med at man skal komme helskindet i mål. I en tredje er enhver form for tidsramme droppet til fordel for udforskning, hvilket er en beslutning som klæder spillet overraskende godt.

Alle de forskellige varianter krydres yderligere med det givne filmtema, samt en ivrig filminstruktør der i baggrunden skråler hvad han ønsker du skal gøre, således at det passer ind i hans film.

Joe Dangers nyeste eventyr er for at sige det kort en charmebombe af format, der tilmeldt er fyldt til randen med lettilgængeligt indhold, og samtidigt indeholder et gameplay der til tider kan være skræmmende fængende. Hvis du derfor ikke allerede har fået nok af afsindige stunts i Trials Evolution eller banebygning og Joe, er der ikke mange veje uden om denne efterfølger.

8

Thomas Blichfeldt



LITTLE BIG PLANET VITA

PS VITA

Spiltype ACTION Udvikler TT GAMES
Udgiver WARNER BROS. INTERACTIVE Premiere UDE NU
Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 7+

Media Molecules kærlighedsbarn, der nærmest overvældede os alle med det første kreative platformeventyr, har aldrig tabt pusten for alvor, men alligevel virkede det på mig som vi nu havde set alt hvad serien havde at byde på, og alligevel har jeg haft svært at give slip på den nye PlayStation Vita-version.

Krydsningen af den ideoerige serie og den opfindsomme lommekonsol er så åbenlys at man må forvente det var en af de første spilbestillinger Sony lavede idet de havde sat den sidste finger på konsollens hardware. Derfor kommer det heller ikke som nogen overraskelse, at man efter kort tid bliver introduceret for baner hvor der skal trykkes både foran og bagpå konsollen for

MEDIA MOLECULES KÆRLIGHEDSBARN ER TILBAGE

at flytte klodser, åbne passager og sende Sackboy flyvende gennem luften.

Næsten lige så snedig er muligheden for at tage billeder med konsollens kamera, som sidenhen kan bruges som teksturer på stort set alt i spillet. Har man tænkt sig at gå online med spillet, betyder den slags ganske givet at man inden længe vil støde på kreationer af de mere perverterede slags, men for alle os der bruger systemet som det er tiltænkt, er det en åbenlys men virkelig sjov mulighed.

Udvikleren er ikke længere den samme, og selvom den slags ofte resulterer i spil der ikke helt lever op til originalerne, er det heldigvis ikke situationen her. Udviklertalentet skinner igennem hurtigt, og hvor man i første omgang blot er glad for at det hele minder om de tidligere spil i serien, måtte jeg efter et par verdner erklære mig overrasket over at dette faktisk er den mest underholdende samling baner jeg endnu har oplevet i et Little Big Planet.

Jeg mangler dog stadig noget "helt nyt" for at imponeres for alvor, I stedet er her

"blot" tale om en gang bundsolid underholdning til din lommekonsol.

8

Thomas Blichfeldt

LØS MYSTERIERNE I PANDARIA

WORLD OF WARCRAFT

MISTS of PANDARIA™



OPDAG ET GLEMT KONTINENT



SLIP DEN MÆGTIGE PANDAREN LØS



KÆMP TIL LEVEL 90

KOMMER SNART



www.pegi.info

[WWW.WARCRAFT.COM](http://www.warcraft.com)

© 2012 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Mists of Pandaria is a trademark and World of Warcraft, Warcraft, Blizzard and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries.

All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.





Hvidsten Gruppen

Endnu en film om modstandsbevægelse er landet, og Carsten fortæller



Skuespillere

Jens Jørn Spottag, Bodil Jørgensen og Thomas Ernst m.fl.

Udgiver REGNER GRASTEN
Instruktør ANNE-GRETHE BJARUP RIIS

Genre DRAMA

Premiere UDE NU

HISTORIEN OM Marius Fiil og Hvidsten-gruppen har været en del af mit samlede billede af besættelsestiden siden skoletiden. Ikke voldsomt konkret og udførligt. Men dog som en påmindelse om de danskere, der tænkte, nu ka' det være nok - for derefter at sætte livet på spil mod besættelsesmagten.

For mig var det en overraskelse, at det var instruktør-debutanten Anne-Grethe Bjarup Riis, der skulle omsætte historien om Hvidsten-gruppen. Der er umiddelbart langt fra temperamentsfuldt engagement i en nutidig debat om købesex til historien om at betale den ultimative pris for at have modtaget våben, ammunition og sprængstof til støtte for modstandsbevægelsens sabotageaktioner.

Resultatet er tilsvarende overraskende. Filmen byder ikke på glorificering af helte. Der er ikke nævneværdigt fokus på dramatik og i traditionel action-forstand på skyderi, biljagter eller andre mere udvendige effekter. Tværtimod. I stedet går instruktøren bemærkelsesværdigt tæt på almindelige mennesker, der lever et såre almindeligt liv, men som også ender med at tage en beslutning

med fatal udgang.

Personerne og skuepladsen bliver ridset op med lune, indlevelse og en fornem sans for detaljer og akkuratse. Personerne befinder sig så langt fra krigsindsats, som man næsten kan tænke sig - og alligevel bliver der allerede i indledningen opridset en ufravigelig logik i beslutningen om at ... GØRE noget over for - som dyrlægen udtrykker det - den besættelsesmagt, der har armen oppe i røven på den danske regering.

Anne-Grethe Bjarup Riis har formået at balancere fint igennem historiens mange muligheder eller rettere faldgruber. Som film kunne mange afgørende scener være endt som klichéer, som drama mest af alt for dramaets skyld. I stedet er der den røde tråd igennem filmen, fra det indledende solvbrillup til de sidste stærkt følelsesladede stunder inden henrettelsen i Ryvangen - at nødvendigheden af indsats, af at GØRE noget, kan være større end det enkelte menneske. Som det er udtrykt i filmens undertitel: "Nogen må dø, for at andre kan leve". Se den for en nærværende og overbevisende filmoplevelse.

8

Carsten Skov



Ekstramaterialet

Fiktionen i filmen er suppleret med den nærmest obligatoriske bag-kameraet-dokumentar og en dokumentarfilm om den virkelige Hvidsten-gruppe, der især er båret af interviews med overlevende og efterladte.

Det skal ikke underkendes, at arbejdet med filmen har gjort indtryk på både instruktør, skuespillere og andre involverede.

Du kan også opleve hvordan efterkommerne har båret Hvidsten Kro videre i dyb respekt for historien og traditionen.



Miss Bala

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

MISS BALA er en hårrejsende og drænende social-realistisk historie om konsekvenserne af den ekstremt brutale krig mod stoffer, der foregår i Mexico. I filmen følger vi den 23-årige Laura Guerrero, hvis drøm er at vinde den lokale skønhedskonkurrence. Ikke just en person man forventer blandet ind i kartellernes kriminalitet, men da hun en nat ufrivilligt involveres i et skyderi i en natklub, hives hun ind i deres nådesløse verden.

På overfladen er der egentlig ikke så meget Miss Bala gør forkert. Skuespillet er meget godt og Stephanie Sigman gør det flot som Laura, på trods af hun som karakter aldrig er i førersædet. Teknisk holder den sig meget nedtonet, i et forsøg på at opnå realisme, men ofte ender det med at hive al tempo ud af fortællingen.

Miss Bala ønsker at fortælle en relevant historie og få omverdenen til at forstå hvad der sker på daglig basis i Mexicos gader. Set som et semi-dokumentarisk portræt af en nation i krig med sig selv fungerer den fint, men ikke som reel film.

6

Kristian Redhead Ahm



The Hunger Games

Genre ACTION Premiere UDE NU Skuespillere WOODY HARRRELSON

24 UNGE SÆTTES mod hinanden i en kamp til døden. Sådan cirka var oplægget til bogen og ligeledes til filmen. Folket lever i fattigdom, og vi følger Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) som er 16 år og beboer i District 12. Beboerne ser frem til de årlige Hunger Games. Her skal en dreng og en pige fra hvert distrikt kæmpe mod hinanden til døden. Alt sammen sendt på live tv naturligvis. Problemet er at Hunger Games ikke skal føles som en film for 12-årige. Den skal være brutal, den skal være chokerende og den skal efterlade seeren med en smag af opkast. For det er en forkastelig verden, der skildres. Katniss er 16, hun dræber måske ti om ugen. I filmen ser vi intet til dette. Vi får intet forhold til de vederstyggeligheder hun gennemgår. At filmen samtidig starter med håndholdt realisme, gør at det er svært at forholde sig til omgivelserne og suge dem til sig. Filmen er så nedbarberet og bange for at støde nogle, at det

6

nærmest er som om bogen er sendt på flinke-skole. Hold dig til bogen.

Line Fauchald



Battleship

Genre ACTION Premiere UDE NU Udgiver UNIVERSAL

KANONERNE VAR knap nok ladt, før målløsheden fyldte spaltepladsen: En film baseret på et brætspil fra Hasbro? Det var svært at anskue Battleship med et fordomsfrit sind, og det blev just ikke nemmere da det klassiske krigsspil mellem to imaginære flåder blev erstattet af noget så gennemtæret som en ruminvasion. Fjendtlige gæster fra oven - igen, igen - og trods overlegen teknologi og slagkraftige laserkanoner kan de aldrig få bugt med den primitive menneskerace. Vi er åbenbart for snu for dem.

Battleship endte blandt de film, man sagtens kunne undvære i biografssædet, men på hjemmealteret øjnes nye chancer. Dog er første udfordring at sætte forventningerne i bakgear. Filmbaseret brætspil, alien-invasion og Rihanna som militærchick? Godt så, hvor store er skaderne på skroget? Det er Peter Berg, som fik ... æren af at instruere denne umiddelbare dødssejler. Vi kender ham særligt for den parodiske anti-superheltefilm Hancock. Han bevarer stilen i Battleship med sin vittighed, et filmteknisk arsenal og en storladenhed som Michael Bay. Start skruerne og få skuden i vandet.

Jovist, Battleship er den slags film, hvor man burde lægge hjernen i fryseren. Så gør man sig selv en tjeneste, og vil formentlig blive bedre underholdt. Med en blanding af taktisk ære og ulogisk stupiditet angriber de fremmede væsener alt fra militærbaser til propeller. Nogle gange kun hvis de føler sig truede. Andre gange mere spontant. Summen er dog tydelig: Alle plothuller og usammenhængende brikker er undskyldninger for at afyre Peter Bergs stort anlagte effektcircus, men den dag gigantiske eksplosioner i totalbilleder bliver kedelige, er den dag jeg ikke længere ønsker at leve.

Battleship er rustik underholdning i bredformat, og kunne være søsat langt værre end tilfældet. Overraskende nok er den velkendte turbaserede rutine fra brætspillet ret elegant integreret i filmens søslag.

Ligger hjernen stadig i fryseren? Fint. Så sæt kursen mod Battleship. Vi har set ambitiøse invasionsfilm i langt værre tilstand end Battleship. Vi har også set bedre. Til gengæld er det en optisk åbenbaring på Blu-ray.

6

Torben Andersen

Konkurrence Vil du have en signeret hilsen fra diktatoren?



SACHA BARON COHEN kan det med gale parodier. Borat var nok den rolle de fleste stadig husker, selvom Ali G er redaktionsfavoritten. Nu er han snart tilbage som gal diktator. Her fratages herskeren magten over Wadiya og tvinges til at udleve det ultimative mareridt ... den amerikanske drøm. Diktatoren har en lang række komikertalenter på rollelisten, eksempelvis Anna Faris, Ben Kingsley, Jason Mantzoukas, Chris Parnell, Bobby Lee og Jessica St. Clair. Vi har i den forbindelse skaffet en signeret udgave af Blu-Ray-filmen og den kan du vinde på Gamereactor.dk, så kig forbi!



OUT NOW AT
FONA



REMIX SOUND TRACK



ORIGINAL SOUND TRACK



EXCLUSIVE METAL CASE

THE GAME



ARTBOOK "THE ART OF TEKKEN"

BEHIND THE SCENES VIDEO
"TEKKEN TAKES TOKYO"

16
www.pegi.info
PROVISIONAL

TEKKEN™ TAG TOURNAMENT 2 & © 1994-2012 NAMCO BANDAI Games Inc.
PlayStation, PS2, PS3 and PS4 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

namco

**BANDAI
NAMCO**
Games

WE ARE TEKKEN

THE TEKKEN TAG TOURNAMENT 2



14TH SEPTEMBER 2012



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX
LIVE

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-afspiller gør maskinen til et komplet underholdningscenter.

Udvikler SONY Premiere 2007 Medie BLU-RAY



MICROSOFT XBOX 360

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

Udvikler MICROSOFT Premiere 2005 Medie DVD



Gamereactor Top 10 PlayStation 3

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Borderlands 2 For hulen vi elsker jagen på loot. Endnu mere i denne labre efterfølger. Nu mangler vi bare mere tid.	Action	2K Games	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 om en historie, der fuldstændig vender op og ned på vores forventninger.	Action	2K Games	8
04	Rayman Origins Vi siger det liged: 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 dø 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	Darksiders II Vi startede med Darksiders på PS-plus og fortsatte med efterfølgeren. Det er DØDlabert. Tohø.	Action	THQ	9
09	Jak & Daxter Dette er måske verdens bedste platformssamling til PlayStation 3. Vi elsker Jak og Daxter.	Eventyr	Sony	9
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

Gamereactor Top 10 Xbox 360

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Borderlands 2 Co-op bliver ikke meget bedre i FPS-form end Borderlands-serien. Det er et fakta. Basta... med loot på.	Action	2K Games	9
02	Darksiders II Har du ikke allerede prøvet Darksiders-serien, så gør det nu. Dette er himlen skåret ud i småbidder.	Action	THQ	9
03	Transformers: Fall of Cybertron Vi blev mere fanget end vi gerne vil indrømme, og det er let at anbefale robotfæstrenes nyeste eventyr.	Action	Activision	8
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 Hefdig 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	Sleeping Dogs GTA med masser af asiatisk kung-pow-stemming. Er man til den slags, så fanger fortællingen om Wei.	Square Enix	EA	8
09	Spelunky En behård platformer med et uendeligt antal baner – helt perfekt til det danske sommervej.	Platform	Microsoft	9
10	Skyrim: Dawnguard Udvidelsen til Skyrim leverer en god historie, nye evner, nyt gear og vampyrer i stor stil.	Rollespil	Bethesda	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.

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

MANEDENS FOKUSTITEL

FALL OF CYBERTRON

SIDEQUEST STUDIOS / EASTASIASOFT

Vores mening: Transformers: Fall of Cybertron fortsætter præcis hvor High Moon Studios' tidligere og kritikerroste War for Cybertron sluttede. De Transformers-spil, der er udkommet i mellemtiden, har desværre været typiske licensspil (det vil sige ikke særlig gode), så da denne efterfølger blev annonceret, kom der atter fut under vores håb om et ordentligt Transformers-spil. Og det håb var ikke spildt. Hvert af spillets 13 kapitler har en ny Transformer i hovedrollen, der hver har deres egne unikke evner. Derfor føles hver bane ny og frisk, og man når aldrig at kede sig. Fall of Cybertron kan meget vel være det bedste spil, franchisen nogensinde har lagt navn til.

Til dig som elsker: Autobots og Decepticons



MANEDENS FOKUSTITEL

SLEEPING DOGS

SQUARE ENIX / SQUARE ENIX

Vores mening: Lige som Grand Theft Auto-spillene er Sleeping Dogs baseret på en åben spillerverden hvor spilleren selv kan vælge hvad han vil lave. Wei Shen starter som en simpel småskurk og skal arbejde sig op gennem hierarkiet ved at udføre hundredevis af forskellige opgaver. I starten omhandler de næsten udelukkende slagsmål. Man bliver bedt om at tage til forskellige steder i Hong Kong og tæske forskellige rivaliserende bander og højtråbende samarbejdspartnere. Sleeping Dogs er til trods for enkelte irritationsmomenter omkring sværhedsgraden en klokkeklar action-overraskelse, der føles betydeligt mere poleret end spil af denne art som regel gør.

Til dig som elsker: GTA men savner mere kung-fu





HÅNDHOLDTE

INFORMATION

Udviklere Nintendo, Sony, Samsung, 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	New Super Mario Bros. 2	Nintendo 3DS
3	Kid Icarus: Uprising	Nintendo 3DS
4	Puzzle Craft	iPad, iPhone
5	Gravity Rush	PS Vita

NINTENDO WII U

Denne måned viger Wii til fordel for Nintendos kommende Wii U-konsol. Vi lister herunder de ti mest ventede titler til den kommende Nintendo-generation. Du kan læse om alle spillene på Gamereactor.dk og naturligvis se GRTV fra langt de fleste.

Udvikler NINTENDO Premiere 2006 Medie DVD



Gamereactors 10 mest ventede Wii U

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver
01	ZombiU En realistisk og stemningsfyldt zombie-shooter, der ser ud til at gøre god brug af den nye controller.	Action	Ubisoft
02	Lego City Undercover Grand Theft Auto i familievenlig LEGO-form? Jo tak, det glæder vi os til at prøve.	Action	Nintendo
03	Batman: Arkham City Armored Edition Ikke alene er det spillet som vi elsker, men de nye funktioner med batudstyret ser spændende ud.	Action	Warner
04	New Super Mario Bros. U Det er Mario. For flere spillere med brug af den nye controller. Vi behøver næsten ikke sige andet.	Platform	Nintendo
05	Darksiders II Vi fatter ikke hvorfor denne spiserie ikke sælger bedre. Zelda blandet med action og fedt gameplay.	Rollespil	THQ
06	Metro: Last Light Det første Metro havde masser af stemning, og den ser ikke ud til at forsvinde med denne efterfølger.	Action	THQ
07	Game & Wario Galskab, galskab og så lidt mere galskab. Afløst af minispil, der er... gale. Vi elsker Wario-spillene.	Party	Nintendo
08	Rabbids Land Ubisoft var kreative med de gale kaniner til Kinect. Vi forventer samme herlige indfald på Wii U.	Party	Ubisoft
09	Aliens: Colonial Marines Forestil dig blippet på din radar, mens sveden pibler. Aliens + Wii U = himlen. Håber vi.	Action	Disney
10	Rayman Legends Rayman har på mange måder taget positionen som redaktionens platformsmyndling. Vi glæder os.	Platform	Ubisoft

Gamereactors Top-liste over Wii-spil vender tilbage næste gang, men da vi alls venter på Wii U, har vores måske ikke været brugt til meget andet end de mindre skæbner fra Nintendos EShop. De ovenstående titler er pt. annonceret til at dukke op på Nintendos kommende Wii U-konsol i 2012/13.

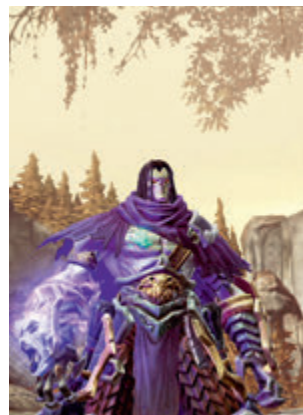
MÅNEDENS FOKUSTITEL

DARKSIDERS II

VIGIL GAMES / THQ

Vores mening: Darksiders II handler om apokalypterytteren Death. Han ved, at hans bror har fået skylden for ubalancen og menneskehedens endeligt, man han tror ikke på anklagerne. Death vil rense sin brors navn. Hvor etteren trak tydelig inspiration fra Legend of Zelda-serien, bliver linjerne mere utydelige af de nye elementer. Her er akrobatik som i Prince of Persia. En sektion i de senere dele af spillet minder om en zombie-shooter. Måden man samler grej og våben minder om Diablo. Og så er der selvfølgelig indflydelsen fra God of War og fornævnte Nintendo-titel. Vi fatter ikke, at denne titel ikke sælger bedre. Køb det nu eller når den kommer på Wii U.

Til dig som elsker: Solide eventyr og skarpt gameplay



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.

Udvikler BLANDET Premiere 1971 Medie DVD/BLU-RAY



Gamereactor Top 10 PC/Mac

Nr.	Spittitel	Genre	Udgiver	Karakter
01	Borderlands 2 Jagten på loot kan gores med joypad eller mus. Uanset metoden vil vi ha mere. Mere. Mere.	Action	2K Games	9
02	Tera Et gennemtænkt kampsystem gør Tera til en både dyb og rigtig solid MMO-oplevelse.	MMO	Ubisoft	8
03	The Elder Scrolls V: Skyrim Med et væld af mods og værktøjer er dette den definitive udgave af sidste års bedste spil.	Rollespil	Bethesda	10
04	Battlefield 3 Udsigten til Armored Kill-udvidelsen og endnu flere køretøjer trak os ud på slagmarken endnu en gang.	Action	EA	9
05	Max Payne 3 Var PC-versionen den ekstra ventetid værd? Knivskarp grafik gør svaret til et rungende ja!	Action	Rockstar	9
06	Counter-Strike: Global Offensive Klassisk shooter i nye klæder. Den skulle naturligvis spilles der, hvor vi lærte den at kende første gang.	Action	Valve	7
07	The Walking Dead Bland den populære tv-serie og tegneserie med solidt point & click og du har en god episodisk spiserie.	Action	TT Games	7
08	Guild Wars 2 Vi ville ønske at det var til Mac, men de af os med pc spiller lystigt. Måske Pandaria ændrer på det.	MMO	NCSOFT	9
09	Darksiders II Dommedag, kamp, puzzles, mere kamp, død og lemlestelse. Lige til en hyggeaften foran skærmen.	Rollespil	THQ	
10	Diablo III Server-problemerne er rettet, og den nye patch er fantastisk. Så vi tager da stadig en tur i ny og næ.	Rollespil	Blizzard	9

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

MÅNEDENS FOKUSTITEL

GUILD WARS 2

ARENANET / NCSOFT

Vores mening: Guild Wars 2 har fået ry for ikke at acceptere de etablerede sandheder i MMO-genren, og ArenaNet har i løbet af de sidste to år langsomt men sikkert arbejdet sig hen mod den enorme storsatsning. Vi havde på forhånd meget høje forventninger til Guild Wars 2, og vi er derfor glade for at kunne konkludere at ArenaNet har skabt noget virkelig specielt med Guild Wars 2. De har taget mange dristige designvalg og har i høj grad haft succes med det. I bund og grund er det ikke desto mindre, hvordan alle disse elementer er svejset sammen, der gør spillet specielt, for at pege på et enkelt element som det bedste er umuligt.

Til dig som elsker: MMO-spil uden abonnement





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 kritik af de mange gratis-modeller fra vores bruger Ostekagemanden

Penge, klejner, gysser, kontanter, moneter - kald det hvad du vil. Det er dit eget valg. Men hvad der snart ikke er dit eget valg er, at spilbranchen ændrer sig. I mine øjne ændrer den sig til det værre. Fordi de før omtalte penge, hvis vi bliver enige om at kalde dem det, kommer snart under stort pres. Lad mig forklare min bekymring:

Hvad er de fleste af os herinde på Gamereactor helt vilde med? Ja, det er rigtigt besvaret - det er naturligvis spil. Spil og den underholdningsværdi der følger med. De verdener der skabes. De fortællinger der fortælles. De karakterer der fødes. Det er fantastisk - spilindustrien er fantastisk. Nu til dags kan der købes et spil i mange storcentre eller blot angives en ordre på internettet, så skulle spillet være på vej. Når du så modtager spillet kan du nyde det og dets medfølgende oplevelser. Der er altså tale om engangsinvesteringer, hvor udbyttet er underholdning.

Hvad nu når jeg fortæller, at sådan fortsætter det højst sandsynligt ikke. I dag tager mange spiludbydere nemlig alternative salgstrick i brug når deres spil skal sælges. Engangsinvesteringer skal man efterhånden lede længe efter. Og inden for nogle spillkategorier er det nærmest umuligt at finde et ordentlig spil som følger de gamle gode traditioner: pay once and enjoy. For at sætte et navn på det, så lad først "pay-to-play" blive nævnt. Pay-to-play er når spillet skal betales løbende for at man overhovedet kan spille spillet. Og det er håbløst i min optik. Det bliver et abonnement. Fuldstændig ligesom din internetforbindelse, telefon, husleje mv. Det er en regning ind i gennem døren. En regning jeg personligt gerne vil være foruden. Og skal du spille et spil over en længere periode bliver det altså en dyr fornøjelse.

Et andet eksempel er "pay-to-win", hvor man betaler for objekter mv. inde i selve spillet. Måske vælger du at købe et bestemt våben til 50 kr., som er de andre våben i spillet langt overlegne. Der betales altså for fordele, hvor du vinder alt efter størrelsen på din pengepung. Eller, du vinder fordi du har brugt flere penge end dine modstandere. Betaler du ikke, så er mange spil bygget således, at det næsten ikke kan

betale sig at spille, hvis du ikke putter mange penge i spillet. Dette koncept er endnu værre end pay-to-play.

Men! Hvorfor er disse koncepter så ødelæggende? Det er de fordi de ødelægger alt det sjove ved spillet. Det ødelægger simpelthen "slap af og spil"-konceptet. Før i tiden har du været nede hos din lokale spilpusher og glædet dig over et køb af det nyeste nye spil, som du med ro i sindet kan nyde på sofaen. Men med spilbranchens udvikling er denne slags fornøjelse meget sjælden.

Langt oftere ses det i dag, at gamere propper penge i et spil, hvilket gør spillet til en oplevelse som egentlig går ud på at stresser afsted. Eksempelvis har du lige brugt penge til månedlig adgang til et spil.



Hvad gør du så? Jamen du spiller da så du ikke har brugt pengene på intet. Din investering er altså kommet på spil. Og kan endda blive spildte penge pga. stressen der blandes i oplevelsen. Et spil du skal betale for at spille, det koster penge at have stående på hylden. Det gør et spil ikke, hvis der er tale om en engangsinvestering.

Men at nydelsen af et spil bliver ødelagt er én ting, men pay-to-win ødelægger endda selve spillet. Andre spillere kan smide tonsvis af penge i spillet og altid være bedre end dig, hvis du ikke gør det samme. Du er altså tvunget til at følge med strømmen og betale, hvis du ikke vil være spillets evige store taber. Og man vil da ikke være taber. Men man vil heller ikke være fattig. Og det er ét stort ØV!

ASUKASTWIN BLOGGER

FORDOMME OG VIRKELIGHED

AsukasTwin bloggede om sine oplevelser med computerspil

Spil er vanvittigt god underholdning, og det sidste spil jeg fik gennemført har været lige så informativt, som et gammelt støvet leksikon.

Jeg vil helt klart afvise fordømmen om, at spil er fordommende, Som eksempel vil jeg bruge Portal-spillene. Det handler om at man skal komme fra A til B ved hjælp af en orange og en blå portal. Går du ind af den ene, kommer du ud af den anden, men der er mange begrænsninger for, hvor de kan placeres. Der er meget få mekanikker, man selv administrerer, til gengæld er der mange ting, som man bliver nødt til at udnytte gennem sin progression i spillet bl.a. fremdrifts funktioner, lasere og knapper som skal aktiveres. Der bliver ikke lagt pres på en undervejs, og det kræver ikke fænomene reaktions-evner, men der er aldrig en indlysende vej fra A til B. Det er et spil, der på det kraftigste lægger op til, at du tænker dig om, ellers kan det ikke spilles. På det grundlag vil jeg mene, at min evne til at tænke logisk har for-bedret sig gennem de mange gåder i Castlevania - Lords of Shadow, Portal 2 og Assassins Creed 2. Efter tilstedeværelsen af det øjeblik hvor du tænker: "Gud, det er sådan jeg løser det!" fyldes man bare af en helt ekstrem ro, ligesom når man har afsluttet en 10 km løbetur og endelig får mulighed for at smide sig på en sofa.



SVABERGAST BLOGGER

DRM - Djævelens Rod og Makværk

Det er et emne diskuteret ofte, både blandt spillere, men også blandt udviklere. Og ingen af dem virker særlig fornøjet over det. Man skulle efterhånden tro at DRM ville være udryddet fuldstændig, eftersom man aldrig rigtig har hørt noget positivt om det. Digital Rights Management som det officielt hedder, er et forsøg på at stoppe pirater fra at ulovligt hente et produkt fra nettet eller lignende. Det kan være alt fra musik til spil. Feks. i spil hvor man skal indtaste en lille kode inden man får adgang til spillet, eller i andre tilfælde hvor man skal være online hele tiden, for at have for-

bindelse til deres servere. Det er dog primært på PC man støder på problemerne.

Tag Ubisoft som eksempel. Det er der sikkert mange spillere der har haft rod med, inklusiv mig selv, og forbander Ubisoft langt ned i helvede for at have det her system i deres spil. Jeg købte Splinter Cell: Conviction på Steam, og det første man lægger mærke til når spillet bliver startet er, at den skal igennem Ubisofts "Uplay". Et sted hvor man skal registrere spillet og starte det der fra. Okay, jeg har ikke noget imod at udvikleren har deres eget lille system hvor ens spil fra dem, bliver knyttet til en bruger der. Det kan jeg godt overleve.

Hvis det er udført rigtig, og uden problemer. Hvad jeg derimod oplevede var, at udviklerens servere ikke svarer, og gjorde spillet uspilleligt. Det skete for mig, og jeg måtte sidde og se på et spil i en hel dag, uden jeg kunne spille det. Jeg ville gerne, men fordi Ubisoft insisterede på at jeg skulle igennem denne "service", så kunne jeg altså ikke komme til det. Og! Ikke nok med det, så kan Uplay heller ikke finde ud af at synkronisere mine gemte spil med det lokale gemte spil. Altså, deres cloud kan ikke finde ud af hvilket gemt spil jeg har på harddisken.

Så hver gang jeg starter spillet op, får jeg

spørgsmålet om jeg vil synkronisere det gemte spil på harddisken med det fra deres cloud. Trykker jeg ja, bliver jeg smidt 2 timer bag ud i spillet. Trykker jeg nej, bliver jeg også smidt 2 timer bag ud i spillet. Det er det samme check-point i spillet jeg bliver smidt tilbage til hver gang, uanset hvor langt jeg er kommet!

Og nej mine kære venner, det er ikke sket én gang. Det er heller ikke sket to gange, næh tænk en gang TRE hele gange før jeg gav op.

Jeg sidder altså her som forbruger, og har BETALT for at komme til at spille det her spil.

Jeg har endnu ikke piratkopieret et spil, men jeg håber, at udviklerne ser dagens lys. Snart!

VIND DEN ULTIMATIVE GAMERPAKKE

DELTA MED TURTLE BEACH / XBOX 360 / BORDERLANDS 2



TURTLE
BEACH®



XBOX 360



PRÆMIER

1. præmie:

XBOX360 250GB slim,
Turtle Beach DX12 surround sound headset,
Borderlands 2-pakke bestående af duffel bag, cap,
multi-tool, iPhone cover

2. præmie:

Turtle Beach DX12 surround sound headset,
Borderlands 2-pakke bestående af
duffel cap, multi-tool, iPhone cover

3. præmie:

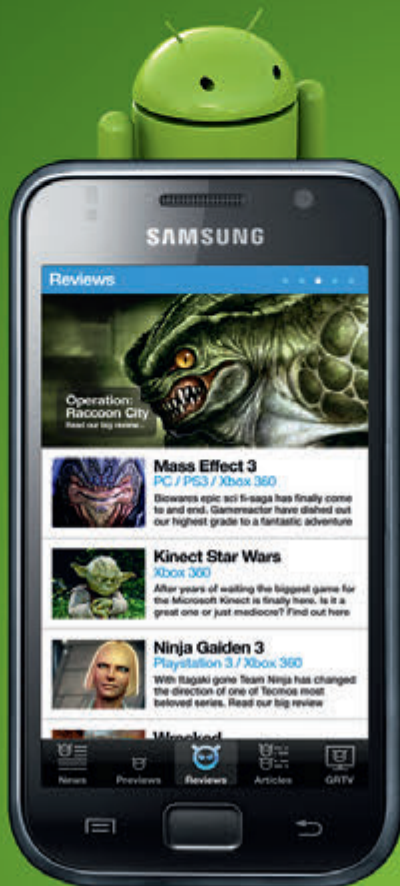
Borderlands 2-pakke bestående af
cap, multi-tool, iPhone cover

LÆS MERE OM HVORDAN PÅ

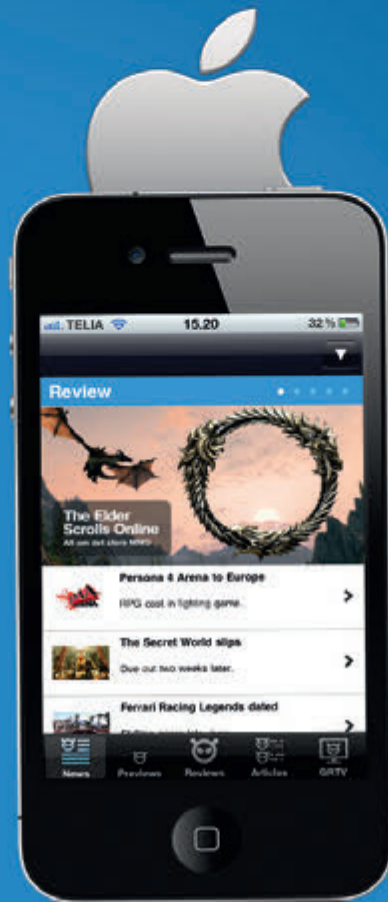
**GAMEREACTOR.DK/
TURTLE**

FIND OS PÅ 

FACEBOOK.COM/GAMEREACTOR



GAMEREACTOR *NEW!*
Android APP



GAMEREACTOR *NEW!*
iPhone APP

