

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

GRATIS
MAGASIN
Okt/Nov 2012
Nummer 132

Game reactor

Nordens største spil

www.gamereactor.dk

FAR CRY 3 | HALO 4 | DISHONORED | FUSE

HITMAN™

ABSOLUTION

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



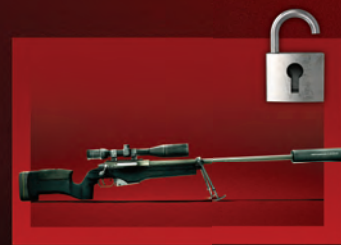
PRE-ORDER
HITMAN ABSOLUTION



RECEIVE HITMAN SNIPER
CHALLENGE FREE



PLAY TODAY* & COMPETE
IN ONLINE LEADERBOARDS



UNLOCK CONTENT & UPGRADES
FOR HITMAN ABSOLUTION

18
www.pegi.info
PROVISIONAL

PC
XBOX 360
PS3



PS3



XBOX 360

XBOX
LIVE

Io-Interactive

SQUARE ENIX



*PC VERSION AVAILABLE 1ST AUGUST 2012

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

GRTV-REVIEWS

Vi har altid masser af nye GRTV-anmeldelser. Se dem på www.gamereactor.dk



Dishonored

I dette nummer af Gamereactor-magasinet kan du læse en beskåret anmeldelse af Dishonored, men du bør kigge forbi Gamereactor.dk, hvor du både finder en længere anmeldelse på skrift og én i videoform på GRTV.



Forza Horizon

Microsofts nyeste udspil i Forza-serien gør sig godt i bevægelse, derfor bør du naturligvis se GRTV-anmeldelsen, hvor du kan nyde bilerne og landskabet i fart, mens vi fortæller om oplevelsen. Som altid finder du det på Gamereactor.dk.



Assassin's Creed III

Anmeldelsen af det næste imponerende afsnit af Assassin's Creed nåede desværre ikke med i bladet inden deadline, men når du læser dette skulle anmeldelsen gerne være lige på trapperne online, både i video- og tekstform. Vi ses.

LEDEREN

Gamereactor nummer 132 / oktober-november 2012



Velkommen til Smilets Land

Smilets Land er ofte en betegnelse man ser, når et rejseselskab skal promovere en rejse til Thailand eller et andet eksotisk sted. For "dernede" er de jo så gode til at smile. Det er lige meget, at det er fordi vi som turister ofte ligner en forknýt rosin på agenteventyr, så snart vi optræder i sociale sammenhæng, og derfor ser det mindste smil være et tegn på evig glæde. Om ikke andet var det forklaringen jeg ofte fik, da jeg boede i Asien. Vi opdrages nemlig herhjemme til konfrontationer, surmulenhed og muggen i krogene. Så tror da pokker, at vi synes alle smiler, når vi er ude at rejse. Det samme gælder i den danske journalistik. Her gemmer vi os bare bag betegnelsen at være kritisk. Gud forbyde at vi glædes og viser det. I det kolde Norden samler man nemlig meget mere respekt, hvis man kan brokke sig over alt (især hvis det er veldigt blandt pøblen). Og sådan er det jo. Jeg forventer derfor en række "artikler" om hvordan Halo 4 mangler innovation, hvor forfærdelig Call of Duty: Black Ops 2 er og hvor meget mere af det samme Forza Horizon byder på når man graver dybere, og naturligvis hvordan den danske spilklassiker Hitman atter engang skuffer. Sådan er det jo. Det giver respekt. Altså for alle andre end dem, der kan se gennem skuespillet. Jeg kan godt lide at glædes og et tilfældigt smil i min retning rækker langt længere for mig end et "er-det-ikke-ham-der-fra-Gamereactor-skul". Desværre er jeg selv så pokkers nærsynet, at jeg sikkert skuler tilbage ligesom på billedet herover. Undskyld og velkommen til Danmark. Der er dog mange ting at glædes over i spilverdenen lige nu, og vi har i dette nummer fokus på de mange skydespil, så derfor pryder Vaas fra Far Cry 3 denne måneds forside, mens jeg prøver at ligne. For det første fordi det omtrent er den lækreste rendering jeg har set i år, men også fordi vores første indtryk af spillet har været forrygende gode. Rasmus har skrevet om det på Gamereactor.dk og vores engelske chefredaktør Gillen fortæller om sin oplevelse her i bladet. Personligt er jeg ikke fan af Master Chief, men det er Eerik fra vores finske redaktion, og han besøgte udviklerholdet og fortæller om Halo 4 i dette nummer. Dishonored, der blander hedengangne Thief med moderne FPS, er anmeldt, og der er nok at glædes over. Faktisk synes jeg, at det næste halve år byder på så mange spændende titler, at jeg ikke helt ved, hvor jeg skal begynde. Du kan dog begynde med at bladre i magasinet, hvor vi denne gang har fokus på sure mænd med guns. De passer perfekt til de mørke vintermåneder og ansigtsudtrykkene, der ofte følger med. Når det så er sagt, skal vi så ikke prøve at smile lidt mere? Også selvom sommeren går på hæld? Når alt kommer til alt, så er det jo perfekt gaming-vejr. Og smilene kommer oftere ens vej, hvis man selv smiler. Ligesom i Smilets Land.

Lee West, chefredaktør

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

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

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

Skribenter

Emil Ryttergaard / Philip Lauritz Poulsen / Nikolaj Kürstein Jepsen / Kristian Redhead Ahm / Lasse Borg / Troels Pleimert / Sebastian Reinhold Sørensen / Emil Ryttergaard / Torben Andersen

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

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

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

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. GameStop, Fona, og Bog. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser, internetcaféer og biblioteker. Magasinet er et **gratismagasin** som udgives af fem redaktioner i Danmark, Norge, Finland, Sverige og Tyskland. Find os online på dk.eu.no/se/til/de/es/it

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

Gamereactor udgives af Gamez Publishing A/S

Spiludgaver:

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

Anbefalet aldersgrænse:

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

Udmærkelsen "Vi elsker dig" er Gamereactors tilkendegivelse af, at dette spil bør være i enhver spilsamling. Se alle på Gamereactor.dk sammen med de fulde previews og anmeldelser.

- Læser du nogensinde det med småt, så venter der dig en præmie, hvis du som den første skriver "DET MED SMÅT! SML" i Lee Wests' gæstebog på Gamereactor.dk. Skynd dig og husk nu at smile.

Tempo



OVERSTRIKE HAR NYT NAVN

FUSE

Gamereactor tog turen til Los Angeles for at prøve Insomniac Games' første multiplatformstitel, Fuse

Fuse blev første gang vist frem på E3 for et par år siden, men gik dengang under navnet Overstrike. Navneskiftet har en logisk forklaring, for Fuse er nemlig så væsentlig en del af spillet, at det giver god mening at lade ordet definere titlen. Det drejer sig om et stof, der godt nok har uanede egenskaber, men samtidig er ganske ustabil.

Menneskeracen har endnu ikke helt fundet ud af hvordan stoffet kontrolleres og udnyttes, men er alligevel begyndt at eksperimentere med det til våben-

brug. Fuse kan nemlig kombineres med andre grundstoffer - og pludselig har

Insomniac en relativt troværdig forklaring på at gå totalt amok med våben. De som kender til udvik-

EN BLANDING AF RESISTANCE, GEARS OG BORDERLANDS

lerens spilbaggrund ved, at Insomniac allerede har en del erfaring med at opfinde våben, men Fuse bliver uden sammenligning udviklerens mest ekstreme spil indenfor dette tema.

Fuse indeholder en historiedrevet kampagne, som

kan spilles i co-op med op til fire spillere på samme tid.

Fire fladskærme og Xbox 360-controllere stod klar til disposition, og selvom demoen var ganske kort, gav den alligevel et godt indblik i hvad man kan forvente. Fuse føles som en sammenblanding af

Resistance, Gears of War og Borderlands, hvilket er en interessant kombination, der ser ud til at virke.

Hvor godt får vi at se i 2013.

Udkommer til PS3, Xbox 360 til marts 2013

GAMEREACTOR
I.L.A.



PS VITA ACIII: LIBERATION

Storspillet Assassin's Creed III får selskab af en håndholdt udgave. I skikkelse af den kvindelige snigmorder Aveline de Grandpré skal vi liste og kæmpe os gennem New Orleans og omegn. Connor Kenway, hovedpersonen fra ACIII på de store formater mødes naturligvis med Aveline.



PS VITA COD: DECLASSIFIED

Der bliver sprunget en del år over mellem Black Ops og det kommende Black Ops 2, og det hul i historien skal Declassified på Vitaen fylde ud. Udvikleren Nihilistic lover klassisk Call of Duty-multiplayer som vi kender det. Vi er lidt skeptiske, men krydser fingre for det bedste resultat.



PS VITA SOUL SACRIFICE

Soul Sacrifice er et PlayStation Vita-eksklusivt actionrollespil som føres an af Capcom-afhopperen Keiji Inafune. Hans firma Comcept står for ideer, mens Marvelous AQL udvikler. I spillet er nøgleordet netop "sacrifice", da man ofrer sine kroppsdele og påfører sig selv smerte for at benytte kraftfuld magi.



PS VITA DRAGON'S CROWN

2D-mestrene fra Vanillaware folder sig ud på PlayStation Vita, og det er et syn, der skal ses. Dragon's Crown er en online-dungeon crawler med co-op for op til fire spillere på samme tid, og hvis gameplayet bare tilnærmelsesvis matcher den flotte grafik, kan vi se frem til noget helt specielt.



HITMAN

VI TESTEDE ABSOLUTION

Til november lander den danskudviklede lejermorder på alverdens butikshylder. Vi tog et sidste kig inden udgivelsen

Hvis der er én ting, der er sikkert omkring Hitman: Absolution, så er det at udviklerne har fuld tiltro til kvaliteten af det, de har skabt. Siden vi sidste år besøgte IO i ugerne op til E3, og så spillet som nogle af de første i verden, har hverken udviklere eller udgivere holdt igen med ny info om spillet. Hver en messe og lejlighed er blevet brugt til at vise

IO VIRKER SIKRE PÅ, AT DE HAR FAT I DEN LANGE ENDE

nye demoer, ny funktioner, nye scener.

Der er meget positivt at sige om den nyeste demo af Hitman: Absolution. Fra den knivskarpe styring over de flotte og detaljerede omgivelser, til den velskrevne dialog og både sjove og foruligende henkastede samtaler, andre figurer fører, når de tror man ikke lytter med. Klarest står dog følelsen af frihed og valgmuligheder, der gennemsyrrer langt de fleste af banerne.

Når først missionen efter den nærmest obligatoriske tutorial går i gang, er det slut

med håndlænker og snævre korridorer, og i stedet slippes vi løs i et temmelig stort og særdeles tætbeholdt Chinatown. Instruksener er der ikke mange af – vores mål befinder sig i en pavillion i midten af området. Han er en dum skiderik og skal dø. Resten må vi selv regne ud.

Der er et tocifret antal måder at dræbe vores mål på i den pågældende mission, fremgår det af den efterfølgende score-skærm. Vi har forsøgt et skub ned i en skakt, men der er også en medalje for at dræbe ham med velplacerede sprængstoffer i pavillionen. Man kunne sikkert også forgifte narkotikereens stoffer, og der er sandsynligvis flere måder end dem, som udviklerne har valgt at belønne.

Det er fængende, når man prøver at finde det svage punkt eller den indgangsvinkel, der giver adgang til det perfekte hit. Og så er vi ikke engang kommet ind på, hvor underholdende Contracts-funktionen er.

Jo, IO virker sikre på, at de har fat i den lange ende. Og man kan sagtens forstå hvorfor.



MEDAL OF HONOR WARFIGHTER™

UDE 25/10/12

www.eanordic.com/warfighter
www.facebook.com/EADanmark



EXCEPT AS EXPRESSLY CREDITED, NO NATIONAL ARMED FORCES, MILITARY UNITS OR WEAPON OR VEHICLE MANUFACTURER IS AFFILIATED WITH OR HAS SPONSORED OR ENDORSED THIS GAME.

© 2012 Electronic Arts Inc, EA the EA logo, Danger Close and Medal of Honor are trademarks of Electronic Arts Inc. Frostbite is a trademark of EA Digital Illusions CE AB. 'PS3', 'PlayStation', 'PS3' and 'PS3' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

Køb det hos

FONA



SCAN THE CODE



SEE IT IN ACTION!



FROSTBITE 2



DANGER CLOSE



SPIL TIL WII U

Her er fem styk som vi glæder os til at se på Wii U



ASSASSIN'S CREED III

Vi skal ikke kun løbe henover hustage og snigmyrde tempelriddere, når Assassin's Creed III lander på Wii U. Ubisoft har udvidet seriens rammer gevaldigt i det seneste indslag, og derfor kan vi se frem til at gå på jagt og opdagelse i vildmarken i bedste Red Dead Redemption-stil. På Wii U bruges GamePad'ets skærm blandt andet som minimap og radar.



TEKKEN TAG 2

Mario, Link og Bowser tager kampen op
Der bliver gået til den i den særlige Wii U-udgave af Tekken Tag Tournament 2. Nye spiltyper og mulighed for at klæde dine kæmpere ud som Nintendo-kendisser.



ZOMBIU

Benhårdt gys til Nintendos konsol
Du kommer til at dø meget i ZombiU. Men så fortsætter du bare i en ny skikkelse, og kan finde dit gamle jeg i genopstået zombieform, komplet med dit gamle loot.



GAME & WARIO

De gale minispil vender tilbage

Warios hunger efter mini- og microspil fortsætter i Game & Wario. Wii U'ens kræfter udnyttes til mere 3D-grafik, men det handler stadig om det hurtige fix.



BLACK OPS 2

Call of Duty-serien fortsætter på Wii U

Wii U er med blandt de store drenge, og det illustreres perfekt af at Black Ops 2 er klar til konsollen på lanceringsdagen. Fat controlleren og tag kampen online.

30. NOVEMBER

DAGEN FOR NINTENDOS NÆSTE

Gamereactors chefredaktør deler sine tanker om Nintendos kommende konsol

Så blev den europæiske dato for Nintendos kommende konsol endelig slået fast. Den 30. november lander den første "næste-generationskonsol" således på de danske butikshylder, lige i tide til julehandlen.

Det har været svært for mig (ligesom en del forbrugere har kløet sig i håret, hvis man skal dømme ud fra kommentarerne på Gamereactor.dk) helt at bestemme mig for om Wii U så lovende ud, eller kaotisk, ikke mindst grundet nogle lidt uheldige præsentationer i starten af produktets afsløringsfaser.

Efter at have spillet ZombiU for nyligt, og især efter den nylige præsentation fra Nintendo, må jeg dog erkende mig blødt op.

Der er ganske enkelt nogle titler og især nogle nyheder, som jeg føler ser så fantastiske ud,



Kompatibilitet

Wii U bliver kompatibel med alle dine Wii-spil, controllere og tilbehør. Til gengæld er det slut med GameCube-spil på den nye konsol. Du kan overføre dine savegames og downloadede spil, hvis du beholder din gamle Wii, indtilt overførslen er slut.

at jeg let kan se denne konsol være den permanente hjemmekonsol i min samling. For det første kan den køre alle Wii-spil, men samtidig kan den også genbruge mine WiiWare-spil. Det synes jeg er to lækre detaljer.

RAYMAN LEGENDS KOMMER TIL AT SPINDE I DREVET

Så er der de mange AAA-titler, som ganske vist vil være af ældre dato når konsollen udkommer, men som til gengæld alle ser ud til at have et eller andet specielt ekstra. Trine 2's ekstra bane ser lækker ud, skins med Zelda, Mario og Luigi i Tekken Tag er sjove tilføjelser, mens de nye muligheder i Batman Arkham City virker ganske lovende.

De eksklusive titler og lanceringstitlerne er dog hvor kødet skal findes - også selvom der er få Nintendo-

kendisser fra starten. Rayman Legends, som var planlagt til lanceringen, er dog udskudt. Men Bayonetta 2 eksklusivt vil sikkert glæde en del fans, for mig er det dog LEGO City Undercover der virker fantastisk. Masser af figurer med hver deres evner, hundreder af køretøjer og en humor der virker gennemarbejdet, samt hvad der virker som god brug af Wii U GamePad tegner godt. Samtidig er tanken om et GTA til både børn og voksne helt fantastisk.

Monster Hunter 3 Ultimate er også på vej. Der blev snakket interaktion med 3DS-spillet, men for mig er der kun en ting der snurrer i hovedet på mig: hvor godt vil det ikke komme til at se ud, med en konsol der endelig kan gøre de utrolige animationer ære?

Min tiltro til Nintendo er tilbage. Jeg glæder mig til den 30 november, mere end nogensinde før. Kig forbi Gamereactor.dk og se den nye præsentation og de mange trailere. Vi har samlet det hele på vores artikelsider.

Lee West



To udgaver - én god løsning

Wii U kommer med 8 GB lagerplads, eller 32 GB. Det lyder ikke af meget, men du kan frit sætte eksterne harddiske til og gemme på dem i stedet. Så plads er intet problem.

De nye diske

Wii U-spil kommer på diske, der kan rumme op til 25 GB data. Det dufter lidt af et blu-ray-baseret format, men som med Wii kan konsollen ikke afspille film fra dvd- eller blu-ray-skiver.

Wii U Gamepads

Man kan tilslutte op til to Wii U GamePads (dem med skærmen) til konsollen, men i starten bliver de ikke solgt separat herhjemme. Det sker sikkert først, når der er spil, der understøtter to GamePads.

Nyheder

Season Pass til Assassin's III

Der er et Season Pass på vej til Assassin's Creed III. Man kan købe en Gold Edition-udgave af spillet på PSN, og sammen med den får man et Season Pass til al det kommende DLC-materiale til spillet. Sæsonpasset vil også blive solgt separat for lige omkring 200 kroner.

Den første DLC-pakke kan du læse mere om på Gamereactor.dk allerede nu.

HD-udgave af KH II?

Som du måske ved er der en HD-udgave af det første Kingdom Hearts på vej til PS 3, under navnet Kingdom Hearts 1.5 HD Remix. I den pakke får man en opdateret udgave af det første spil i serien, samt to håndholdte afstikkere. Men der er intet spor af en opdateret version af den populære toer.

Men seriens instruktør, Tetsuya Nomura, har over for japanske Famitsu antydnet, at et Kingdom Hearts II HD er på vej. I et interview spurgte de ham direkte, om der var en HD-udgave af toeren på vej, hvortil han svarede:

"Det ville være usædvanligt, hvis der ikke var". Derefter smilte han skævt.

Det lyder næsten som en bekræftelse i vores ører.

Intet håb for City of Heroes

Det lakker som bekendt mod enden for superhelte-MMO'et City of Heroes. Ihærdige fans har forsøgt at overbevise udgiveren NCsoft om at holde liv i spillet, men uden held. Lukningen af spillet ligger fast, siger NCsoft.

DLC til Dead or Alive 5

Team Ninja har annonceret, at den første DLC-pakke allerede er klar til deres Dead or Alive 5.

Nye kostumer er derfor klar til Kokoro, Zack, Gen Fu, Christie og Tina, samtidigt med at det endda er blevet til nye klæder til Virtua Fighter-figurerne. Husk du kan læse anmeldelsen af spillet på Gamereactor.dk

Star Wars: First Assault?

Noget kunne tyde på at der er mere Star Wars på vej til Xbox 360, da brugere fra Neogaf har fundet frem til titlen "Star Wars: First Assault" i forbindelse med fremtidige Xbox Live Arcade-udgivelser.

Selv ønsker Lucas Arts ikke at kommentere rygten, men mon ikke her er tale om et spil vi snart kommer til at høre mere til?

Muramasa på vej til PS Vita

Kan du huske det sjove og flotte Muramasa: The Demon Blade, som originalt blev udgivet til Wii? Nu har Vanillaware bekræftet at de er godt i gang med at opdatere spillet, således at det kan blive udgivet på PS Vita.

DISHONORED®

REVENGE

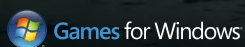
SOLVES

EVERYTHING™

12 OCTOBER 2012

DISHONORED.COM

#DISHONORED



©2012 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Arkane Studios SAS. Dishonored, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Arkane and related logos are registered trademarks or trademarks of Arkane Studios SAS in the U.S. and/or other countries. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved.





F 2012

Formula 1™



FEEL IT

ALL THE OFFICIAL CARS, DRIVERS AND CIRCUITS
FROM THE 2012 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP™



www.formula1-game.com
www.facebook.com/formula1game





OUT NOW



© 2012 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", "Ego" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Codemasters Racing" and "RaceNet" are trademarks of Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trademarks owned by Formula One Licensing BV, a subsidiary of Formula One Group. Licensed to F1 Formula One World Championship Limited. Alla rättigheter förbehållna. Developed and published by Codemasters. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PSS", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



F1



PROFLEN

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK

SACKBOY

Sackboy har mange ansigter. Den klippeklistreglade figur ses herover i bedste Snake-outfit, men hvem er han egentlig?

Sackboy er noget ganske særligt af flere forskellige grunde. For det første har han ikke noget fast udseende, men lader sig glædeligt klæde ud som alt fra superhelte til spilstjerner og pop-ikoner. For det andet lever han ikke i en fast-defineret og genkendelig verden, men begiver sig i stedet på eventyr, der hele tiden er under forandring. Det måske mest forunderlige ved den sammenstrikkede hovedperson er dog, at han er et konsolikon i en tid, hvor den slags for længst synes at være gået af mode.

Karrieren blev startet på PlayStation 3 i 2008, hvor han med det første

Little Big Planet hurtigt slog sig fast som en mindeværdig lille spil-darling, der aldrig gav op, uanset hvor store udfordringerne måtte være. Det var den samme attitude der bar ham igennem efterfølgeren, der havde fået kreativiteten og mulighederne skruet højere i vejret, og derfor også bød på endnu flere strabadser for den lille stof-dreng.

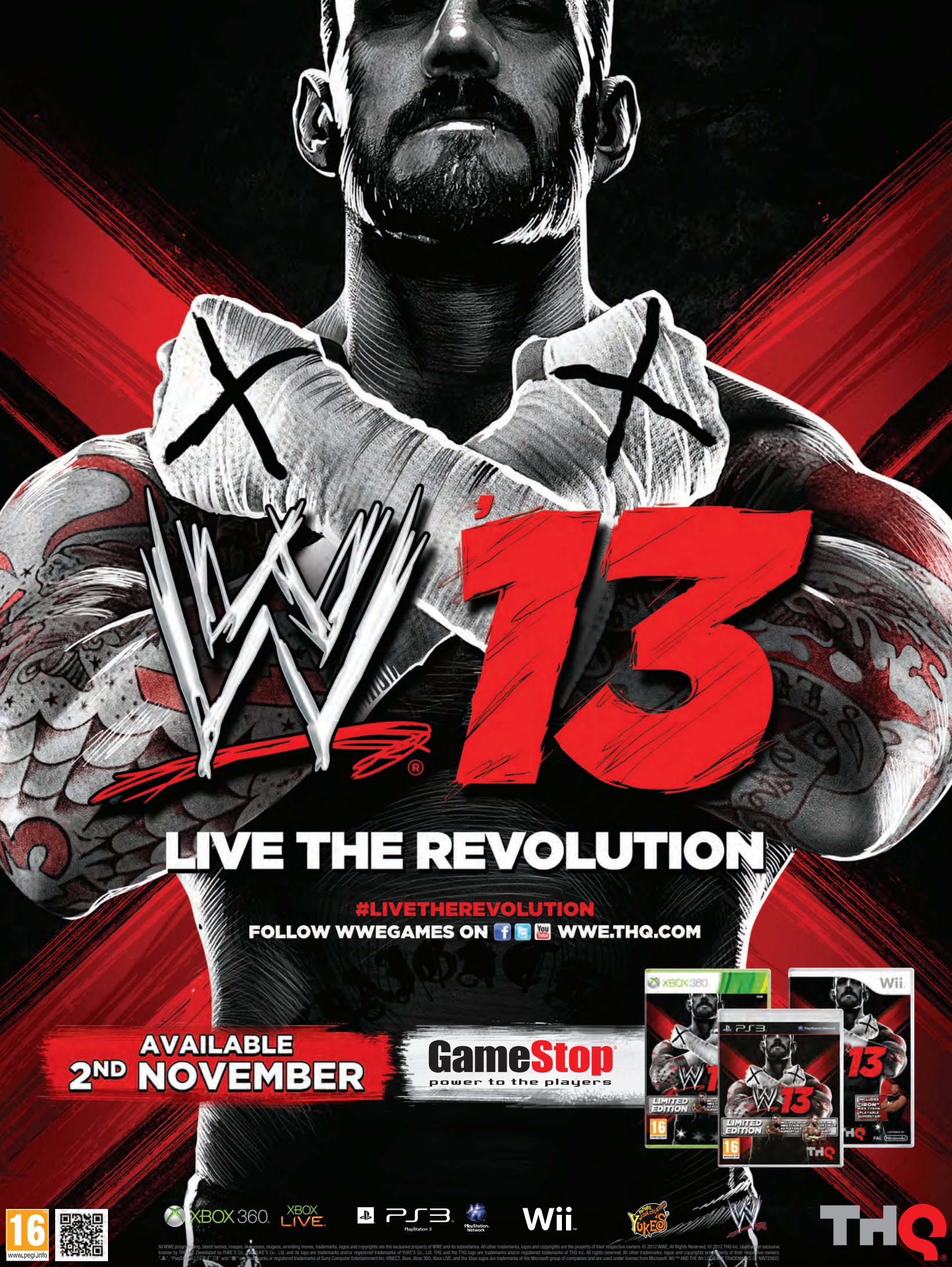
Senest har det været i lommeformat, at Sackboy er gået på eventyr, og med PlayStation Vita-versionen blev det som på PSP bevist, at et fysisk mindre format ikke behøver at betyde et mindre eventyr – både hvad angår antal af baner og kreativitet. Ved brug af de trykfølsomme overflader glider kreationer og gameplay langt bedre end tidligere.

Næste gang vi møder Sackboy bliver det som racerfører i Little Big Planet Karting, og den prøvesmag vi har fået lover godt. Spillets finurlige verdener gør sig godt som baggrund til gokart-ræs, og muligheden for igen at kunne spille med vennerne skulle, sammen med de kreative muligheder for at skabe selv, gerne sikre langtidsholdbarheden.

Sackboy er kommet for at blive - noget enhver PlayStation-fan bør være glad for.



HEADSETS. NOTHING ELSE.



LIVE THE REVOLUTION

#LIVETHEREVOLUTION

FOLLOW WWEGAMES ON    WWE.THQ.COM

AVAILABLE
2ND NOVEMBER

GameStop
power to the players



16
www.pegi.info



 XBOX 360 

 PS3
PlayStation 3



Wii



THQ

All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2012 WWE. All Rights Reserved. © 2012 THQ Inc. Used under exclusive license by THQ Inc. Developed by YUKES Co., LLC. YUKES Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKES Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. "PS3", "PlayStation 3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "XBOX 360", "XBOX LIVE", and the "XBOX" logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "Wii" AND THE "Wii" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



FAR CRY 3

Gillen møder **vanviddet og de nye omgivelser** i den længe ventede efterfølger i Far Cry-serien. Læs om oplevelsen på de næste sider.

FAR CRY 3

Tag med på en guided tour med Gillen. Der bydes på grænseoverskridende oplevelser i Ubisofts næste.

Vi kigger over skulderen, og ser nogen styre en jetski mellem klipper og bølger, som en tråd gennem et nåleøje.

Gang på gang bliver vi draget til at kigge os omkring, og ser en lang række dynamiske øjeblikke folde sig ud: Et sted ser vi nogen blive angrebet af en tiger, netop som han genladede sit våben, med den sikre død til følge. En anden sniger sig anspændt rundt om en patruljerende militsgruppe. En tredje svæver majestætisk gennem himlen i en hang-glider.

Vi retter øjnene fremad mod vores eget ø-paradis, og ser noget helt andet: et imaginært drivhus der borer sig ind i en klippehule, mens vi tripper på psykedeliske svampe i en fugtig under-søisk grotte.

Men alle scenerne er del af det samme spil. Og mens en af udviklerne patruljerer mellem demomaskinerne, kaster han sit blik på fem meget forskellige forsøg på at nå det samme mål: en redningsmission drevet af hævn.

Far Cry 3 bekræfter reglen om, at sandkasse-spil altid fører til de mest underholdende presse-events.

De fører også til en umulig situation. For hvordan fordeler man bedst sin tid for at se alt hvad spillet har at byde på, især i en titel der klynger sig så tæt til glæden ved at udforske og opdage?

Det er derfor vi konstant kigger rundt i lokalet, mod de adskillige HD-fjernsyn og dertilhørende spillere omkring os. Det giver et indtryk af bredden i de mange muligheder, og ganske som forventet er der ikke to spilleres skærme, der viser det samme. Men alle eskapaderne ser umådeligt sjove ud (måske lige bortset fra ham, der bliver spist af tigeren). En sådan alsidighed er slet ikke ringe for det, der essentielt er spillets første tre timer.

På trods af alt dette kaos er der dog ét billede, der brænder sig fast på nethinden: billedet af os,



Tidlige indtryk

Siden Far Cry 3 blev formelt annonceret sidste år, har stort set hver eneste trailer, demo og fremvisning af spillet båret præg af én ting: stramt instrueret og scripted action. Vi har hørt skurken Vaas recitere sin "did I ever tell you the definition of insanity"-tale omkring en million gange, set forskruede syre-trip, eksotiske dansere, helikoptere der blev skudt ned øjeblikket efter de lettede, og en masse tjubang generelt. Men det var kun meget lidt af billedet. Har du endnu ikke set disse ting, så kig forbi Gamereactor.dk.

der stirrer ud gennem et træbur på en mildt talende mand, der stirrer tilbage på os. Og det er sådan, Far Cry 3 begynder.

Spillets åbning er en af de mest kraftfulde, vi nogensinde har set, og det skyldes alt sammen denne ene figur, denne ene galning: Vaas.

Spillets hovedskurk leverer en fortryllende, nærmest hypnotisk præstation, og hans tilstedeværelse er så stærk, at vi nærmest savner den, når han ikke er på skærmen.

Det er ikke første gang, vi ser Vaas - den bindegale morder har med rette været i centrum af alle Ubisofts trailere indtil videre - men det er sådan her, vi bliver introduceret for ham.

Han sidder ved det træbur, hvori vores hoved-



person Jason og hans bror Grant er fanget og bundet, efter deres ø-ferie i solen fik en brat og skrækkelig afslutning, og deres venner blev ført bort af Vaas og hans mænd til en ukendt skæbne.

Vaas taler til os. Vaas taler af os. Hans monolog skiftevis flyder og stopper brat, og er lige dele karismatisk og skræmmende. Det her er ikke den sædvanlige skurkesnak. Der er noget anderledes, og noget så fængslende i hans levering, at når han vandrer ud i natten er dine følelser en farlig cocktail af glæde og tomhed.

Inden længe forsøger brødrene at undslippe, og spillets tutorial udspiller sig i en lejr fyldt med mordere. De scener som du er vidne til, mens du sniger, gemmer dig og stjæler forsyninger, understreger alle, at selvom der er rigeligt med sjove afstikkere på øen, er det hele omgrænset af et ubehageligt ægte mørke.

Ikke overraskende bliver Grant - der indtil da har spillet rollen som den selvsikre ex-soldat der fører sin skræmte bror i sikkerhed - slået ihjel. Kun du undslipper, og du efterlades alene til at lære at klare dig selv, finde og redde dine tilbageværende rejsekammerater, og på en eller anden måde blive en stammekriger, en totempæl, for den lokale Rakayt-stamme, der undertrykkes af Vaas og hans mænd.



Har du spillet Far Cry 2, har du muligvis bandet over checkpoint-områderne i dette spil. Spredt med jævn hånd rundt omkring på spillets veje var små baser, som man oftest var nødt til at rydde for fjender, før man kunne køre videre - og de blev genbefolket efter forholdsvis kort tid, til stor frustration for mange spillere. Sådan er det ikke i Far Cry 3. Her finder man i stedet små landsbyer og baser, der kan ses på afstand med søjler af røg. Dræber man alle fjenderne, erobrer man basen permanent.



Her er rigeligt at lave og gå på jagt efter. Kister med diamanter, forsvundne breve, minispil som vandscooter-ræs, jagt, snigmord på fjendtlige ledere (der skal nakkes med kniv, på gammeldaws stamme-manér) og mere til.

bliver klar over din tilstedeværelse. Et ikon med form som en halvcirkel markerer deres synsretning, og den bliver hurtigt fyldt ud, når de er tæt på at opdage dig, så du har nogle få øjeblikke til at finde skjul.

Trods øens store omfang, bliver din bevægelsesfrihed under missioner begrænset til det nærmeste område. Når først du træder ind i en missionsspecifik zone, placeres der en usynlig barriere med omtrentlig form som en cirkel rundt om dig og dit mål. Den markeres på dit kort, og nærmer du dig kanten, får du en advarsel på skærmen. Træder du udover, er missionen slut.

Kortet i sig selv er enormt, og i starten fuldstændig indhylet i forstyrrelser. Jammer-tårne er strøet over hele øen, og skal slukkes for lokale landmærker og interessepunkter i det omkringliggende område bliver markeret. Det minder lidt om Assassin's Creed, men fordelene er mange - ikke alene bliver køretøjer markeret, men din nye stamme begynder at finde vej til området, og nye handelsruter med bedre udstyr åbnes op.

Du kan selvfølgelig også bare gå blindt på opdagelse, og ignorere grusveje til fordel for buskads og jungle. Ligesom ACIII har Far

Selvom Jasons synsvinkel som ny på øen er en oplagt grund til at forklare spilleren hvordan landet ligger og fylde baggrundshistorien ud, må vi vente og se hvordan Ubisoft sælger ideen om, at en udenlandsk backpacker-turist fra middelklassen kan tage springet til revolutionær med totem-kræfter, der fører befolkningen til fred og fremgang.

Ud fra det vi indtil videre har set er det dog tydeligt, at

udvikleren ikke har tænkt sig at gøre denne fortælling lige så entydig, som den umiddelbart virker. Vi kan ikke lade være med at tænke over, hvorvidt Jasons rolle måske nærmere er som marionetdukke end leder.

Men vores tanker om det spillets langsig-

tede perspektiver må vente, da vi i stedet brydes med et stort spring i sværhedsgraden, da vi tvinges til at vænne os til et miljø, der glædeligt tager dit liv hvis det får chancen.

De særlige kræfter, vi nævnte før, kommer fra spillets trio af skill-træer, der lægger vægt på enten lang rækkevidde, stealth eller tankagtig styrke. De viser sig alle at være uvurderlige, da du i starten har omtrent lige så gode chancer for at overleve som et lamt dovendyr. Far Cry 3 er et svært spil.

Run and gun-taktikker knuser dig hurtigere end kylling i en kødhakker. Selv hvis du tager dig tid, vil du sandsynligvis lave ged i den alligevel de første par gange. Du er nødt til at udvikle tålmodighed og timing sammen med de nødvendige evner til at gøre dig halvt Crocodile Dundee, halvt Predator og helt hårdfør skide-rik.

Planter kan ikke stoppe kugler, og fjenderne vil hurtigt flankere dig, når de først

VAAS TALER TIL OS. TALER AF OS. KARISMATISK OG SKRÆMMENDE



Det er tydeligt at fjenderne ikke på magisk vis ser en gennem vægge og buskadser. Og derfor bliver det så meget mere tilfredsstillende at liste rundt om dem, kravle op på et tag, og nuppe dem oppefra med takedown-manøvrer og hurtige headshots.

Cry 3 et fuldt økosystem, der dækker hele øen, og det er nødvendigt at interagere med det (dvs. slå dyr ihjel) for at skaffe forsyninger til din figur.

Du kan flå døde dyr for at skaffe læder, der så igen kan bruges til større tasker, der kan rumme ammunition, mens planter kan høstes og bruges til potions. De øvrige beboere spiller også ind på nogle af de valgfrie missioner - vi påtager os for eksempel en opgave med at jage en flok vilde hunde, der har hærgnet det lokale område.

Ofte ligesom med ACIII er vi spændte på at se hvor meget dyrelivet får indflydelse på missioner, når du bevæger dig ind på et dyrs territorium. Vi har allerede lært at hade hunde, da et næsten perfekt forsøg på at snigmyrde lederen af en fjendtlig landsby i al ubemærkethed blev afbrudt i sidste øjeblik af en patruljerende vagthund. Den bidske hvirvelvind af tænder er lille nok til at passere ubemærket under vores synsfelt, og hurtig nok til at være en pine at tage ud, selv hvis hele den nu alarmerede landsby ikke skød på os.

Dukker du dig i buskadser er du næsten usynlig, og der er et glide-move til at flytte sig hurtigt fra cover til cover. Selvom du ender med at bære rundt på pistoler, rifler, haglgeværer, buer, miner og deslige, er det de ikke-dødelige våben, der er de mest interessante.

Med den uendelige forsyning af sten, der er

tilgængelig via d-pad'et, kan du lave afledninger, der lokker vagter væk fra deres patruljerute. Denne evne vil sandsynligvis kunne redde dit liv gennem hele spillet. Som når vi for eksempel skal adskille radiooperatører fra resten af den gruppe, der gemmer sig i maven på et grundstødt skib på stranden - med et missionskrav om ikke at blive opdaget overhovedet.

DU KAN FLÅ DØDE DYR FOR LÆDER

Vi ender med at lægge sten ud som brødkrummer for at lokke nøglepersonerne hen til vores gemmested i klipperne over deres lejr, inden vi tager dem ud med et stealth-drab.

En anden del af dit ikke-dødelige arsenal er det spejlreflekskamera, der lader dig tage billeder af

dyr, og endnu vigtigere markere fjender efter type - normal, RPG, sniper, heavy - på din HUD, når først du har fanget dem i din linse.

Det er en fin lille funktion, der tvinger dig til at vurdere dine omgivelser inden du angriber - at bide mærke i terrænet mens du forsøger at finde det bedste sted til at tælle antallet af fjender. Hvis der bliver mulighed for at uploade og dele sine fotos kan vi snildt forestille os, at der opstår et brugerskabt minispil med at tage modige paparazzi-billeder af fjenderne. Men som sagt tvinger det dig til at tænke over omgivelserne, og bruge dem til din fordel for at overleve.

For ingenting er nemt i Far Cry 3. Du er konstant i fjendtligt territorium, bag hver bakke og rundt om hvert et sving venter der nogen med mere erfaring og ildkraft, og som vil slå dig ihjel for bare at være der - lige indtil du har vænnet dig til omgivelserne og er gået Predator med dine nye evner. XP uddeles i forhold til hvor godt du klarer missionerne. Den første vi klarer giver for eksempel en tredobbelt bonus, hvis man ikke bliver opdaget undervejs.

Jason lærer måske hurtigt at blive en dræber, ganske som enhver FPS-hovedperson er dømt til at blive, men der er en modvægt til din blodige succes i form af dine venner. Dit første møde med din rejsemakker Daisy, der gemmer sig i en læges hjem langs kysten, viser hendes chok over hvor meget du har forandret dig på så kort tid. Og udviklerne vil blive ved med at slå på den kløft, efterhånden som spillet skrider frem.

Denne første samtale, og den med hendes beskytter Dr. Earnhardt, viser at Vaas ikke er et isoleret tilfælde - udviklerne har virkelig arbejdet hårdt for vride så meget følelse som muligt ud af de scriptede karakterøjeblikke. Hver øjebælgelse, ansigtstrækning og skift i kropsholdning er nuanceret til at gøre disse centrale figurer ægte.

Som det ser ud nu, er disse øjeblikke spillets visuelle højdepunkt, og sætter en standard som sandkassemiljøerne ikke kan nå endnu. Men det er forståeligt, når man tager i betragtning hvilke hestekræfter der skal til for at renderne miljøer, der rækker så langt som øjet

ser.

Men studiet har sat sig for at få disse karakterøjeblikke med gennem hele Far Cry 3's fortælling. Vores trippede oplevelse ned i grotten skyldes jagten på forsyninger, der kan helbrede Daisy. Og disse svampe udsender en gas, der inducerer en en stribe bizarre imaginære hændelser i stil med dem, vi så på Ubisofts Gamescom-konference.

Igen er det en ubehagelig oplevelse, og modsætningen mellem ø-paradis og de uhyrligheder som begås af ikke bare skurkene men også dig selv, er omdrejningspunktet der giver

os en ferie i solen, vi sent vil glemme.

Far Cry 3 er lige på trapperne, og hvis de første tre timer er indikerende for kvaliteten af det færdige produkt, så har Ubisoft en stensikker klassiker på hånden. Vi kan ikke se hvad der kan gå galt mellem nu og det færdige produkt, men vi glæder os til at opleve hvad der kan gå galt i spillet. Endda til at blive gnasket af en tiger. Lad ferien begynde, og gerne med Vaas som tour-guide.

Gillen McAllister - GR EU



The Lord of the Rings Online

RIDERS OF ROHAN

5 EXCLUSIVES



THE ROHIRRIM TITLE: FRIEND OF THE MARK



ROHIRRIM ELITE GUARD MOUNT



ROHIRRIM RED

WWW.LORDOFTHERINGSONLINE.COM

IN STORES OCTOBER 19TH 2012. B

THE LORD OF THE RINGS ONLINE™ interactive video game © 2012 Warner Bros. Entertainment Inc and patents pending. All rights reserved. Middle-earth Poster Map © 2007 The Saul Zaentz Company, d/b/a Middle-earth Enterprises (SZE), under license to Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved. The Lord of the Rings Online™, Middle-earth Enterprises logo, "The Lord of the Rings" and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of SZE under license to Warner Bros. Entertainment Inc. Turbine and the Turbine logo are trademarks or registered trademarks of Warner Bros. Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. TM & © New Line. Lord of the Rings Online and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of SZE under license to WBIE. WB GAMES LOGO, WB SHIELD.™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s12)

The Lord of the Rings Online

RIDERS OF ROHAN

Five DLC



Rohirrim Elite Guard Statted Cloak



Rohirrim Skinned Soldier



Dawn Mount

gamestop.com



BUY THE GAME AT

GameStop
power to the players



HALO 4

HALO UDKOMMER EKSKLUSIVT TIL XBOX 360 DEN 14. NOVEMBER

Gamereactors Eerik Rahja fløj over Atlanten til 343 Industries' hovedkvarter for at se hvordan det går med Master Chief.





BEGYNDELSEN

Da 343 for første gang viste Halo 4 var det med simple midler, alligevel er det sjældent at et spil kan vække så store følelser at et enkelt billede kan få pulsen til at stige.

Det var dog præcis hvad Halo 4 gjorde: et enkelt skarpt billede, der lignede en plakat for et spektakulært science-fiction projekt. Kurven af en planet, skitseret af lyset der fossede ud af kæberne på en slags mekanisk åbning i dens midte og en kraftig lysstråle der skar gennem rummets mørke og præcist ramte en fritsvævende rumkapsel. Spredt ud over horisonten var kun tre ord: "Wake up John."

Da 343 for anden gang viste deres vision for Halo-serien, havde de den første spilbare udgave af spillet med, i form af to multiplayer-demoer. Både disse og den præsentation, der blev lagt ud med på Microsofts E3-pressekonference, understregede at studiets første indspark i serien havde en klang af Bungies ekspertise, med en velkendt men forbedret visuel side og et wildcard i form af nye gameplay-mekanikker. Det skulle tydeligvis ikke ses som en genstart, snarere som en fortsat progression. Det var overraskende hvor lidt Master Chiefs nye vogtere afveg fra det etablerede.

Efter en overfladisk fremvisning på Microsofts Spring Showcase, hev 343 de store kanoner frem til E3. De indledte Microsofts pressekonference med det første kig på kampagnen i Master Chiefs tilbagevenden. Plakater i bygningsstørrelse prydede messecenterets korridorer. Spillet fyldte en tredjedel af Microsofts stand på messegulvet, hvor en Warthog i rigtig størrelse kæmpede efter opmærksomhed sammen med noget smuk ny og tilsyneladende abstrakt artwork. Igen, gammelt blandet med nyt.

Dengang fik vi det første glimt af de planlagte udvidelser til Halo 4. Vi startede nærmest med slutningen. Ligesom her.

Spartan Ops vil udgøre hoveddelen af den DLC, der udkommer efter lanceringen, og den linde strøm af nye missioner vil til sidst danne en komplet kampagne for fire spillere, der er fuldt på niveau med, og samtidigt helt separat fra singleplayer-kampagnen.

343 forklarede hvordan Spartan Ops var en fortsættelse af Halo 4's historie, og skulle foregå seks måneder efter "hændelsen" som Master Chief er involveret i i hovedkampagnen.

En ny fjende havde meldt sig på slagmarken, og vi fik et indblik. Prometheans erstatter Flood som Halos tredje styrke. De første møder med dem udspiller sig meget lig møderne med den zombieficerede infektion: hurtige våbenskit for at finde potentielle svagheder, mens vi dykker og undviger for at lære deres angrebsmønstre.

De er tilsyneladende cybernetiske, avancerede to- og firbenede afstikkere fra de Forerunner Sentinels, vi mødte i den første trilogi. De er dog langt mere intimiderende, og virker ligesom Flood uhyggelige ved første møde.

Sådan var det de første to



gange vi fik en chance for at stifte nærmere bekendtskab med Halo 4.

Det virker næsten som en fjern fortid, nu hvor jeg sidder her i 343 Industries' lokaler, og selv skal til at prøve kræfter med spillet første gang. Kan de løfte arven fra Bungie? Tager de sig godt af Master Chief i hans nye hjem? Prolog-banen tjener som et resume af Halo-serien - eller en introduktion, hvis du er ny. Netop som du klatrer ud af din kryo-bås, kastes du ud i ilden. I starten går det let nok, når du rydder et par grunt-infesterede korridorer med din stormriffel, men ild-kampene bliver progressivt mere udfordrende.

Heldigvis bliver våbnene også større. I løbet af de første ti minutter lykkes det mig at samle en skyder op fra hver våbenklasse: fra den go'e gamle plasmapiistol til den røvsparkende Fuel Rod Gun.

Prologen topper, da jeg nedkæmper en flok



SKØNHEDEN...

Halo-serien har altid været kendt for sine køretøjer. I Halo 4 får vi en ny og ultrasexet tilføjelse til garagen i form af den nye Mantis mech. Dødsmaskiner er bare mere fascinerende, når hjul og bæltter er skiftet ud med store ben. Med maskinkanoner på den ene arm og raketstyr på den anden, regner udviklerne med, at vi nok skal blive gode venner med Mantisen. Mon ikke de får ret?



DET ER NÆSTEN SOM AT VÆRE HJEMME - OGSÅ SELVOM VI ER UDEN FOR KANTEN AF DEN KENDTE GALAKSE.

ovie-forstærkninger uden for rumskibet i bedste zero-g-stil. Da jeg er i stærkt undertal, formår jeg at dø nogle gange, inden jeg kommer i tanke om den evigt-gyldige Halo-formel: vælg hvor du vil slås, og udstyr dig selv derefter. Efter at have counter-snipet de fjendtlige jackals, headshottet de tunge grunts og givet eliterne lidt varm plasmakærlighed, begynder budskabet at sive ind. Det her føles som Halo.

"Det er nok det største compliment, vi kunne forvente - det føles som Halo", siger 343's creative director Josh Holmes. Han fortsætter: "Vi har givet stort set alt, hvad man kan tænke sig, en overha-

ling, fra de forskellige motorer og hele vejen til subtile justeringer som hastigheden skjoldene genoplader med, og recovery-tiden efter melee-angreb, for blot at nævne nogle få".

Selv for en veteran er de fornævnte justeringer ikke lette at spotte, alene fordi der foregår så mange nye ting. Med fast greb bliver Halo 4 styret i en ny retning, både hvad angår historien og andre ting. Før man overhovedet når at opleve et af de nye nøglepunkter - nye fjender, forholdet til Cortana - er der rigeligt med ting til at stjæle opmærksomheden. Og de nye lyseffekter er også ret labre.

Lad os starte med arsenalet. Selvom muligheden for at dual wielde er blevet droppet (af komplekse årsager relateret til balance og usability, får jeg at vide), har der aldrig været så meget ildkraft pakket ned i ét afsnit af serien. Du behøver ikke vælge mellem Halo 3's pålidelige Battle Rifle eller den mægtige DMR fra Reach, bare nup dem begge! Eller prøv at affyre korte bursts fra hoften og enkelte, mere kraftfulde skud mens du sigter med den helt nye Light Rifle, præsenteret i samarbejde med Prometheanerne. Det eneste våben, der lod til at være gået tabt, var marinernes SMG, der alligevel næppe ville have været særlig brugbar



CYBERNETISKE, AVANCEREDE TO- OG FIRBENEDE PROMETHEANS ERSTATTER FLOOD SOM HALOS TREDJE STYRKE

uden dual wielding.

Armor-evner er blevet fusioneret med udstyr fra Halo 3. Som resultat har vi nu et overflødheds-horn af muligheder til at spæde Chefen op med, fra den traditionelle jetpack og aktive camouflagen til mere moderne valg som forøget ildkraft og uendelig sprint. Armor Lock er dog blevet permanent forvist, hvilket uden tvivl vil betyde færre akavede og/eller tossede øjeblikke i multiplayer-kampe. Apropos modernisering belønner Halo 4 nu spillerne for killstreaks - det flueben er også blevet sat. Disse belønninger kan kaldes ind, når man er til fods, i form af nedkast fra fly. Når du vælger at indløse dit killstreak, kan du vælge mellem tunge våben, en power-up til engangsbrug, eller en mindre buff til hele dit hold. Alle for en, og one-shot for the win! Jeg siger det lige ud: Multiplayer er Halo-seriens kendetegn, og tilsyneladende den afgørende faktor for triple-A-skydespil nutildags. Bungie har virkelig banet vejen for 343, især hvad angår community management. Så nu hviler presset på dem.

Multiplayer lead Kevin Franklin svarer på et par spørgsmåls: "Vi stræber virkelig efter at bevare

prestigen ved ens rang. Den eneste måde at tjene XP offline i Halo 4 er ved at gennemføre en hel bane i Spartan Ops. Og der er et dagligt XP-loft i effekt. Der er ingen billig måde at snyde sig til toppen", siger han. "Dertil har vi implementeret funktioner, der skal forhindre at veteran-spillere laver adskillige kontoer for at manipulere med deres rang og derved rode med nybegynderne".

Tidens matchmaking-funktion, playlisterne, vender tilbage med et twist. "Den 6. November vil spillerne se alle deres yndlingsspiltyper vende tilbage - sammen med en bunke helt friske".

Tag bare Regicide, ægteskabet mellem Slayer og Juggernaut, hvori alle spillerne forsøger at dræbe den førende spiller, kongen, der er flere point værd end de andre. Regicide findes også i en holdvariant, der åbner for mere strategisk planlægning af ens likvideringer.

Der er stadig meget, der ikke er blevet afsløret med hensyn til spillets online-del, men ud fra det jeg har set, lover Halo 4 at byde på mere af det søde multiplayer-blodbad som vi alle blev forelskede i. Men djævelen er i detaljerne, og jeg håber virkelig at 343

ikke lægger for meget vægt på at passe ind med det moderne - dette er trods alt den første gang vi ser personlige loadouts, våbencamouflage og "perks" sammen med den traditionelle Mjolnir-rustning.

Historien i Halo 4 lover at fortsætte efter solo-kampagnen er overstået. Det sker ved at svare på et ugentligt kald om bord på flagskibet USNC Infinity. Gutterne på 343 skabt et separat storyboard for Spartan-gruppen på skibet.

Spartan Ops-sagaen vil fortsætte fem måneder efter Chefens udskejelser, og vil byde på "adskillige mellemsekvenser af flere minutters længde". Vi fik ikke nogen af dem at se, men vi fik en smagsprøve på actionen.

Spartan Ops-missioner føles som Firefight (kendt fra Halo: Reach) med omvendt fortegn, hvor det er dig, der er angriberen. Vores enhed, bestående af tre briter og jeg selv, dampromlede pakken med fire missioner på rekordtid sværhedsgraden sat til Legendary, til min store overraskelse. Godt nok døde vi undervejs, adskillige gange, men med uendelige respawns så længe mindst én holdkammerat er i live og uden for kamp, blev taktik hurtigt unødvendig.



...OG UDYRENE

Halo-universets evige skøge, Flood, vender tilbage – men kun i multiplayer i denne omgang. I den nye Flood-spiltype starter to spillere som Flood-inficerede Spartans, og skal forsøge at inficere resten af spillerne, så ni inficerede til sidst jagter den enlige overlever. Taget i betragtning hvor hæslige de inficerede ser ud, kommer det med at flygte nok helt af sig selv.

Sværhedsgraderne er angiveligt stadig under konstant justering. Jeg ville selvfølgelig ellers gerne tro, at vi bare var så gode.

Efter endnu en tur med Halo 4 er bundlinjen denne: Halo 4 føles virkelig som Halo, og det er præcis sådan jeg vil have det. Styringen virker solid, den nye lysmotor er et syn man ikke må gå glip af, og du godeste, hvor er det rart at se og høre Chefen igen, efter alle disse år - også selvom det kun var for en enkelt mission eller to. Også selvom jeg har en lang ventetid foran mig, indtil jeg kan opleve hele historien folde sig ud.

For mig er der købtvang med Halo 4. Om ikke andet, så for at kunne være del af samtalen når november kommer. Ja, så stort bliver det. Bare vent og se.

Eerik Rahja

Introduktion: Gillen McAllister - Lee West



NEED FOR SPEED™

MOST WANTED

a CRITERION GAME



“Best Racing Game”
- IGN



UDE 01.11.12

eanordic.com/nfsmw
facebook.com/eadanmark

KØB DET HOS

BLOCKBUSTER



www.pegi.info



PlayStation, PlayStation 3, PS3, PS VITA and XBOX360 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2012 EA Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.



Download from
PlayStation®Store



Criteriongames



Anmeldt

DISHONORED

PC, PS3, XBOX 360

Spiltype ACTION, STEALTH Udvikler ARKANE STUDIOS Udgiver BETHESDA SOFTWARES Premiere UDE NU Antal spillere 1 Aldersgrænse 18

Stealth-genren får en tilføjelse i form af en ny IP fra skaberne af Arx Fatalis og Deus Ex

Dishonored fortæller historien om Corvo Atano, royal beskytter af kejserinden, som bliver beskyldt for hendes pludselige død. Mens de egentlige mordere gerne så deres syndebuk dømt og hængt, har nogle jordiske og overjordiske kræfter helt andre planer. Den tidligere beskytter gemmer sig derfor bag en snigmorders maske, for som spillet så glædeligt minder os om, løser revanche alt.

Der findes ganske enkelt ikke mange spil med en så lovende arv. Selvom Arkane Studios nok er et nærmest obskurt navn for mange spillere, råder studiet over to af udviklerne fra det originale Deus Ex, og har hyret den bulgarske designer Viktor Antonov, der er bedst kendt for sit store arbejde på Half-Life 2.

Antonovs talenter kan tydeligt mærkes på Dishonored, da spillet underlige, alternative version af et slidt syttende århundredes London er blevet tilføjet enorme metalliske mure og vagtposter, som uden tvivl vil minde mange spillere om City 17. Ved første øjekast kan det virke som om Arkane er hoppet på Steampunk-vognen, men dette er en grov forenkling. De grimme områder af det gamle Storbritannien er blevet nøje udvalgt til spillet, i både arkitektur og population, men samfundet fungerer ikke ved brugen af damp, men i stedet hvalolie. Det nautiske tema kan ses over alt, og slutresultatet er originalt og iøjnefaldende med dets mange gader der vrirler med fattige,



MUSIKKEN

Musikken passer smukt til det grafiske, og spænder fra det melankolske til det dynamiske. Stemmeskuespillet leveres blandt andet af Susan Sarandon, Brad Dourif, Carrie Fisher og "Hit-Girl" Chloë Grace Moretz. Mens der ikke er en finger at sætte på skuespillerens indsats, virker dialogen alligevel en smule forhastet engang i mellem, som om personen der har mikset lydsporet har glemt pausen mellem dialogen.

pestramte og de mange rotter.

Dette inspirerede grafiske design kombineres med en stil der mest af alt minder om et solbleget oliemaleri. Huse, der glider i baggrunden, gør det på en måde så de kommer til ligne pastelfarvede firkanter, og det er åbenlyst at højtopløselige teksturer ikke har været en prioritet for udvikleren.

Dishonored ser naturligvis bedst ud på PC, men selv på den

STILEN MINDER OM ET SOLBLEGET OLIEMALERI

platform er det hele en smule grafisk simpelt. Utroligt atmosfærisk er det dog, og de fleste af karaktererne ser hængende ud på den helt rigtige måde.

Dishonored er det første spil i rækken af snigmorder-spil der udkommer over de næste par måneder, og følges altså blandt andet af Hitman: Absolution og Assassin's Creed III. Jeg er dog ikke i tvivl om at det stadig vil adskille sig fra konkurrenterne, for Arkane har sørget for at spillet fra sekund til sekund glidende kan

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK



SUPERHELT?

Banerne er altid opbygget som en ninjas våde drøm, og alligevel er der altid en vagt der overrasker dig, hvilket dog ikke gør det store, da man rent faktisk har muligheden for at drage i kamp. Corvo er en dygtig kæmper og kan både gøre brug af sværd og pistoler. Den "vælsignelse" han har fået af den mystiske Outsider, lader ham dog benytte sig af adskillige okkulte evner, og gør ham til faktisk til noget nærmere en superhelt end en almindelig snigmorder.

veksle mellem at være et snigerspil og et action-spil.

At teleportere sig fra sted til sted, fremrylle dødelige sværme af rotter og bøje tiden, gør Corvo til lidt ud over det sædvanlige, og når han samtidigt kan se gennem mure er der pludseligt en masse værktøjer at lege med som spiller.

Antallet af superevner er ikke enorm, men det er til gengæld måderne de kan bruges på. Netop valgfriheden udgør kernen af Dishonored-oplevelsen. Banerne er store og fulde af variation, og dette er hvor spillet virkelig viser sig fra sin bedste side. Corvo har altid mulighed for at gennemføre banerne på forskellig vis, og der er altid et væld af ruter at udnytte. På unik vis er dette et spil om snigmord, som kan gennemføres uden at dræbe nogen – nøglepersonerne inkluderet. De ikke-drabelige metoder er også ofte mere tilfredsstillende end at skyde nogen i ansigtet. Uanset hvordan du vælger at gå til en mission er genspilningsværdien dog enorm.

Beslutningerne har dog sine konsekvenser, og spillets ver-

den bliver mere og mere dystert i takt med at det samme sker med Corvo – antallet af de pest-ramte bliver flere, samtidigt med at rotterne også i højere grad bliver synlige i gaderne. Her er masser af sidehistorier der langsomt bliver vævet ind i det samlede plot, men igen er det helt op til spilleren om disse er nogen man ønsker at bruge tid på. Her er også muligheden for at gå på jagt efter gemte skatte, hvilket belønnes med nye evner, udvidelser og eller blot guld som Corvo kan bruge til at opgradere sine våben. Her er også tallose bøger og papirer som spilleren kan læse, hvis man altså for alvor ønsker at involvere sig i den mystiske verden.

Dishonored er en glimrende nytilløjelse til stealth-genren. Det tilbyder timevis af snigeri i mørket, men giver altid spilleren mulighed for i stedet at lave det hele om til et action-brag.

Uanset anset hvor du har dine præferencer, er dette et spil der er yderst anbefalelsesværdigt.



Mika Sorvari

RESIDENT EVIL 6

PS3, X360, PC Spiltype ACTION Udvikler CAPCOM Udgiver CAPCOM Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 (1-4) Aldersgrænse 18



I Resident Evil 6 følger vi for første gang en ganske stor gruppe hovedpersoner, og de spillere, der er bekendte med spillets univers, vil kunne genkende de fleste. Hver af disse figurer har, med en enkelt undtagelse, en partner, der vil fungere som ens makker, hvad end man spiller alene, split screen eller online. Dette makkersystem kender vi alle til fra forgængeren, men hvad Capcom har gjort med systemet i denne ombæring er yderst interessant. Idet de forskellige figurer krydser hinanden undervejs i spillet, er der stor sandsynlighed for at det par man møder faktisk er styret af to andre spillere et sted i verden. Spillet foretager nemlig en søgning efter andre spillere, eller spillerpar, på bestemte tidspunkter i spillet, og

RESIDENT EVIL 6 ER SKABT TIL CO-OP, OG DET KAN MÆRKES

pludselig er man vokset fra en duo til en trio eller kvartet.

Denne feature skaber en enormt god atmosfære, idet man hele tiden føler at man er en del af et levende univers, hvor andre kæmper mindst lige så meget for



GAMLE KENDINGE

Resident Evil 6 er et monster. Størrelsen på udviklerholdet er direkte smittet af på størrelsen af spillet. Om du vil begynde med Leon S. Kennedys, Chris Redfields eller Jake Mullers kampagne står dig frit for. Alligevel er lineariteten næsten for meget, også selvom kulisserne ofte er interaktive.

LÆKKERT I CO-OP

Resident Evil 6 er skabt til co-op, og det kan mærkes. Det er en fornøjelse at hive en ven med i kampen. Online føles det endnu bedre. Både Mercenaries- og Agent Hunt-delen skal dog ikke ses som andet end forfølgelige bonusser. Hovedhistorien og kampagnerne er hvor kødet skal findes.



overlevelse som en selv.

Spillets struktur fungerer meget som vi kender det fra Resident Evil 5. Man bevæger sig fra område til område, skyder zombier så mange gange i hovedet man kan komme til det, løser et puzzle, finder en nøgle, åbner en dør, osv. Der har dog været plads til ændringer, og den første, som mange gamere nok vil være glade for at høre, er at det nu er muligt at bevæge sig mens man sigter.

Desværre har spillet en stor mangel, nemlig atmosfæren. Jeg tog ofte mig selv i at glemme at det faktisk var et Resident Evil-spil jeg var i gang med, da seriens vigtigste element, uhyggen, var fuldstændig fraværende.

Alt i alt er Resident Evil 6 gået lidt for langt fra kildematerialet genre-mæssigt, til at jeg kan nyde det fuldt ud. Jeg erkender, at det er et ganske udmærket actionspil, dog med en historie lige så forudsigelig som en gen-udsendelse af Friends. Er det nok, kan du sagtens springe på.

7

Philip Lauritz Poulsen

War of the Roses™





XCOM: ENEMY UNKNOWN

PC, XBOX 360, PS3

Spiltype STRATEGI Udvikler FIRAXIS Udgiver 2K GAMES Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-2) Aldersgrænse 18

Den klassiske X-Com-serie genfødes af Firaxis, og den opgave klarer de fornemt.

Jeg har et utal af virtuelle liv på samvittigheden. Jeg har hugget, stukket og skudt hundrede af tusinder, og atombombet millioner. Jeg har sendt utallige tropper, kampvogne og deslige på selvmordsmissioner, og det har ikke rørt mig, når de gik deres skæbne i møde. Der er altid flere space marines, hvor de kom fra. Mange kammerater er faldet ved min side, men det tager man med. Man accepterer det. Sådan er spillet.

Men sådan er det ikke i Xcom: Enemy Unknown. Jeg føler en tilknytning til mine tropper, som jeg ikke har oplevet andre steder. Det er en katastrofe, når en af dem dør. Og intet er værre end følelsen af panik, når det går op for mig, at jeg har rykket en af mine mænd for aggressivt frem, og at han formodentlig vil være død inden næste tur er omme.

Præmissen i Xcom er simpel: jorden er under angreb fra rummet, og som kommandør for den lille, tværnationale styrke Xcom er det din opgave at stoppe dem. Det sker gennem en række missioner rundt omkring på kloden, hvor du med et lille hold soldater skal nedkæmpe de invaderende rumvæsener. Kadavere og fremmed teknologi slæbes med tilbage til basen, så dine forskere kan dissekere og analysere, og forhåbentlig bruge deres opdagelser til at forbedre dit arsenal.



TEKNIKKEN

Grafik og lyd er fine uden at være skelsættende. Selvom det næppe vil tage nogle grafiske priser, er slagmarken let at afkode, og det er også det vigtigste. Musikken er komponeret af Michael McCann, der gav os kuldegysninger i Deus Ex: Human Revolution, og han fortsætter de gode toner her.

Xcom er den turbaseerede strategiklassiker X-Com omsat til moderne tider. I Xcom er ansvaret altid mit, og mit alene. Her er ingen scriptede sekvenser, ingen dødsfald dikteret af historien. Hvis en af mine mænd dør, er det kun fordi jeg har fejlet som kommandør. Det er spillets måske vigtigste bedrift, at jeg føler mig så tæt knyttet til mine folk, at jeg bliver både rasende og frustreret, når mine egne fuck-ups koster dem livet. Det er derfor, al magien udspringer.

I XCOM ER ANSVARET ALTID MIT, OG MIT ALENE

ger.

For ens soldater ER nemlig uvurderlige. De stiger i level, efterhånden som de gennemfører missioner, og med hvert level kommer nye og brugbare evner. Det betyder, at en soldat, der har været med på ti missioner og dræbt 14 fjender har langt større værdi end en grøn kadet, der er uden for barakken for første gang. Og derfor er det som sagt en katastrofe, når man mister sine bedste folk. Især når det kunne være undgået.

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK



MULTIPLAYER

Firaxis har også fundet plads til multiplayer. Her spiller man én mod én med et hold af op til seks soldater og rumvæsener, som man sammensætter ud fra et pointbudget, der bestemmes inden kampen går i gang.

Er du spritny i genren, eller har du aldrig spillet nogle af de ikoniske forgængere, skal du dog ikke lade dig skræmme. De forskellige sværhedsgrader er godt tunede, så nybegyndere også kan være med, og der er en udførlig tutorial til at sætte spilleren ind i reglerne (og den kan heldigvis også slås fra, hvis man ikke behøver den).

Og når man først er blevet bidt, er Xcom svært at lægge fra sig. Der er altid lige et forskningsprojekt at gøre færdig, og fristelsen for lige at scanne efter lidt mere UFO-aktivitet er altid stor. Dertil kommer at missionerne oftest kan klares på under 20 minutter, så hurtigt-fix-faktoren er ret høje. Jeg tager lige én mission mere. Både styring med keyboard/mus eller controller føles naturligt, og det er lidt af en bedrift, vil jeg mene.

Dybden er fornemt tilstede, genspilningsværdien er enorm, og stemningen er så tyk, at man kan skære i den. Har du bare den mindste hang til strategi, er dette her et spil, du bør kaste dig frådende over.

9

Rasmus Lund-Hansen



MISTS OF PANDARIA

PC, MAC

Spiltype MMO Udvikler BLIZZARD ENTERTAINMENT
Udgiver BLIZZARD ENTERTAINMENT Premiere UDE NU
Antal spillere MMO Aldersgrænse 12+

Der er antropomorfe pandabjorne i den seneste World of Warcraft-udvidelse. De dyrker kinesisk kampkunst. Jeg nævner det her som det første, så vi kan få Kung Fu Panda-sammenligningerne af vejen, for ellers vil det gå henover hovedet på en, hvor god en udvidelse Mists of Pandaria er.

For det er ikke den nye Pandaren-race, man bør hæfte sig ved. Det er i stedet den temmelig anseelige mængde nyt indhold, udvidelsen fører med til spillet, og den lange række små men mærkbare forandringer, der alle gør deres til at forbedre den samlede oplevelse.

SAMTLIGE KLASSE HAR FÅET EN OVERHALING

Samtlige klasser (inklusiv den nye Monk) har fået en overhaling, og de gamle skilltræer er blevet fuldstændig skrottet til fordel for et nyt system, hvor man på hvert 15. level skal vælge mellem tre supplerende evner, der på papiret alle burde være nogenlunde lige nyttige.

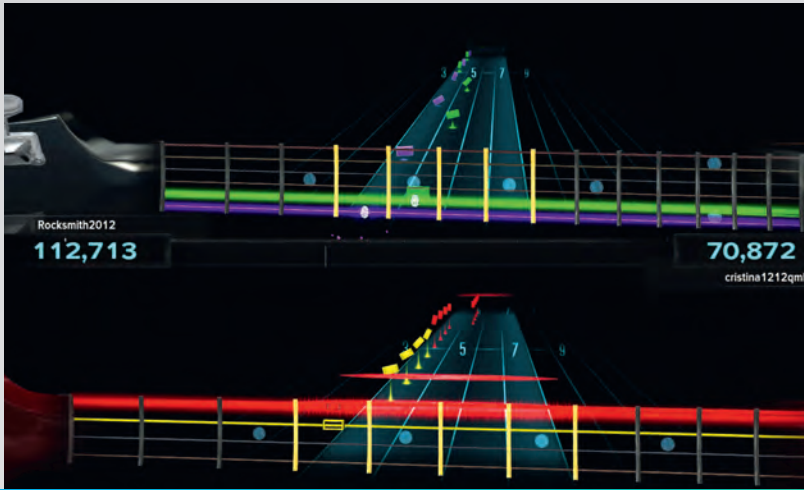
Et andet eksempel er en funktion, der tilsyneladende er løftet direkte fra Guild Wars 2: har man et quest, der går ud på at dræbe en bestemt fjende, gør det ikke noget, at andre har slået på ham først. Så længe du giver skade, får du kredit og XP for at have dræbt ham, og det betyder at mange questmobs ikke længere er totalt overfarmede. Pludselig er dine allierede ikke modstandere længere. Det er rart.

Befinder man sig i en zone, der er tyndt befolket med spillere (og i disse tider gælder det cirka samtlige zoner fra level 1 til 85), bliver den fusioneret med samme zone på andre servere, så man nu kan løbe ind i spillere derfra, chatte med dem og endda danne grupper sammen. Smart.

Pandaria er tilbage til de gode dyder fra Wrath of the Lich King, også med friheden i quests. Mists of Pandaria er på ingen måde en revolution, og ændrer ikke noget radikalt

8 ved World of Warcraft. Men det kilder alle de steder, det skal.

Rasmus Lund-Hansen



ROCKSMITH

XBOX 360, PS3, PC Spiltype MUSIK Udvikler UBISOFT Udgiver UBISOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 Aldersgrænse 12+

Der bor en rockstjerne på Amager i København. Der er ikke mange der ved det. Men med Rocksmith kan alle føle sig som en ægte rockstjerne. Eller næsten alle. For det kræver sin rytmiske sans og en hel del mod at kaste sig over det vaskeægte seksstrengede bæst af en el-guitar, som spillet kræver.

Det ved Rocksmith godt, og derfor får man da også som det allerførste en udførlig præsentation af hvad man sidder med i hænderne. Alle strengene vises på skærmen og får tildelt en farve, så man nemt kan orientere sig og placere sine fingre i god tid.

Når sangene skal spilles, vises noderne i de farver, der passer til den enkelte streng. Det er smart, men vi er ikke helt i mål endnu. Sagt på en simpel måde, så bliver tonerne forskellige på en guitar ved at trykke strengene ned på et bestemt sted på guitarhalsen. Til at hjælpe med det er guitarens hals opdelt i en række bånd, og tallet på disse bånd står også på skærmen. Så når musikken først spiller, så skal man både placere sine fingre i det rigtige bånd og på de rigtige strenge, og det er ikke nogen dans på roser, hvis man aldrig har prøvet det før.

Men Rocksmith er en kærlig lærer på mange



GUITARLÆRER?

Rocksmith formår at tage et stort, ikonisk og meget komplekst instrument og gøre det bare nogenlunde tilgængeligt for almindelige mennesker. Det er et enormt flot stykke arbejde, der gør indtryk. Men at tro at man ved hjælp af Rocksmith kan lære at spille guitar, den køber jeg ikke helt. For på trods af god pædagogik og logisk interface, fortæller Rocksmith ikke noget om navne på strenge, ordentlige siddestillinger, vægtning af højre hånd eller placeringer af tommelfingre og tryk. Men som supplement til guitarundervisningen er det perfekt.

måder. Det stiller både krav, men sørger samtidig for at man altid hænger med. Sangene er godt fordelt mellem klassikere og moderne hits, og både Rolling

HUSK AT DET PÅ INGEN MÅDE ER GUITAR HERO, MEN ÆGTE ROCK

Stones, The XX og Nirvana skal have en over nakken, før man kan stige i levels og gå fra den tarvelige rockklub til de storslåede stadionkoncerter. Der bor som bekendt en rockstjerne på Amager, og efter den seneste tid med Rocksmith som fast bekendtskab er hans fingerspidser på venstre hånd godt og grundigt slidte og ømme.

Hvis du ved hvad jeg snakker om, og elguitaren eller bassen allerede står på drengævrelset, så bør du eje spillet uden at blinke med øjnene. Hvis du ikke ved hvad jeg mener, så er tiden måske moden til at lære et nyt og spændende instrument at kende? Bare husk at det på ingen måde er Guitar

8 Hero, men ægte rock - med alt hvad det kræver!
Emil Ryttergaard



MARK OF THE NINJA

XBOX 360 (Skrevet af Thomas Blichfeldt)

Med sine cirka syv timers spilletid når Mark of the Ninja at markere sig som noget specielt - ikke kun i forhold til andre Xbox Live Arcade-titler, men i forhold til stealth-genren som helhed. Det sidescrollende snigereventyr underholder godt, og havde Klei strammet bandedesignet en smule mere og fyldt på med et par ekstra timers spilletid, kunne dette have været en milepæl. I stedet er der blot tale om en pokkers under-

8 holdende og snedig gang snigeri, som ingen fans af genren bør snyde sig selv for.



REALMS OF ANCIENT WAR

XBOX 360, PS3, PC (Skrevet af Thomas Blichfeldt)

Savner du en god, billig dungeon crawler med masser af loot og magiske evner til din Xbox, er pengene langt bedre brugt på Torchlight, Crimson Alliance eller Dungeon Defenders. Så enkelt kan det siges. Manglende mini-map, masser af bugs, skræmmende dårlig kunstig intelligens og flere andre ankepunkter gør Realms of Ancient War til lidt af en stinker, der sagtens kan undværes også selvom man savner nye eventyr.

3



TES: SKYRIM - HEARTHFIRE

XBOX 360, PC (Skrevet af Sebastian R. Sørensen)

400 Microsoft Points fattigere, og 75,78 MB data senere er det synligt for enhver, at dette ikke er i nærheden af den første udvidelse til Skyrim - Dawnguard.

Hearthfire er ganske sin egen, og lidt atypisk i forhold til de vanlige DLC-pakker til rollespil. Her skal ikke kæmpes i nye episke eventyr, men derimod hygges om privatlivet og hverdagen. Der skal bygges huse og adopteres børn. Dette er rollespillenes svar på The

5 Sims. Man kan dog udmærket leve længe og lykkeligt i Skyrim uden Hearthfire.

UNDERHOLDNING ER MERE FANTASTISK MED XBOX



XBOX LIVE GIVER ADGANG TIL MILLIONVIS AF MUSIKNUMRE, TUSINDVIS AF SPIL, HD FILM OG MEGET MERE¹



Tilmeld dig Xbox LIVE i dag

Microsoft

¹ Xbox LIVE Gold medlemskab og ekstra afgifter og/eller krav kan gælde for visse funktioner (inkl. onlinespil, Xbox SmartGlass og Internet Explorer til Xbox). Spil sælges separat. Betjening af ekstra-skærm tilgængelig sammen med udvalgt indhold og kræver bredbånds-internetforbindelse samt enheder, der er kompatible med Xbox SmartGlass. Se mere på xbox.com/live.



RETRO CITY RAMPAGE

PC, X360, PS3, PS VITA, WII Spiltype ACTION Udvikler VBLANK Udgiver VBLANK
Premiere UDE NU (PC) Antal spillere 1 Aldersgrænse 12



Mindre end ti minutter inde i Retro City Rampage er jeg på det nærmeste paf. Det dokument jeg har åben på min iPad, og som jeg altid bruger til at skrive noter ned mens jeg spiller, har allerede fået sin første side fyldt med de mange indtryk. Alligevel virker det kun som om jeg har plottet en brokdel af oplevelsen ned på det digitale papir, og som om jeg går glip af noget hver gang jeg griber tastaturet.

Mine forberedelser har ellers ikke fejlet noget. I årevis har jeg således fulgt Brian Provincianos kærlighedsbarn, der voksede sig fra et ønske om at lave en NES-version af Grand

GTA GENFØDES MED MASSER AF CHARME I 8-BIT

Theft Auto til at blive noget meget større. Jeg har læst om hans drømmeprojekt, der skulle kombinere et åbent sandkasse-spil, lavet med egenskabte 8-bit værktøjer, samt være fyldt med referencer til popkultur og alle hans egne spilfavoritter fra dengang, og alligevel føler jeg mig overvældet.

Inspirationen er ikke til at tage fejl af, og som den simpelt navngivne Player kastes man direkte ind i en mission hvor man skal hjælpe til med et bankrøveri og tage rattet på flugtbilen, så snart politiet aner uråd. Der skal ikke det store spilkendskab til at se at spil-meknikken er hentet fra de første afsnit i Grand Theft Auto-serien, men oplevelsen



8-BIT

Et af de mest unikke aspekter ved Retro City Rampage vil utvivlsomt også være det, der vil virke mest frastødende på nogen. De af os som kan huske at have haft en 8-bit konsol stående på værelset derhjemme, vil nemt kunne sætte pris på den autentiske grafik og lyd, men for andre vil den ganske sikkert blive for meget. Det sparsomme farvebrug og de enorme pixels er ganske vist brugt på bedst mulig vis, men selvom man ellers er helt vild med den slags, er kombinationen af den høje fart og det simple udtryk simpelthen en smule hårdt for øjnene.

fuldendes af at resten af scenen er "lånt" fra The Dark Knight, og tilmed viser overskud nok til at have en gæsteoptræden fra Duck Hunt.

Det er en eklektisk sammensætning som man hurtigt kommer til at frygte vil udvikle sig til en simpel gimmick, men det sker bare ikke. I stedet formår Retro City Rampage at holde dampen oppe, ved hele tiden at præsentere nye situationer som specielt vil få alle, der er født i 80'erne, til at smile.

På trods af at have så meget at vise, tvinger spillet dog aldrig spilleren ind i en fast rytme. Her er stadig tale om et såkaldt sandkasse-spil, hvilket betyder at man kan udforske og gøre som man vil.

At fortælle mere om historien, minispilene og den enorme mængde af referencer i Retro City Rampage, ville være at ødelægge oplevelsen for de forhåbentligt mange som har tænkt sig at give spillet et forsøg. Men en klar anbefaling herfra er til

8

gengæld let at give. Tag med på turen.

Thomas Blichfeldt



TORCHLIGHT II

PC

Spiltype ACTION Udvikler RUNIC GAMES
Udgiver RUNIC GAMES Premiere UDE NU
Antal spillere 1-2 (1-6) Aldersgrænse 12+

Blizzards mange problemer med genskabelsen af Diablo, ser ikke ud til at have rørt Runic og deres overvejelser. Den lille udvikler har i stedet koncentreret sig om at finpudse og udvide det solide fundament, de skabte med det første Torchlight.

Som noget nyt råder hver af spillets fire klasser også over en såkaldt Charge Bar, som oplades i fem niveauer ved at banke monstre og bruge udvalgte magiske tricks. Charge Baren fungerer forskelligt for hver figur og evne, og min Engineer havde eksempelvis mulighed for at bruge den til at tilføje ekstra magisk skade til en magi der satte strøm til fjenderne, mens min Berserker i seks sekunder fik bedre angreb.

Opbygningen er som man kender det

HEKTISK TEMPO OG ET ENORMT ANTAL FJENDER

fra genren, og byer fulde af personligheder med forskellige problemer står klar med opgaver, der oftest kræver at du banker store bunker monstre til støv.

Der er ikke nogen tvivl om at det hektiske tempo og det enorme antal ting der hele tiden sker på skærmen, til dels kan vedholdes fordi Runic ikke har satset på en lige så avanceret teknisk indpakning som de mest moderne spil på markedet. Det er dog svært at pege fingre af udvikleren, for i stedet har de brugt kræfterne på at forfine deres egen grafikstil på en måde, så efterfølgeren ser markant bedre ud end sin forgænger. Næsten lige så vellykket som grafikken er også eventyrets lydspor, der igen er blevet komponeret af Matt Uelmen.

Kritikken af Torchlight II er minimal og er endnu nemmere at acceptere ved at spillet sælges til en uhørt lav pris på cirka 140kr. Det virker som om Runic Games præcist har vidst hvad de ville med deres efterfølger. Tempoet, pacingen og alt det farvekodede magiske udstyr gør, at man næsten kan høre spillet sige "velkommen hjem" til alle os der har savnet en spirituel efterfølger til Diablo II.

9

Thomas Blichfeldt



FORZA

HORIZON™



26. 10. 12

WHERE CARS BELONG!

Microsoft



© 2012 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Studios logo, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Husk XBOX LIVE GOLD medlemskab, og få adgang til endnu mere eksklusivt Forza Horizon materiale:



Få de seneste tilføjespakker



Spil 2-8 i multiplayer



Kør ræs mod alle dine venner i Rival Race



XBOX 360.

Jump in.



DANCE CENTRAL 3

XBOX 360

Spiltype PARTY Udvikler HARMONIX Udgiver MICROSOFT Premiere 19 OKTOBER Antal spillere 1-8 (1-16) Aldersgrænse 12

For to år siden rykkede Dance Central ved vores opfattelse af dansespil. Dance Dance Revolution havde vist, at der især i Asien var et enormt marked for dansespil, men modsat de store og præcise arcade-maskiner var de tynde plastikmåtter ikke helt det samme, når danseskoene skulle kridtes.

Ubisofts Just Dance viste med Wii vejen mod en helt ny type frihed i dansen. Her benyttede du en enkelt Wii-mote og skulle så vifte og danse dig til sejr. Herligt til en fest, men det var som om der manglede noget. Ganske vist kunne man blive underholdt og fægte med armene og danse som en gal, men det at holde en Wii-mote i hånden, og samtidig acceptere, at det var det eneste fokuspunkt for "dommeren" i spillet, gjorde at det aldrig helt føltes som dans for andet end casual-spilleren.

Men med Microsofts bevægelsesfølsomme kamera Kinect, Xbox 360 og Dance Central kom der andre boller på suppen. Konkurrencen var skruet i vejret, rigtige koreografer lagde kræfter i at lave rigtige dansetrin, og musikken var god.

Alligevel var det især hardcore-pressen som fandt glæde i det vellavede produkt og den nye grad af præcision i genren. For der manglede ganske enkelt et vigtigt element: muligheden for multiplayer.

Med Dance Central 2 fik vi endelig muligheden



DE GAMLE SANGE

Ejer du de gamle Dance Central, så kan du roligt glemme alt om ridsede skiver under festen. Dance Central 3 lader dig importere dine gamle sange (også dem du har downloadet), og derefter nøjes med én skive til det hele. Sangene er tydeligt markerede, så du ved hvilket sted de oprindeligt stammer fra. Smart.

PARTY!

Fremfor at stille sig tilfreds med to spillere mod hinanden, kan du nu spille op til otte spillere i en slags party-battle, og du kan endda vælge en co-op del der forøger antallet af spillere til 16. Med andre ord er der ingen grund til at være bænkevarmer her.

for at danse to spillere på én gang. Og så var ki-men lagt til heftig konkurrence mellem de to store dansespil. Dance Central 3 tager dansen videre og sigter nu i højere grad mod en fed feststemning. Alene sang-udvalget er fantastisk.

Fuldemandsklassikere som YMCA af Village People, I Will Survive af Gloria Gaynor og Backstreet Boys' Everybody (Backstreet's Back) - inklusiv zombie-bevægelser og herlige poseringer - sikrer at selv de mest uerfarne spillere nok skal få lyst til at danse med. Samtidig har sværhedsgraden fået endnu en tilføjelse, så valgene ikke længere udgøres af Beginner, Normal og Hard. En Easy-mode fjerner

DANCE CENTRAL 3 TAGER DANSEN VIDERE MED EN FED POP-STEMNING.

i bund og grund kravene til spjættende ben, og lader spilleren hovedsageligt koncentrere sig om at ramme fede moves med overkroppen. Med andre ord: Dance Central 3 gør alt hvad det kan for at byde de helt nye velkommen.

En anden smart tilføjelse er muligheden for efter endt spil alligevel at indhente konkurrenten (hvis man spiller to spillere). Her bliver du nemlig bedt om at indtage en række positioner mens blitz-lysene blinker. Jo flere du klarer, des flere bonuspoint bliver lagt til din endelige score.

For de mere hardcore spillere er der masser af solide tilføjelser. Du kan atter importere dine gamle sange, og der er nogle virkelig vellavede dansetrin, hvor det især på hard stiller så store krav, at undertegnede ikke kunne meget andet end at grine, mens point-tælleren stod stille. Moderne pop-floorfillers som Boyfriend, Mr.

8 Saxobeat, Stronger, Ushers Scream (med uhyggeligt vellignende koreografi) fuldender pakken. Køb det og dans med.

Lee West

steelseries
FREE
MOBILE WIRELESS CONTROLLER



iOS/Android



Windows



OSX

 Bluetooth

FREEDOM TO PLAY.

MOBILE GAMING. ENHANCED.

Abandon clumsy touchscreen controls. Command games with real control.

CLASSIC LOOK. FAMILIAR FEEL.

Dual analog sticks, Dpad, two trigger buttons & the classic four-button layout.

CROSS PLATFORM CONTROL.

Use with PC, Mac®, Android™ tablets & smartphones, iPod touch®, iPhone® & iPad®.

BLUETOOTH CONNECTIVITY.

Bluetooth connectivity provides a universal, reliable connection on all platforms.



FORZA HORIZON

XBOX 360

Spiltype RACING Udvikler PLAYGROUND GAMES Udgiver MICROSOFT Premiere UDE NU Antal spillere 1 (1-8) Aldersgrænse 12

Turn 10 og Playground Games går nye retninger med Forza-serien, men virker det?

Det er umuligt for mig at opgøre hvor mange omgange jeg har kørt på Suzuka, Silverstone og Spa, hvor mange gange jeg har forsøgt at ramme hver en curb, og hvor mange gange jeg har sat bilen i muren. I den digitale verden har det altid handlet om den hurtigste omgang, om at være blot en hundreddel af et sekund foran bilen bag ved mig, og sjældent om den køreglæde jeg nyder i den virkelige verden.

Der er et eller andet ubeskriveligt fantastisk ved at sætte sig ind i en bil med en fuld tank, og vide at man kan køre hen hvor man vil. Det smager af frihed, eventyr og udforskning, og det er en vinkel som ikke særligt mange af de digitale oplevelser har turdet udfordre, hvilket dog ikke har forhindret den nye udvikler Playground Games i at give det et forsøg.

Friheden er omfavnende allerede fra starten af Forza Horizon, og Colorado danner baggrund for en verden af udfordringer, som du kan udforske i dit eget tempo. Undskyldningen for det hele er en vakkelvorn historie om den såkaldte Horizon-begivenhed, der bedst kan beskrives som en bilelskers svar på Ibiza i højsæson. Her er masser af unge mennesker, generisk dubstep og attitude af dens slags man nærmest kan høre råbe "er jeg ikke bare for vild!?" - det er den ikke.

Heldigvis er der dog også masser af biler, og stort set alle typer og aldersgrupper er repræsenteret, hvilket betyder at man kan nyde



NAT OG DAG

Fordi dagsrytmen denne gang er dynamisk, vil man opleve hvordan lyset skifter fra tidlig morgensol til nattens omklamrende mørke. Det er en udfordring at forsøge at styre de 500 hestekræfter, der konstant prøver at undslippe deres fængsel under motorhjelmen på en Ford GT i dagslys, men det er en helt anden slags udfordring at holde styr på dem mens det kun er lyset fra dine lygter der viser vejen frem.

Colorados veje i alt fra en Shelby Cobra (1965 - Dayton Coupe) til en Pagani Huayra (2012 - det måske grimteste navn til en bil nogensinde).

Fremgangsmåden er som man kunne forvente. Det går langsomt og føles som en unødvendig kedelig måde at sætte det hele i gang på, hvilket dog til dels opvejes ved muligheden for allerede fra starten selv at kunne vælge mellem de forskellige løb og

FRA TIDLIG MORGENSOL TIL NATTENS MØRKE

udfordringer.

Heldigvis avancerer man hurtigt gennem rækkerne, og belønningerne for at vinde er mange. Credits er spillets valuta, der naturligvis kan bruges til at købe nye biler til garagen, samt at udsmykke og tune dem til ukendelighed. I andre løb er det bilerne selv, der står på højkant, men mest brugbare er de point som gradvist låser op for mere kulørte armbånd, og dermed mere udfordrende løb.

LÆS MERE PÅ GAMEREACTOR.DK



VARIATION

Variationen findes dog ikke kun i udformningen af løbene, men også i det underlag de foregår på. Forza Horizon er ikke gået den fulde distance og implementeret et komplet rally-afdeling, men indeholder alligevel grusveje, der stiller helt andre krav til dine køreegenskaber end den normale asfalt. Derfor er det også rigtig lækkert at opleve hvordan de senere baner i stigende grad begynder at blande de to underlag i en og samme udfordring. Den slags stiller krav til dine evner som virtuel bilist.

Fra start står den mest på de typiske løb med et bestemt antal omgange, samt den slags løb hvor der skal køres fra et punkt til et andet. Herfra åbnes der dog op for kreativiteten. Eksempelvis bydes der på løb hvor du konkurrerer mod et fly, løb hvor banerne er offentlige veje med trafik, og løb hvor du selv bedes finde den hurtigste rute.

Colorados normale trafik giver naturligvis også en ekstra dimension til det at drøne af sted på de mange veje, men denne er dog slet ikke så tæt som man ellers kunne have ønsket sig. Faktisk vil man langt mere hyppigt støde på andre Horizon-deltagere, som kan udfordres til improviserede løb, end normale hverdags-trafikanter, hvilket kan virke som en lidt unaturlig fordeling.

Desværre er det også i løbene at spillet begynder at vise sine fejl og forglemmelser. Hvis du ikke allerede sidder i en bil der passer til det valgte løb, vil spillet således automatisk byde på et underligt lille udvalg af passende biler som kan købes på

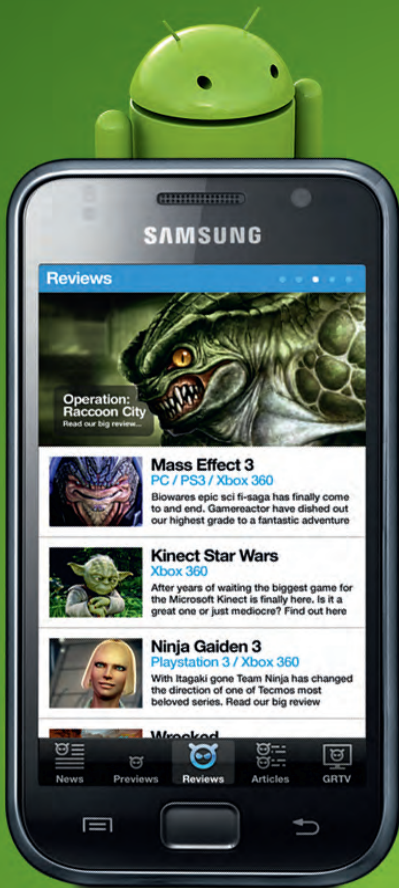
stedet. Når bilen er købt, smides man direkte ind i løbet uden nogen chance for at tune den, hvilket ofte resulterer i at man mangler de fornødne opgraderinger der gør, at man kan følge med feltet. Særlig underligt bliver det dog hvis man allerede har valgt en bil der passer til løbet, for i sådanne tilfælde foreslår spillet selv en automatisk tuning af den, inden løbet sættes i gang.

Heldigvis er næsten alt som det skal være, når først man sidder bag rattet i den valgte bil. Fysikken er tydeligt lånt fra seriens tidligere kapitler. Man behøver dog ikke at bruge særlig mange minutter med Forza Horizon, for det står helt klart at store dele af Playground Games udgøres af tidligere medlemmer af Codemasters.

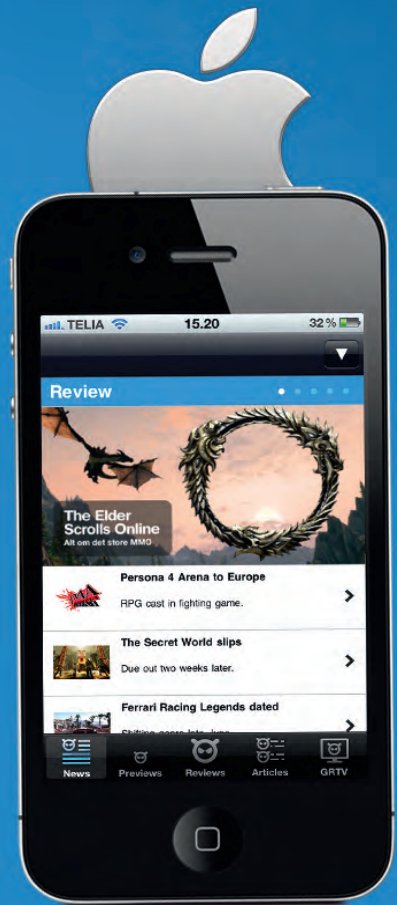
Forza Motorsport-serien har indtil videre repræsenteret det bedste genren har at byde på, og mens Forza Horizon bestemt er et køb værd, når det ikke helt samme liga.

8

Thomas Blichfeldt



GAMEREACTOR *NEW!*
Android APP



GAMEREACTOR *NEW!*
iPhone APP



Husk XBOX LIVE GOLD medlemskab, og få adgang til alt dette eksklusive HALO 4 materiale:

GET MORE WITH
**XBOX
LIVE.**



Spartan Ops –
Weekly episodic
content



War Games –
Immersive, competitive
multiplayer



Co-op with
up to 3 friends

HALO 4

AN ANCIENT EVIL AWAKENS

06.11.12

Microsoft



© 2012 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, 343 Industries, Halo, the Halo logo, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

343
INDUSTRIES

Microsoft
Studios

XBOX 360



FABLE: THE JOURNEY

XBOX 360

Spiltype **EVENTYR** Udvikler **LIONHEAD STUDIOS** Udgiver **MICROSOFT** Premiere **UDE NU** Antal spillere **1** Aldersgrænse **12**

Man fornemmer med det samme, at det nyeste

Fable-afsnit godt ved, at det har nogle enorme forventninger placeret på sine ikkeeksisterende skuldre. Mens Microsoft efterhånden har bevist, at Kinect gør sig glimrende hvis man er en dansegled disco-mus, har giganten nemlig haft svært ved at overbevise om at det aflange kamera tilføjer en egentlig værdi til andre slags spiloplevelser. Fable: The Journey starter dog godt ud, for det beder dig nemlig om at sætte dig ned.

Gabriel er ikke kun navnet på den ene del af den duo, der her har hovedrollen, men også på eventyrets variant af den kække dovenlars, der på trods af inkompetence og uvilje ender med at være personen, der afgør Albions skæbne. Den anden del af duoen udgøres af hesten Seren, der ganske vist har et par år på bagen, men alligevel er en sympatisk krikke, bedste ven til Gabriel og glædeligt trækker den vogn hvorfra det meste af eventyret foregår.

Og det er i denne vogn, du bliver bedt om at sætte dig, før eventyret kan gå i gang. Siddende lærer du således at svinge tøjlerne, der får Seren til at lystre, og via lidt snedige ideer har Lionhead fået det til at virke overraskende naturligt.

Som standard traver Seren langsommeligt af sted, men løftes tøjlerne, sætter hesten i stedet i galop, mens et løft mere vil få den til at løbe alt



DE NYE HELTE

Historien tager sin gang 50 år efter Fable III, og alt er ikke længere det samme i Albion, hvilket ikke mindst skyldes at der ikke længere fødes nye helte. I stedet er helte nu nogen som kun en sjælden gang i mellem udvælges, og får utrolige kræfter gennem magisk udstyr. Og sådan sker det også for Gabriel.

THERESA

Det er igen den mystiske seer Theresa, der indtager fortællerrollen og samler historiens forskellige tråde, men ligesom i seriens tidligere kapitler er det lige så meget udforskningen der gør, at man har lyst til at forsætte. Og det er faktisk lidt imponerende fordi ruten denne gang er helt fastlagt.

hvad den kan, mod at en udholdenheds-måler hurtigt tømmes. Trækkes tøjlerne i stedet til kroppen, sættes farten ned, mens et løft op over hovedet vil få hesten til at stoppe helt. At få hesten til at gå til højre eller venstre, kræver ikke mere end at man hiver de usynlige tøjler mod kroppen med enten venstre eller højre arm.

Uanset hvor charmerende simpelt et eventyr set fra en hestevogn måtte lyde, er det dog først når Gabriel selv får nogle magiske kræfter, at det hele bliver interessant.

De magiske kræfter består fra start af muligheden for at kaste med lyn, samt

DA GABRIEL SELV FÅR MAGISKE KRÆFTER, BLIVER DET INTERESSANT

skubbe og påvirke omgivelserne. Lyn kastes med højre hånd, og kræver at du først holder hånden tæt på dig selv, sigter og kaster den af sted mod skærmen. Det samme gælder hvis du skal skubbe til ting, selv om det dog her er venstre hånd der skal tages i brug. Angreb kan pareres ved at tage venstre arm op foran hovedet, mens det at svaje til venstre eller højre også kan redde dig fra at få sten, spyd og andet kasteskyts i ansigtet.

Som sådan er der ikke nogle af disse mekanikker, man ikke har set i tidligere Kinect-titler, men forskellen består i, at Fable: The Journey implementerer dem alle i et historie-tungt eventyr, der ikke udelukkende føles som et bundt minispil.

Det er virkelig ærgerligt at den nuværende Kinect-teknologi øjensynligt ikke tillader bedre præcision, for når alt klikker i Fable: The Journey er det virkelig sjovt,

og samtidigt det tætteste noget spil endnu er kommet på at leve op til alle de visioner Microsoft i sin tid havde for teknologien.



Thomas Blichfeldt

KONAMI



VIVA PRO EVO



PES 2013

PRO EVOLUTION SOCCER



KONAMI-PES2013.COM



Follow us on Facebook: facebook.com/PES
youtube.com/officialpes



Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

PS2 PlayStation 2

PSP PlayStation Portable

PS3 PlayStation 3



PlayStation Network

Wii

NINTENDO 3DS

adidas, the 3-Stripes logo and the 3-Stripes trade mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. ©2012 Real Madrid. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. ©2012 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS2" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

GAMEREACTOR SAMSUNG SMART TV APP

NEW!



DOWNLOAD NOW!

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



TIM BURTON PRESENTERER TIMUR BEKMAMBETOV FILM

ABRAHAM LINCOLN VAMPIRE HUNTER

PRÆSIDENT OM DAGEN, JÆGER OM NATTEN
NU PÅ BLU-RAY & BLU-RAY 3D

BLU-RAY & BLU-RAY 3D INDEHOLDER OGSÅ DVD + DIGITAL KOPI

UDE 11-12-2012

15

SOUNDTRACK ON DVD + DIGITAL KOPI

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
A TIM BURTON FILM
ABRAHAM LINCOLN: VAMPIRE HUNTER
© 2012 WARNER BROS. PICTURES
TM & © 2012 WARNER BROS. PICTURES

PRO EVOLUTION SOCCER 2013

PS3, XBOX 360, PC, WII, PS2 Spiltype SPORT Udvikler KONAMI Udgiver KONAMI Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 (1-2) Aldersgrænse 3



Siden Pro Evolution Soccer 6 til PlayStation 2 har FIFA i mine øjne trykket speederen i bund, lagt sig i overhalingsbanen og ikke set sig tilbage, mens Pro Evolution Soccer har ligget stille og roligt i indersporet og tilsyneladende opgivet for alvor at følge med EA. Dette ændrer sig dog i år. Konami er ikke langt fra at ryste giganten.

Jeg vil allerede slå fast nu, at det er inde på banen, at Konami leverer varen. Det omkringliggende er stadig ikke på et tilfredsstillende niveau, og selvom det er fedt, at man kan spille Champions League med alt, hvad der der til hører af officielle melodier og logoer, så er det ikke nok til helt at overbevise undertegnede.

PES-seriens stort opsatte Master League har fået til-

FORSVARSLINJERNE ER FORSTÆRKET VIA DEN NYE AI

føjet et par forskellige funktioner, der skal være med til at fastholde garvede spilleres interesse, og man har nu mulighed for at låse op for diverse genstande, der kan give hele ens hold, eller en enkelt spiller, en eller flere fordele i



DRIBLESYSTEMET

Driblesystemet Deft Touch Dribbling giver mulighed for at lave de skarpe driblinger, der nogle gange kan være forskellen på sejr og nederlag. Ens spiller holder bolden tæt på fødderne, og man har dermed langt mere kontrol over situationen.

TUTORIAL

Konami har valgt at smide en tutorial direkte i ansigtet på os spillere fra starten af, og det går hurtigt op for mig, at det faktisk er en rigtig god idé. Indlæringskurven er stejl, og det er ikke blevet lettere af, at der nu er tilføjet både nyt forsvars- og driblesystem.



de enkelte kampe.

Udover Master League bydes der på gengangere som Become a Legend, Copa Libertadores og Champions League. Dermed kan man sige, at Konami har valgt det sikre, og det fungerer også i praksis, men det bliver i længden en anelse kedeligt, og det er synd.

Som jeg har nævnt tidligere, så er det på banen, at PES virkelig rammer plet i år. Selvom det i starten kan virke ret svært, så bliver det aldrig uretfærdigt. Muligheden for at spille med fuldstændigt manuelle indstillinger for både skud og afleveringer er også lækkert. De mange nye tiltag har også medført, at spillet i visse aspekter bliver mere realistisk og dermed mere uforudsigeligt. Efter at have testet både EA's og Konamis 2013-bud på et fodboldspil, kan jeg konstatere, at selvom jeg nok ikke ændrer vaner fuldstændigt, hvad angår

9 fodboldspil, så har EA fået fornyet (og særdeles skarp) konkurrence i en genre, hvor de ellers har siddet stærkt på tronen.

Jonas Damholt

FIFA 13

PS3, XBOX 360, PC

Spiltype SPORT Udvikler EA CANADA Udgiver ELECTRONIC ARTS
Premiere UDE NU Antal spillere 1-2 (1-22) Aldersgrænse 3



TAKTIK, TAKTIK

Taktiske frispark er også et element, som mange spillere har efterspurgt i årevis, og nu er det så endelig en del af pakken.

EASFCMD?

En ny feature med det mundrette navn EA Sports Football Club Match Day er nu også tilgængelig. Her vil man kunne læse nyheder og resultater fra den virkelige verdens store ligaer, og man vil kunne spille flere af ugens kampe, hvor der er taget hensyn til holdenes reelle form og resultater indtil videre i den virkelige sæson.

Det største sportsspil af dem alle er nok også det som folk har størst forventninger til hvert år. Med så stor en fanbase er det en noget nær umulig opgave for EA at tilfredsstille alle FIFA-fans, men de skal bestemt have ros for at gøre et helhjertet forsøg. Vi var på forhånd lovet nye tiltag i form af blandt andet First Touch-systemet, ændringer i Player Impact-motoren, tilføjelsen af taktiske frispark og ikke mindst nye spiltyper og ændringer i allerede eksisterende af slagsen.

Starter man på karriere-spiltypen, er der nu tilføjet en masse nye funktioner i forhold til blandt andet transfer-systemet. For det første er de computerstyrede trænere nu mere tilbøjelige til at holde på en spiller, og i stedet for blot at afvise et bud, vil de ofte komme med et modbud. Der er altså kommet lidt mere dybde og realisme i forhandlingerne, og selvom det ikke gør spillet til et decideret manager-spil, så er det en kærtkommen ændring.

Tager man kampene online, er der blandt andet den velkendte spiltype FIFA Seasons, der nu blandt andet har fået tilføjet et trofæskab, så man rigtig kan nyde ens sejre, hvis

man er til den slags.

First Touch-systemet har fået en overhaling, så alle spillere ikke længere tæmmer en bold som havde de fluepapir på støvlerne. Der er nu flere faktorer, der spiller ind, når bolden skal tæmmes, hvilket gælder alt fra afleveringens kvalitet, pres fra modstanderen og spillernes tekniske evner. Det skaber som udgangspunkt nogle langt mere realistiske spilsituationer, og man er derfor nødt til virkelig at overveje opbygningen af hvert angreb for at opnå det bedst mulige resultat.

Dette kombineret med den forfinede Player Impact-motor munder ud i nogle mere intense kampe, hvor variation er nogle-

KREATIVE UDFORDRINGER ER NU EN DEL AF PAKKEN

ordet. Animationerne har nydt godt af udviklingen af motoren, hvor man nu eksempelvis ser spillerne kæmpe indbyrdes for at få den bedste plads i feltet, eller ser, hvordan de computerstyrede forsvarsspillere stopper lidt op i deres løb, så en angriber er nødt til at skubbe lidt for at komme frem til et åbent løb.

EA har endnu en gang overgået sig selv og leverer det måske bedste fodboldspil nogensinde. Hvis FIFA 12 slog alle salgsrekorder for et sportsspil gennem tiden, så kan jeg ikke se, hvorfor FIFA 13 ikke skal gå hen og gøre det selvsamme. **9** Jonas Damholt



NHL 13

PS3, XBOX 360

Spiltype SPORT Udvikler EA CANADA Udgiver EA
Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 (1-12)
Aldersgrænse 16

Der er bestemt nok at give sig i kast med i årets udspil i NHL-serien. Der er et hav af forskellige spiltyper, hvoraf nogle naturligvis er mere interessante end andre. Der er som altid mulighed for at gennemspille en hel sæson med et enkelt hold, hvis man er mest til de længerevarende projekter, men det er også muligt at springe direkte til playoff-kampene, hvis man ikke orker de mange kampe undervejs i sæsonen. Som altid er det også muligt at spille forskellige

FOR ISHOCKEY-FANS ER NHL 13 ET MUST-BUY

spiltyper online, og Hockey Ultimate Team vender også tilbage.

Derudover vender de velkendte Be a Pro/Legend/GM-spiltyper tilbage. En ny og spændende tilføjelse til Be a GM-spiltypen er GM Connected, hvor man kan deltage i en liga med op til 29 andre spillerstyrede hold online. Det enkelte holds GM styrer i vanlig stil handler, kontrakter og lignende, hvorefter kampen tages op mod de andre hold i ligaen. De enkelte spillere kan også styres individuelt af andre spillere fra verden over, så man på den måde kombinerer Be a Pro- og Be a GM-spiltyperne, hvilket potentielt kan resultere i, at op imod 750 spillere deltager i den samme liga(!).

Den største nye tilføjelse i forhold til tidligere udgivelser i serien er True Performance Skating - en ny fysik-motor, der ifølge EA har medført 1000 nye animationer, der alle skal være med til at skabe en mere realistisk ishockey-oplevelse for spilleren. Dette gør sig gældende i både angreb og forsvar. Spillerens evner, vægt og ikke mindst momentum er alle udslagsgivende for, hvor hurtigt, elegant eller eksplosivt spilleren agerer. Lækkert.

De lange indlæsningstider og de tunge menuer trækker dog ned i det samlede indtryk. Folk, der normalt ikke interesserer sig synderligt meget for ishockey, men derimod bare holder af et godt sportsspil, vil også få meget for pengene med NHL 13.

8 Jonas Damholt

L.O.C.

Prestige Paranoia Persona vol. 2 er en blandet oplevelse

Genre **RAP**
Premiere UDE NU
Tekst RASMUS LUND-HANSEN

Afhængigt af temperament eller hvor venlig man kan være, kan man kalde titlen på L.O.C.'s nye album for et advarselsmærke eller en varedeklaration. For Prestige Paranoia Persona vol. 2 lever til fulde op til sit navn, forstået på den led, at her ikke er noget nyt under solen.

I stedet betræder den navnkundige Liam O'Connor emner og temaer, han har behandlet før, gentagende gange, og ofte også med større held. Det er, for nu at sige det lige ud, en lille smule kedeligt.

Det handler om løse kvinder og indre dæmoner, om at være stjerne og samtidigt føle sig som et nul, og om hvor koldt der kan være på toppen. Kendt territorie for Danmarks største rapper, som sagt.

Det er ikke fordi der er noget i vejen med udforslen,

tværtimod. Produktionerne er til tider fremragende og dypper aldrig ned under det middelhøje, og L.O.C. selv har fået rusket op i sine rimstrukturer, så de er væsentligt mere interessante at lytte til end de alt for skabelonskårne linjer, der prægede det meste af Libertiner.

Men jeg kunne nu godt tænke mig at høre noget decideret nyt fra manden, for indtil videre fortsætter han bare ud af den kurs (eller de kurser), der blev sat på den fremragende, modige og fuldstændigt hudløse Melankolia /XXXcouture.

For selvom L.O.C. er aller bedst, når han bløtter sig fuldstændigt og viser hvilken grimhed, ellers venlige og smilende folk kan gå rundt og gemme på, så virker det nogle gange en anelse forceret, og det er en vinkel han efterhånden har brugt så mange gange, at den

måske trænger til en pause.

Dermed ikke sagt, at der ikke er højdepunkter, der er værdt at nævne. Førstesinglen Helt Min Egen, der har Barbara Molekos skæve stemme på omkvædet, sidder lige i skabet fra start til slut, og viser hvor langt man kan komme med et godt hook og et lækkert beat – og derfra dribler L.O.C. den sikkert i mål.

Tatoveringer & Minder er også L.O.C., når han er bedst, åbneren Præludium slår hårdt, og der er skarpe linjer at finde på numre som Ærlig, Ekstravagant og Hades.

Men enkelte højdepunkter ændrer ikke på det indtryk, at PPP vol. 2 er lidt for sikker, lyder lidt for velkendt, er lidt for kedelig. Hatten af for de gode intentioner og Røde Kors-øremærkningen af pladens overskud, men tiden er vist inde til at L.O.C. udvider sit repertoire. **5/10**



Persona

Genre **ROCK**
Premiere 12. NOVEMBER
Tekst CARSTEN SKOV

Mennesker mødes og spændende musik opstår. Det kan i høj grad stå som overskrift for samarbejdet mellem Kira Skov og Peter Peter, som under navnet Persona har udgivet albummet Epiphanies of Grandeur.

Peter Peter kunne om morgenen sende idéer og skitser til Kira, som om aftenen kunne sende et retursvar i form af de numre hun havde bearbejdet skitserne til. En arbejdsform, der har resulteret i sære, skæve, støjende og til tider ligefrem smukke arrangementer. Alt sammen på levende bund af en dragende og mystisk stemning.

On The Dark Edge of Town er til at begynde med et mylder af frit (flydende) strofer, der langsomt flettes ind og ud af hinanden, ikke mindst med et fornemt vokallarrangement.

Der er noget grundlæggende sympatisk ved et projekt, der starter som kæde hundehvalpe, der bliver sluppet fri på en dugfrisk græsplæne. Persona er blevet til et projekt og et band, der i høj grad byder på dybe, skæve og spændende musikalske oplevelser. **8/10**



Band of Horses

Genre **ROCK**
Premiere UDE NU
Tekst CARSTEN SKOV

Band of Horses har kogt 11 nye numre sammen til en gang Mirage Rock. Produktionen har haft den garvede Glyn Johns ved roret, og resultatet er blevet en både glad, medrivende og festivalvenlig energijuadning.

Det er svært at holde en Bruce Springsteen ude af tankerne, når man hører Won't Be Long – eller glemme en Tom Petty, når det er Constallation Blues, der kører.

Lydbilledet er desuden bevist strikket sammen, så musikken så vidt muligt er spillet live, med så få overdubs som muligt. Og numrene holder sig i hovedsagen til upbeat rock'n'roll, med glimrende afstikkere i retning af soul, ballader og country.

Band of Horses er skåret ud af den bedste amerikanske rocktradition med en nerve, der er gået rent ind hos det danske publikum. Mirage Rock skal stå sin prøve ved en koncert i Falconer Salen den 11. november. At komme efter humoret på albummet – og undertegnede noget uregelmæssige danseben – er der absolut grund til at glæde sig.

8/10



Sex Pistols

Genre **PUNK**
Premiere UDE NU
Tekst CARSTEN SKOV

Sex Pistols var en samling uregelmæssige musikere, der i dén grad leverede velrettede spark mod (små)borgerlighed og royalt fims. På sin vis er det derfor aldeles i strid med bandets fandenivoldske storhed, at debutalbummet 'Never Mind The Bollocks' i dag bliver genudgivet med alskens demoes og alternative mix.

God Save The Queen og Anarchy in the UK står stadig som albummets stærkeste numre. Demoerne og liveoptagelserne fra Oslo og Stockholm i 1977 på den mere eksklusive version af genudgivelsen virker dog desværre som en lydæssig rodebutik, der langt fra berettiger til udgivelse i luksusformat. Ikke mindst bliver bandets mildt sagt begrænsede virkemidler udstillet.

Når alt kommer til alt er det dog blot overvejende traditionel rockmusik, spillet en del mere overskruet og vrængende end i andre bands, og afleveret efter en enkel skabelon, der sjældent munder ud i numre på mere end 4 minutter. Sex Pistols har sin plads i punk-rockens historie og kan nu opleves med ny lyd. **7/10**



Julie Maria

Genre **POP**
Premiere 29. OKTOBER
Tekst CARSTEN SKOV

Julie Maria har samlet 12 fornemme og letflydende pop-skæringer på albummet Kom. Efter et flerårigt samarbejde med TV2's Steffen Brandt står hun med det nye album klart og overbevisende på egne ben.

Der er inderlighed og eftertænksomhed over blandt andet titelnummeret og Beat. Der er vemod og delikate, lette arrangementer i 16 Minutter Over Midnat og Gå Alene. Og der er noget latin-indsmigrende og sensuelt over Ude af Mig Selv. Frem for alt en efter omstændighederne skarp, vemodig eller skrobelig vokal fra Julie Maria selv.

Den popmusikalske lethed skal ikke forlede os derude ved højtalerne til at tro, at der er tale om venstrehåndsarbejde. Der er kælet for detaljer det ene sted, lagt ekstra beats ind et andet.

På Kom fornemmer man en frigørelse, en frisk orientering efter et udforske nye mønstre og følelsesmæssige sammenhænge. Kom sætter afgjort Julie Marias drømmende og selvkomponerede univers i rampelyset på den danske pop-scene. **8/10**

OUR LAST HOPE

XCOM ENEMY UNKNOWN



OUT NOW



[WWW.XCOM.COM/ENEMYUNKNOWN](http://www.xcom.com/enemyunknown)





exclusive to
PS VITA
PlayStation Vita

ASSASSIN'S CREED III LIBERATION

ACTIVISION®

18
www.pegi.info

CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED

PS VITA
PlayStation Vita
**ultimate
games**

exclusive to
PS VITA
PlayStation Vita



NEED FOR SPEED™ **MOST WANTED** a CRITERION GAME



GameStop
power to the players



FIFA 13



PS VITA THE WORLD IS IN PLAY
PlayStation Vita

SONY
make.believe

ESSENTIALS

THE BEST OF PLAYSTATION 3

18
www.pegi.info

FOR ONLY KR. 169.-*

PlayStation, PS3, Essentials, and the PS3 logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in the United States and other countries. © 2008 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. *Manufacturers recommended maximum retail price. Actual retail prices will vary.



PS3

PlayStation 3



Also available from
PlayStation.Store

GameStop
power to the players

SONY
make.believe



Indiana Jones 1-4

Indy-filmene er skabt til HD, og nu får vi dem endelig samlet i *The Complete Adventures*



Skuespillere

Harrison Ford, Cate Blanchett, Shia Labeouf, Sean Connery, Alison Doody, John Rhys-Davies m.fl.

Udgiver PARAMOUNT

Instruktør STEVEN

SPIELBERG

Genre ACTION

Premiere UDE NU

ENGANG I MIDTEN af 80'erne, da jeg var en ung knægt med ét-cifret alder, placerede min far min bror og jeg foran familiens VHS med *Raiders of the Lost Ark* optaget fra DR. Det var en både forryllende og, takket være Tohts smeltende hoved, traumatiserende oplevelse. Men selv om jeg ikke var helt gammel nok til at regne ud hvad der egentlig foregik, så betød det, at jeg fra barnsben blev indoktrineret med to vigtige livslektioner: 1) Nazister med smeltende hoveder er scary as fuck, og 2) Indiana Jones er sej.

Siden den første film kom ud i 1980 er det blevet til fire eventyr med Harrison Ford i hovedrollen over fire årtier. Jeg har haft filmene på både VHS og DVD, og nu er de altså kommet på Blu-ray.

Alle har deres egne meninger om hvilken film er bedst. Nogle sværger til den originale *Raiders*; nogle fortrækker den mere komiske *Last Crusade*, hvor Sean Connery spiller Indys far; nogle har det sjovere med den dystre Indy-horror, *Temple of Doom*; og der findes endda folk, der havde en god oplevelse med efterfølgeren *Kingdom of the Crystal Skull*. Ingen har ret og ingen tager fejl. Filmene er hvad de er, og i min optik er selv de

dårligste øjeblikke i enhver Indiana Jones-film stadig bedre end deres mange efterligninger.

Spørgsmålet her er om filmenes præsentation i knivskarp Hi-Def billedkvalitet og THX surround stadig kan blæse mig omkuld på samme måde som det smeltende hoved gjorde tilbage på VHS. Og ja, selvfølgelig kan de det. Indiana Jones-filmene er skabt til høj opløsning, for alt i Indiana Jones-film handler om det storladne og det spektakulære. Og det er jo George Lucas, vi har med at gøre her, så den tekniske præsentation fejler ikke noget. Man kan selvfølgelig ikke fjerne al snavset fra film, der er 30 år gamle, så der er stadig lidt gryn og knas i billedet på de første tre film. Men de fantastiske landskaber, kulisser, effekter og skuespilpræstationer bliver kun bedre af, at man nu kan tælle hver lille skægstub på Harrison Fords kæbe.

Det er uimodståeligt herligt at se Harrison Ford give den gas i måske sin mest ikoniske rolle over fire discs i en billed- og lydpræsentation, der er så flot og underholdende, at det nærmest giver tårer i øjnene.

8

Troels Pleimert



Ekstramaterialet

Til samlingen følger en femte disc med ekstramateriale. Desværre er det langt fra så imponerende som selve filmenes præsentation. Selv om der er rigeligt med små dokumentarer og behind-the-scenes footage, så er der ikke så meget at komme efter her, hvis du allerede har Indy-filmene på DVD, for LucasFilm har bare taget al ekstramaterialet fra DVD'erne og smidt det på ekstra-discen. Så det er kun dokumentarene til *Crystal Skull*, der er i HD. Med undtagelse af en times "On the Set" optagelser fra *Raiders* er der ikke noget nyt under solen. Det er altså dovent.

★★★★★
GAMEREACTOR

★★★★★
HELSINGØR DAGBLAD

★★★★★
MMM.DK

PROMETHEUS

EN FILM AF RIDLEY SCOTT
INSTRUKTØREN BAG ALIEN OG BLADE RUNNER

NU PÅ *Blu-ray* & *Blu-ray 3D*™

BLU-RAY & BLU-RAY 3D INDEHOLDER OGSÅ DVD
+ DIGITAL KOPI

Bonus



DEN NYE IPHONE

Lee tog en prøvetur med **iPhone 5**, Apples nydesignede telefon. Læs med og vurder om du bør opgradere.

GADGET

iPhone 5

Tekst Lee West

At iPhone 5 ikke virker så meget som en revolution som en evolution bliver straks tilgivet, når man mærker Apples nye telefon. Den er rystende meget lettere end iPhone 4S, og det på trods af en lidt længere skærm. Den nye A6-processor gør

telefonen til en effektiv og hurtig sag, og vil for alvor kunne mærkes, hvis du har hang til spil på mobilen.

Når det så er sagt, er det netop evolutionen du skal tage stilling til. Har du brug for en lidt længere skærm? Er det at hørebofstikket nu sidder i den modsatte ende fedt? Vil du hellere have en hurtig telefon end lang batterilevetid? Kan du svare nej til disse tre spørgsmål, finder vi ikke

den store grund til opgradering. Igen med mindre du er gamer på mobilen. Den længere skærm giver nemlig mere plads til pølsefingre ved spilleri og naturligvis korrekt format til widescreen-film. Den hurtigere processor skal nok imponere ved blandt andet det kommende Real Racing 3. Herunder kan du se tre eksempler på spil der virkelig nyder godt af den nye skærm.

Spil der udnytter den nye skærm

Husk du kan finde vores månedlige round-up omkring iOS-spil i vores iPad-magasin. Herunder kan du se tre, som vi synes, at du bør overveje, hvis du vil nyde iPhone 5 og den nye skærm.



Lili

Link møder Lara

Her er et Unreal 3-baseret eventyr, der imponerer med alt. Musikken er stemningsfuld, grafikken detaljeret, persongalleriet skønt, og så er fortælling godt serveret og dialogen overraskende humorfyldt. Når du som den studerende Lili ender på en knap så øde ø, skal der plukkes blomster (helst fra hidsige plantevæsener). Naturligvis er der noget langt værre på spil end bare blomsterplukning, og Lili må pludselig træffe nogle hårde valg. Læg en velfungerende styring til, og du ender med et af de bedste eventyr på iOS.



Apocalypse Max

Herlige platformsskyderier

Hvordan ville det gå, hvis Metal Slug og Ghost 'n' Goblins fik et barn sammen? Cirka som i spillet Apocalypse Max. Her tager du rollen som en soldat, hvis fornemmeste opgave er at rejse gennem ødelagte byer, skumle sump og tætbevoksede ruiner, mens der skydes og hakkes i alverdens forskellige zombies. Styringen er solid, og et auto-aim-system sørger for at det aldrig bliver for omstændigt. Masser af opgraderinger og stemningsfuld gysersynth sætter prikken over i'et. Og så gør farverne sig godt på den nye skærm.



Galaxy on Fire 2 HD

Nyd en supernova

GoF er let et af de dybeste spil du finder på App store. Her tager du rollen som en skibsbrudten rumfarer, der må kæmpe sig op fra bunden. Der er stor fokus på handling, en god historie, masser af alians og nogle labre rumskibe, der ikke ville føle sig forkert tilpas i Battlestar Galactica. Nu er der landet endnu en udvidelse i form af SuperNova-delen, der tilbyder mere historie med nye karakterer, rumskibe og rumstationer, mens spillet er blevet opdateret med flere gratis lækkerier. Et af de bedste rumeventyr på iOS.



TRITTON DETONATOR

Vi har testet de nyeste Xbox 360 Tritton hovedbøffer. Læs et uddrag her.

En hotdog med det hele, tak. Brød, pølse, tre striber af kulørt sovs og lifligt kryddret med våde agurker og to slags løg. Det er det hele, og det er godt nok dejligt. Men tænk sig, at man kommer hen til pøllemanden og forventer en hotdog med det hele, men ikke kan få ketchup eller syltede agurker? Den går ikke, kammerat.

Men sådan en pølsemand er Tritton. I hvert fald i forhold til de Tritton-headsets jeg har prøvet igennem tiden. For de kan simpelthen så meget godt, og planter oftest store knytæver i munden på konkurrenterne på markedet - men men - så er der altid lige en ting, der mangler. En svips af de større.

I Trittons Detonator Headset til Xbox 360 er det bassen, der mangler. Det kan simpelthen og uden pølsens omsvøb siges så let. Bassen føles oftest ikkeeksisterende, og har hverken fylde eller moment igennem lydbilledet. Det er selvfølgelig noget pjat, for selvfølgelig er Trittons headset ikke uden form for bas, men lydbilledet er løftet meget markant, så fokus ligger på en samurai-sværdsskarp diskant og en meget fyldig og bred mellemtone. Når lydbilledet placerer sig sådan, er det nærmest selvsagt at lyset ikke kan brænde i begge ender, men det er forbandet ærgeligt. For Trittons lydbillede er nemlig rigtig flot, og med de sidste manglende undertoner kunne Detonator headsettet nemt have sikret sig en de facto standard lyd kvalitet.

I de snørklede gange på Pillar of Autumn i Halo bliver lyden af plasmariflernes sitrende skud flot gengivet, og i Ghost Recon: Future Soldier kan man adskille de enkelte riflers karakteristiske lyde meget præcist. Selv i Rocksmith leverer Detonator et meget flot og klart lydbillede, dog med en enkelt svips i RHCP's "Higher Ground," hvor mellemtonespektret ikke er differentieret nok. Men det skyldes i højere grad spillet end hovedtelefonerne, så det tager vi lidt let på. Med få og opsummerende ord, så er lyden enormt flot, men der mangler altså lige den sidste bund i stortrommen, før vi er helt i mål.

Med sit på en gang højglans- og matsorte finish og asymmetriske høreboffer, og et design der er fiks nok til at man snildt kan få det ud af konsollen og kaste det direkte i iPod'en eller mp3-afspilleren efter eget valg, er Tritton et fornuftigt valg. Hvis man foretrækker sin lyd uden de helt store armbevægelser i bassen, og ikke er synderligt begejstret for at tale i fastlåste mikrofoner, så er Detonator både et flot, velbygget og yderst veldyende headset, der helt klart dine hårdt tjente penge værd.

CALL OF DUTY

BLACK OPS II



13.11.12
WWW.CALLOFDUTY.COM

XBOX LIVE

treyarch

ACTIVISION

© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION and CALL OF DUTY are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

XBOX 360.

Jump in.

7
www.pegi.info



FORUDBESTIL

Epic Mickey 2: The power of two
til PlayStation3 og få en
eksklusiv Oswald USB!

Forudbestillingsbonus -
Begrænset antal!

Vi tager forbehold for ændringer.



20. NOVEMBER

Disney EPIC MICKEY THE POWER OF 2



PlayStation, PS3 and ZOXLI are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners.