

GRATIS  
MAGASIN  
Okt 05  
Nummer 64

# Game reactor

www.gamereactor.net

Danmarks største spilmagasin

15+

MASSER AF BRAND  
VARME ANMELDELSER

SOLID SNAKE  
FÅR RYNKER OG  
GRÅT HÅR

**Metal Gear  
Solid 4**

PÅ BESØG  
HJEMME  
HOS RARE

**Perfect Dark Zero**

**PLUS**

VI SPILLER MARIO SUPERSTAR  
BASEBALL, WRC RALLY  
EVOLVED, PRO EVOLUTION  
SOCCER 5, HEROES OF THE  
PACIFIC, DARKWATCH, SERIOUS  
SAM 2, NINTENDOGS, PAC 'N  
ROLL OG BROTHERS IN ARMS:  
EARNED IN BLOOD

# Bear

**ANMELDELSEN**

Skræmte og imponerede - vi har anmeldt spillet

18

Dette magasin indeholder  
materiale som du skal være  
18 år eller over for at læse

**CHEFREDAKTØR** Thomas Tanggaard  
(thomas.tanggaard@gamereactor.net)

**ASSISTERENDE REDAKTØR** Steen Marquard  
(steen.marquard@gamereactor.net)

**ANSVARSHAVENDE** Claus Reichel

**GRAFISK FORM** Petter Engelin

#### SKRIBENTER

Jesper Nielsen  
Jacob Schriver  
Thomas Nielsen  
Henrik Bach  
Nicolas Elmø  
Asmus Neergaard  
Erik Petersen

**KORREKTUR** Daniel Boutrup

**DTP OG WEBSITE** Frederik Røssell

**ANNONCER** Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.net)  
Gamereactor Danmark 45 88 76 00

**ADRESSE** Eremitageparken 315 2800 Lyngby  
45 88 76 00 (info@gamereactor.dk)

**INTERNET** [www.gamereactor.net](http://www.gamereactor.net)

**FREKVEN** 10 nr/år (januar og juli ikke inkluderet)

**TRYK** Colorprint Danmark

**ISSN** 1602-0472

**DISTRIBUTION** Post Danmark

**PAPIR** M-Brite Semi Matt 90g

**GAMEREACTOR SVERIGE** Petter Engelin, Bengt Lemne  
Jesper Karlsson, Jonas Mäki, Roger Rosenlund, Mikael  
Sundberg, Anna Eklund, Lars Jensen, Peter Bernhardsson  
David Fukamachi Regnfors og Sophie Warnie de Humelghem

**GAMEREACTOR NORGE** Thomas Spilhaug, Lise Lystad, Per  
Skoiien, Carl Thomas Aarum, Johannes Hobak, Bent Granheim  
Gamereactor udgives af Gamez Publishing®

 Kontrolleret af dansk oplagskontrol **OPLAG** 30 000 ex

#### TESTET VERSION:

Ved hver eneste anmeldelse i Gamereactor står der altid hvilken version af et givet spil vi har testet. Dette kan være alt fra hvilken udgave af et spil vi har kigget nærmere på, til de øjeblikke, hvor vi anmelder ud fra f.eks. en NTSC-version.

#### ELSKVÆRDIGT SPIL:

Udnævnelsen "Elskværdigt spil" er vores måde at sige, at du virkelig bør købe netop dette spil. Det elskværdige stempel tildeles kun et enkelt spil i hvert nummer og gives udelukkende til de allerbedste spil på markedet.

#### 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 tilgængelighed over for forskellige aldersgrænser, og er ikke et udtryk for hvor godt det 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 spilbæske som sælges i Europa.

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 er et Skandinavisk gratismagasin, som udgives af tre forskellige redaktioner i Sverige, Danmark og Norge. Hvis du vil være sikker på at modtage magasinet hver måned, så kan du abonnere på magasinet. Du har mulighed for at tilmelde dig via [www.gamereactor.net](http://www.gamereactor.net)

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. EB Games, GAME, Fona, Merliin og Bog og Idé. Du kan også finde os på flere videregående uddannelser og internetcaféer. [www.gamereactor.net](http://www.gamereactor.net) er Danmarks største spilseite. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilnyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews.

10-05

## Næste generation banker på

Spilbranchen får meget snart en helt ny yndling

Du sidder med 64 sider tætpakket læsning mellem hænderne – og det er ikke hvilken som helst læsning. Nej, Gamereactor er lige den tand skarpere end konkurrenterne, og derfor vil du allerede i denne måned kunne få en forsmag på næstegenerationsspillene fra Microsoft. Vi besøgte nemlig forleden den velkendte, engelske udvikler Rare, og fik lov til at tage favntag med både Joanna Darks andet agenteventyr, Perfect Dark Zero, og det farveglade Kameo: Elements of Power, der har skiftet format intet mindre end tre gange. På henholdsvis fem og seks sider kan du læse alt om Microsofts to spydspidser til Xbox 360.

Alligevel skal vi ikke glemme de eksisterende konsoller, eller for den sags skyld PC'en, der som bekendt er en Danmarks-favorit. Vores svenske redaktør Petter Engelin har nemlig spenderet tre hårde dage lukket inde i et mørkt rum med F.E.A.R. fra Monolith, og det er der kommet Danmarks første anmeldelse ud af. Derudover dækker vi naturligvis de fleste af oktobers hotteste spiludgivelser. Fra Nintendogs til Without Warning og Serious Sam 2, til Brothers in Arms: Earned in Blood. Selv Coded Arms, Genji: Dawn of the Samurai og Ultimate Spider-Man, har været under luppen. Vi har det hele og lidt til. Thomas Vigild, Politikens spilredaktør, vender også tilbage, denne gang for at revse en samlet spilpresse for deres decimalknepperi og

svævende karakterskalaer, der på forunderligste vis har ophøjet 7-tallet til ren middelmådighed. Dette følges til dørs af Mathew Kumars faste klumme, der i denne måned handler en smule om Nintendos nye fjernbetjening og en hel del om Dojin-spil.

Vi kigger også nærmere på Prince of Persia: The Two Thrones, der er ved at være klar til spilhylderne, og så har vi slået på tæven med Neo i Shiny Entertainments seneste Matrix-spil, Path of Neo samt lavet vores egne film i The Movies. Det hele får du naturligvis uden nogensinde at skulle hive mønterne op af lommen og smække dem på disken. Tak for opmærksomheden og god fornøjelse med spillæsningen.



Thomas Tanggaard (Chefredaktør)

## Medarbejdere



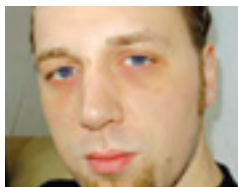
### Jesper Nielsen

Siden Microsoft første gang loftede sløret for Xbox 360, har Jesper pint og plaget vores redaktør om at få lov til at være på pletten ved årets X05 i Amsterdam. Det kommer han godt nok ikke til (den snuppede Tanggaard selv), men han blev i stedet tilbudt en tur til Twycross, England, for at kigge nærmere på to af maskinens absolut mest ventede lanceringstitler i form af Perfect Dark Zero og Kameo: Elements of Power. Begge breder sig over et utal af sider her i magasinet.



### Henrik Bach

Henrik var helt fyr og flamme, da han fik årets udgave af WRC til anmeldelse. WRC 4 står for ham stadig som et af de allerbedste spil i flere år, så hvis Evolution Studios kunne holde dampen oppe, så måtte WRC Rally Evolved være endnu bedre. Slukoret vendte han tilbage til redaktionen efter den første aften foran skærmen. Evolved var bestemt ikke en evolution, det var et besluttet tilbageskridt. Du kan læse hans anmeldelse længere inde i magasinet. Vi føler virkelig med dig Henrik.



### Thomas Nielsen

For Thomas' vedkommende har måneden stået i håndmaddernes tegn, han har nemlig haft The Matrix: The Path of Neo en tur i hans PlayStation 2, for at se om Shiny Entertainments opfølger er bare marginaler bedre end originalen. Helt præcis, hvad han syntes om det, er du nødt til at blade et par sider for at finde ud af, men lad os bare sige, at solbrillerne og den lange, sorte jakke endnu ikke er taget ud af skabet. Ud over The Matrix, har Thomas spillet Baseball med Mario og alle hans farverige kumpaner.

Hvem vil du helst tilbringe din aften med?

Ridley Scott eller Wes Craven



# Brev & Mail

Giv din mening til kende i Gamereactors brevkasse

## At blive presset ud (månedens brev)

Hej. Jeg skriver fordi, at jeg som pige (på 25 år) føler, at jeg bliver presset ud af spilmarkedet. Personligt elsker jeg at spille både PS2, PC og selvfølgelig den nye PSP, som jeg allerede har, men efterhånden er det blevet svært at opdrive de spil, jeg (og de fleste piger) synes er sjove. F.eks. sådan noget som Crash Bandicoot, Jak & Daxter, Ratchet and Clank etc. Det skal lige siges, at jeg arbejder som multimedieansvarlig, så jeg har rimelig styr på, hvad der findes derude, men jeg synes bare stadig, at der mangler noget. Især til PSP bliver der fokuseret meget på bilsplil og kampspil. Ikke lige noget for de fleste piger. Udover Lumines, Archer MacLeans Mercury og Ape Academy, der er okay, og måske Medieval Resurrection (med lidt god vilje) så er det svært at finde noget at investere i. Selvom markedet selvfølgelig er primært for drenge/mænd, så behøver man vel ikke helt at glemme sådan nogle som jer? Udover det, hvor er jeres kvindelige anmelder så henne? //Christina

**Spil er primært designet, markedsført og solgt til den mandlige del af befolkningen, så det er klart at det feminine islæt slet ikke træder nok igennem. Vi har også svært ved at forstå, at en branche, der er så opsat på at blive større år for år, ikke tænker mere end på den ene halvdel af klodens befolkning. Hvad angår en kvindelig anmelder på holdet... Ja, hvor er hun egentlig? Vi leder stadig.**

## Masser af fornyelse

Hej. Jeg skriver fordi jeg har et problem. Ikke et problem med et specifikt menneske som sådan, men et problem med spilverdenen i det hele taget. Jeg ejer en Xbox og PC, og til ingen af disse har jeg de seneste måneder fundet nogle spil specielt interessante. Er dette blot fordi jeg som enkelt individ er kræsen? Både ja og nej. Et godt spil er efter min mening ikke bare god grafik, hed action og nogle flotte piger. Et godt spil skal indeholde en historie som overrasker og ikke kører hen ad en lang lineær vej. Overrasker som f.eks. Knights of the Old Republic 1 & 2, som begge vel egentlig har større potentiale end The Phantom Menace og Attack of the Clones. Og selvom man en gang imellem ser et nyskabende spil eller to, er det aldrig nok. Den ene åndssvage FPS efter den anden, hvor blod og store geværer er nok til at blive en succes. Hvorfor, når man nu har mulighederne og pengene, ikke lave noget nyskabende og godt? EA, hvornår har vi sidst set et nyskabende spil fra deres side? Og hvordan kan de vanære Goldeneye, et af verdens bedste licensspil med Rogue Agent? Dog er skuden ved at vende. Spil som Stubbs the Zombie, The Movies og Lumines, har vist

nyskabende gameplay og historie (Lumines undtaget på det historiemæssige). Det er såmænd, hvad jeg beder jeg om. Nyskabelse /Niels Larsen

## Og vinderen er?

Hej Gamereactor, jeg skriver dette som en sand fan af jeres blad, men jeg vil gerne lige give den sidste respekt til jeres "onde tvillingebror" SUPER Play. Magasinet er lukket og slukket i Danmark nu, hvilket jeg finder sørgeligt, men det sker vel fordi vi danskere er blevet vant til at gå ned og snubbe et gratis blad i butikkerne, i stedet for at nyde et svensk spilmagasin, som Sverige har nydt de seneste sidste 10 år! Gamereactor er et godt magasin, ingen tvivl om det, men det var sjovt at sammenligne de forskellige synspunkter på de mange spil. SUPER Play var dog lidt hårde med deres anmeldelser - intet spil nåede at få fuld karakter, derimod har I været gode og givet spil som Halo 2 10/10 - det er fortjent. Det kan godt være, at SUPER Play er væk, men vi kan stadig fylde vores spilhjerter med masser af den dejlige viden, drengene fra Gamereactor månedligt giver os - og allerede nu glæder jeg mig til næste nummer! /Ukendt indsender

## To pakker er ikke et problem

Jeg kan ikke se, hvorfor så mange folk verden over synes, at Microsofts seneste udspil med de to versioner af Xbox 360 er sådan et stort problem. Folk snakker om, hvor dårligt det er, at man ikke får harddisk og trådløst joypad med i Core-pakken, og beklager sig samtidig over det faktum, at de højst sandsynligt er nødt til at opgradere med ovenstående senere hen - hvis de vel og mærke køber den famøse pakke. Jeg ser anderledes på tingene. Jeg mener, Microsoft har givet os et valg. Du har en skrabet version til dem der ikke går så meget op i om det er trådløst osv. - og så har du en standardudgave med alt hvad Xbox 360 i realiteten er ment at skulle have med fra starten af - til en favorabel pris. Så hvis man i forvejen har tænkt sig, som de fleste jo nok har, at købe standardudgaven frem for den skrabede core-pakke - hvad har man så at beklage sig over? Man har truffet et valg, og Microsoft gav én mulighed for at gøre det. Alle der siger noget andet, må have et luksusproblem /Niels Vandel Svendsen

## Markedsføring eller tilsvining

Hvis der er noget, der virkelig kan få mit pis i kog for tiden, ja så er det "konsol-trekloveret" Microsoft, Sony og Nintendos indledende markedsføring op til næste generation af konsoller: Og indrømmet, markedsføring er et stærkt ord, især når tanken falder på Sony. I stedet for at slå på egne styrker i forbindelse med PlayStation 3, har Ken Kutaragi og Co. i

## Brev\_Forumsnak

### HAR DU KONTROL OVER DET



Hvad er redaktionen mening om Nintendos nye kontroller? Jeg selv kan ikke vente til der kommer nogle Starwars-spil til - forestil dig at fægte med et lysværd. I jeres seneste blad skrev I, at vi ikke skulle forvente noget stort og at det næsten med sikkerhed ikke ville være revolutionerende. Hvad er jeres mening nu? /Droid 3458

Huh? Skrev Gamereactor det? Det betyder vel, at det kun er fans af Xbox og PlayStation, som arbejder herinde /Sorafi

Hmm, det er da også rigtigt. Jeg vil også gerne vide om redaktionen har ændret mening siden: "Hvis det nogensinde bliver andet end et simpelt, trådløst joypad, med en bunke nye knapper, så bliver vi meget forundrede", quote side 7 under månedens minus, i GR nr. 63. /Karklud

Ja, for Nintendo skal jo pr. automatik slikkes i røven så snart de åbner munden. /Pc er sej

Kontrolleren blev jo netop IKKE bare det, Gamereactor sagde den blev, og derfor vil vi høre, om de har skiftet mening nu. Det betyder jo ikke, at Nintendo skal slikkes i røven, bare fordi de har valgt at afsløre det. Det har blot været et mysterium indenfor spilverdenen, hvorvidt Nintendo kunne holde, hvad de lovede. /JØP

Har du prøvet at holde tingesten i hånden? Jeg kan på ingen måder se, hvordan man kan diskutere noget ud fra nogle enkelte screenshots og en enkelt trailer eller to. Vent med bedømmelserne til I har prøvet den. /Pc er sej

Sigh\*, hvorfor er det her overhovedet oppe til diskussion? Jeg regner ikke med at få en officiel besked fra GR, hvor de undskylder deres mistro og lovpriser Big N's nye joypad til skyerne. Spurgte bare, helt enkelt, om de var blevet overrasket, når de nu engang selv sagde at de ville blive det. Derfor stiller jeg spørgsmålet til GR, ikke for at få røvliskning og lovprisning. /Karklud

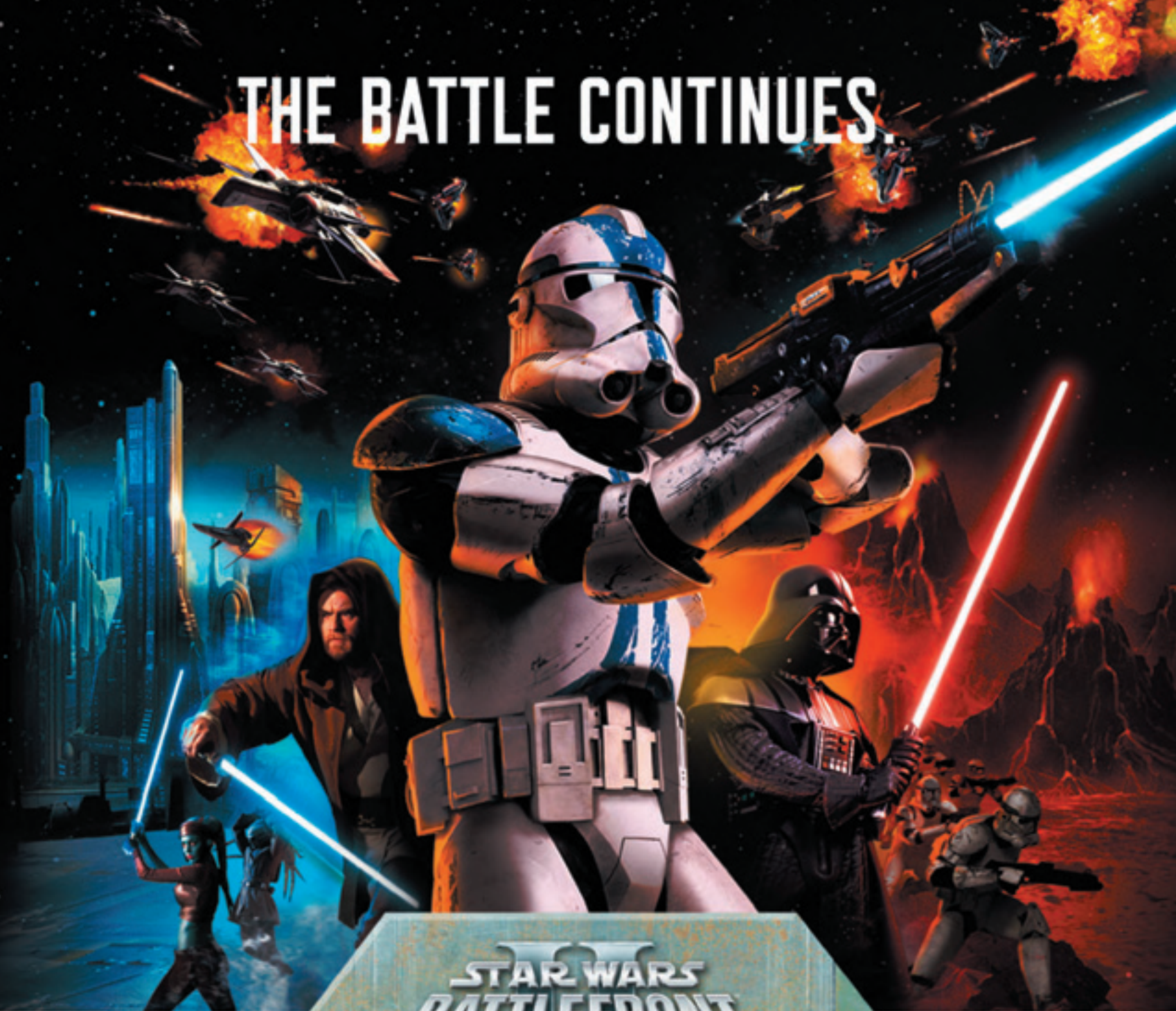
stedet valgt at indlede en "smæde-kampagne" rettet mod Microsoft og Xbox: Blandt de mere mindeværdige udgydelser fra Kutaragi-san er bl.a., at det blot er en Xbox 1.5, og blot er mere af det samme, ikke vil tilbyde nogle nye oplevelser osv. Hvis man ikke vidste bedre, kunne man forledes til at tro, at Sony er bange for Xbox 360 og det forspring den får. Så når vi til det næste offer på min liste: Microsoft. De har ikke været lige så højtprofilerede i deres kritik, men de har også leveret et par slag under bæltet (og bl.a. kritiseret PSP'en). Til deres forsvar, skal det dog siges, at det indtil videre har været i forbindelse med modspil til Sonys kritik. Men de ville stå sig bedre ved helt at afstå fra, at svare på useriøs kritik. Og så lader det kun Nintendo tilbage: De har endnu ikke blandet sig i Sony og Microsofts infight, og det er alt ros værd, men der er stadig en lille "knast i træet", for ved årets E3 og efterfølgende, har de ikke holdt sig for gode til at påstå, at Sony og Microsoft stjæler deres innovative tiltag; hvorfor de eksempelvis endnu ikke vil fremvise deres nye fjernbetjening. Ovenstående gør en sammenligning med en valgkamp og dertil hørende mudderkastning nærliggende. Eller måske mere nærliggende er det at sidestille med en børnehave, hvor Sony, Microsoft og Nintendo på legepladsen, hver især beretter om størrelsen på deres fædres biler: Min fars bil er meget større end din fars. Det burde ligge under deres værdighed, de burde i stedet bruge krudtet på at levere gode produkter og god markedsføring (som eks. Sony's Third Place og MS' Play More). Så dette vil afslutningsvis være min bøn til dem: Hold inde; hvis vi vil have mudderkastning tuner vi bare ind på TV'et under den næste valgkamp. Jeg kan til allersidst oplyse, at jeg er indehaver af den nuværende generations tre konsoller, nyder dem alle utroligt meget og håber at få råd til alle tre i næste generation også; ergo betragter jeg mig selv som værende så neutral og objektiv i denne sag, som det er menneskeligt muligt /Michael Schultz

## Mange, mange tak

Først vil jeg bruge noget af min tid på at rose jer alle på magasinet. I gør det sgu' rigtig godt. Jeg skriver nemlig selv lidt anmeldelser engang imellem, så jeg ved hvor hårdt det egentlig er, når man bliver overvældet af nye fakta hele tiden. Hvad skal der til, for at man kan blive anmelder eller skribent på et eller andet spilmagasin, og hvilke kvalifikationer kræver det? /Esbén DH

**Det kræver først og fremmest at du lever og ånder for spil, men samtidig, at du har evnerne til at samle dine indtryk i levende, oplysende og velformulerede tekster. Så klø på, sug til dig og giv ikke op - så skal det nok gå.**

# THE BATTLE CONTINUES.



## STAR WARS BATTLEFRONT II



IN **STAR WARS BATTLEFRONT II**, THE SEQUEL TO THE BEST-SELLING **STAR WARS** GAME EVER, YOU CAN FIGHT ALL NEW BATTLES ANY WAY YOU WANT—ON NEW PLANETS, AS A JEDI, AND FOR THE FIRST TIME EVER, IN SPACE. ON 31<sup>ST</sup> OCTOBER, YOU FIGHT AGAIN.



LUCASARTS

AVAILABLE FOR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM, PSP® (PLAYSTATION®PORTABLE) SYSTEM, XBOX® AND PC.

[www.swbattlefront2.com](http://www.swbattlefront2.com)



PlayStation, PSP, PS2, PS3, XBOX and XBOX 360 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required, sold separately. Online play requires internet connection and Network Adaptor (sold separately). Windows, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are other registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Internet connection required for online gameplay. Players are responsible for all applicable Internet fees. This game may require an Internet™ connection. Online play subject to online terms of use as may be available online at [www.swbattlefront2.com](http://www.swbattlefront2.com). LucasArts reserves the right to terminate online support at any time. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of LucasArts Ltd. Star Wars Battlefront is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004, 2010 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. \*Best-selling claim based on unit sales for all platforms in the last eight (8) months after release.



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

## Tempo\_Liste

### SPIL KALENDERN

De vigtigste datoer

**4 oktober** Vores redaktør Thomas Tanggaard pakker pen og papir og tager til Amsterdam for at dække Microsofts mini-messe X05. Han har bl.a. aftaler med Epic, Real Time Worlds og Capcom.

**7 oktober** Lionhead Studios opfølger til det originale og anderledes Black & White, nemlig Black & White 2, går på gaden til Pc.

**7 oktober** Ubisofts FPS-spil Darkwatch sendes ud på landets mange butikshylder. Vi har anmeldelsen klar i dette nummer af Gamereactor.

**14 oktober** Det anderledes og ifølge udenlandske spillsites, fremragende platformspil Psychonauts lanceres til Pc, Xbox og PlayStation 2.

**18 oktober** Monoliths og VU Games skræmmende F.E.A.R. lanceres til Pc. Vi har en stor anmeldelse klar i dette nummer af magasinet.

**21 oktober** Denne dag lanceres det sjove Buzz: The Music Quiz og Game Republics actionspil Genji: Dawn of the Samurai - begge til PS2.

**21 oktober** EA's Big Label slipper det næste spil i SSX-serien med undertitlen On Tour. Det lanceres til Xbox, Pc, PlayStation 2 og GameCube.

**28 oktober** Denne dag lanceres der en lang række spil bl.a. Brothers in Arms: Earned in Blood, The Warriors, Tony Hawk's American Wasteland, Grand Theft Auto: Liberty City Stories, 80 Days, Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum og Dancing Stage: Mario Mix.

**4 november** Nintendos velkendte Fire Emblem-serie får endnu et spil i folden. Denne dag slippes Fire Emblem: Path of Radiance.

**8 november** Painkiller er allerede ud på Pc, men denne dag lanceres så Xbox-versionen med undertitlen Hell Wars. Det er også dagen hvor spillet And Then There Were None udgives på Pc.

**11 november** Nintendo slippes denne dag to Mario-titler til henholdsvis DS og GC. Der er tale om Mario Kart DS og Mario Superstar Baseball. Sidstnævnte er anmeldt i dette nummer af magasinet.

**18 november** EA har en del udgivelser hen over efteråret og mellem dem finder du bl.a. 007: From Russia with Love og Battlefield 2: Modern Combat.

**18 november** Ubisofts Blazing Angels finder vej til butikskernes hylder.

OBS! Datoerne kan ændre sig uden varsel



## Slangen vender tilbage til sit smukke paradys

### Kojima afslører de første detaljer om MGS4

Intet, absolut intet, kan skabe mere hysteri end Hideo Kojima og en trailer fra det kommende Metal Gear Solid: Guns of the Patriots på et tætpakket messesgulv. Og på årets Tokyo Game Show løb Konami uden tvivl med det meste af opmærksomheden. En ret så vigtig detalje var, at demoen af det fjerde Metal Gear Solid-kapitel, ikke blev afspillet på en væsentlig bedre Power Mac, eller for den sags skyld var finpudset CGI. Guns of the Patriots kørte i stedet på Sonys officielle PlayStation 3-udviklingsværktøj - hvilket fik en del spiljournalister til at snappe efter vejret. Præsentationen af Metal Gear Solid var overbevisende, specielt da Hideo Kojima og kunstneren Yoji Shinkawa stoppede midt i traileren, panorerede kameraet rundt og viste publikum, at der rent faktisk var tale om afvikling i real-time.

Hideo indrømmede dog, at de nye kræfter ikke ville blive brugt på at gøre Metal Gear Solid-serien mere realistisk. Masser af nye real-time lyseffekter og skygger skaber helt klart en mere troværdig visuel side, men holdet arbejder bevidst på, at holde serien fastankret i det univers verdens mange spillere kender og elsker. For som han sagde: "Med skiftet til en langt højere opløsning, så kan vi skabe et meget realistisk udtryk, der mest af alt minder om en film, men vi har med vilje brugt en lang række filtre for at hive Metal Gear Solid-udtrykket frem i spillet."

Når det kommer til historien, så var Hideo lige så vag som han plejer. Han indrømmede dog, at skiftet til en ældre Solid Snake skyldes dels, at karakteren naturligvis bliver ældre, men også at holdet, ud fra et rent grafisk synspunkt, på den måde får muligheden for at bruge PS3'ens mange finurligheder optimalt. Guns of the Patriots forventes på gaden i 2006/2007.

# Har du styr på det?

## Nintendo tilføjer endnu en original til familien

Få kan overraske og overrumple på så kort tid som Nintendo, men alligevel formåede Kyoto-giganten for alvor at chokere hele redaktionen, da billederne af firmaets nyeste påfund fandt vejen frem til vores øjne. Kæber blev tabt på gulvet, spørgsmålene hobede sig ubesvaret op og desperationen efter at få fat på maskinen og den dertilhørende kontroller, nåede uhørte stadier. Nintendo har kort sagt gjort det igen.

På Tokyo Gameshow kunne Nintendo endelig vise frem, hvad der mest af alt ligner en forsimplet fjernbetjening, udstyret med de velkendte og ustyrligt indbydende knapper, vi kender fra udviklerens tidligere kontroller. Shigeru Miyamotos nyeste kærlighedsbarn er dog alt andet end endnu en kontroller, og minder mest af alt om noget fra en science fiction film.

Med hjælp fra et par medfølgende sensorer, som placeres på dit fjernsyn, vil den trådløse kontroller opfatte, hvordan du bevæger den, hvilket åbner op for en helt ny måde at styre spillene på. En reklamevideo, som senere blev vist frem, gav rigeligt med ideer til, hvordan den nye måde at styre spillene på eksempelvis kunne tage sig ud. Således blev der vist, hvordan man med to kontroller kunne bruge dem som trommestikker på et virtuelt trommesæt, eller hvordan den ligeledes kunne agere som samuraisværd eller fiskestang.

Yderligere blev der også forklaret, hvordan man havde valgt at opbygge kontrolleren modulært, så brugere selv vil kunne tilslutte ekstra enheder til den, alt efter hvad spillene kræver. Specifikt blev der vist, hvordan man allerede havde udviklet et analogt stick, som var en lille kontroller for sig selv, der med en ledning blev sat bagpå den trådløse hovedkontroller. Vi er stadig lidt rundt på gulvet og afventer endnu at se deciderede spil gøre brug af de radikalt nye muligheder, Nintendos nyeste påfund byder på. Vores interesse for Nintendos kommende konsol har dog aldrig været højere, og vores forventninger til, hvad gigantens nyeste opfindelse vil kunne tilføre fremtidens spil, vil ingen ende tage. Glæder I jer ligeså meget som os?



## Tempo\_Nyheder

### Vender Bioware tilbage til Star Wars?

Ifølge ret vedvarende rygter, så skulle Bioware godt i gang med Star Wars: Knights of the Old Republic III til Microsofts kommende Xbox 360. I hvert fald er der lækkeret en del mails og anden korrespondance fra firmaet, hvori det fremgår at Lucas Arts har genoptaget samarbejdet med den succesfulde udvikler med henblik på et tredje spil i serien. Ifølge selvsamme kilde fremgår det også at spillet er eksklusivt til konsollen, lige som Jade Empire var det.

### Killer 7-producer leger med Nintendo DS

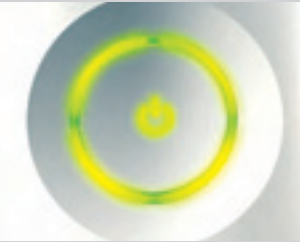
Gouichi Suda, manden bag det meget anderledes Killer 7, der tit ses med en mexicansk brydermaske på, har netop bebudet at han er godt i gang med et nyt spil til Nintendos DS. Ifølge producenten så vil det være rollespil, der bruger de to skærme til at fortælle to vidt forskellige historier. Spillet hedder Contact og er et samarbejde mellem Suda og Akira Ueda.

### Joanna Dark folder sig ud i FHM

Ifølge kilder så vil november-udgaven af FHM have Perfect Dark-baben Joanna Dark på forsiden. Magasinet har sågar et interview med Rare og en lang række mere eller mindre frække billeder af frøken Dark, som det nu bør være når vi taler FHM. Det vides endnu ikke om denne artikel bringes i den danske udgave af FHM, men det lader til at markedsføringen for Perfect Dark Zero og Xbox 360 er skudt i gang med et brag. Hvem er den næste frækkert der får en tur i mandemagasinet? Vi venter spændt.

### Skal du være en af de allerførste?

Xbox 360 lander i Danmark d. 2. december, men det betyder ikke at du nødvendigvis skal vente til denne dato for at få lov til at se giraffen. Gamereactor og Microsoft har nemlig stukket hovederne sammen og arrangerer i slutningen af oktober og starten af november en storstilet konkurrence, der giver dig mulighed for at vinde en aften med fuld forplejning i en hemmelig lejlighed i København, med henblik på at nyde og spille på den nye Xbox 360. Præcis hvad du skal gøre for at være blandt vinderne, fortæller vi meget mere om i de nærmeste uger på sitet, så kig forbi med jævne mellemrum. Ses vi?



### Baten Kaitos 2 officielt annonceret

Lige før årets Tokyo Game Show kunne det japanske spilmagasin Famitsu meddele, at Namco denne december lancerer Baten Kaitos 2 i Japan. Spillet er en såkaldt prequel, altså en historie der går forud for det spil du måske allerede har haft snurrende i maskinen og et foregår 20 år før Baten Kaitos. Nu har Namco så officielt annonceret det andet kapitel. Spillet er som sagt på gaden i Japan i december og forventes på disse breddegrader i løbet af foråret år 2006 her i Europa. Vi glæder os allerede.

### Game Boy Micro er en succes i Japan

Ifølge det japanske spilmagasin Dengeki, så er der i den forgangne uge solgt intet mindre end 148.000 eksemplarer af Nintendos redesignede Game Boy Micro. Ca. 40% af disse er Famicom-versionen, der som bekendt ligner den gamle 8-bit maskine. Til sammenligning kan det oplyses at Game Boy Advance SP solgte 110.000 eksemplarer i den uge hvor den blev lanceret. Game Boy Micro lanceres i Europa i november og vi regner meget med at have det første eksemplar klar til næste udgave af magasinet.

### Hideo Kojima starter sin egen blog

Kojimas følge af fans af stadig voksende og de vil sikkert blive begejstrede over at høre, at manden har startet sin egen blog og i den bl.a. fortæller hvorfor han ikke, som først bebudet, trak sig tilbage efter det tredje Metal Gear Solid-spil. I kortform siger han reelt at stafetten stadig ikke kan gives videre til næste generation af spilproducere endnu og at det er derfor han stadig, her med det fjerde kapitel, sidder i producerstolen. Det er "sjælen" i projektet der skal sikres, siger han. Desværre er Kojimas blog, meget naturligt, skrevet på japansk, så hvis du ikke er stiv i den slags, så får du ikke meget glæde af besøge den. Du kan dog bruge en online-oversætter, hvis det skulle trække.



## Fem minutter med...

Ben Mattes, producer på Prince of Persia: The Two Thrones hos Ubisoft i Canada

### Din første konsol var?

- Jeg hader den slags spørgsmål, for de har det med at afsløre, hvor gammel man egentlig er. I mit tilfælde er det dog ikke hvor gammel jeg er, men hvor ung jeg rent faktisk er. Den allerførste konsol jeg købte, var et Nintendo Entertainment System. Det er den første konsol som jeg sparede sammen til selv, og det tog mig den bedre del af et halvt år at samle pengene sammen til den. Jeg købte den oprindeligt på grund af Super Mario Brothers. Jeg kan tydeligt huske, at jeg var helt spændt i lørdagen op til købet. Alle gaver jeg fik i årene efter til bl.a. fødselsdag og jul, var udelukkende spil til maskinen.

### Det første spil du købte?

- Det allerførste spil jeg nogensinde købte må have været Sierras Kings Quest III: To Hier is Human. Jeg spillede det oprindeligt ovre hos en ven, da han var den eneste med en PC stærk nok til at afvikle spillet. Jeg kan tydeligt huske, at vi skiftedes til at sidde foran tastaturet. Faktisk spillede jeg mig sammen med min ven gennem det meste af det Sierra nogensinde har lavet, det være sig Police Quest, Space Quest osv.

### Det første spil der fascinerede dig?

- Defender of the Crown kan faktisk godt være det spil, der har fascineret mig mest. Dengang kunne jeg slet ikke fatte, hvor virkelig grafikken reelt var. Jeg viste spillet frem til enhver der gad høre på mig, og proklamerede stolt hvor mange kræfter en Amiga reelt havde. Det var i øvrigt også det første spil, jeg kan huske at finde en decideret fejl i, en fejl der kunne udnyttes og som jeg rodede med i ugevis. Det har sat sine tydelige spor i mig - uden tvivl.

### Favoritkonsol?

- Nintendo Entertainment System er helt klart den konsol, der har pladsen i mit hjerte. Intet andet er siden den maskine blevet en så central del af mit liv. Jeg ønskede mig ikke andet end NES-spil, snakkede ikke om andet end maskinen og brugte rigtig mange timer foran fjernsynet. Jeg havde faktisk en rigtig stor samling spil dengang. Jeg blev dog franarret dem alle i en fuskerhandel, der sammen med min vens ligeså store samling spil, blev byttet væk til en Sega Megadrive. Jeg ville virkelig ønske, at jeg kunne rejse tilbage i tiden.

### Hvad er dit seneste spilkøb?

- Sonys PSP. Jeg havde ellers lovet mig selv, at jeg ikke ville købe den lige med det samme og at jeg muligvis ville vente til anden generation af spillene begyndte at dukke op. Det løfte holdte jeg i lige præcis otte timer. Jeg gik ned og købte en samme dag som den blev lanceret i Canada.

### Det mest overvurderede spil?

- Jeg har det lidt dårligt med at sige det, for jeg vil egentlig ikke sværte Microsoft eller for den sags skyld Bungie til, men jeg er nødt til at sige Halo 2. Det spil gjorde bare ikke noget for mig. Historien kunne slet ikke fange mig og gameplaymæssigt var der kun minimale ændringer i forhold til originalen. Det skal dog for god ordens skyld siges, at jeg ikke er den store konsol FPS-fan og at jeg, når jeg går online, for det meste får min bagdel serveret på et sølvfad. Så det spiller muligvis ind.

Ben Mattes lægger i øjeblikket sidste hånd på Prince of Persia: The Two Thrones. Bagefter skal han giftes.

## MÅNEDENS MINUS

### Madden 06 (PSP)

Du har købt spillet og bliver nu bedt om at slukke for musikken, kun vælge visse agenter og i det hele taget fjerne alt det der gør spillet sjovt. En regulær fadæse.

### PlayStation 3

Det lader til at Microsoft kan lancere deres nye konsol uden problemer i tre regioner. Men hvad med Sony? Er vi tilbage i den gamle Japan, USA og så tilsidst Europa planlægning?

### Manhunt

Vi har fundet spillet frem igen og det er altså stadig skræmmende skidt og yderst intetsigende. Puha da...da...

### Dårligt planlagte ture

Ingen interview-muligheder og en kort gennemgang af spillet som en Powerpoint-præsentation. Hvad tænker de dog på?



### Nintendo kontroller

Det store N løftede sløret for en både spændende og ret så innovativ fjernbetjening. Vi glæder os som små børn til at opleve denne spillernyelse.

### Microsofts X05

Årets MS-messe lader til at blive en interessant omgang med nyt om Fable 2, Dead Rising, Perfect Dark Zero, Crackdown og Kameo.

### Nintendogs

Vi elsker ganske enkelt vores små, nuttede vovser. Little Computer People anno 2006.

### PSP-indhold

Vi elsker simpelthen de mange gratis download pakker, der kan hentes i øjeblikket. Wipe-out Pure vokser og vokser for hver gang vi smider det i maskinen. Det er herligt.

### Animal Crossing DS

Kan det blive et af de mest vandedannende spil nogensinde? Og har vi spillet GC-udgaven til ukendelighed? Vi er nødt til at sige ja til begge spørgsmål og erkende at Animal Crossing er fantastisk.

### Stemmeskuespil

Hvert år bliver det lige den tand bedre og mere levende. Måske vil vi en dag blive helt fanget af skidt? Hmmm...

### Ico 2

Vi er virkelig nødt til at have en egentlig toer på banen. Shadow of the Colossus er ligesom ikke nok, uanset spillets mange kvaliteter.

### Ferie

Vi holder den og elsker det

## MÅNEDENS PLUS

## Tempo\_GRTV

## VELKOMMEN PÅ HOLDET ANA FUGL

Efteråret bliver helt vanvittigt, men med Ana ved din side skal det hele nok gå alligevel



Mens jeg kigger rundt i lokalet, tænker jeg tilbage på min første arbejdsdag her på GR. At blive kastet ud i det er den bedste måde at starte på, og jeg må sige, at jeg blev kastet ud i det. Luften på redaktionen var tyk af koncentration, tastaturklikken gav genlyd i hele rummet, og genskæret fra computerskærmene havde boltret sig fast i drengenes ansigter. Claus fortalte mig smilende, dog med et fjernet blik i øjet, at der var deadline på septemberbladet i dag, og Thomas Tanggaard var på ferie. Hvad det så betød, var, at der var knald på. Jeg blev viftet hen til en computer, og der kunne jeg så... Ja, hvad laver man så egentlig som vært for GRTV? Jeg fik at vide, at en af vores anmeldere ville komme i dag, og så kunne jeg lave et par interviews med ham. Anne Rani ville dukke op lidt senere, så vi kunne skyde vores "Goddag Ana, farvel Anne"-program, og så kunne jeg ellers bare gå i gang med at checke alle mine nye kontakter ind i min nye e-mail adresse. Det er altid spændende at starte et nyt sted, uanset om det er arbejde eller skole. Man prøver at holde forventningerne nede, men kan på samme tid ikke undgå at gruble lidt over, hvordan man kommer til at blive modtaget. Nu har jeg været her en hel måned, og må sige, at jeg har det godt her. Hverdagens stemning er på et mere afslappet niveau med pjat, smøgpauser og sjofelheder i ny og næ, den helt rigtige cocktail til en harmonisk arbejdsplads.

Vi har fået lavet 20 forskellige programmer indtil videre, og på de første har jeg været lidt usikker og genert. Det har også været mærkeligt at se sig selv på skærmen, og se sin egen usikkerhed. Men den er blevet overvundet og jeg kan kun blive bedre. Jeg har fået en masse støtte fra alle herinde, som virkelig har fået mig til at føle mig velkommen. Nu er jeg ved at lære, hvordan man klipper og redigerer i det vi har optaget - det er ret underholdende, næsten et spil i sig selv. Hvis I endnu ikke har tjekket vores sidste programmer ud på GRTV, så tag og gør det. Vi viser trailers frem, Petter Engelin (Chefredaktør i Sverige) har været på besøg og deler en masse spændende nyt med os, Jesper Nielsen fortæller om hans ture til USA og London, og i forbindelse med LOC's pladeudgivelse er der også et interview med ham. Husk at kigge med.

\_Ana Fugl

YOUR RIDES HAVE BEEN STOLEN. YOUR NAME HAS BEEN TRASHED. EVERYTHING YOU'VE WORKED FOR AND WON IS LOST. BUT WITH A LITTLE HELP FROM THE WIZARDS AT WEST COAST CUSTOMS, YOU'LL BE GEARED TO EVADE THE COPS AND FIND THE SHORTEST, WILDEST ROUTES TO REGAIN YOUR TITLE: KING OF THE STREETS.

# MORE THAN A RACE, A LIFESTYLE



## L.A. RUSH

[WWW.LARUSHGAME.COM](http://WWW.LARUSHGAME.COM)



FIND THE WINNING MIX OF SPEED, SHORTCUTS AND JUMPS.

CUSTOMIZE YOUR RIDES WITH THE PROS FROM WEST COAST CUSTOMS.

EXPLORE THE FAMOUS STREETS, FREEWAYS AND LANDMARKS OF L.A.



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



PlayStation 2



MIDWAY

L.A. Rush © 2005 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. L.A. RUSH is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logos are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. Hollywood Sign™ and © 2006 Hollywood Chamber of Commerce. Licensed by Global Icons. All rights reserved. General Motors Trademarks used under license to Midway. HUMMER, HQ, all related Emblems and the distinctive vehicle body and grille design are General Motors Trademarks used under license to Midway. MITSUBISHI, LANCER EVOLUTION VII and ECLIPSE SPYDER names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION. CHEVROLET, CHEVY, the Bowtie Emblem, PONTIAC, CAMARO, SS, CHEVELLE, CORVETTE, SOLSTICE, IMPALA, HUMMER, and the related vehicle body design are General Motors Trademarks used under license to Midway. Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Official Nissan Product. Nissan, Frontier, 240SX, Skyline and associated symbols, emblems and designs are trademarks of Nissan Motor Co., Ltd. and used under license to Midway Home Entertainment Inc. RIDES is a trademark of Harris Publications, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Online play requires Internet connection.

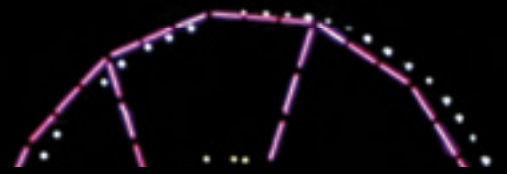


[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



A VIACOM COMPANY

ROCKSTAR GAMES  
PRESENTS



# THE WARRIORS

OUT NOW  
ON PLAYSTATION®2 AND XBOX®

[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS)



PlayStation®2



PIXELERET KÆRLIGHED

## Revolutionen sendes ikke på tv

Betyder Nintendos nye fjernbetjening overhovedet noget? - og hvad med alle de herlige Dojin-spil?

"Play or fold, love is bold  
What is the future that will unfold?  
Some like it hot, others like it cold  
But we all want to hold the remote control!"  
- Remote Control, The Beastie Boys

Det er ikke engang et af mine yndlingsnumre fra Beastie Boys, men det er reelt det tætteste jeg kan komme på, at have en samlet tanke om Nintendos nye kontroller til Revolution. Ja, det ligner faktisk lidt en fjernbetjening og jo, som de fleste andre, så hadede jeg den ved første øjekast, men jeg tror faktisk at grunden til, at jeg ikke kan nedfælde nogen lidt mere interessante betragtninger om kontrolleren, måske skyldes, at der faktisk ikke er så meget at sige om den. For hvad er det lige for en størrelse denne underlige fjernbetjening?

Jo, den ser da morsom ud i den video som Satoru Iwata, under sin i øvrigt dødkedelige og meget lange Tokyo Game Show-tale, fik vist frem - men hvor er spillene? Selvom hvert eneste spilforum og site verden over gik amok i endeløse diskussioner over fjernbetjeningens mange muligheder og dens forsøg på at ændre spilverdenen som vi kender den, så havde jeg svært ved at finde rundt i det hele - ikke mindst fordi jeg samtidig havde pådraget mig en ondsksfuld forkølelse med en helt igennem fantastisk hovedpine, og derfor vadede hvileløst rundt i et delirium i min lejlighed. Så jeg skiftede hurtigt kanal. Jeg kan i stedet overveje hvor fantastisk fjernbetjeningen i virkeligheden er, når den engang lander. Er det ikke det smarteste et eller andet sted?

Jeg må indrømme, at jeg også havde svært ved at se, hvad jeg skulle bruge det hele til i det øjeblik. Hvorfor skulle jeg sidde og fantasere om, hvilke helt nye (eller i flere tilfælde gamle) spilkoncepter, der nu skal tages i brug for at skabe helt nye spil på de kommende konsoller, når jeg har en helt fin bærbar stående på bordet og et rent slaraffenland af gratis spil lige ved hånden? Nej, jeg mener naturligvis ikke piratsoftwarens forbudte nydelser, men de helt lovlige og lettilgængelige Dojin-spil.

Dojin er det japanske ord for computerspil, der er skabt af ikke-professionelle i bedste hjemmekoderstil - lidt i stil med Dojinshi-tegneserier. Og selvom de tit ikke er af særlig høj teknisk kvalitet, så indeholder de en eller anden form for ny spillemekanik, der gør dem interessante. For eksempel er Dojin-producer Kenta Cho fuld af helt nye spilledeer. Chos site er proppet til randen med spil, der på fineste vis viser hans unikke ideer frem og det kan besøges på [http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/index\\_e.html](http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/index_e.html) Et godt eksempel er Tumiki



### DE SMÅ OG TIT GLEMTE SPILPERLER



#### Warning Forever

Dette er den ultimative kugleregn. En stor boss-kamp der aldrig ender. Du bør ikke spille dette, hvis du har et svagt hjerte. Kan hentes helt gratis på <http://www18.big.or.jp/~hikoza/Prod/>



#### Every Extend

Dræb dig selv igen og igen for at få den bedste highscore. Det kommer snart til PSP med lidt hjælp fra Tetsuya Mizuguchi, men du kan få fingrene i det nu: [http://nagoya.cool.ne.jp/o\\_mega/product/e2.html](http://nagoya.cool.ne.jp/o_mega/product/e2.html)



#### ArmJoe

Har du nogensinde haft lyst til at tæve røven ud af bukserne på Les Miserables? Det kan du gøre nu. Skal ganske enkelt downloades og prøves på: <http://armjoe.hp.infoseek.co.jp/ArmJoe.htm> - Jo, gratis spil er uden tvivl de bedste.

Fighters. Som enhver militærnægter, ville min reaktion til at blive smidt hovedkulds ned i en krigszone, resultere i at jeg ville finde den nærmeste bunke lig og så gemme mig under dem indtil det hele var forbi. Cho ville på den anden side, i hvert fald hvis man skal dømme ud fra Tumiki Fighters og dets sidescrollende setup, løbe mod den nærmeste bunke lig, bruge dem som skjold og så ellers slagte fjender som var der intet i morgen. Så makabert går det for sig i Tumikis verden, en verden der er lavet af et barns byggeklodser og som indeholder et sødt, lille etpropelsfly, der ved hjælp af påklistrede lig fra dets slagne fjender, suser gennem banerne i en kugleregn. Faktisk er der nogle gange så mange kugler (og lig) på skærmen, at det er umuligt at spille. For dem der kan klare mosten, så er det virkelig en af de mest originale og sjove shootere i øjeblikket. Giv det en chance, det er så anderledes end det skidt vi til hverdag fordres med fra spiliganterne verden over.

Hvis du er en af dem der finder det hele en smule for barnligt, så har Cho allerede sørget for at der også findes en hel del andet at opleve på hans site. Fans af Ataris hurtige tunnelracer S.T.U.N. Runner, bør kunne klare sig med Torus Trooper, hvori farten kan nå de helt absurde højder af flere tusinde kilometer i timen. Og så gløder hele nettet i øvrigt stadig oven på hans seneste udgivelse, Gun Roar, der bruger den klassiske spillemekanik (vertikalt scrollede shooter) sammen med kontrollen fra Robotron og mere action end du nogensinde kunne ønske dig. Der bliver stadig lavet fantastiske spil derude, du skal bare lede lidt efter dem.

Cho er dog kun én af de mange programmører, der arbejder fuldstændig gratis for at sprede lidt underholdning. En af dette

års allerstørste spiloplevelser, udover det helt igennem fantastiske Resident Evil 4, er uden tvivl Studios Pixels overnuttede Cave Story (også kendt som Dokutsu Monogatari), der kan hentes (helt gratis naturligvis) på <http://agtp.romhack.net/dokutsu.html>.

Jeg er som så mange andre ved at være godt og grundigt træet af spilkarakterer med hukommelsestab, der ikke aner hvad der sker omkring dem og hvem de i virkeligheden er, men det ændrede sig med Cave Story. Måske var det de nuttede kaniner, eller også var det historien, der naturligvis indeholder masser af de fornævnte kaniner, og som blev påvirket af mig, der rørte noget i mig. Måske var det endda fordi spillet, når man bevægede sig uden for døren, aldrig blev straffet for hårdt. Det var krævende, men det blev aldrig urimeligt - og det inkluderer de ondsksfulde boss. Det kan endda have været den smukke melodi, og chippen i min maskine udsendte og som jeg den dag i dag stadig lytter til - ja, så god er den faktisk.

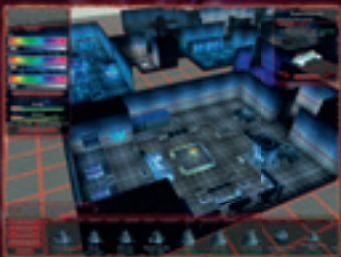
I sidste ende tror jeg, at det var spillets charme der vandt mit hjerte. Til trods for at være gratis, så havde det mere sjæl og hjerte end de fleste andre spil jeg har købt i de forgangne måneder. Og nu når jeg tænker over det, hvor der er tre nye konsoller på vej i bedste iPod-design (iPod-referencen er den lette opsummering af al teknologis design i disse dage), så er jeg faktisk sikker på, at jeg bliver nødt til at lede videre efter flere gratis spil med den charme, hjerte og kreativitet, som jeg elsker.

**\_Mathew Kumar**

Gameactors klummeskribent Mathew Kumar skriver bl.a. for Internet-magasinet Inert Credit og det trykte musikmagasin Plan B. Alle meninger og holdninger i klummen er udelukkende hans og deles ikke nødvendigvis af redaktionen.



Create your ultimate villain, and embark on a devious criminal career



Stand alone as a scourge of the streets, or build a customisable lair for your coalition of evil



Heroes versus villains: take on City of Heroes players in epic battles

# Are you destined for great evil?



[eu.cityofvillains.com](http://eu.cityofvillains.com)

## Unleashed October 2005



© 2005 Cryptic Studios, Inc. and NCsoft Corporation. All rights reserved. CITY OF VILLAINS and all associated CITY OF VILLAINS logos and designs are trademarks or registered trademarks of Cryptic Studios and NCsoft Corporation. NCsoft, the Interlocking NC Logo, and all associated NCsoft logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other company and product names are trademarks or registered trademarks of the respective owners with which they are associated.



**FONA**

**Merlin**

EN HELT ANDEN MENING

## Kunsten at give et otte-tal

Siden hvornår er 7-tallet forbeholdt middelmådige spil og hvem spiller overhovedet FIFA Street?

Hmmm.... helt sikkert syv, måske nok nærmere otte et halv. Nej, den får sgu ni... Skriftetid! Det er på tide at indrømme det og smide masken på bålet: Vi spil anmeldere er ikke normale dødelige spillere. Vi er ikke som andre dødelige købere, men har derimod vores egne snydekoder. Ja, vi er af en anden og mere bastardiseret art. Vi lever nemlig i vores egen lille kupleverden med egne spilleregler, egne junglelove og egne kodekser.

Hvorfor? En helt central grund: Fordi vi kun sjældent bruger penge på spil, og alene det at man kan blive fodret med anmelderkopier, diskvalificerer ofte enhver anmelder. Egentlig burde vi jo med stor indlevelsesevne kunne sætte os ind i, at et spil til et halvt tusind skal være superb kvalitativt, for du som spiller vælter ud af døren og køber det. Men problemet er, at man som anmelder tit bliver forblændet.

Blændet af, at spillene ikke kræver penge på bordet og forglemmer, at den normale dødelige spilforbruger nok ikke har mere end 10-12 spil på hylden derhjemme - hvis vi lige holder eventuelle piratspil ude af kikkerten her.

Hvad det gør ved anmeldelserne? Alverden. Dels kan vi af arten anmeldere i ro og mag gennemhagle et mainstream-spil, der end ikke forsøger at byde på noget nyt, men som bare har skiftet baggrundsmusik og menugrafik siden sidste år. Problemet er af og til bare, at det er sgu' det, masserne køber. Vi køber selvsagt den nyeste version af FIFA - ikke fordi vi har brug for den, men fordi den nok er MEGET bedre end den gamle, og må være tættere på topmålet af virtuel fodbold. Fordi vi ved, hvad vi får - overraskelser til 500 kroner er ikke sjove. Og nok primært fordi vi ikke har så mange spil, og derfor skal dem på hylden VIRKELIG være pengene værd - dvs. være gennemgået en evolution, der ender med FIFA '06, som dermed logisk set burde være det bedste på markedet.

Egentlig burde samtlige danske spil anmeldere tvinges til at købe deres egne spil i en periode, så de vitterligt kunne mærke på egen pengepung og korpus, hvad de, når virkeligheden banker på, vælger at bruge pengene til. Måske ville FIFA-spillene så igen brage igennem, for det er jo en helgardering... Men come on Danmark: FIFA Street? Jeg kan kun tolke det på én måde: Som et pragt-eksempel på og der totales manifest over, at I som læsere ikke bruger spil anmeldelser til andet end pause-underholdning. Skodder det faktum, at hovedparten af den danske spilpresse rakkede spillet ned, og køber det ud fra navnet alene. For helt ærligt: Hver gang jeg ser et spil som FIFA Street troppe op på hitlisten over de mest sælgende spil i Danmark,

## HVEM ER LIGE DER HAR RET?



**Det brede spektrum**  
Prøv at slå spil som Driv3r til Xbox og FIFA Street op på anmeldelsesdatabasen [www.gamerankings.com](http://www.gamerankings.com). Driv3r svinger fra 9/10 til 1.8/10 i karakter, mens FIFA Street bedømmes fra 8/10 til 3/10. Det er underligt ikke?



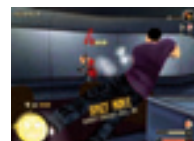
**FIFA Street**  
FIFA Street har ligget 26 uger på Top TI-listen i Manual. Det selv om spillet kun har fået 61.1 procent i danske medier i følge det danske forum/site PlayRight. Mest rosende anmeldelse var Gamereactor på 7/10, laveste anmeldelse var Politiken med 2/6. Hvor godt er spillet egentlig?



**Driv3r (Atari)**  
Eksempel på mistanke for køb af gode anmeldelser var spillet Driv3r fra Atari, der fik 9 ud af 10 i det Officielle Xbox magasin, mens resten af den samlede verdens spilpresse rakkede spillet ned. Tilfældighed? Måske. Men magasinet var eksklusivt ude med spillets anmeldelse for alle andre, så måske var der noget om snakken. Reflections har siden udtalt at Driv3r blev sluppet i en ikke-færdig udgave. Skræmmende.



**Catwoman**  
Med en procent omkring de 30, er der ingen tvivl om at Catwoman slet ikke fungerer som et spil. Dette er de danske spilmedier også meget enige om. Flottest er karakteren på 55% fra GameZone. Sådan...



**Total Overdose**  
Gamereactor kvitterede med 7/10 til det seneste dansk-produserede actionspil, mens Politiken gav det 5/6. Højest er dog det australske Hyper Magazine med hele 94/100, mens Gamereactor Sverige har den laveste på 6/10.



Vigild er klar til at droppe karakter-rytteri til fordel for en velskrevet, levende og oplysende anmeldelse. En kunstform som computerspil bør ganske enkelt ikke degraderes til bingo og decimaltal - men hvad med resten af spilbranchen?

bliver jeg deprimeret og får igen smasket i hovedet, at anmeldelser af spil i Danmark besidder omtrent samme troværdighed som en tv-shop-reklame.

For at finde svaret på det hvorfor-spørgsmål, skal vi nok tilbage til det gamle pengespørgsmål. For dels er vi spiljournalister forbandet privilegerede gratister, der nok har en stor spilbagage gemt et sted i baghovedet, men alligevel er vi faglende og blinde overfor, hvad kvalitet er, når vi år efter år anmelder og vægter vi spillene på egne indre vægtskåle, og derefter begår den dødsynd at reducere en spiloplevelse til ET tal.

Det kan i mine øjne sidestilles med at se hele Ringenes Herre-trilogien på en dag og derefter blot ytre "Tja, nok 7.56 ud af ti, da jeg savnede flere laserstråler". En kunstform som computerspil bør for helvede ikke degraderes til bingo og decimaltal. Omvendt er vi nødt til at sige et tal, for en florospunden udtalelse gør folk så underligt utrygge. "Øh... jamen, er det så godt?". Ja, en klassiker! Køb nu bare! "Jamen, hvor godt?". Ok, 8! Tilfreds? "Kun 8?". Det er i sandhed underligt.

Endnu mere underligt decimal-flueknepperi er, når et spilmagasin eller website uddeler underkarakterer i f.eks. grafik, lyd, værdi og gameplay. Dels må man undres over, hvorfor de overhovedet er med, fordi det er trods alt de færreste idioter, der vil købe et grafisk prangende spil, der scorer "9" i grafik, men kun "4" i samlet karakter. Hvordan kan man sammenligne sådanne størrelser? Hvis anmeldelsen er skrevet på dækkende vis, er der ingen grund til sådan at udpensle spillets egenskaber på matematisk formel.

Her må jeg gribe i egen brystkasse og erkende, at jeg på ugebasis giver spil domme målt i nul til seks hjertes i Politiken. Og jeg hader hver eneste gang jeg skal skrive et tal i slutningen af en anmeldelse. Hvordan kan et tal forklare og indfange stemningen og følelsen af et spil? Hvordan kan man med matematik redegøre for en oplevelse? Men linjen er klar på denne redaktion, som på de fleste andre i verden: Film, teaterforestillinger, operakoncerter og spil kan eksakt måles i

hjerter - det er åbenbart kun bøger der har nået et højere evolutionsstadium, hvor de ikke længere er lænket til et tal for at klare sig i spalterne. Yderst pudsigt.

Bagved ligger sandsynligvis den evigtgyldige antagelse, at tal kan bruges til direkte at sammenligne kulturprodukter, mennesker, avlssvin og ja, computerspil. Men et 8/10 til Hitman 2 er vel ikke det samme som et 8/10 til Pro Evolution Soccer? Dvs. et fodboldspil - genren taget i betragtning - er lige så godt som Hitman 2 er som actionspil? Og hvad skal vi så bruge det tal til? At reducere anmeldelser til en eksakt videnskabelig - særligt i magasiner, der bruger procent-skalaen til at graduere deres spil - er i virkeligheden en fed hånlig fuckfinger mod det årelange arbejde, som spiludviklerne har lagt i spillet. Værste dødsynd er dog de anmeldelser, også hos Gamereactor, der er moderat mopsede hele vejen igennem en anmeldelse, men til sidst detonerer bomben med en pragtkarakter på 7/10 og derpå styrter i dækning forhåbentlig med en natsort samvittighed og evigt indfedtet i skyggen fra livsnødvendige annoncenenge.

Nu hvor 7/10 er blevet "middelmådig morskab for genrefans", og det at vi sjældent ser et computerspil anmeldt med under 4 i karakter i samtlige computerblade, kan dels skyldes denne inflation, dels at der anno 2005 ikke bliver lavet dårlige computerspil mere. Jeg vil lade dig selv vælge din sandhed. Løsningen kunne være at tvinge spil-anmelderne til at tænke over prisen på spil, reflektere over anmeldernes målgruppe og pengepung og derpå som en samlet flok lemminger droppe det opkort hysteriske talrytteri og absurde sammenligningscirrus. Og til Hr. Tanggaard, en udfordring: Lav næste nummer af Gamereactor uden at give karakterer til et eneste spil. Kan det overhovedet lade sig gøre?

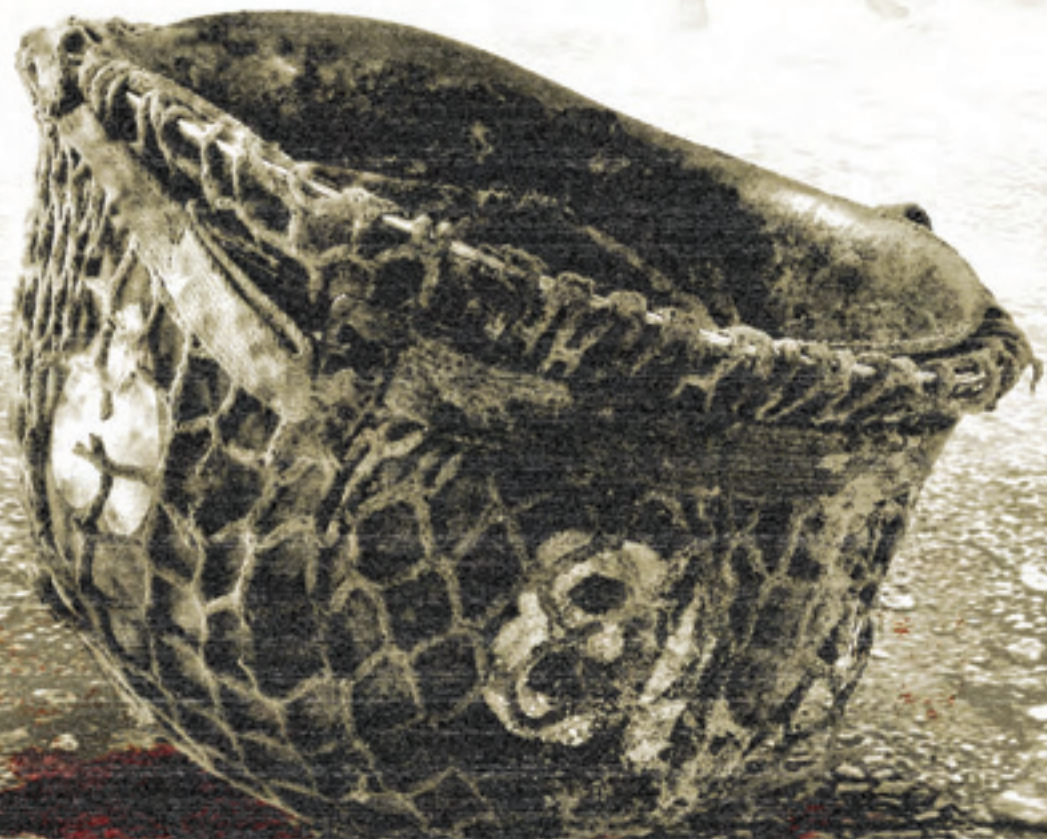
**\_Thomas Vigild**

Thomas Vigild er redaktør for Politikens spilsektion og har de seneste fem år skrevet et hav af artikler og anmeldelser for avisen. Alle meninger og holdninger i klummen er udelukkende hans og deles ikke nødvendigvis af resten af redaktionen.

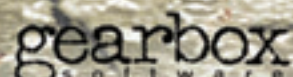
# BROTHERS ★ IN ARMS ★ ★ IN ARMS ★ EARNED IN BLOOD™

TAKING COMMAND ISN'T EASY.

TAKING THE CONSEQUENCES IS EVEN HARDER.



[www.brothersinarmsgame.com](http://www.brothersinarmsgame.com)



UBISOFT

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

Indhold

Prince of Persia: The Two Thrones,  
The Matrix: Path of Neo, The Movies,  
Star Wars: Empire at War og flere...



Dark Prince er prinsens alter ego, der toner frem, når hans mentale energi ikke er nok til at holde ham på afstand længere. Hans foretrukne våben er en sort kæde, der kan flå hovedet af modstanderen.

□ Format MULTI □ Udvikler UBISOFT □ Udgiver UBISOFT □ Genre ACTION □ Udgivelse DECEMBER

## Prince of Persia: The Two Thrones

Persiens bedste akrobat vender tilbage for allersidste gang, og fans får et brag af en slutning

"Da Prince of Persia 3 er slutningen på den episke historie om den tidsrejsende prins og da der ikke kommer flere spil i serien, så var det vigtigt for mig at slutte Sands of Time-trilogien af med et æredøvende brag. Two Thrones er det brag." Ben Mattes, spillets producer, lyser op i et enormt smil, og som han sidder der foran den flimrende skærm og guider prinsens alter ego Dark Prince gennem en bane, lægger jeg for første gang mærke til, hvor meget han brænder for sin kreation.

Han må have spillet, snakket og fortalt om Two Thrones så længe, at det er ved at hænge ham ud af halsen, men det er ikke til at se. Han viser med glæde baner, designs og afslører rask væk plottet for treeren uden så meget som at gabe en eneste gang. Manden er passioneret og han virker som den helt rigtige til at finde seriens unikke atmosfære fra Sands of Time frem igen. Den eventyrlyst, de mageløse gyldne nuancer og de østerlandske paladser jeg faldt for tilbage i år 2003, og som jeg har savnet lige siden. Mattes indrømmer dog også, at netop dette aspekt var vigtigt at få frem igen - det var hvad der gjorde det første spil så specielt. "Der var rigtig mange spillere som elskede musikken, den eventyrlige atmosfære og det massive fokus på gådeløsning. Men der var endnu flere der faldt for Warrior Withins kampe og den langt mere

trimmede motor. Det er de to aspekter vi nu forsøger at sammensmelte i det tredje spil. Og så gav det i øvrigt mening at skifte designretning med toeren, fordi der foregik et helt andet sted og til dels under jorden." Ben trækker kort vejret og griber så joypaddet igen. "Med Two Thrones er han tilbage i sin hjemby Babylon og derfor vender vi visuelt tilbage til sand, tårnhøje spir, sindrigt vævede gobeliner og masser af krumsabler."

Det tredje spil tager sin begyndelse hvor Warrior Within sluttede. Prinsen og Kaileena vender tilbage til Babylon, men på vej til byen rammes deres skib af en mystisk kraft, der splintrer fartøjet og sender prinsen en tur i det salte hav. Han skyller bevidstløs og uvidende om hans hjembys massive problemer op på et stykke strand udenfor byen, og her begynder det tredje og ifølge Ben Mattes sidste eventyr om den tidsrejsende prins. Jeg får joypaddet i hånden og bevæger mig igennem introen, der meget naturligt også fungerer som spillets tutorial. Hans akrobatiske evner er ikke blevet mindre siden sidste års kamptunge toer, men Two Thrones virker fra starten mere indbydende, ikke mindst på grund af det tydelige visuelle skift og de mol-klingende toner i baggrunden. Det er herligt at være tilbage.

Der går dog ikke længe før de første patruljerende fjender kommer til syne på en



## NETOP ANNONCERET - Devil May Cry 4

Dæmondræberen Dante er ikke sådan til at stoppe og nu vender han, ifølge Capcom, tilbage på Sonys kommende PlayStation 3 for at uddele flade og fyre bly af. Spillet er lavet af det samme hold som stod for treeren og det forventes på gaden i år 2006.



## NETOP ANNONCERET - Disgaea 2

Selvom Disgaea: Hour of Darkness nok ikke er blevet langet over disken i et væld af eksemplarer her i landet, så er der alligevel en håndfuld eventyrer, der kan glæde sig over at japanske Nippon Ichi er godt i gang med opfølgeren der lanceres i år 2006.



Det er ikke bare den visuelle stil der trækker The Two Thrones tilbage til den vidunderlige tid med Sands of Time. Ubisoft har også været meget påpasselige med antallet af fjender og gåder, således at der er en mere rimelig balance hele spillet igennem. Sniger-elementet er dog helt nyt og virker heldigvis på ingen måde som noget der læner sig op ad Sam Fishers skyggeeskapader. Ægte fans vil også være glade for at høre at Metal-soundtracket Godsmack er skiftet ud med egentlig østerlandsk baggrundsmusik.



balkon i det nedre Babylon. Præcis som det er tilfældet for mange storbyer dengang, så er byen helt tydeligt opdelt i en nedre, mere beskidt og fattig del, som er plaget af sygdom, og det er den del, prinsen i første omgang skal forcere. Jeg sniger mig ind på en af de intetanende vagter, og da jeg er mindre end en knivlængde fra ham, aktiveres en af Two Thrones nye tiltag, snigmordet. Dødsens stille og ekstremt elegant borer jeg kniven ind i ryggen på den panserede vagt og efterlader ham død på den kolde, hvide balkon, uden han nogensinde opdagede hvad der skete. Ben Mattes forklarer hvordan systemet virker: "Snigmordet gav os mulighed for at smide lidt mere dybde ind i det afsluttende kapitel ved at give spilleren valget mellem at hoppe hovedkulds ud i kampene eller snige sig ind på fjenden og derved undgå de ellers hektiske konfrontationer. Går det galt, så er du uden tvivl på spanden, og i visse dele af byen har vagterne sågar en Sand Gate, der gør det muligt for at tilkalde forstærkning med det samme, så det skal gøres ordentligt. I starten vil det kun være et enkelt knaptryk, der skal til for at lave et snigmord, men som fjenderne bliver mere intelligente og langt mere strategisk placerede, kræver det også mere og mere af spilleren. Vi kalder featuren et høj risiko, høj belønnings-system – og det virker strålende."

Jeg forsøger mig med et par vagter mere, men da jeg i min iver for at få dræbt en anden vagt rammer væggen med min kniv, så er fanden pludselig løs. Før jeg ved af det er jeg omringet af blodtørstige, kampdygtige sandsoldater, der kun er ude på at sende mig i graven. Al'en er nemlig langt mere dreven i Two Thrones, og derfor vil et fejlagtigt mordforsøg resultere i, at de både hører og ser mig. Ben Mattes indlader en anden bane og for første gang introduceres jeg for Dark Prince, der er Prinsens mørke alter ego. Hans moralske kompas fungerer slet ikke og han har absolut ingen skrupler, når det kommer til at dræbe sine fjender. Jeg giver ham en chance via et snigmord, og opdager med det samme forskellen på de to. Den mørke udgave af Prinsen kvæker sine modstandere med en kæde og når han hiver til, så flår han deres hoved af. Hans akrobatiske sektioner er også en smule anderledes. Som en anden Bionic Commando-soldat, bruger han kæden til at svinge sig rundt i. Desuden bruger han den i kamp til at sætte sig igennem overfor byens besættelsesmagt, så der er en betydelig forskel på de to karakterer. Præcis hvor det virker er doog stadig lidt af en gåde.

Det er dog først da jeg smides ind i et hektisk hestevæddeløb gennem Babylons trange gader, at Two Thrones for alvor begynder at tage form. For at bryde den



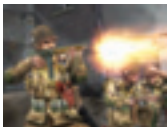
monotoni, der nogle gange kan forekomme i de akrobatiske og kampmæssige sekvenser, har Ubisoft indlagt et par hæsbælende væddeløb i hestevogn. Her tæsker jeg løs på X-knappen, så prinsen pisker sine to sorte hingste til at galopere derudad, alt imens jeg uddeler flade til de soldater, der er så dumme, at tro at der også er plads til dem i min gyldne vogn. Det er ekstremt lineært og en smule udenfor de spillemæssige rammer, de første to spil har bevæget sig indenfor, men det virker ærlig talt som et herligt afbræk. Jeg slutter af med se lidt mere af det enorme Babylon. Til forskel fra etterens guldrandende persiske haller og torens dunkle huler, så foregår treeren over flere dage i Babylon, med masser af muligheder for at hoppe hen over de flade hustage med en orange sol som den eneste passage. Der er en vis frihed i at kravle gennem vinduer, hen over balkoner og ned af faldefærdige afløbsrør. Noget af den mystik, magi og den vidunderlige eventyrstemning, der var i Sands of Time, er helt sikkert til stede i Two Thrones. Om det er nok til at gøre treeren til det eventyr toeren skulle have været, er svært at svare på endnu. Til gengæld er Ben Mattes ikke i tvivl om spillets kvaliteter, og da jeg pakker min skriveblok og blyant væk, siger han med stor overbevisning: "Two Thrones er klimakset i serien. Det er eventyret, der afslutter en af verdens bedste actionfabler og én gang for alle syer historien sammen. Det er et rigtig godt spil." Jeg håber inderligt på at han har ret, for jeg vil så gerne tilbage til det østerlandske eventyr, jeg forelskede mig i for et par år siden.

**\_Thomas Tanggaard**

**Gamereactor siger:** Med to karakterer, et mere alsidigt gameplay og en visuel stil, der trækker mere på Sands of Time end Warrior Within, kan det hele ende rigtig godt.

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



## NETOP ANNONCERET - Brothers in Arms 3

Ubisoft og Gearbox Software er fast besluttede på at fortsætte deres cinematisk og fængende soldater-epos Brothers in Arms. Firmaerne har netop annonceret en treer til næstgenerations-konsollerne og spillet vil blive trukket af Epics nye Unreal 3-motor. Spillet er på gaden næste år.



□ Format PLAYSTATION 2 □ Udvikler SHINY ENTERTAINMENT □ Udgiver ATARI □ Udgivelse 27 OKTOBER

## The Matrix: Path of Neo

Neo uddeler masser af håndmadder og cirkelspark ud i Shiny's opfølger til Enter the Matrix

Kan du huske det? Suset i maven første gang du overværede det fantastiske første afsnit af Matrix-trilogien. Det var ren filmhistorie og et af de få tidspunkter, hvor film bliver til ren magi. At de to efterfølgende film gjorde deres bedste for at forvirre, forpurre og afskrække de forventningsfulde fans, var et uventet antiklimaks, og at det første spil bygget over filmen fulgte samme stil, gjorde det ikke bedre. Trilogiens antiklimaks var dog småting i forhold til hvad fans af det talentfulde udviklerhold Shiny skulle trækkes igennem i forbindelse med Enter the Matrix.

Den lille amerikanske udvikler med den karismatiske Dave Perry i front, havde, inden de gik i gang med fortolkningen af filmen, udviklet alt fra successerien Earthworm Jim til et af spillhistoriens mest undervurderede strategispil, Sacrifice. Pressede deadlines og kravet om kreativ kontrol fra instruktørbrødrene bag filmen, som aldrig havde arbejdet med spil før, resulterede i et papirtyndt actionspil, som med rette blev begravet i bandeord og forundring af den samlede presse. Vel vidende at der skulle ske noget radikalt anderledes, har det derfor været ekstremt sparsomt med informationer fra Shiny

de sidste to år. Langt væk fra pressens søgelys og til tider paparazzilignende nysgerrighed, har firmaet nemlig arbejdet på deres personlige fortolkning af, hvordan trilogien i første omgang skulle være præsenteret som spil.

Path of Neo er en nøje udvalgt sammensmeltning af den samlede historie fra de tre spil, som delvist fortælles via filmklip og scener, hvor du får lov til at gengive de kendte actionscener med kontrollen over verdens eneste redning, Neo. Med kameraet placeret i tredjeperson, er det op til dig at dele prygl ud til alle der måtte stå i din vej, og dette gøres ligesom i filmen bedst med en blanding af slag, spark, skydevåben og slow-motion effekter. Desværre lyder det ikke kun som det katastrofale spil, vi i de forgangne år har prøvet at glemme - det både ligner og føles også som mere af det samme, selvom det er tydeligt, at Shiny har prøvet at dreje og pille ved de skruer og bolte, der udgjorde de mest fatale fejl ved det forrige spil. Kampsystemet er blevet kraftigt udbygget og byder nu på langt flere kombinationer og specialtricks, som både giver mere variation og som i højere grad får kampene til at ligne noget fra filmene. Desværre



## NETOP ANNONCERET - Every Extend Extra

På årets Tokyo Game Show annoncerede Tetsuya Mizuguchi, manden bag Lumines og Meteos, at Q Entertainment er godt i gang med en PSP-udgave af det velkendte gratis spil fra Internettet Every Extend Extra. Det udgives næste år.



## NETOP ANNONCERET - Total Overdose 2

Danske Deadline Games, der netop har udsendt deres første internationale spilbedrift, har meddelt at Total Overdose 2 er under udvikling. Spillet vil følge op på dette års succes med endnu flere eksplosioner, biljagter og skuddueller. Ude 2006.



På visse missioner tager Trinity med, men da hun på ingen måde er lige så hidsig som i filmene, så er hun mere til besvær end hjælp - hun kan nemlig nærmest ikke tåle af få tæsk for hun bukker og gør hun det, så fejler Neo sin igangværende mission.

har det udvidede sortiment af bevægelser også betydet, at du i enkelte situationer vil skulle bruge tre til fire knapper samtidigt, og det er oftest alt for besværligt i kampens hede. Kontrollen virker desuden ulogisk opbygget og det giver en dårlig smag i munden, når du er omringet af adskillige bevæbnede fjender og har svært ved at forsvare dig selv, fordi du aldrig helt ved, hvor de forskellige funktioner ligger på kontrollen.

Selv med et rodet kontrolsystem, var det absolut mest frustrerende ved den tidlige udgave af spillet dog, at det simpelthen ikke virkede, som om den aldrende spillemaskine kunne følge med. Min PlayStation 2 hostede og spruttede, mens den prøvede at pumpe billeder op på skærmen i en rimelig hastighed, og det skyldtes givetvis, at Shiny simpelthen har prøvet at uddrive for meget af konsollen. Lige fra udviklingen af RT-DAT grafikmotoren, der i sin tid var revolutionerende og muliggjorde spil som Messiah og Sacrifice, har Shiny været kendt for at skubbe til de tekniske grænser. Med Path of Neo har det betydet, at spillet er et af de første, der bruger Normal Mapping, som er den virkelighedstro måde at lave grafik på, og som man blandt andet har set i Chronicles of Riddick på Xbox. Oven i hatten har man kommet endnu et utal af effekter i og afsluttet det hele med den forfærdelige blur-teknik, der specielt er kendt fra Metal Gear Solid-serien. Resultatet er et spil, der skulle have skubbet de tekniske grænser på platformen, men som at dømme ud fra min tidlige udgave, ender i en haltende, hakkende, grafisk mudderpøl, vi kun kan håbe på bliver pudset gevaldigt op inden spillet kommer i handelen.

Jeg havde håbet på, at muligheden for selektivt at plukke de bedste scener fra de tre film, havde resulteret i et originalt og gennearbejdet actionspil, men da jeg afsluttede den forsmag på spillet, og ikke havde lavet andet end at banke et næsten uendeligt antal soldater og agenter, følte jeg mig en smule berøvet. Hvor var spillet, som skulle give det samme sus i maven, som det første kapitel i filmtrilogien? Hvor var de overdådige effekter, der karakteriserede filmens revolutionerende actionscener? Hvor var kvaliteten, Shiny engang var kendt for? På min skive fandtes intet af det.

Det skulle alt sammen have resulteret i et sandt eventyr for den lille dygtige udvikler, der endelig fik sit helt store gennembrud med en af tidens største licenser i ryggen, men indtil videre har jeg svært ved at se, hvordan det skal ende lykkeligt.

**\_Thomas Nielsen**

**Gamereactor siger:** Neo mangler en kraftig afpudsning for at ramme topformen. Vi begynder så småt at tvivle på Shiny og Dave Perrys evner som spillereatorer.

# Blazing Angels: Squadrons of WWII

Indtag luftrummet til masser af drabelige dueller

□ Format XBOX □ Udvikler UBISOFT □ Udgiver UBISOFT □ Genre ACTION □ Udgives NOVEMBER

Når jeg får et nyt flyspil mellem hænderne, kommer jeg altid til at måle det op mod Wings, som CinemaWare udgav til Amiga i starten af 90'erne. Du spillede rollen som pilot på en todækker under første verdenskrig og skulle nedskyde fjendtlige fly og bombe fjendtlige mål, og man følte virkelig, at man var en del af krigen, fordi spillet også havde en historie at fortælle, hvilket man ikke stod på alt for ofte dengang. Selvfølgelig sker sammenligningen med nutidens spil kun i mine tankers nostalgiske afkroge, hvor tiden har stået stille. Wings var godt og er det faktisk stadig, men magien ligger ikke nødvendigvis i selve spillet, men i mine minder.

Her fjorten år efter går Ubisoft på vingerne med en titel, som udspiller sig under anden verdenskrig. Den tidlige kode, vi har haft en tur i maskinen, skildrer japanernes luftangreb på Pearl Harbour. Bomberne regner ned, og jeg sidder i cockpittet på mit fly og skal have startet propellen. Et par cirkelbevægelser med joysticket og gentagne, hurtige tryk på A-tasten sætter propellen i omdrejninger, flyet accelererer, og jeg er i luften. Missionens mål er krystalklare "beskyt lufthavnen - nedskyd alle fjendtlige fly". Himmellrummet er fyldt med fjender, men i lighed med det seneste Ace Combat til PlayStation 2, er jeg ikke alene - jeg har nemlig støttefly ved min side. Jeg kan beordre enten mine individuelle pilotkammerater eller hele eskadrillen til at angribe, dække mig af, aflede en fjendes opmærksomhed eller samles omkring mit fly.

Scenariet er ikke langt fra det, Hollywood har skildret i filmen Pearl Harbour. De aggressive japanere sætter det flotte kystlandskab i flammer, og skærmen oplyses af talrige eksplosioner på landjorden. Fly og bygninger går op i røg, og det samme gør japanerne, da mine maskingeværers projektiler skærer gennem de japanske flys stålhårde ydre. Skal man tro Ubisoft, vil Blazing Angels indeholde 40 autentiske fly, som alle er modelleret efter den ægte vare. Alt fra haleror til udformningen af cockpits skal efter sigende ligne de fly, der sendte amerikanerne og deres europæiske allierede sejrigt ud af det blodigste og sorteste kapitel i verdenshistorien. Du får chancen for at dominere luftrummet under 20 intense missioner, som i høj grad skildrer de luftslag, der fandt sted uden for Europas grænser. Turen går både til Nordafrika, Filippinerne og Storbritannien. Ubisofts luftbårne WWII-eskapade svæver ind i butikkerne den 18. november, og forvent at der lander en anmeldelse fra vores hånd i tiden op til.

**\_Henrik Bach**

**Gamereactor siger:** Det var ikke meget, vi fik ud af vores begrænsede kode, men måske kan BA gå hen og ende som 128-bit konsollernes svar på Wings.



Blazing Angels kan ende med at blive en ret så velfungerende cocktail af luftdueller og strategi.

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



## NETOP ANNONCERET - Warhammer: Mark of Chaos

Namco sikrede sig som bekendt for et stykke tid siden, alle rettigheder til brugen af Games Workshops succesfulde brætspil - og nu kommer så det første spil kaldet Warhammer: Mark of Chaos. Der er tale om et RTS og det rammer gaden på Pc i slutningen af næste år.



## The Movies

Molyneuxs filmmaskine er ved at være klar til brug

Format PC Udvikler LIONHEAD STUDIOS Udgiver ACTIVISION Genre STRATEGI Udgives NOVEMBER

Film- og spilbranchen har været en som sammenvævet, klæbrig masse det seneste årti, hvor den ene Hollywood actionfilm efter den anden har undergået en mere eller mindre heldig spilmativering, mens djævleyngel som Uwe Böll har haft den frækhed at forvandle nogle af tidernes mest populære spilhit til famøse filmfiaskoer.

Så hvad pønser The Movies egentlig på? Er det blot endnu et pengegrisk forsøg på at tappe sig ind på det enorme publikum af filmentusiaster? Eller har den berygtede spilguru Peter Molyneux tænkt sig at gøre, hvad han nu engang gør bedst; give os muligheden for at udleve vores vildeste fantasier? Efter at have tilbragt nogle timer i glamourøst selskab med The Movies, tror jeg snildt, at svaret gemmer sig bag dør nummer to. The Movies er i realiteten opdelt i to forskellige, tværgående spil, som den enkelte gamer selv kan balancere mellem. Som udgangspunkt har du det klassiske simulationsspil, der hurtigt leder tankerne tilbage på Molyneuxs klassiker Theme Park – en tanke, der bestemt ikke er ubegrundet. Med en smule penge på bankkontoen og en stor græsplane i det nye Hollywood til at boltre sig på, skal du opbygge et storslået filmstudie i branchens spæde år. Du bygger en række bygninger, du ansætter folk, dekorerer studiet med blomster og statuer for at gøre dine ansatte glade, du bygger flere bygninger og ja, sådan fortsætter det i al evighed. Hvor let og overskueligt det end kan lyde, så skal det naturligvis tages i betragtning, at den mere glamourøse del af din stab, der primært tæller skuespillerne og instruktørerne, hurtigt kan udvikle stjernerlykker så voldsomme, at Marilyn Monroe ville have følt sig forarget.

Selvom simulationsdelen i det store og hele fungerede fint, i den tid jeg fik med spillet, så var det næppe det, jeg havde set frem til at give mig i kast med. Alt dette var som sådan prøvet før, og selvom det er godt forbedret over tidligere spil i samme kategori med små strejf af nytænkning, så handler The Movies efter min mening om én enkelt ting: at lave film! Nogle vil utvivlsomt bruge spillet udelukkende til at eksperimentere med skøre filmideer, mens andre vil benytte deres fantasi til at føre sit filmstudie til tops på ranglisten. Hvordan Lionhead nogensinde skulle opstille en ramme, der muliggør skabelsen af uendeligt mange filmideer, har altid været det helt store spørgsmål, og en iboende frygt har da også gang på gang nedsat mine forventninger. Så var al denne frygt ubegrundet? I store træk, ja. Selvom The Movies naturligvis har sin øvre grænse, så virker mulighederne i øjeblikket uanede. Fra valget af skuespiller, til kostumer, til scener, til kulisser og ikke mindst den spændende postproduktion, hvor lyd og musik kan tilføjes, så forkæler The Movies dig med et spektakulært udvalg. Hvad enten du ønsker dig et klassisk simulationsspil i ægte Molyneux-stil, eller at udfordre Steven Spielberg og Martin Scorsese i en Oscar-kamp til døden, så har The Movies uendeligt meget potentiale.

\_Jesper Nielsen

**Gamereactor siger:** Filmentusiastens drømmespil, der trods sine rige muligheder har sandsynlighed for hurtigt at blive trivielt, hvis filminteressen mangler.

## Star Wars: Empire at War

Hiv galaksekortet frem og send fodtropperne i aktion

Format PC Udvikler PETROGLYPH GAMES Udgiver ACTIVISION Genre STRATEGI Udgives NOVEMBER

George Lucas er min helt. Ja, så enkelt kan det faktisk siges. Dét ene sind har helt alene skabt et af de mest sprudlende, fantasifulde og fantastiske universer, jeg nogensinde har været udsat for. Star Wars har altid stået øverst på listen over inspirationskilder og uanset hvad de andre siger, så er alle filmene fandens gode!

Alligevel har der altid manglet noget indenfor universets spiludvalg. Vi har haft rumduellerne i en X-Wing, hurtige og hæsbæsende lysværdskampe og store onlineslag mellem de gemene fodsoldater, men alligevel har jeg aldrig kunnet trække i den sorte maske og som Darth Vader styre mit imperium rundt på en invasionsrejse gennem galaksen. Star Wars: Empire at War er dog næppe et projekt, der vil bryde meget ny grund inden for strategigenren. Selvom spillet generelt føles ganske anderledes end alt andet, så er gameplayet i det store og hele en fortsættelse af succesfulde erfaringer. Mest bemærkelsesværdigt er en fuldstændig udryddelse af ressourceindsamling og basebygning, som vi kender det. I stedet foregår alt dette ude på det flotte galaksekort, hvor du på hver erobret planet kan bygge enheder og bygninger, så slagene i sig selv udelukkende er fokuseret på hårdkogt action.

Spillet, der er centreret omkring perioden mellem Episode 3 og 4, følger en lineær og måske en smule trivielt linje hele historien igennem, hvor du blot rykker fra planet til planet i jagten på det endelige galakseherradømme. For at give en smule mere variation, er kampene delt op i både rum- og jordkrige. Selvom førstnævnte måske kan virke som den umiddelbart mest interessante, så taler vi her over en lettere overfladisk tilgang, der ikke giver anledning til dybere strategisk overvejelse.

Der er ingen tvivl om, at Empire at War primært henvender sig til fans af Star Wars. I sig selv har det måske ikke det store at tilbyde i forhold til konkurrencen, men de mange fascinerende slag, der atter bliver vakt til live, den store galakse med over 40 planeter, alle de genkendelige enheder og så selvfølgelig de mange små helte som Luke, Obi-Wan og Darth Vader, tilfører spillet så meget charme, at norden hurtigt bliver vakt til live. Især når spillets onlinemuligheder tages i betragtning, hvor Petroglyph både har lagt an til co-operativt samarbejde og 8-personers store slag, så bliver Empire at War utvivlsomt en titel, der er en obligatorisk del af ethvert Star Wars-bibliotek. Hvor søren fik jeg nu lagt min sorte hjelm og det røde lysværd? I må lige have mig undskyldt.

\_Jesper Nielsen

**Gamereactor siger:** Enhver Star Wars-fans våde drøm, men som strategispil virker det ikke synderligt banebrydende på nogle fronter - desværre.



Empire at War er uden tvivl et velfungerende spil med en ypperlig balance af forskellige enheder imellem - men fornyelserne udebliver



Hvis du som os, altid godt har kunnet tænke dig, at styre galaksen med en hård hånd, så bliver der rigeligt med muligheder for det i Empire at War, der byder på et kærligt gensyn med film-trilogien.

A COMMON ENEMY

AN UNCOMMON ALLIANCE

# X-MEN

LEGENDS II

RISE OF APOCALYPSE

[X-Men-Legends2.co.uk](http://X-Men-Legends2.co.uk)

Release 14 October 2005



PlayStation 2

PSP

WITH NET PLAY



XBOX LIVE

NINTENDO GAMECUBE



MARVEL, X-Men and all Marvel Characters and the distinctive X-Men logo are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. [www.marvel.com](http://www.marvel.com). Game published by Activision Publishing, Inc. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "X", "PlayStation", "PSP", "XBOX" and "XBOX LIVE" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



MARVEL

ACTIVISION

[activision.com](http://activision.com)

# Verdens 12 bedste racing-spil

**Benzindampe, bremsespor og lækre lædersæder. Vi har fundet den allerbedste og mest hæsblesende racer nogensinde**

**A**lle har en mening om racing-spil, fordi alle stort set har spillet mindst et af dem på et eller andet tidspunkt. Måske var det det lokkende, røde Ferrari-kabinet, der lystigt spillede Magical Sound Shower, mens en knaldrød øse drøede ud af pragtfulde landeveje flankerede af palmer og en orange solnedgang, der gjorde det for dig. Det kan også have været det overvældende fire-spiller pangfarvede monster Daytona USA. Måske var det de rå hestekræfter i Sega Rally, der vandt din sjæl, eller også var dit første møde med racing-genren, da Polyphony Digital i sin tid lancerede deres første Gran Turismo til PlayStation.

Uanset hvad, har du lige siden været bidt af en gal racerfører – ligesom os.

Racing-genren kan dog hurtigt dele spillerpuljen i to lejre. Dem der foretrækker de ultra-realistiske, 800 biler stærke benzindrøn med glatte linier, ægte mærker og designs og en følelse af G-kræfter, og dem, hvis højeste ønske er at slå færdselsreglerne fra og drøne derudad i alt fra en gokart til et futuristisk skib, eller måske endda en enorm monstertruck. Det samme gælder verdens mange udviklere. Mens Sonys faste partner Polyphony Digital mener, at perfekte sving ved den rette fart og en simuleret følelse af G-kræfter er vejen frem, så har Namco kategorisk nægtet at fylde deres Ridge Racer-serie med unødvendige og forstyrrende elementer. Ridge Racer er i stedet indbegrebet af en ægte arkaderacer. Powerdriften er omdrejningspunktet, og specielt i den netop udgivne PSP-version, hvor bilen kan drejes hele vejen rundt, mærker man

Namcos trækken på skulderen over realisme. De seneste år har der været en del gode racing-spil i helt forskellige genrer. Rally er for alvor ved at få foden indenfor døren, og da engelske Sumo Digital, der i øvrigt har lokaler lige overfor en Ferrari-forhandler, sidste år genoplivede Outrun, stod store dele af redaktionen på den anden ende. Ikke nok med at udvikleren fik ramt sjælen i serien med de enorme vistaer og de eftertragtede biler, så formåede de også at fylde på tanken med helt nye mini-spil. Resultatet var en fremragende racer og et spil, der ramte os alle lige i hjertekulen. Det var også året, hvor Criterion ramte topformen og serverede os Burnout 3: Takedown. Gennem to spil havde den engelske udvikler finpudset og perfektioneret deres helt egen niche indenfor bilspil, og med Takedown, fik vi så muligheden for at kombinere hidsig racing med spektakulære harmonikasammenstød. Verden har ikke været den samme siden dengang.

De seneste år er det dog gaderaceren, der har vundet frem – og med stort set det samme udtryk bestående af Pimp Your Ride-følge, bling-bling, så man blændes, og tung hiphop musik, har både Electronic Arts, Rockstar og Codemasters forsøgt at overtale os til at være nede med de coole. Dele af redaktionen har taget konceptet til sig, mens andre stadig har meget svært ved at udskifte de høje hastigheder med muligheden for at lege Barbie-dukke med ens bilpark. Uanset hvad, så drøner racing-genren derudad uden at se sig tilbage og vi glæder os til at indtage den virtuelle asfalt igen og igen.





## 12 Burnout 3: Takedown

FORMAT PS2 UDGIVER Criterion Games ÅR 2004

Der er ingen vej udenom Burnout 3: Takedown, når en Top 12 skal sammensættes. En perfekt balance bilerne imellem, ekstremt smukke og yderst spektakulære harmonika-sammenstød og en helt urealistisk høj fart, giver Criterion Games den tolvte plads på listen over verdens bedste bilspil. En fuldblods arcaderacer, der ganske enkelt holder hele vejen.



## 11 Colin McRae Rally

FORMAT PSOne UDGIVER Codemasters ÅR 1998

Colin McRae slog benene væk under os, da vi i sin tid lod Codemasters mudderopvisning snurre i maskinen. En helt sublim bilfysik, blændende og ekstrem krævende landskaber med perfekt simuleret mudder-, asfalt- og grus-underlag og et ræs mod tiden, fik os til at sidde fast foran skærmen i månedsvis. I det år fik rally-sporten en hel del nye fans under vingerne.



## 10 TOCA 2

FORMAT PSOne UDGIVER Codemasters ÅR 1998

Med TOCA 2 ændrede Codemasters vores syn på racingspil. Og det var hverken den pæne grafik eller de mange Touring Car-licenser, der gjorde udslaget. Det var derimod den perfekt simulerede asfaltfysik, der fik os til at skrike i vanvid og frise af fornøjelse. Oplevelsen blev naturligvis ikke dårligere af, at spillet havde en velsmurt multiplayerdel. Fremragende.



## 09 GTR

FORMAT PC UDGIVER SimBim ÅR 2004

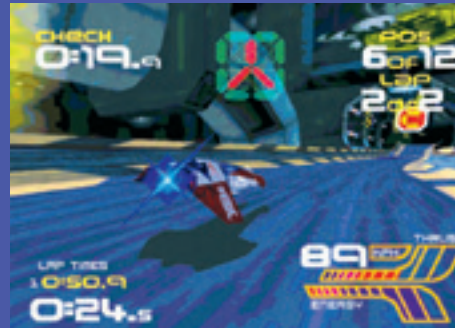
GTR var for svært for en del spil-anmeldere at rumme, men vi så straks, hvor finpudset og fantastisk spillet reelt var. GTR er ren racing-glæde krydret med en ekstrem høj sværhedsgrad, fabelagtig grafik og en eminent simuleret fysik. Med det helt rigtige rat og et ordentligt mønster af en PC, er det det tætteste du givetvis kommer på at drøne Anderstrop til ukendelighed.



## 08 Wave Race 64

FORMAT Nintendo 64 UDGIVER Nintendo ÅR 1996

Den dag i dag er der stadig mange, der ikke fatter omfanget af Nintendos vandeskapader. Dynamisk vand, der konstant ændrede form og kraft og som blotlagde helt nye racing-ruter, Kawasaki-vandscottere, der hoppede op og ned på de blå bølger og med en sublim styring, var med til at fastholde os foran fjernsynet i måneder. Uden tvivl et af Nintendos bedste spil nogensinde. Du skal ganske enkelt prøve det.



## 07 Wipeout 2097

FORMAT PSOne UDGIVER Psygnosis ÅR 1996

Det originale spil skabte en helt ny genre, men det var toeren, der cementerede højhastighedsracerens berettigelse. Poleret, rasende hurtigt og vanvittigt smukt, var Wipeout 2097 toppunktet af fremtidsracing. Og til tonerne af The Future Sound of London, Chemical Brothers og Prodigy, blev vi blæst til stumper og stykker. Uden tvivl en genredefinierende racer, der ikke er blevet et gram dårligere med årene. Åh, det var tider dengang.



## 06 Super Mario Kart

FORMAT Super Nintendo UDGIVER Nintendo ÅR 1992

Præcis hvor mange måneder vi har siddet på kanten af sengen og nydt Mario og hans venner ræse derudad på de fabelagtige Mode-7 baner, alt imens vi indsamlede alskens bananer, padehatte og lyn, er uvist, men Super Mario Kart er stadig en stenhård redaktionsfavorit. Multiplayerdelen hører i øvrigt også til blandt en af verdens bedste. Gokart-racing har aldrig været sjovere i Marios evigt farveglade platform-verden.





## 05 Daytona USA

FORMAT Arkade UDGIVER Sega ÅR 1999

Måske var det den enorme fire-spiller udgave, der gjorde et stort indtryk på os, eller også var det de hydraulikstyrede kabinetter. Daytona USA huskes i hvert fald som en af de ypperligste arkaderacere hos rigtig mange af redaktionens spilhoveder. Beginner var forholdsvis lige til, men når du endelig kom til expert, så var det bare med at holde fast på hjelmen. Og hvem har ikke prøvet at tage samtlige kuglekegler i svinget?



## 04 Outrun

FORMAT Arkade UDGIVER Sega ÅR 1989

Yu Suzukis fremragende røde Ferrari har virkelig sparket sig ind i vore hjerter. Men de smukke landskaber bestående af palmer, vindmøller, blomstermarker og viadukter, en perfekt sammensat platte af letgenkendelige melodier og masser af japansk charme, er Outrun et spil, der i den grad har været med til at forme racing-genren. Er det Passing Breeze, vi kan høre? eller er det den brummende Ferrari-motor?



## 03 Ridge Racer

FORMAT PSOne UDGIVER Namco ÅR 1994

Namcos lanceringsspil brændte gummi af som aldrig før, og var et perfekt eksempel på PSOne-maskinens umådelige kræfter. Når man med afsindig høj fart passerede modstanderen og samtidigt lavede de mest vanvittige powerdrifts, så var der ingen følelse, der kunne toppe det. Den enormt solide fartfølelse, den dengang fabelagtige grafik og den velfungerende arkadefysik, var med til at gøre spillet fremragende.



## 02 Gran Turismo

FORMAT PSone UDGIVER Polyphony Digital ÅR 1997

Hvad var der for Gran Turismo introducerede dig for ekstrem velsmurt bilfysik? Ja, det er svært overhovedet at huske dagene for Polyphony Digital's dybt ambitiøse og ekstremt teknisk begavede spil ramte gaderne tilbage i 1997. Her var spillet, der på få øjeblikke forvandlede decideret bilspil-hadere til savlende børn og voksende mennesker til pjækkende vrag. Gran Turismo er uden tvivl faderen til den moderne racer.



## 01 Sega Rally

FORMAT Sega Saturn UDGIVER Sega ÅR 1995

**VERDENS BEDSTE RACING-SPIEL**

Før udgivelsen af Sega Rally smed vi konstant femkroner i arkadespil som Turbo Outrun og Cruis'n USA. Vi konkurrerede i konsolracere som Top Gear, Super Off Road og Virtua Racing, men da Sega Rally ramte den lokale grillarkade, så var det som om der sprang en bombe – og det er til trods for at Sega kun kort forinden lancerede det strålende Daytona USA. Grafikken var sanselos smuk, følelsen af at sidde bag rattet uovertruffen og banerne udført med millimeter eksakt præcision. Uden Sega Rally var der ikke spil som Colin McRae Rally, V-Rally, eller for den sags skyld Rallisport. Intet spil før eller siden har fået os til at jage hundreddele af sekunder, som Sega Rally gjorde det. Hvert sving var en prøvelse, hver udskridning en opgave og hvert eneste bump en fantastisk oplevelse. Sega Rally er uden tvivl verdens bedste racing-spil, og sådan er det bare. Se så og få købt en Sega Saturn og et eksemplar af spillet. Du vil ikke fortryde det.



# the AMERICAN WASTELANDS

calling  
 october  
 2005



"biggest leap forward yet"  
 -Yahoo! Games

HOLLYWOOD

## TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

EXCLUSIVE SOUND TRACK  
 FEATURING: MY CHEMICAL ROMANCE, FALL OUT BOY, PINK PANDAS, TAKING BACK SUNDAY, COVERING PUNK CLASSICS

th-american-wasteland.com



PlayStation 2

WITH NET PLAY



XBOX LIVE  
 ONLINE ENABLED



ACTIVISION

Tony Hawk's American Wasteland © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Online play requires internet connection and Memory Card (MCM) (for PlayStation 2) (each sold separately). NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. VODAFONE, the Vodafone logos and Vodafone live! are trade marks of the Vodafone Group. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



activision.com



Format: XBOX 360  
Udvikler: RARE  
Udgiver: MICROSOFT  
Genre: ACTION  
Udgivelse: 2 DECEMBER

# PERFECT DARK ZERO

Englands bedste agent vender tilbage for at vise helt nye sider af sig selv. Jesper har testet Rares længe ventede opfølger

**B**ilen stopper for en kort stund foran den elektriske port, mens chaufføren kigger forvirret omkring efter en måde at komme igennem på. Man kunne fristes til at tro, at dette var indgangen til den britiske efterretningstjeneste, eller bare en forhistorisk park med forvoksede øgler, men midt ude i det engelske bøh-land har den legendariske udvikler Rare forskanset sig. Hvis jeg ikke vidste bedre, så ville jeg aldrig tro at jeg var i den engelske soveby Twycross, der gennem de seneste tolv år har været hjemsted for Nintendos tidligere partner Rare. Det er nærmest helt uvirkeligt.

Det er nogle drenge, der forstår at gøre indtryk, og mit hjerte pumper med næsten faretruende hastighed, da porten endelig åbner sig og bilen langsomt kører ned ad den snoede vej, mens kontorbygningerne rejser sig i baggrunden. Med hundredvis af sjældne dyrearter og Zen-inspirerede haver overalt på det enorme kompleks, er Rare utvivlsomt en udvikler, der nyder sit aflukkede territorium, men når man har et spil som Perfect Dark Zero under udvikling, er ro

dog det sidste de kan forvente. Efterfølgeren til megahittet fra Nintendo 64, spillet der er udset til at trække i Master Chiefs sko og fænomenet, som fik en haglbyge af kritik af efter dets skuffende afsløring på MTV i maj. Kun et par dage senere viste firmaet spillet frem på E3-messen og reaktionerne var de samme; dette var ikke den opfølger verdens mange fans havde forventet sig og spilljournalister listede slukøret ud af fremvisningslokalet. Rare har derfor meget at skulle bevise og Perfect Dark Zero er sandsynligvis den mest afgørende titel i hele firmaets levetid. Men kan den legendariske udvikler overhovedet klare presset?

"Alt vi er interesserede i, er at lave et godt spil", fortæller Chris Tilston, der gennem de sidste fire og et halvt år har arbejdet intensivt på at designe Perfect Dark Zero. "Det er muligt, at spillet vil have samme effekt som Halo, men for at være helt ærlig, så er det ikke noget vi går og bekymrer os over". Nervositeten er bestemt ikke at mærke hos den rutinerede herre, selvom dette er første gang siden den lunkne MTV-afsløring, at Rare fremviser deres mysteriebarn for omverden. Spillet, der startede sit liv på GameCube og siden rykkede til Xbox ved



Den enorme futuristiske skyline danner sammen med den flyvende aktivitet en imponerende baggrund for spillets urbane områder. Denne del af spillet skuffer ikke.



At gå i dækning er en nyttig egenskab i Perfect Dark Zero og der er rig mulighed for at benytte tiltaget gennem hele spillet, når skindet skal reddes.

Microsofts opkøb af udvikleren, tog for cirka halvandet år siden så endelig springet til Xbox 360, hvilket både resulterede i endeløse timer med at omskrive koden og ikke mindst muligheden for at udvide spillets muligheder, så det kunne nå sit fulde potentiale. Alligevel er det en historie, der snart er fortalt så ofte, at den er mere kedelig end "Endelig Søndag" på DR1: Spillet udsættes og udsættes kun med forbedringer i horisonten, men ender som en gang forvirret sjask, der mangler både hoved og hale. Hvis der er to ting, Rare har haft masser af, så er det tid og penge, og der findes næppe nogle undskyldninger for et dårligt spil, men har alle disse ressourcer i virkeligheden gjort mere skade end gavn? Mit første indtryk er stadig en smule mudret. På den ene side er Rares opfølger et interessant udspil med en del spændende indslag, på den anden er det et haltende spil, der ikke virker til at indfri de urimeligt høje forventninger verdens mange Joanna Dark-fans reelt har. Det er uden tvivl svært at være Rare.

Der er ingen grund til at lægge skjul på, at mine egne forventninger til Perfect Dark Zero er tårnhøje, når originalen stadig rangerer blandt en af verdens bedste FPS-oplevelser i mit bugnende spilbibliotek. Heldigvis fandt jeg straks de gamle følelser frem, da spillets første bane sprang frem på skærmen og introducerede hovedpersonen, Joanna Dark, i en

nyere og mere yndefuld udgave. Med spillets historie sat en del år før originalen, har frøken Dark modtaget en ordentlig make-over, der måske vil tiltrække mere opmærksomhed end det er superagentens intention. Men det er der en grund til og det afslører Rare lidt senere på dagen, dog uden at røbe så

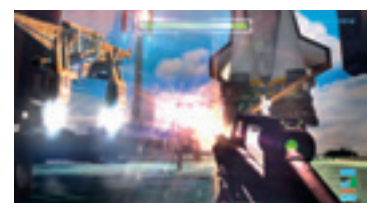
## "PERFECT DARK ER LANGT MERE EN EVOLUTION END EN REVOLUTION"

meget som et par linier af historien bag opfølgeren.

Med hendes korte, puskede røde hår, strømlinede udstråling og tætsiddende dragt, der leder tankerne hen på Catwoman, røg hun hurtigt ind på min førsteplads over kvindelige superhelte, og de efterfølgende timer afslørede hurtigt, at denne kvinde kan mere og andet end at se godt ud. Spillet tager sit udgangspunkt i det enorme Trinity Complex, der som en bedre olieplatform er lokaliseret midt ude på oceanet, med over halvdelen af bygningen gemt under vandets overflade. Her får Dark til opgave at destruere en computerkerne. Med de 80'er-inspirerede computerrytmer dundrende i baggrunden og den unikke kombination af bløde former og hårde kanter, sætter Perfect Dark Zero hurtigt sin helt egen stil, og der går ikke mange sekunder, før jeg føler mig som en fremtidens feminine svar på James Bond.

Perfect Dark Zero er langt mere en evolution end revolution, hvor Rare tydeligvis har ladet sig mærke af de stribevis af FPS-udgivelser, der har ligget i kølvandet på originalen. Dette giver en dejlig blanding af letgenkendeligt gameplay og strejf af nytænkning, hvor man for første gang virkelig opfordres til at gå i dækning, mens patronerne flyver omkring ørene på én. Selvom denne mekanisme er situationsbestemt og kun kan bruges, når et lille A popper frem på skærmen, så er det heldigvis et så gennemgående

Holdets danske talent, Bjørn Madsen, har gjort sit arbejde uhyggeligt godt: eksplosionerne er simpelthen fantastiske! Disse er uden tvivl næstgenerations-materiale hele vejen.





træk, at det ikke bare føles som en tandløs gimmick. Perfect Dark Zero har tonsvis af glidende overgange mellem første- og tredjeperson, både når du går i dækning, laver et rullefald eller benytter dig af et fartøj. Overraskende nok ødelægger dette hverken tempoet eller identitetsfølelsen, og selvom kameraskiftet under et rullefald kan være overvældende i en kort periode, så er det næppe noget, jeg ville undvære. Der er en helt specielt over tiltaget der distancerer Perfect Dark Zero fra konkurrenterne. Den toptrænede superagent ville dog aldrig kunne komme langt kun med sine akrobatiske egenskaber, så Rare har naturligvis udstyret hende med et arsenal af en anden dimension.

Vi snakker intet mindre end 26 forskellige våben, alle med sekundære og måske endda tertiære funktioner, der kan give alt fra røntgen-scanning til illusionsfremkaldende skud – og så kan de mindre våben naturligvis bruges i hver hånd.

Med valg af diverse våben og high-tech gadgets før hver enkelt mission, har Rare tilegnet spillet en meget progressiv opbygning, hvor det er vigtigt at indsamle det rigtige udstyr i banerne. Joanna Dark er tydeligvis ingen Mr. Universe, og selvom tusebarnet nu sagtens kan svinge en proper næve, så er hendes våbenudvalg i banerne relativt begrænset – naturligvis også påvirket af et decideret designvalg. Systemet er relativt enkelt: froken Dark har sammenlagt fire "våbenbokse", hvor hvert våben vil optage mellem en og tre bokse, alt efter størrelsen. På den måde så tvinges du lidt

ligesom i Resident Evil til at vælge dit arsenal med omtanke. Når der pludselig ikke er plads til alt, så kunne det jo være at den ekstrem tunge og klodsede raketkaster ikke skulle med på eventyr. Det indbyder også til en række taktiske overvejelser, eftersom to Uzi'er ville give en lækker, men upræcis to-hånds kombination, hvorimod en stor snigriffel og en enkelt pistol hurtigt kunne blive et problem i større slag, men tilbyde præcision fra store afstande. Heldigvis er det muligt at samle

## "RARE ØNSKEDE AT HOLDE HISTORIEN I PDZ TÆT IND TIL KROPPEN"

nye våben op i banerne, hvilket betyder, at man nøje skal påregne hvert våbens brug i de forskellige situationer. Præcis samme princip gælder ligeledes i brugen af gadgets, og selvom udvalget og brugen i dette tilfælde er langt mere begrænset, så har de mange dingener alligevel en vigtig rolle, da de i høj grad kan påvirke spillets udfald. Dette gælder naturligvis ikke i det større billede, men banerne er opbygget med flere ruter i sinde, og her kan du bruge det elektroniske legetøj til at komme nye ad veje og endda støde på sekundære mål.

Rare ønskede stadig at holde historien i Perfect Dark Zero tæt, selvom det i overfladiske træk omhandler Joanna Darks udvikling frem til det originale spil. Vi fik også kun et mindre udsnit af spillets baner at føle, men med alt fra store bjergpas og dystre junglebaner i horisonten, kunne det lade til, at vores heltinde kommer vidt omkring. Dette er hun ikke alene om, for i sand Halo-stil har hun konstant en hjælpende hånd, nu bare i menneskelig form. Mere snakkesalig end Lotte Heise og med en stærkere accent end en texansk fårehyrde, er den altid rapkæftede Chandra med dig i øret fra første færd. Hendes velmente råd kan muligvis blive en anelse for mangfoldige i længden, men heldigvis har Rare indbygget et system, der vil justere hendes råd, alt efter dine færdigheder. Kort sagt, jo værre du spiller, desto mere vil hun skrigende dig i øret.

At Perfect Dark Zero foregår en del år før originalen, har

Vores kvindelige heltinde skal naturligvis ikke gå hele spillet igennem. Selvom de gældende motorcykler ikke var brugbare, så kunne Rare garantere, at froken Dark nok skulle få sin chance. Holdet har også inkluderet et jetpack - den så vi heller ikke. Suk.



### Download

I en tid hvor alt på Pc stort set patches sammen, har Rare forsøgt at inkludere så meget som muligt fra start. Dog har firmaet måtte droppe visse ideer for at have spillet færdigt til lanceringen af Xbox 360. Det drejer sig om 50-personers multi-player-delen der er reduceret til 32 og Kill tv-funktionen som helt må udelukkes. Begge forventes dog som en pakke der kan hentes over Xbox Live efter udgivelsen.





Vi fik desværre ikke mulighed for selv at opleve junglen, men mon ikke Rare har fået lidt inspiration fra Far Cry?

hub village



måske ikke været helt tilfældigt. Ifølge Rare fik de ujordiske bekendtskaber fra Perfect Dark, også kendt som rumvæsner, langt fra den varme velkomst, som forventet. Selvom spil som Halo efterfølgende har bevist, at de fremmede slet ikke behøver at være så kedelige endda, så har Rare denne gang taget et mere jordisk standpunkt med Perfect Dark Zero. Alligevel virker det ikke helt usandsynligt, at vi kommer til at møde mere end mennesker, og da der blev spurgt til, hvorvidt den elskede alien Elvis ville gøre en genkomst, kunne Rare kun trække på skuldrene og sige "måske".

Perfect Dark Zero lyder på papiret som et virkeligt omfangsrigt og nytænkende spil i genren, og selvom dette decideret er usandt, så fik jeg ikke helt det første indtryk af spillet, som jeg kunne have håbet. Der har altid lydt en vis skepsis overfor spillets grafiske aspekt, og dette gav en



Med lækre effekter som motion blur og lydbølger kan Perfect Dark Zero hurtigt trække tænder ud på Microsofts nye konsol. Det er et ret imponerende syn at være vidne til.

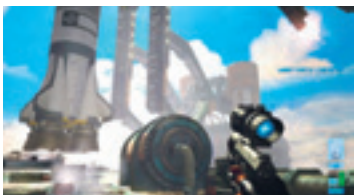
## "TIDSPRESSET HAR EFTERHÅNDEN GJORT SIT UDSLAG I LISTEN OVER MULIGHEDERNE"

mærkbar genlyd fra alle de fremmødte. Spillet er på ingen måde grimt, men der var småt med særligt imponerende elementer, mens billedet ofte haltede efter og skyggerne stadig så uendelig kantede ud. Der var dog enkelte sekvenser, der alligevel formåede at blæse mig omkulde, især de større slag, hvor eksplosioner og lækre partikeleffekter hurtigt fyldte skærmen med grafisk guf. Dette kan vi takke holdets danske special effects-programmør, Bjørn Madsen, for, der dog ikke mente, at Perfect Dark Zero har modtaget en hel fair

sammenligning. "Hvis vi kigger på, hvad de andre [Sony, red.] har fremvist, så har det stort set været et stort tryllesnummer, fortalte han ivrigt. "Alt imens har vi udelukkende fremvist spillet i dets nuværende stadie. Det er en svær og urimelig kamp, men vi er sikre på, at spillet nok skal imponere, når det er færdigt".

Grafikken var desværre ikke det eneste, der nærrede min skepsis omkring spillets endelige kvalitet. Den version af Perfect Dark Zero vi fik smidt i hænderne svømmede i et hav af tåbelige fejl, hvor fysikken ofte fejlede fuldstændigt og AI'en til tider ikke havde mere hjernekapacitet end en hamster. Dette gjaldt både i single- og multiplayerdelene, hvor især sidstnævnte ofte var helt uspilbar med forkert registrerede antal dræbte og forsinkede dødsanimationer. Der er naturligvis fejl at forvente i enhver tidlig udgave af et spil, og selvom min spilletid med det meget velpolerede Kameo muligvis havde forvrænget min standard, så kunne alle disse fejl ofte give et uoverskueligt indtryk. Rare har trods alt kun lidt over en måned tilbage, og medmindre de i ren provokation har proppet en





Banerne i Perfect Dark Zero vil være både store og varierede med både krigs-lignende scenarier og mere personlige dueller. Det ser godt ud.

masse unødige fejl ind i spillet bare for at irritere os, så skal de til at skynde sig en smule.

Tidspresset har efterhånden også gjort sit udslag i listen over Perfect Dark Zeros muligheder. Den meget vigtige multiplayer er skåret ned fra 50 til 32 personer, mens det såkaldte Kill Tv, der skulle lade publikum se verdens bedste superagenter nedslagte hinanden i de virtuelle arenaer, også måtte lade livet. Spillets co-operative del er heldigvis stadig til stede, hvor især det online-mæssige aspekt bliver en uhyggelig vigtig kerne for Perfect Dark Zeros fremtid.

"Det har været et teknisk helvede at få op og køre", fortalte Bjørn Madsen, og med et fuldstændigt indbygget Havok 3-fysiksystem, enorme baner og tonsvis af fjender, er det bestemt ikke overraskende. Selvom Rare var grundlæggeren af co-op i FPS-spil, var det Bungie, der gjorde det til en nødvendig forudsætning for ethvert succesfuldt spil i genren, og nu vil den britiske udvikler for alvor vise, hvordan denne populære mulighed kan udnyttes til sit fulde potentiale. Langt de fleste af spillets 13 singleplayerbaner er skræddersyet til co-op, hvor den anden spiller overtager en ellers computerstyret person. Det bedste eksempel foregik inde i den futuristiske storby, hvor Joanna Dark skulle beskytte sin far, Jack Dark, fra tagene på bygningerne med alskens langtrækkende våben, mens han skød sig vej igennem fjenderne flere etager nede. Med mange forskellige ruter og strategier at vælge imellem, skal det nok give de mere

overvældende mængde af småfejl, eller bare var et spørgsmål om lunkent design, var umuligt at sige, men fejlene har naturligvis gjort sit for at ødelægge mit indtryk af den berygtede titel. Vi fik desværre heller ikke mulighed for at hoppe ombord i spillets begrænsede udvalg af fartøjer, som blandt andre inkluderer en jetpack. Der er ingen tvivl om, at små ting som disse kan udgøre en gevaldig forskel, når de endelig implementeres.

Nu skal der heller ikke gå for meget dommedagsprofeti i den. Det er ofte i spils allersidste periode, at trådene bliver samlet op og sammenstrøket til en dejlig, varm sweater, og det er bestemt ikke uset, at visse spil på overraskende kort tid har forvandlet sig fra en skrammelbunke til et flot eksemplar af udviklingskunst. Der hviler et helt enormt pres på den britiske udvikler, der efter en skuffende generation atter ser sit snit til at genvinde sin storhedstid fra Nintendo 64-dagene, men de nødvendige ingredienser er som altid givet – der skal en masse blod, sved og tårer til! Hvis de havde nogen anelse om stress før, så skal de sandelig nok få virkeligheden at mærke gennem den næste måneds tid. Perfect Dark Zero har tonsvis af potentiale, og der er ingen tvivl om, at det vil kunne forvandle sig fra en grim ælling til en smuk svane – hvilket naturligvis ville klæde den yndefulde hovedperson vel.

**Jesper Nielsen**

## "DER HVILER ET HELT ENORMT PRES PÅ DEN BRITISKE UDVIKLER, DER SKAL GEVINDE STORHEDEN"

blødtørstige FPS fans noget at komme efter, men hvor langt spillets regulære multiplayer egentlig holder, virker langt mere usikkert. Med to vidt forskellige muligheder, den regulære Deathmatch og den Counter-Strike-inspirerede Dark Ops, burde Perfect Dark Zero kunne tilfredsstille enhver smag, men alligevel følte jeg langt fra det adrenalinsus, som tidligere skydespil har kunnet, når man er blevet nedjagtet af en menneskelig modstander. Hvorvidt dette skyldes den



Valget af våben kommer til at spille en betydelig rolle for banernes udfald, så det er med at spille kortene rigtigt.

Inspirationen helt tilbage fra GoldenEye er stadig tydelig og Rare har gjort alt for at bevare spillets retro stil. Især musikken førte hurtigt tankerne tilbage til klassikeren



Format: **XBOX 360**  
Udvikler: **RARE**  
Udgiver: **MICROSOFT**  
Genre: **ACTION EVENTYR**  
UDGIVE: **2 DECEMBER**

# KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Rares bevingede fe-prinsesse fylder Xbox 360 med masser af magi og farefulde eventyr. Jesper fortæller

**S**pillet var næsten færdigt på Xbox, da vi valgte at skifte til Xbox 360, lyder det overraskende fra Kameos designer George Andreas, men det er måske slet ikke så underligt endda. "Skiftet var endelig ret indlysende, eftersom vi nu endelig kunne bringe Kameo fuldt til live på næstegenerations hardware". Rares lille fe-prinsesse har igennem de seneste fem år undergået flere make-overs end en rutineret Hollywood-skuespillerinde, men modsat mange af filmverdens nærmest fatale forsøg, så har Kameo nydt godt af sin lange skabelsesperiode, og det virker for alvor til, at Rare efter et par år i sølet atter kan ramme de helt høje toner. Det er holdet bag Nintendo 64-æraens anmelderoste Donkey Kong- og Banjo-Kazooie-spil, der nu har ført Kameo: Elements of Power hele vejen fra GameCube og til Microsofts kommende Xbox 360 – en rejse, der har set masser af håbefulde fans vente forgæves. Den sene

beslutning om et skift for knap halvandet år siden kan da også virke forunderlig, men en nærmere analyse af maskinernes kræfter afslører en hel del. Den enorme slagscene med tusindvis af unikke fjender, der på E3 gjorde et stort indtryk på mange, var skam mulig på Xbox, dog med visse begrænsninger. "På Xbox var det muligt for os at have måske 15 eller 30 orgre på slagmarken samtidig", forklarer George Andreas. "Det var ikke rigtig, hvad vi havde forestillet os og ideen røg derfor af listen".

Men med den nye generation af hardware, er alle disse hidtil utænkelige ideer nu blevet mulige, og i en hel ny scene, vi blev fremvist for, havde Rare skubbet intet mindre end 5.000 fjender ind på skærmen sammen med en række kæmpetroldre og kraftigt artilleri. Inspirationen fra Ringenes Herre var åbenlys! Der er dog næppe én ting man kan sammenligne Kameo med. Gameplayet føles utroligt unikt, hvor man som den lille fe-prinsesse kan forvandle sig til et samlet antal af ti krigere, der



Vores underskønne prinsesse, har naturligvis ingen problemer med at styre rundt med en stor hest. Vi fik demonstreret en bane, hvor hun rider gennem horder af orgrer, mens hun fejrer dem til side. Dette tiltag blev først muligt efter skiftet til Xbox 360. Der er ingen tvivl om at denne del tager sin inspiration fra Peter Jacksons fabelagtige Ringenes Herre-film.

spænder over ild, jord, vand, is og planter. I hendes jagt på at redde sin familie, der er blevet taget til gidsel af hendes onde søster Calus og orgrenes herre Thorn, er det naturligvis en nyttig egenskab at kunne transformere sig til denne række af komiske krigere, som ganske enkelt er et enestående eksempel på Rares kreative talent.

Med alt fra en boksende plante og sne-gorilla, til en rullende bunke sten og en meget lille ildmyre med et meget stort æg på ryggen, er det tydeligt, hvordan holdet har sprudlet med opfindsomme påfund og humoristiske referencer. Mange af dem er naturligvis nye versioner af de karakterer vi så tilbage på GameCube, men reelt har Rare så sidenhen ændret dem igen og igen for at få fremmanet nogle ret unikke og spændende krigere, der uden tvivl vil appellere til de fleste action- og eventyrspillere.

Alle krigerne har naturligvis også deres helt egne, unikke angreb, der med et utal af kombinationer og efterfølgende opgra-deringer er for mangfoldige til at opridses her. Det er nu heller ikke det vigtigste. For Rare har på uhyggeligt overbevisende facon formået at lave disse angreb så situationsbestemte og så balancerede, at man konstant transformerer let og uopfordret mellem de forskellige dyr.

Kombineret med det såkaldte Warrior focus, der ved en række succesfulde combos laver en lækker slow-motion effekt, er du for alvor i stand til at udnytte alle dine ti krigere i samme angrebsserie – og det fungerer helt fænomenalt.

"Vi har haft nærmest et uendeligt antal af ideer til krigere hele udviklingstiden igennem", kunne George Andreas endvidere fortælle. "Der er naturligvis mange, der siden hen er røget i skraldespanden, men i realiteten har vi prøvet at presse alle de bedste af vores ideer ned i disse ti meget umage

slagsbrødre". At sige farvel til sit barn gennem fem år er aldrig let, og ansigtsudtrykket på George Andreas viste også tydeligt, at ideerne til de næste fem år allerede lå på bordet. Heldigvis virkede han overordnet tilfreds med deres indsats og slutresultat, men alligevel er det ikke alle spillets komponenter, der har samme slagskraft.

Kameos enorme slagscene, som hele historien igennem fungerer som en portal mellem de forskellige verdener, hvor imponerende det end så ud med de enorme horder af barbariske troldre, virkede ikke helt så

## "FE-PRINSESSEN KAN FORVANDLE SIG TIL MERE END TI KRIGERE"

overbevisende. Selvom det naturligvis havde sin charme at pløje de savlende monstre ned som kegler i et spil billard, mens jeg red på min hest, så føltes det mere som et hjernedødt pusterum end et selvstændigt gameplay-element i spillet. Dog fik jeg ikke chancen for kaste mig ud i endeløse slagsmål med mine krigere på denne slagmark, og der er ingen tvivl om, at det nok skal blive en hel del sjovere end blot at ride på hest gennem marken af orgre.

Kameo er dog mere og andet end et decideret actionspil. Dets progressive historie, hvor man både skal skaffe sig flere krigere og redde familiemedlemmer, har gjort det muligt at indblande en del adventure og rollespilselementer, hvor du kommer vidt omkring hos forskellige skøre stammer. Mest



Boss-kampene i Kameo er helt fantastiske. Alle krigerne som fe-prinsessen kan forvandle sig til kan du frit skifte imellem og du er nødt til at lære en del forskellige strategier for at kunne slå dem. Rare viste os hvordan man med et utal af kombinationer kan sammensætte sin helt egen kampstil.

imponerende er spillets meget naturlige livscyklus, hvor de computerstyrede indbyggere går rundt og lever deres eget liv og udfører jobs, alt imens spillet konstant skifter flydende mellem dag og nat – både indendørs og udendørs! Dette er utvivlsomt første gang siden mesterværket Zelda: Ocarina of Time, at jeg har følt mig så absorberet og tryllebundet af en helt levende verden. Det er ret mageløst lavet.

Stemningen forstærkes udelukkende af det meget solide soundtrack, som Rares lydmand har puslet med siden starten på projektet, og selvom hver enkelt område har sit helt unikke lydspor, så bindes det hele sammen af deres fælles episke træk, som hurtigt bringer den indre ridder frem. Atmosfæren i musikken er fremragende.

Der er dog ingen tvivl om, at spillets stærke Xbox-rødder til tider kan mærkes, og selvom grafikken i langt størstedelen af min tid med spillet havde en stærkt imponerende effekt, især med de majestætiske baggrunde, og endda så småt blev sammenlignet med diverse Pixar-film, så var der stadig ru kanter. Heldigvis kunne holdet garantere, at spillet indtil færdiggørelsen stadig ville se et par visuelle forbedringer, og med en så stabil og velpoleret udgave af spillet, som jeg fik smidt i hænderne, så har jeg ingen grund til at betvivle dem. Det var langt mer robust end

det længe ventede Perfect Dark Zero.

Da Microsoft i sin tid købte Rare lød begrundelsen, at den legendariske britiske udvikler havde et sandt talent for at udvikle spil til gamere i alle aldre, og med Kameo bliver denne begrundelse måske endelig opfyldt. Selvom dets kunstneriske standpunkt godt kan give indtrykket af et mere barnligt spil, så vil

## ”IKKE SIDEN ZELDA HAR JEG FØLT MIG SÅ ABSOBERET AF NOGET”

der være tonsvis af lækkerier til alle gamere. Ikke mindst fordi Kameos humor ofte opererer på flere niveauer og vil åbenlyst være et af de spil, hvor både far og søn kan sidde og hygge sig sammen i stuen – selvom mosten nok vil være en anelse for meget til bedstemor. Men hvad skal hun også foran konsollen?

Hardcore gamere har dog ingen grund til at fortvivle, for selvom du spiller noget så vattet som en fe-prinsesse, så har Rare hele tiden haft denne målgruppe i hovedet. Den fælles



De kæmpemæssige kampe kører nu for alvor glidende. Det er lykket Rare at have mere end 500 ogrer på slagmarken på én gang og netop scener som disse både imponerer og vidner om de kræfter som der ligger i Xbox 360. Vi glæder os til at deltage i kampen om det vidunderlige, enormt farverige og ekstrem eventyrlige land denne december.



Siden fremvisningen på årets E3-messe er der sket rigtig meget med Kameo. Bedre overfalder, effekter som varmedis og flammer, meget mere dybde i landskaberne og endnu mere farve. Det er utroligt hvad holdet har nået at implementere på så kort tid.

kombination af indbyggede scoringstavler, som efter hver enkelt bane vil måle din indsats og øjeblikkeligt sammenligne det med verdens bedste, og muligheden for co-operativt at gennemspille Kameos action-sekvenser, vil utvivlsomt afsløre Kameos egentlige dybde.

Som Rare fornemt demonstrerede, så kan man lave uendeligt lange combo-angreb på kryds og tværs af de forskellige monstre; eksempelvis sprøjte lidt olie med en kriger, antænde olien med en anden og så ellers forsat fyre olie af sted, så hele stedet går op i røg. Og hvis man nogensinde vil gøre sig forhåbning om at klatre helt til tops på ranglisten, så skal kreativiteten finpudses godt og grundigt. Der ligger givetvis uendelige mange timer her og venter på den spiller, der har lysten og tiden til at sætte sig grundigt ind i det yderst dybe kampsystem som Rare har fået stykket sammen.

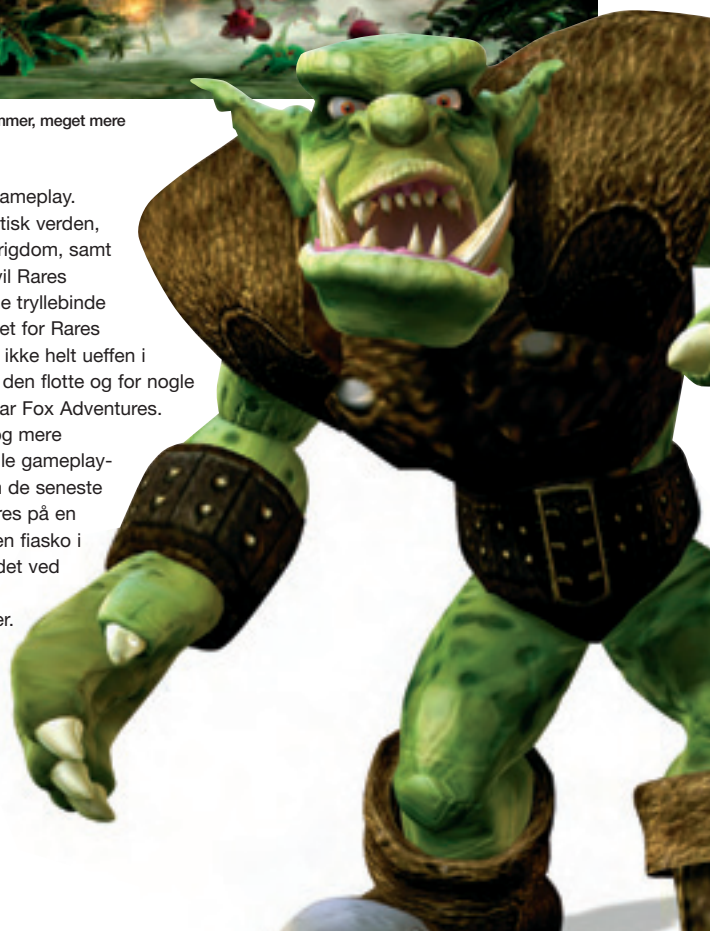
På nuværende tidspunkt har den engelske udvikler stadig en lille måned til at færdiggøre deres ambitiøse projekt, og som enhver rutineret journalist, forventede jeg et møde med en små-haltende, lidt ustabil version. Til min store overraskelse fik jeg i stedet kastet et uhyggeligt finpoleret og velkørende spil i hovedet, og jeg kan kun forestille mig justeringer for det bedre herfra, hvilket betyder at den engelske udvikler ikke behøver at tænke synderligt over den visuelle side, men udelukkende kan bruge de sidste kræfter på at finpudse og forbedre det i

forvejen fængende og anderledes gameplay.

Med en så storlået og majestetisk verden, så meget sprudlende fantasi og idérigdom, samt en god portion kløgtigt spildesign, vil Rares bevingede heltinde unægteligt kunne tryllebinde enhver – jeg er i hvert fald atter faldet for Rares magiske hænder. Holdet er jo heller ikke helt ueffen i genren, eftersom de også stod bag den flotte og for nogle også ret gennemførte Zelda-klon Star Fox Adventures.

Kameo er dog af en lidt anden og mere højtravende kaliber, hvor stort set alle gameplay-finesser der har været brug gennem de seneste ti år, får helt nye facetter og håndteres på en helt anden måde. Dette bliver ikke en fiasko i stil med Grabbed by the Ghoulies, det ved jeg allerede nu. Spørgsmålet er udelukkende hvor godt Kameo bliver. Har de fem års udviklingstid tæret på ideerne?. Har Xbox 360 været en for stor mundfuld på så kort tid og kan den engelske udvikler igen finde storformen? Svaret lander d. 2. december når spillet lanceres.

**\_Jesper Nielsen**



# DARKWATCH™

"BRING ON THE DEATH AND DESTRUCTION NOW!"

~ Gamespy.com ~

"DELIVERS THE THRILLS..."

~ IGN.com ~



## DEATH FEARS THOSE WHO WEAR THE BADGE



Exciting mix of Gothic Horror and the Wild West



Killer arsenal of weapons and vampire powers



Explosive multiplayer modes

[www.darkwatchgame.com](http://www.darkwatchgame.com)

18+

www.pegi.info



PlayStation®2



UBISOFT®



STOR  
winter  
TOUR

COMING  
07.10.05

Game  
reactor

NINTENDO DS

# nintendogs™



## KOM OG VIND

**NINTENDO** DS KONSOLLER

NINTENDOOGS SPIL

NINTENDOOGS FRISBEE

ARMBÅND



### MØD OS HER

FREDAG D. 30 SEP - KOLDING STORCENTER - CENTERPLADSEN  
LØRDAG D. 01 OKT - KOLDING STORCENTER - CENTERPLADSEN

FREDAG D. 07 OKT - KØBENHAVN: FSKETORVET  
LØRDAG D. 08 OKT - KØBENHAVN: FSKETORVET

LØRDAG D. 15 OKT - ZOO CITY - RØDovre  
SØNDAG D. 16 OKT - ZOO CITY - RØDovre

MANDAG D. 17 OKT - IKEA (TAARSTRUP + GENTOFTE + ÅRHUS)  
TIRSDAG D. 18 OKT - IKEA (TAARSTRUP + GENTOFTE + ÅRHUS)  
ONSDAG D. 19 OKT - IKEA (TAARSTRUP + GENTOFTE + ÅRHUS)  
TORSDAG D. 20 OKT - IKEA (TAARSTRUP + GENTOFTE + ÅRHUS)  
FREDAG D. 21 OKT - IKEA (TAARSTRUP + GENTOFTE + ÅRHUS)  
LØRDAG D. 22 OKT - IKEA (TAARSTRUP + GENTOFTE + ÅRHUS)

FREDAG D. 28 OKT - LYNGBY STORCENTER - TEATERPLADSEN  
LØRDAG D. 29 OKT - LYNGBY STORCENTER - TEATERPLADSEN

LØRDAG D. 05 NOV - HUNDE SHOW - HERNING  
SØNDAG D. 06 NOV - HUNDE SHOW - HERNING

FREDAG D. 11 NOV - ROSENGÅRDS CENTRET - ODENSE

LÆS MERE PÅ [WWW.GAMEREACTOR.DK/NINTENDOOGS](http://WWW.GAMEREACTOR.DK/NINTENDOOGS) ELLER [WWW.NINTENDO.DK](http://WWW.NINTENDO.DK)

# TOUCH

# Nintendo®

# Anmeldelser



Det beskide fremtidsscenario som Fear benytter sig af er både designmæssigt solidt og samtidig grafisk fabelagtigt.

## F.E.A.R

Monolith byder på en spektakulær og velmagende actioncocktail

### Information

**Platform** PC

**Udvikler** Monolith

**Udgiver** VU Games

**Genre** Action

**Udgives** 18 oktober

**Antal spillere** 1-8

**Anb. alder** 16 år

**Testet version** Guld

**Plus** Fantastisk grafik, intensivt tempo, herlig atmosfære, fantastisk AI og god lyd.

**Minus** For kort, multiplayerdelen er kedelig.

Jeg når ikke længere end et par meter ind i rummet, før fem fjendtlige soldater åbner ild. Et død stille, øde lagerlokale forvandles pludselig til en slagmark. Det dystre rum tapetseres med tusindvis af bittesmå partikler, ild, røg og tomme patronhylstre. Den nærmeste betonvæg males rød i blod. Hvert eneste sekund føles som en evighed, hvert skud som et langsomt, dunkende hjerteslag. Sindet er så skarpt som det kan være og nerverne hænger uden på tøjet.

Fear hiver fat i hele mit følelsesregister af nysgerrighed, gru, afsky, forvirring, glæde og forundring. Resultatet er en splittet følelse af forhåbninger og fortvivlelse blandet med decideret opkøret og nervøsitet. Det grænser til abstinenser. Det er med stor

sorg, at jeg efter elleve uhørt intensive spiltimer indser, at det helt vidunderlige mareridt er ved at være ovre. For Fear er et spil, jeg hader at elske. Et spil, jeg bilder mig selv ind, jeg ikke skal spille, men som alligevel er et løfte jeg kommer til at bryde.

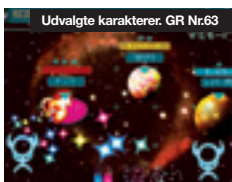
Åbningssekvensen i Fear fortæller om en tophemmelig karantæne, et blodigt gidseldrama og en ret omfattende katastrofe. Et forskningscenter indtages af en uidentificeret specialstyrke, gidslerne henrettes og kravene forbliver uklare. Hærens antiterrorstyrke sendes naturligvis af sted, men mændene slagtes brutalt af en ukendt kraft. Beretninger fra en af de få overlevende er en sammenhængende historie om, hvordan soldaterne tappes

for blod og om, hvordan en lille pige, badet i blod, er til stede ved alle mordene. Regeringen indkalder herefter Fear, en hemmelighedsstemplet afdeling af det amerikanske forsvar, der får til opgave at neutralisere og stabilisere den usædvanlige situation. Som spiller tager du styringen over nybegynderen i korpset, der kun lige er landet på sine fødder.

Den letteste måde at beskrive Fear på, er egentlig bare at sige, at det er én stor, velmagende actioncocktail. Helt geniale dele fra de seneste fire års mange spilsucceser er blandet sammen til et festfyrværkeri af helt fantastisk underholdningsvold. En teske Halo, en knivspids Half-Life 2, et par håndfulde Max Payne, en spiseske The Chronicles

### Et andet syn

Fear er lidt ligesom et actionfyrværkeri. Jeg kaster mig ind i ildkampene, alting går ekstremt hurtigt, blodet sprøjter, lemmer løsnes og gnister, ild og røg fylder rummet. Følelsen er nærmest magisk, og Fear efterlader mig udtømt og opkørt. Der er visse problemer med variationen, og så er det altså for kort. **8/10**  
\_Jesper Karlsson



<b>Meteos</b> Nintendo DS / Nintendo	9/10
<b>Far Cry Instincts</b> Xbox / Ubisoft	8/10
<b>World Rally Championship</b> PSP / Sony	8/10
<b>Burnout Revenge</b> Xbox, PS2 / EA	8/10
<b>Rose Online</b> Pc / GamesRouter	7/10



<b>Total Overdose</b> Xbox, PC, PS2 / Atari	7/10
<b>A Nightmare Before Christmas</b> PS2, Xbox / Capcom	7/10
<b>FIFA 06</b> PS2, Xbox, Pc / EA	7/10
<b>Rainbow Six: Lockdown</b> Xbox / Ubisoft	6/10
<b>WWII Tank Commander</b> Pc / K.E.Media	6/10



<b>Blitzkrieg 2</b> Pc / CDV	6/10
<b>Ape Academy</b> PSP / Sony	6/10
<b>Untold Legends</b> PSP / Sony	5/10
<b>Medieval Resurrection</b> PS2 / Atari	4/10
<b>Beat Down Fists of Vengeance</b> Xbox, PS2 / Capcom	3/10



Fear er på mange måder de sidste fem års spilhistorie rullet sammen i et spil. Slow motion-systemet stammer fra Max Payne-spillene, våbenhåndteringen fra Halo, fortællerteknikken fra Half-Life 2, mens nærkampene minder uhyggeligt meget om dem fra The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay.

of Riddick og et skvæt Soldier of Fortune, er blevet rørt sammen og tilsat en dosis asiatiske skrækfilm. Den lille pige fører tankerne hen på gyserfilmen The Ring, og Monolith blander effektivt angstfremkaldende mareridt med pludselige overraskelser. Blandingen er brillant. Fear er ikke nyskabende, innovativt eller banebrydende på nogen måde, og udgiver sig heller for at være det. I stedet er det de sammenblandede elementer, der gør det så unikt. At skyde sig frem gennem ødelagte kontorlokaler bliver en afhængighed. Hver skudveksling er forskellig, præget af variation og du opfordres hele tiden til at bruge din fantasi. Ildkampene er nogle af de mest voldsomme og intensive nogensinde i et actionspil, så længe vi ser bort fra de nærmest hysterisk morsomme af slagsen fra f.eks. Serious Sam eller Painkiller.

Nej, i Fear findes der en vældig gennemført strategisk dybde, der i samspil med fysikken og frem for alt den audiovisuelle eksplosivitet, giver spillet en yderst frisk dynamik, der hele tiden veksler mellem idiotforcingen og generel taktisk forsigtighed. Alt efter hvordan du vælger vejen frem, hvilket våben du bruger og beskyttelse, kan du helt selv styre tempoet i ildkampene på en fuldstændig intuitiv måde.

Ammunitionen løber du hurtigt tør for, hvis du bare sløser den væk, og der skal ikke særligt mange fjendtlige kugler til, inden du falder livløs til jorden. Derfor er det vigtigt hele tiden at beregne den reaktionstid du har (stort set bullet-time featuren fra Max Payne-spillene) og holde nøje øje med, hvornår de fjendtlige soldater forsøger at fange dig i en flankerings-manøvre. Du skal ikke bare kaste dig hovedkulds ind i enhver ildkamp, men i stedet bruge

deres ladepauser og omgrupperinger til at svare igen. Den kunstige intelligens, som Monolith har understøttet spillets fjender med, er overordentlig velfungerende og lader intet tilbage at ønske. Fjenden lægger både dækild, flår kasser og tønder hen til sig som beskyttelse, overgiver sig i visse tilfælde, hvis de føler sig slået, og bevæger sig i det hele taget på en usædvanlig troværdig måde gennem alle spillets underskønne lokaliteter. Kolde og upersonlige industrimiljøer blandes med detaljerede kontorlokaler, forladte slumkvarterer og højteknologiske laboratorier. Det meste kan synderskydes i de hidsige ildkampe – noget der naturligvis giver dig en endnu større tilfredsstillelse, når du kaster dig ud skudvekslinger med fjenden.

Den visuelle del af Fear er en blanding af de vidtrækkende miljøer fra Half-Life 2 og de lækre, lyssatte og detaljerede overflader fra Doom 3. En lang række filtre og mappingteknikker er brugt hele vejen gennem spillet, for at skabe et realistisk og til tider kvalmende udseende. Kædet sammen med de korte loadetider og en fantastisk fysik, er Fear et af de grafisk flotteste spil, jeg nogensinde har haft fornøjelsen af at spille. Det eneste minus for mig er det faktum, at Fear er for kort og at multiplayerdelen føles en kende for uninspirerende. Men når det er sagt, så er dette en af årets mest underholdende actionoplevelser, der er mindst ligeså adrenalin-pumpende, som det er ubeskriveligt ulækkert.

**\_\_Petter Engelin**

**9/10**

Grafik 10 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhed 7  
**Brillant voldsporno hele vejen**

# Darkwatch

## Vestens Van Helsing viser sig at være tandløs

Platform Xbox Udvikler Highmoon Studios Udgiver Ubisoft Genre Action Udgivelse 7. oktober  
Antal spillere 1-8 Testet version PAL Anb. Alder 18 år

"Historier i spil er per definition noget lort" – da Mathew Kumar skrev lige præcis de linier i forrige måneds klumme, må han have tænkt på Darkwatch. Spillet snubler nemlig så fornemt hen over selv de mest enkle og ligetil ting, at det bliver helt hysterisk åndssvagt at være vidne til. Fra den forcerede start, der med lynets hast forvandler Jericho Cross til en vampyr over erhvervelsen af hans sorte ganger og til selve plottet om organisationen Darkwatch, tvinges det hele igennem uden nogen flair for dramatik eller indlevelse. Highmoon Studios er bare ikke historiefortællere og Darkwatch er en omgang forvrølet sludder.

De er heller ikke et velsmurt spilstudie med tjek på den tekniske side af elektronisk underholdning. Nok er Darkwatch' univers, et gotisk, forredet og dystert sted, befolket af vampyrer med blodrøde øjne og sylespidse tænder, fyldt med atmosfære, men når alt andet er set før og langt bedre, så er det svært at få øje på de store lyspunkter. Det her er Halo 2, smurt med lidt cowboy-action og så ellers støvsuget for den knivskarpe balance mellem våben og fjender, der er så hulens nødvendigt i et ægte actionspil.

Værst af alt er dog at drengene slet ikke formlår at sy en del gode elementer, der naturligvis er håndplukket fra

alverdens succesfulde FPS-spil, sammen til et bare nogenlunde velfungerende actionspil. Fjenderne vælter ind over dig i byger uden nogen form for intelligens eller taktik, og det lykkes sågar udvikleren at præsentere dig for størstedelen af dem inden der er gået et par timer, hvilket betyder at kampene herefter bare gentages ad nauseum. Monotonien forsøges blødt op med to pinagtige indslag, hvoraf det ene involverer kørsel i en såkaldt Coyote-vogn, der minder så forfærdelig meget om Halos Warthog, at et søgsmål ikke er helt af vejen, mens det andet er en ekstremt fastlåst ridetur af den gamle skole – decideret on rails kedsommelighed hele vejen. Våbnene er desuden som du kunne forvente dig det. Fra pistoler over shotguns og til raketkastere, er der intet nyt i arsenalet. Den er kun den grafiske udformning, der er anderledes.

Det er egentlig en skam, at Darkwatch ikke når længere i sine bestræbelser, for når jeg kigger ned over de forskellige elementer det består af, så ser det unægtelig ud til at kunne have været en vild western-cocktail – det er det bare ikke. Darkwatch er en omgang uninspireret og træg FPS-underholdning, der virkelig kun hænger sammen, hvis du fjerner paraderne, slår hjernen fra og i øvrigt ikke har rørt et actionspil i årevis.

**\_\_Thomas Tanggaard**

**4/10**

Grafik 5 Gameplay 4 Lyd 4 Holdbarhed 4  
**Tandløs og aldeles træg vampyr-western**



Fjenderne i Darkwatch er ægte kanonføde af den kedelige slags. Du kommer reelt aldrig til at skulle tænke synderligt over dine ladetider eller våbenvalg. Spillet er støvsuget for taktik og strategi.



På nær et par enkelte våben, så er Serious Sam 2 en omgang hylende ordinær action, der slet ikke er hverken sjovt eller medrivende. Croteam har mistet gristen.

## Serious Sam 2

Ekstreme våben, en hvid T-shirt og skæve oneliners kan ikke redde Sam

### Information

**Platform** Xbox  
**Udvikler** Croteam  
**Udgiver** 2K Games  
**Genre** Action  
**Udgivelse** 25. november  
**Antal spillere** 1-4  
**Anb. alder** 12 år  
**Testet version** PAL  
**Plus** Ren, rå action i spandevs. De interaktive omgivelser. Online co-op  
**Minus** Skuffende grafik. Spændingen, humoren og intensiteten mangler helt.

Der er bare et eller andet ved selvironi, som føles så fandens dejligt. Denne unikke egenskab til at kunne tage pis på sig selv og alt omkring sig, der er lidt for højtideligt, har en universel effekt til at forarge og underholde i hvilken kombination, du nu finder passende. Croteams unikke blanding af plat humor, hjernedød action og en fuldstændig ligegyldighed overfor andres meninger skabte i 2001 vidunderbarnet Serious Sam, der gjorde sit for at bevise, at spilbranchen skam ikke kun er for akademikere og andre intellektuelle. Og verden elskede det!

Nu er uret skruet fire år frem og den efterhånden kendte udvikler står endelig klar med den ægte efterfølger på Sams oprindelige eventyr. Der er blevet ventet med stor spænding fra både fans og pressen til atter at kunne svinge maskingeværet og nedslagte de tusindvis af monstre, der imponerede så

meget dengang man drog på jomfrurejse med en bombe-pyntet T-shirt og et arsenal, der kunne få enhver terrorist til at ligne en lille, håbefuld pige juleaften. Med årene er Croteam dog vokset til at blive en større, international spiller på det summende spilmarked, og man kunne frygte, at Serious Sams uskyldige frembrusning nu er blevet erstattet af en amatørspiller til en hårdkogt udvikler, der ville gøre spillet alt for seriøst – ironisk nok.

Men så slemt er det nu ikke. Serious Sam 2 er ligeså uprofessionelt opbygget som altid, og hvis Croteam gennem de seneste år rent faktisk har ændret sig fra en amatørspiller til en hårdkogt udvikler, så er de ufattelig gode til at gemme det. Alligevel er Serious Sam 2 ikke den succeshistorie, som det kunne have været. For i stedet for udvide på det brillante koncept fra første forsøg, så har man i stedet lavet så uendeligt mange designfejl og mistet så meget

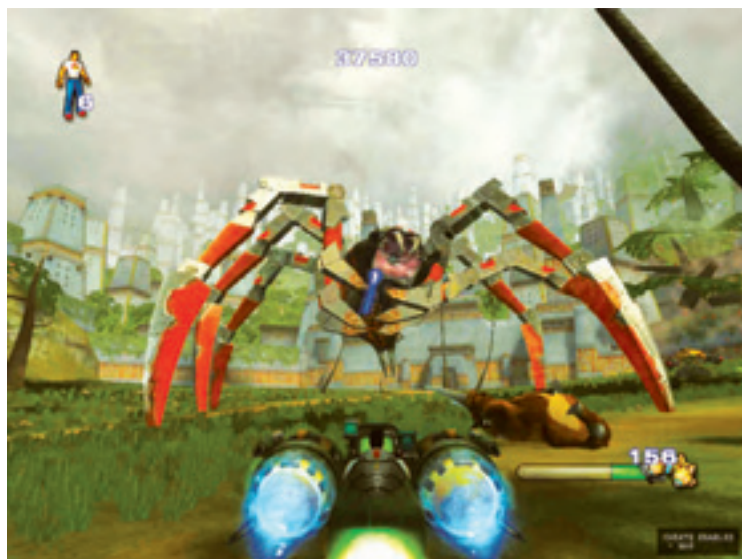
inspiration, at luften er gået fuldstændig ud af vores dumdristige hovedperson.

Fiaskoen bunder ikke i et par definitive fejl, men spænder derimod over hele spektret. Hvor banerne tidligere virkede som en kæmpe stor sandkasse, hvor du pludselig spottede tusindvis af bombemænd skrigende og løbende i horisonten, så er Serious Sam 2 blevet en langt mere klaustrofobisk oplevelse, der mangler samme massive ophobning af hjernedøde og livsfarlige fjender. Croteam har taget et skridt væk fra den genre, de selv var med til at skabe, og i stedet indtrådt i rækken af inspirationsløse, lineære skydespil, hvor hverken banerne, våbnene eller fjenderne er synderligt interessante.

Overordnet set er tempoet gået et voldsomt hak ned, men værre er måske, at den intensitet, som de tonsvis af buldrende fjender skabte i Croteams første udspil, nu er blevet erstattet af en

### Et andet syn

Som stor fan af det oprindelige spil, er det skuffende at se den über kolige Serious Sam ende sine dage som endnu en falleret helt. Serien formår slet ikke at måle sig med nutidens store perler og selvom der stadig er en smule humor tilbage i de virtuelle kredse, så kan det ikke redde Serious Sam 2 fra at virke træt og forsigtigt. **6/10**  
 \_Steen Marquard



De nye køretøjer gør ikke meget for toeren. Nu er spillet blot endnu en ordinær, kønsløs og kedelig omgang action, der forsøger sig med Havok-fysiksystemet, utallige eksplosioner og uinspirerende fjender.

lige gyldighed. De hjernedøde monstre, for hjernedøde er de nu stadig, føles hverken store eller skræmmende, og man kunne ligeså godt stå og skyde ind i væggen. Våbnene er mindst ligeså skuffende, hvor forskellen i sjældnen grad er særlig mærkbar og udvalget er langt fra ligeså kreativt, som man kunne have forventet. På nær nogle enkelte våben, som den bombe-monterede papegøje, er det et arsenal, der hurtigt er skimtet igennem og glemt igen.

Hvordan Croteam har kunnet smide den succesfulde formular lige ud af vinduet, er uden for min forståelsesramme. De har givetvis blot forsøgt at forbedre det, men den nærmest latterlige brug af Havok-fysiksystemet, samt en række kedelige fartøjer, har fjernet spillets enkelthed og charme og i stedet er man efterladt med et smule overvurderet forsøg på, at gøre Sam til mere end han egentlig er. Alligevel kan det undre mig, hvor Croteam totalt har tabt tråden. Humoren var unægteligt et af de vigtigste aspekter ved Sams første eventyr. De kolige og velplacerede oneliners, de skøre og skræmmende

fjender, samt de mange små morsomme detaljer udtrykte på fornemste vis den selvironi og gennemgående platte humor, som drengene hos Croteam uden tvivl havde ruget på i længere tid. Men som et one-hit wonder har Sam fra den ene dag til den anden mistet enhver form for charme og humor.

Serious Sam 2 er i sin enkelthed et ganske normalt og måske ligefrem generisk første-personers skydespil, der mangler næsten samtlige af de elementer, der gjorde originalen så forfriskende. Der er naturligvis stadig masser af hårdkogt action, og det kræver sjældent det store geni for at avancere gennem spillet, men der er bare intet, som giver den nærmeste antydning af glæde. Sam er i mine øjne gået fra at være en frygtløs, ildspyende og monster-ædende dommedagsbringer til en usikker og vatnisset bangebuks.

**\_Jesper Nielsen**

**5/10**

Grafik 4 Gameplay 5 Lyd 5 Holdbarhed 6 Middelmådtigt skyderi uden egentlig humor

# Without Warning

## Kedsomhed på den gamle kemikaliefabrik

Platform Xbox Udvikler Circle Studios Udgiver Capcom Genre Action Udgivelse 27. oktober Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. alder 16 år

Ved første øjekast er Without Warnings præmis alt andet end original. Den amerikanske kemikaliefabrik Peterson-Daniels, er blevet overtaget af tungt bevæbnede terrorister, der truer med at sprænge den i luften – med massive civile dødsfald og en monumental miljøkatastrofe til følge. Sekretær Tanya Shaw, sikkerhedsvagt Dave Wilson og journalist Ben Harrison er fanget i den besatte fabrik, men hjælpen er på vej: Den altid handlekraftige amerikanske regering har sendt et toptrænet Special Forces-hold til at klare paragrafferne.

Som spiller overtager du kontrollen med det hårdkogte hold, der efter en begivenhedsrig ankomst decimeres til en trio. Men du får også mulighed for at styre Tanya, Dave og Ben, og heri ligger Without Warnings bud på spillemæssig fornyelse. Tidligere Core-udvikler Jeremy Heath-Smiths kunstgreb er at lade dig styre de seks figurer på skift i et kronologisk, 24 Timer-inspireret "minut-for-minut"-forløb – ofte med det resultat, at du oplever samme begivenheder fra flere forskellige vinkler.

Desværre får ideen aldrig nogen markant indflydelse på Without Warnings gameplay, der former sig som i en hvilken som helst missionsbaseret 3D-shooter. Historiens stramme, kronologiske struktur slår aldrig igennem i missionerne, hvor du typisk kan tage sig al den tid, du lyster.

Tilsvarende er muligheden for at følge begivenhedernes gang fra flere vinkler udelukkende interessant på handlingsplanet: I det reelle gameplay medfører det højst ankomsten af en computerstyret våbenfælde eller to.

Without Warnings missioner er sjældent videre opfindsomme: En endeløs strøm af fjender skal likvideres med maskingeværer, pistoler, sniperrifler og håndgranater, helst mens man selv holder sig uden for kuglernes

rækkevidde – for eksempel bag stålhegn, kemikalieapparater, eller en af spillets forbavsende skudsikre trækkasser. Bomber skal demonteres og låse dirkes via monotone minigames, forudsat det ikke er tilstrækkeligt simpelt hen at støve et keycard op eller trykke på en kontakt.

Fornemmelsen af kedsomhed og monotoni højnes kun af omgivelserne. Allerede efter en times tid kører man sur i kemikaliefabrikens rustne stålør, kolde neonlys og ru gasbeton-vægge. Banerne er små og ligner hinanden til forveksling, og man savner den indlevelse og fordybelse, som for eksempel Far Cry's vidt åbne junglebaner gav plads til. Without Warning præsenterer sig ellers ikke så dårligt endda: Grafikken er sprød og klar, med flotte, udtrykfulde karaktermodeller, ligesom den dæmpede, spændingsfyldte underlægningsmusik fint komplementerer spillets tv-serie præg.

Without Warning er ikke noget decideret dårligt spil, men det er heller ikke imponerende. Handlingens kronologiske, 24 Timer-inspirerede flow er alt, hvad Jeremy Heath-Smith og kompagni har kunnet komme på af nye ideer – og det forslår ingen steder, når gameplayet er så forudsigeligt og knastørt, som det faktisk er.

**\_Erik Petersen**

**6/10**

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 7 Vent hellere på den ægte vare: 24: The Game



# Resident Evil 4

Leon reduceres en smule i PlayStation-udgaven

Platform PS2 Udvikler Capcom Udgiver Capcom Genre Action  
Udgives 4. november Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. Alder 18 år



RE4 er allerede udkommet til GameCube, som kan trække en hel del mere på den grafiske side. Jeg er sikker på, at det kun er et problem, hvis man sidder og skifter mellem de to spillemaskiner, for RE4 viser præcis, hvor meget PS2'en kan trække. Og det er stadig nok til at få min indre grafik-freak til at juble. Nogle af cut-scenerne inde i spillet kan godt virke lidt hakkende, men introen er bare helt i top. Spillet starter med, at helten sidder bag i en bil og tænker på, hvor synd det egentlig er for ham. Så læner han sin boyband-frisure op ad vinduet og vi ser ud på de triste omgivelser, mens vi kan ane hans refleksion i bilruden. Det er en lille ting, men det tager kegler.

Siden 2'eren er Leon holdt op i RPD og blevet en del af en specialenhed i en hemmelig efterretningstjeneste, der kun står under præsidentens kontrol. Og så er det ellers af sted ud i en blanding mellem en actionfilm, en gyser og en splatterfilm.

Gameplayet i denne udgave er faktisk endnu mere afvekslende end i de tidligere spil. Det skyldes, at der er gjort mere ud af bossen i RE4 end i de tidligere, hvor der var lagt mere vægt på, at man skulle stoppe den flodbølge af indbyggere, der blev ved med at komme imod dig. I RE4 skifter man hele tiden mellem vilde monsterbølger, langsomme gådeløsningsdele, præcisionsskydningsopgaver og fede bossen. Alt sammen pakket ind i en enormt uhyggelig atmosfære, der får alle dine nerver til at stå på enden og giver dig en fornemmelse af, at om et minut, er du død.

Bosserne er også med til at gøre RE4 til et meget afvekslende spil. Desuden sætter de dine evner på prøve. RE4 har indført en ny ting, som jeg ikke mener, er særlig heldig, som

jeg kalder "kontrolklik, der dræber". Det er naturligvis de Shenmue-inspirerede Quick-Time events. Igennem hele spillet, er det som om spillet lige vil kontrollere, om man følger ordentlig med. Da jeg oplevede det første gang, længe inden El Largo, nåede jeg at dumme mig 4-5 gange, inden jeg havde fattet pointen. Kontroltrykket er nemlig forskelligt fra gang til gang. Det synes jeg trækker ned, for RE4 er ikke et spil, der tillader dig at gemme særlig tit.

Våbnene i RE4 er dem, vi kender så godt, som var det en kniv, en gaffel og en ske: 9 mm, pump-gun og mini maskinpistol. Men som en ny ting er der kommet en ny skyder til, som ligner noget, der er blevet tilovers fra Halo. Det er en laserpistol, der ligner en slags religiøs relikvie, som udsender et lyn, der fylder hele skærmen og ser fantastisk godt ud. Alene lyden giver en fornemmelse af, "så kan de lære det". Desuden har spillet et par ekstra ting i pakken så som Ada's nye del, der giver dig et indblik i hvad tosebarnet går og laver når du ikke støder på hende.

Alligevel kan man spørge sig selv, om man ikke har set det hele før. Og jo det er et Resident Evil-spil, der er i store træk er ligesom de andre Resident Evil-spil. Historien er alt for fåget til at blive taget alvorligt, alle heltene ser ud som popstjerner, der er på vej til en Pepsi-reklame osv. Men RE4 holder sig til det, der virker, og har pakket det ind i en afvekslende gaveæske fuld af fremdrift og overraskelser.

..Jacob Schrøder

9/10

Grafik 10 Gameplay 9 Lyd 10 Holdbarhed 9 Fremragende og drevet splatterspil

# Nintendogs

Vamsede vovser og vilde hvalpe søger et hjem

Platform NDS Udvikler Nintendo Udgiver Nintendo Genre Simulator  
Udgives 7. oktober Antal spillere 1 Testet version NTSC Anb. Alder 3 år

I realiteten er der intet nyt i Nintendogs. David Crane har allerede været der med The Little Computer People, Steven Grand tog sine Creatures med dertil på pc engang og med lidt god vilje kan gudedydrene fra Molyneuxs Black and White også smides i samme kategori. Det, der gør Nintendogs til mere end summen af sine dele, er vidunderlig tilfældighed, vovser som bare altid hiver en smule i de gamle hjertestrenge og menneskets ønske om at tage sig af et andet levende væsen. På en nærmest udefinerbar måde formår Nintendogs dermed at blive et af de mest fængende, givende og helt igennem sære spil, jeg har haft i min maskine det seneste år. Spillet er en slags simulator og handler faktisk bare om en ting; nemlig at eje og tage sig af en hund.

Enhver anmelder med en smule respekt for sig selv vil nok mene, at spil ikke defineres ved hvor visuelt pragtfulde de er, men hvordan de reelt er at spille. Dette skal jeg ikke være manden, der laver om på, men i Nintendogs afhænger meget af succesen alligevel af, hvor grafisk overnuttede og tumlinge-agtige de små hunde er. De logrende vovser er nemlig omdrejningspunktet, og det er helt tydeligt fra det øjeblik, du inviteres indenfor i din nye, virtuelle lejlighed. Med en udpræget sans for detaljer og et sirligt animationsmønster er hundene uendelig lette at falde pladask for. Det er stort set kærlighed ved første bjæf. De kommer, når du kalder, slikker din Nintendo DS-skærm godt og grundigt til og er i det hele taget nogle små, legesyge kræ, der vimser rundt på gulvet og med glæde jagter en gummibold i timevis bare for at underholde dig.

Nintendogs' bedste gimmick er dog hundenes evne til at forstå, hvad du

siger. Som forholdet mellem jer vokser, begynder de at kende dine kommandoer, og inden længe kan du ved hjælp af helt enkle ord få dem til at rulle rundt på gulvet, logre med halen og sidde.

Daglige gåture er også noget, du er nødt til at forholde dig til. Din hunds stamina bliver bedre og bedre, jo længere du går, og hvis du på et tidspunkt (for det er ikke påkrævet) regner med at have den med i en af spillets konkurrencer, så er det nok meget godt, at den har været et smut forbi parken for at lære at gribe en frisbee eller en tur på agility-banen. Desværre er netop konkurrencerne, som giver dig lidt ekstra kroner på lommen og dermed muligheden for at indkøbe alt fra sjove hatte til en ny boligindretning og Halsbånd, en fejlsatsning. Introduktionen til dem kan ikke springes over, og da du kun kan deltage i tre om dagen, for det er hjem for at vaske, lege, gåtur og give kræet mad, så bliver det hurtigt brand-irriterende.

Nintendogs er dog først og fremmest et frisk pust, der både appellerer til en helt ny forbrugergruppe og samtidig viser DS-maskinen frem med alle dens muligheder. Nintendogs kræver dog meget af dig. Spillet satser nemlig på at storcharmere dig med vilde hvalpe og vamsede vovser. Det forventer, at du lægger dit hjerte i hundekurven og kaster dig ud i livet som hundeejer med uforfalsket hengivenhed. Gör du det, så er Nintendogs noget af det mest givende i lange tider. Sæt dig Fido!

..Thomas Tanggaard

8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 6 Holdbarhed 7 Kærlighed fra allerførste bjæf



# BLITZKRIEG 2



*Fight for Victory.*



• Spectacular pacific scenario  
• New 3D graphics engine



• Fight day and night - on ground, water and in the air



• More than 250 authentic vehicles and aircrafts

**NIVAL**  
INTERACTIVE

**cdv**

For more info visit  
[www.cdv-blitzkrieg.com](http://www.cdv-blitzkrieg.com)

[www.kemedia.com](http://www.kemedia.com)  
K.E. Media henviser til nærmeste  
forhandler på telefon 89 44 22 33



KONAMI

TR  
TEL  
THEM

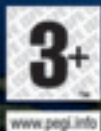
GA

***"Gods own football game"***

10 out of 10, Official PlayStation 2 Magazine UK

***"As essential to life as eating and breathing"***

XboxWorld



PlayStation 2

PC DVD ROM

Distributed by PAN VISION

\*"adidas", the adidas logo, the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas Salomon group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorized by FIFA and its member associations. The Arsenal crest, Arsenal logo type and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. TM & © 2005 The Arsenal Football Club plc. Licensed by Granada Ventures. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. "XBL" and "XBL LIVE" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS2" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2005 KONAMI.



FONA

Merlin

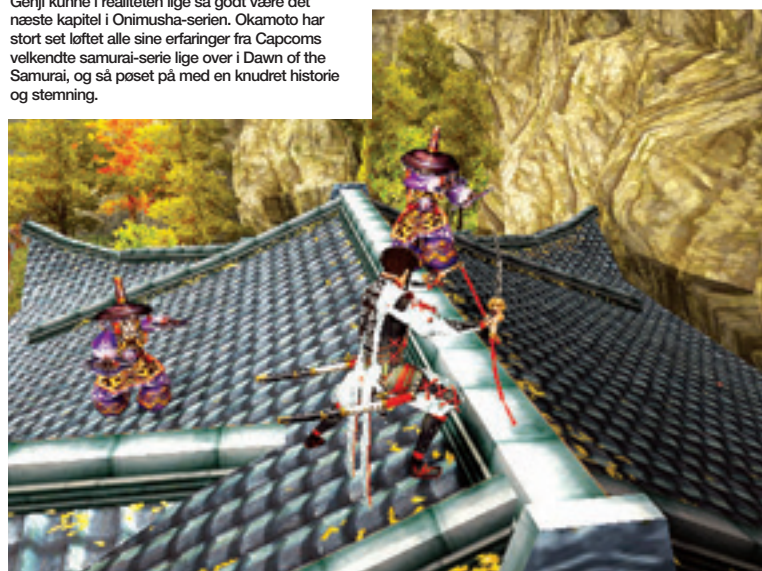


BY  
LIVING  
IT'S  
ONLY A  
MIE



[www.pes5.net](http://www.pes5.net)

Highbury  
Arsenal  
PRO  
EVOLUTION™  
SOCCER 5  
DEVOTED TO THE GAME



Genji kunne i realiteten lige så godt være det næste kapitel i Onimusha-serien. Okamoto har stort set løftet alle sine erfaringer fra Capcoms velkendte samurai-serie lige over i Dawn of the Samurai, og så pøset på med en knudret historie og stemning.

## Genji: Dawn of the Samurai

Game Republic viser at Onimusha-serien har ikke levet forgæves

### Information

**Platform** PS2  
**Udvikler** Game Republic  
**Udgiver** Sony  
**Genre** Action  
**Udgivelse** Oktober  
**Antal spillere** 1  
**Anb. Alder** 16 år  
**Testet version** PAL

**Plus** God stemning.  
 Rimeligt kampsystem.  
 Smukke baggrundsbilleder.

**Minus** Gammeldags.  
 Uoverskuelige kampe.  
 Forvirrende persongalleri.  
 Knudret og langsomme-  
 lig historie

I sidste nummer af Gamereactor blev der bragt udklip fra en læserdebat – konklusionen var ”- De dårlige spil er dem med for lidt historie ...”. Normalt ville jeg nok give indlæggene ret, men jeg vil dog give mit besyv med og sige, at man godt kan finde spil, hvor der rent ud sagt er for meget historie. Genji: Dawn of the Samurai, er sådan et spil.

Spillet er bygget op over en roman, som er skrevet for rundt regnet tusind år siden af en japansk adelsdame, der hed Murasaki Shikibu. En slags tidlig japansk Jane Aamund. Vi befinder os i Japan i 1150'erne. Landet regeres af Heishiernes, der er en ond krigerklasse. De er stærke, fordi de er kommet i besiddelse af nogle sten, der har tilhørt krigsguden Shukenten. Disse sten har naturligvis magiske kræfter.

Stenene, Amahagane, har en lys og en mørk side, og Heishiernes har måske ikke så overraskende vendt stenene

mod den mørke side. Men der er heldigvis også en lille gruppe ægte aristokratiske samuraier, som kun vil bruge Amahagane i det godes tjeneste. De hedder Genjierne. Når spillet tager sin begyndelse, er vi Genji-samuraien Yoshitsune, som er landets retmæssige hersker, og som også har en Amahagane-sten. Så langt så godt.

Med regelmæssige intervaller møder man bosser, og når man har hakket dem til plukfisk, så stjæler man deres Amahagane-sten. Ved at opsøge en ret nuttet prinsesse ved navn Shizuka, kan man få stenene vendt over til den gode side. Og herefter kan de så bruges til alverdens vidunderlige ting.

Yoshitsune kaster sig ud i det ene noble projekt efter det andet, og undervejs bliver han venner med en kæmpe stor munk ved navn Benkei. Derefter kan man skiftevis spille Yoshitsune, hvis man skal lave noget

raffineret, og Benkei, hvis der bare skal råstyrke til. I øvrigt indeholder historien kidnappede prinsesser, onde Heishier, en ond gudinde til hest, fortællingen om, hvad der er sket med Yoshitsunes far, drager, en hemmelig pagt mellem Koyo og Taira-no-Koyomori (lad være med at spørge), forheksede statuer, forræderiske byboer, magiske våben osv.

Forløbet i Genji minder en helt del om tv-serien Yu-gi-oh. Du går frem i verden og passer dig selv, og så bliver du hele tiden præsenteret for nye modstandere, uden at det reelt er motiveret af historien. Hvis du skulle være kommet i tvivl om, at de der svin, der kommer løbende mod dig med blanke våben, er ude på øretæver, så spiller spillet en lille jingle, så du ved, at der nu er slåskamp. Intensiteten af spillet bliver hæmmet af, at spillet insisterer på at give dig det fulde overblik enhver kamp, som altid er en

### Et andet syn

Jeg har spillet min andel Onimusha-spil og har faktisk ikke brug for at spille endnu et kapitel i serien, bare under et andet navn. Genji er dog flot og velfungerende, men det kommer mere end et par år for sent. Jeg håber på at Game Republic udviser lidt mere pionerånd i deres næste spilbedrift. **6/10**  
 \_Thomas Tanggaard



Når en mand som Yoshiaki Okamoto, (tidligere producer hos Capcom) vælger at stifte en helt nyt udviklings-studie, så kunne man håbe på at det også betød nye spilleoplevelser. Men det er desværre ikke helt tilfældet. Genji er, med undtagelse af counter-systemet, en vaskeægte Onimusha-klon.



circle med en diameter på ca. 20 meter, dog begrænset af naturlige forhindringer. Dette gameplay gør, at du kommer enormt langt væk fra kampens hede, og det trækker ned. Egentlig så handler spillet, set fra et gameplay-synspunkt, i helt ekstrem grad om at trykke på firkant-tasten, hak, hak, hak, hvilket gør spillet meget ensformigt. Der er indlagt et sindrigt counter-system og det virker da også efter hensigten, men det bruges for meget - specielt hen i mod slutningen af spillet.

På plussiden, så får du en karakter for hver modstander, du har dræbt, og for mig er det denne karakter, der giver spillet den egentlige nydelse. Det er et kick at dræbe nogen med graden Mester eller som har højere niveau i en kamp. Og så er det også ret sjovt at hakke modstanderne midt over på kryds og tværs, hvilket man kan, når man spiller som det store brød Benkei.

Når man skal slå, så kan jeg ikke forestille mig at gøre det i smukkere omgivelser end i Genji. Kampene foregår i skovklædte bjerge, smukke templer, uhyggelige tunneler, på krogede gangbroer - hver og en smukke nok til at være med i et rejsemagasin. Jeg kan for eksempel ikke blive træt af at gå rundt i en lille by ved vejen, mens de japanske kirsebærtræer drysser deres lyserøde blade ned over mig. Desværre kommer baggrundene til at virke ret flade, for karaktererne gør slet ikke noget indtryk på dem. Det er især påfaldende, når det store brød Benkei fileterer otte krigermunke i en zen-have, uden så meget som at skabe den mindste smule uorden i de fine mønstre i gruset - det er en smule skuffende.

Fjenderne falder i to grupper: de almindelige soldater, som har en tendens til primært at være et irritationsmoment i spillet, uden rigtig at udfordre; og bossen, som generelt har det med at være rigtig, rigtig svære. De har det med at kunne trække nye angreb op af muleposen, som du ikke har noget forsvar mod. Til gengæld kan du tanke helse op midt under kampene, så det udligner sig til din fordel. En af de første bossen er en tiger-drage, som drillede mig ikke så lidt, da jeg skulle tæve den første gang. Den kan stange dig, den har en slange som hale, den kan bide dig, den har et sværd på hver pote, og den bakker ind i dig, hvis du går om bag den, for den har også horn i bagenden. Endelig kan den sprøjte ild og lave et lille jordskælv.

I begyndelsen er det lidt af en mundfuld, og jeg må sige, at denne tiger-drage er spillets højdepunkt. De efterfølgende bossen er stadig svære, men de er bare spader med sværd, som skal have nogle hak, hak, hak.

Genji: Dawn of the Samurai har al den historie man kan ønske sig i et spil, men spillet fortæller den så dårligt, at jeg synes, de helt skulle have ladet det ligge. Hvis Game Republic havde gjort sig lidt mere umage, så kunne dette have været Tekken med sværd, eller en afstikker til Onimusha, hvis det altså ikke havde været for det ekstrem ensformige gameplay.

**.\_Jacob Schriver**

**6/10**

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhed 5 Flot, men også meget ensformigt spil

# Pro Evolution Soccer 5

## Årets derby er for alvor i gang på grønsværen

Platform PS2 Udvikler Konami Udgiver Konami Genre Sport  
Udgives 28. oktober Antal spillere 1-2 Testet version PAL Anb. Alder 3 år

Endnu et år, endnu en fodbold-udgivelse. Det tilbagevendende derby mellem Electronic Arts licens-påklisterede succesmonster FIFA og Konamis afdæmpede og ekstra realistiske omgang lædersut er i fuld gang igen. EA har måske vundet et par meter på grønsværen ved at være ude først, men når begge hold endelig har indtaget plænen, er det tydeligt, at japansk fodbold stadig er et par støvlelængder foran. Forskellen på dette års og sidste års udgivelse er minimal for alt andet end en inkarneret virtuel fodboldspiller, men er du det, så er ændringerne klart noget der forbedrer serien og forhøjer spilleglæden med adskillige grader.

Undskyld, hvis følgende lyder som en lang opremsning, men efter fem år med Pro Evolution Soccer-serien, er jeg ved at være træt af at opridse de mest åbenlyse ting som spillere, stadions, pap-publikummet i baggrunden og den evigt tilbagevendende ringe kommentator. I stedet er det på sin plads at nævne de nye ting, som Seabass og drengene hos Konami har forsøgt sig med. For det første, og det er måske ikke ligefrem en forbedring for alle, så føles dette års udgave anderledes mellem hænderne. En aften sammen med et par af redaktionens mest hærdede sportsfanatikere, resulterede i ærgrelse og skuffede miner. Enten var der noget galt med spillet, eller også var vi lynhurtigt blevet rustne. Ingen af delene viste sig at være rigtige. Det viste sig i stedet at være en blanding af et nyt, lidt højere tempo, en langt mere striks dommer og en stram og mere finpudset kontrol. Dommeren skrider langt hurtigere til handling i denne udgave, og bruger du f.eks.

tricket med at hive i trøjen og irritere modspilleren for ofte, så kommer det første kort hurtigt til syne i den sorte dommerlomme.

Dødboldsituationerne er der også pillet ved. Både på hjørnespark og ved frispark er der nu mulighed for, via et meter, at lave folte afleveringer. På indkast er der nu også mulighed for at styre vedkommende der kaster læderet, i stedet for kun at kunne kontrollere personen, kuglen havner hos. Dette sker også med et meter, noget som Pro Evolution Soccer-serien gennem længere tid har vraget til fordel for stenhård realisme og fingerspitzgefühl. Som noget helt nyt har Konami introduceret et decideret placeret skud. Det er ikke FIFA med alskens unaturlige hjælpemidler og andet gøgl, men hvis du lærer at bruge det ordentligt, og naturligvis har en spiller der er kendt for at kunne sætte klatten i nettet, så er det et farligt våben.

Visuelt er årets udgave af PES også pænere, om end det kun er et par polygoner og overflader mere vi snakker om. Det er også de små ting som refleksioner, ånden fra munden på en kold efterårsaften og animationerne, der gør sit til, at spillet skinner. Reelt vil enhver fodboldglad fan være nødt til at skaffe sig et eksemplar af Pro Evolution Soccer 5, mens uindviede kan stå over. For alle andre kan sidste års udgave, eller endda måske udgaven året før, nemlig sagtens give det fodbold-sus, du leder efter.

**.\_Thomas Tanggaard**

**8/10**

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 9  
Poleret og hæsbæsende arkaderæs



Det er de små ting der definerer årets udgivelse af Pro Evolution Soccer, men for fans er det vigtige detaljer der forbedrer spillet og forhøjer spilleglæden. Visuelt er PES 5 også en smule flottere i år.



Earned in Blood er tempo-mæssigt meget bedre end originalen. De smalle gader og ødelagte bygninger gør oplevelsen langt mere intens og krævende end først troet.

## Brothers in Arms: Earned in Blood

Joe Hartsock pudser geværet og kaster sig ud i krigen om Frankrig

### Information

**Platform** Xbox  
**Udvikler** Gearbox Software  
**Udgiver** Ubisoft  
**Genre** Action  
**Udgivelse** Ude nu  
**Antal spillere** 1-8  
**Anb. Alder** 16 år  
**Testet version** PAL  
**Plus** Atmosfæren. Det taktiske aspekt. Den forbedrede AI og bymiljøerne.  
**Minus** Nogle få interface-fejl. En forholdsvis kedelig multiplayerdel.

Den tyske geværrede sprøjter hundredvis af kugler ud mod mit i forvejen udsatte plankeværk. Træet splintres, mens et øredøvende smæld fra en mortergranat får jorden til at ryste kun ti meter fra min position. Mine kammerater er så småt ved at gå i panik. Jeg tjekker min riffel og lægger forsigtigt sidste magasin i den, før jeg kommanderer Kaptajn Paddock og menig Garnett om bag en bygning for at lægge dækild. Hvis vi bliver siddende er vi døde. De ved det og jeg ved det. Mine mænd når frem til det faldefærdige bondehus og lader riflerne tale deres tydelige sprog. Imens lister jeg frem fra plankeværket, følger en lavtliggende å og sniger mig ind på de sauerkraut-spisende djævlø fra siden. De opdager mig aldrig og deres død er ikke noget der pletter min samvittighed. Det er mig eller dem. Sådan er krig nu engang.

Brothers in Arms-serien fungerer

fordi den serverer de svære moralske valg, følelsen af at tilhøre en gruppe og de tempomæssigt velfungerende kampe i en tilpas afbalanceret mængde. Når jeg kommanderer rundt med mine folk, så tænker jeg over, hvilke farer jeg udsætter dem for. De er ikke kønsløse kanonføde, der kan bruges som en billig afledningsmanøvre for, at jeg kan kaste mig ud i rollen som Rambo. De er mine soldaterkammerater. Mennesker af kød og blod, der for alt i verden skal reddes gennem endnu en dag i helvede. De stoler på mig og jeg stoler på dem.

Earned in Blood er opfølgeren til sidste års Road to Hill 30, der introducerede os for den handlekraftige Matt Baker, der med masser af gå-på-mod og en deling trofaste mænd, indtog de idylliske franske landskab for at tvinge tyskerne ud. Dette år går stafetten videre til Joe "Red" Hartsock, en rødhåret, drenget delingsfører, der

efter at have vist stort mod i det første spil, nu har fået sin helt egen gruppe mænd. Hartsock har det dog fra starten langt sværere end Baker havde. Tyskerne har nemlig på under et år groet betydelig flere hjerneceller og det rullende, nærmest idylliske franske bondelandskab, er byttet ud med klaustrofobiske, sønderskudte byer, hvor farerne fra første øjeblik ligger på lur. Kampene foregår nu mellem den lokale kirkegårds tonstunge gravsten og byens efterladte garager og huse.

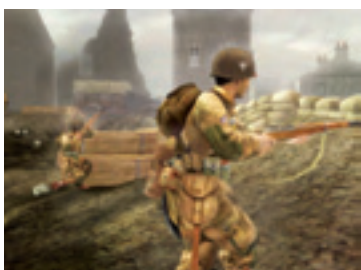
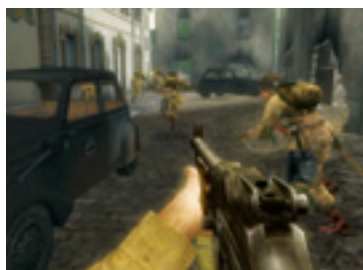
Kravet om flere hjerneceller til tyskerne kommer naturligvis fra spilpublikummet. Uanset hvor forelsket du end måtte være i det oprindelige Brothers in Arms, og selvom flankering indenfor krig er en velkendt taktisk manøvre, så blev det en kende kendeligt at bruge selv samme strategi, hver gang en tysk deling skulle nedlægges. Al'en var til tider også decideret håbløs, når

### Et andet syn

Earned in Blood er reelt mere af samme skuffe, men Gearbox har rettet en masse af de småfejl som Road to Hill 30 havde og det gør opfølgeren langt mere levende og intens. Bymiljøerne virker nærmest klaustrofobiske, mens AI'en hos tyskerne hurtigt kan sætte en ret brat stopper for din videre fremmarch. **8/10**  
 -Carsten Skov Teisen



Modsat alle andre Anden Verdenskrigs-spil så giver Earned in Blood dig virkelig følelsen af at være en del af en sammen-rystet gruppe. Dine kammerater er ikke bare kønsløse kanonføde, men venner der skal hives gennem endnu en dag. Modsat passer de også på dig og redder dig tit ud af meget vanskelige situationer.



den blev presset, hvilket resulterede i en mængde mindre og ret skæmmende fejl. De er heldigvis væk i år. Tyskerne er effektive, drevene og nærmest ustoppelige nu. Et forkert træk henover en gårdspads kan resultere i, at flere af dine mænd får helt nye huller i kroppen, mens helt almindelig skødesløshed straffes med et fedt plantet Game Over på skærmen. Gearbox er dog godt klar over, at det for nogle vil være en brat opvågning og derfor kvitteres der med et frisk hold soldater, hvis den tidligere nævnte Game Over-skærm toner frem for tit. For som drengene så pænt siger det: "Krig er ikke altid en retfærdig ting, men et computerspil bør være det".

Til gengæld har Gearbox ikke sparet på noget, når det kommer til action. Byernes smalle gader, de mange etagebygninger og de efterladte lader og udhuse giver Earned in Blood langt mere tempo end det var tilfældet med Road to Hill 30. Hastigheden er skruet betydeligt i vejret og nogle gange har du kun splitsekunder til at udstede en ordre, ved hjælp af det let overskuelige interface, for kuglerne fløjter om ørene på dig. For det meste fungerer peg-og-klik interfacet, men der er øjeblikke, hvor en helt enkelt kommando totalt ignoreres til fordel for et hovedløst angreb på fjenden. Noget der altid

ender i et blodbad. Andre gange er det det fordømte sigtekor, der ikke er til at hive frem over hovederne på tyskerne, hvilket gør nogle ildkampe uendelig besværlige og nervepirrende.

Visuelt er der ikke sket noget markant siden sidste års udgivelse. Animationerne er knap så rigide, ansigterne på dine kammerater udviser en smule mere liv og de mange grå, krigshægede byer har fået et ekstra lag sod, blod og støv. Men det er også det. Der er en grund til at Earned in Blood ikke indeholder et totalt nogen steder. Dette er ikke så meget en egentlig opfølger som det er en udvidelse. Earned in Blood kan ikke sige sig fri for at være mere af det samme, men med markante forbedringer i forhold til der hvor malingen skrallede mest af sidste år, er det en god omgang dreven underholdning, der virkelig griber fat i camouflagetøjet og trækker dig med indenfor. Nu håber jeg så bare på, at jeg ikke allerede næste år skal til at gribe riflen igen – det er lige tæt nok på, uanset seriens kvaliteter.

**Thomas Tanggaard**

**8/10**

Grafik 7 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhed 7  
Velfungerende krigsunderholdning

# Mario Superstar Baseball

## Blikkenslageren griber battet og træder frem

Platform GameCube Udvikler Namco Udgiver Nintendo Genre Sport  
Udgives 11. november Antal spillere 1-4 Testet version NTSC Anb. Alder 3 år

Afslapning er øjensynligt ikke noget de kender til i Marios verden. Som om det ikke var nok at have reddet kongeriger, prinsesser og verdner, samt have ageret gokartfører, basketballstjerne og et dusin andre roller, har Mario nu inviteret sin samlede venneskare til at deltage i venlig omgang Baseball. Selvom jeg ikke kan huske at have spillet baseball med Mario før, føles det hele som et deja-vu, en tilbagespoling af tiden til sidste gang jeg sidst begav mig på eventyr med Mario ud i sportsverdenen.

Baseball, eller avanceret rundbold, er en af de typisk amerikanske sportsgrene, som endnu ikke er slået igennem herhjemme, og stik mod forventningerne er Mario Superstar Baseball ikke den bløde tilgang til sporten som enhver nybegynder vil kunne starte med. På trods af spillets indpakning i bolchefarverige nuancer og bløde rundinger, der specielt tiltaler det yngre publikum, er dette baseball på godt og ondt.

Baseball-reglerne er der ikke pillet ved og alt bliver fortalt i enkelt sprog, så alle med en smule engelsk kundskaber og gå-på-mod, vil kunne lære sportens mest basale regler. Det hele foregår dog i Mario-universet, hvilket betyder, at hver bane er udstyret med forskellige fælder og bonusser, som alt sammen er inspireret af holdkaptajnens rolle i Mario-universet. Peach har kæmpe blokke indeholdende mønter og andre godter hængende over banen, som kan man kan udnytte for at forvirre modstanderen. Hos Donkey Kong ruller der konstant kæmpe tønder ind over banen, som skal undgås i jagten på bolden, og Yoshis hjemmebane er bevokset af kæmpe Piranha-planter, der gør livet svært for

enhver spiller i nærheden. Hver bane er unik og kræver andre strategier, selvom bonusserne oftest virker for tilfældige til reelt at kunne udnyttes af andre end de absolut mest dedikerede spillere.

Selvom sporten denne gang er Baseball, synes der ikke at være pillet det mindste ved hele skabelonen udenom, som udgør resten af spillet, og det får det hele til at virke lidt for velkendt. Spilsystemet fungerer, men er efterhånden blevet genbrugt så mange gange, at den jubel, der engang var over blandingen af sport og jagten på guldmønter, i mellemtiden er blevet til en stille kedsomhed.

Værre end kedsomheden, er dog et par dybt frustrerende AI-problemer, der toppes af at maskinen automatisk sender hele dit hold ud i en hovedløs spurt, så snart du har snittet bolden med dit bat. Dette betyder, at det er en smal sag at kaste helt op til tre spillere ud på en eneste inning, og de GameCube-styrede spillere benytter sig konstant af fejlen. Irriterende er det også, at der kun synes at være et par få steder på banen, man kan skyde hen uden at blive grebet ud på grund af spillets sløve tempo. Det hele mangler en god portion dybde.

Nintendos berømte jagt på innovation har ikke haft den store indflydelse på Namcos udvikling af Mario Superstar Baseball. Sporten er ny, men resten af spillet er skåret efter en skabelon, der forhåbentligt er trukket frem for sidste gang med dette spil.

**Thomas Nielsen**

**6/10**

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhed 6  
Skabelonskåret sportseskapade



Nojagtig som med Camelots sportstitler, satser Namco udelukkende på en omgang ordinær baseball piffet op med nogle superpowers, der er unikke for hver karakter. Det virker nogenlunde, men er set før.

## WRC Rally Evolved

Tag med ud på et firhjulet orienteringsløb

Platform PS2 Udvikler Evolution Studios Udgiver Sony Genre Sport  
Udgivelse 12. oktober Antal spillere 1-4 Testet version PAL Anb. alder 3 år



Evolution Studios har siden udgivelsen af deres første WRC-spil i starten af 2002 haft godt tag i rallysporten, med en god blanding af realisme og arkade. Det er gået lidt op og ned for serien gennem årene. Mens toeren var en forbedring i forhold til originalen, var treeren lidt af en skuffelse på grund af et lettere havareret fysiksystem og for meget arkade.

Sidste års firer var over hele linjen en forrygende oplevelse, med en god balance mellem realisme og arkade, en god ny event-mode og sublim grafik. WRC-seriens udvikling begynder at minde om en opgave i en intelligens-test. Først to gode spil, så et halvfeset,

derefter et forrygende og sidst et mislykket. Hvad er næste ubekendte i rækken? WRC: Evolved er nemlig ikke faldet vanvittigt heldigt ud. For selv om grafikken er smuk, og alle licenserne er på plads, har Evolution ofret en del på bilfysikkontoen, taget let på begrebet tyngdekraft og inkorporeret et sæt håbløse kørehjælpermidler, for at gøre serien lettere at sluge for de uindviiede. I Evolved sidder du tilbage med en bil, der er svær at styre og en rodet bilfysik, hvor man ikke er helt klar over, om man kører på underlaget eller svæver et par centimeter over samme.

Desuden er tyngdekraften et område, der opfører sig underligt denne gang. Der skal ikke så meget til, før bilen mister vejgrebet og slynges rundt. Du gør klog i at se dig om efter WRC 4 i stedet, for Evolved er ikke en udvikling, men et decideret tilbageskridt.

**Henrik Bach**

**5/10**

Grafik 8 Gameplay 5 Lyd 6 Holdbarhed 6  
Evolution udebliver i dette års udgivelse

## Coded Arms

Den virtuelle verden er fyldt med store huller

Platform PSP Udvikler Konami Udgiver Konami Genre Action Udgivelse Ude nu Antal spillere 1  
Testet version Europa Anb. alder 12 år



Coded Arms startede sine dage som en teknisk demo af PSP'ens kræfter, og det skulle det nok være forblevet. For FPS-fans er det en sørgelig omgang triste våben, mangelfuld styring og intet-sigende baner, spillet diskret op med, for alle andre er det et perfekt eksempel på, hvorfor genren ikke interesserer dem. Coded Arms er et livløst sted, virtuelt eller ej. Bag enhver lukket dør optegnes rummet langsomt i bedste tron-stil, hvilket er en fræk effekt, men da banerne er ekstremt lineære, for det meste niveauløse og til tider også svære overhovedet at kende fra hinanden, så bliver jagten på at redde statens træningssystem en kedelig affære. Fjenderne er heller ikke meget bevendte. De små elektroniske edderkopper, der eksploderer, når de kommer tæt på én,

har endnu ikke ramt mig, mens resten er udstyret med så gennemskuelige angrebsmønstre, at der sjældent skal mere end et enkelt skridt til siden for helt at undgå deres kugler. Specielt irriterende er dog styringen. PSP'en er ikke udstyret med to analoge knapper, så de fire knapper på modsatte side agerer din mulighed for at kigge rundt, hvilket er en upræcist og langsommelig måde at ramme noget som helst på. Kun lyden formår at hive oplevelsen ud af det stærkt kedelige. Coded Arms er en decideret fiasko af en FPS-oplevelse.

**Thomas Tanggaard**

**3/10**

Grafik 5 Gameplay 3 Lyd 8 Holdbarhed 3  
Generisk og kedeligt actionspil

## Pac 'n Roll

Pac-Man ruller af sted for på ny at redde dagen

Platform NDS Udvikler Namco Udgiver Nintendo Genre Puzzle Udgivelse 11. november  
Antal spillere 1-2 Testet version Europa Anb. Alder 3 år

At hjælpe Pac-Man i Pac 'n Roll på hans eventyr er meget enkelt, takket være et yderst enkelt kontrolsystem. Mens den øverste skærm viser spillets baner, viser den nederste skærm Pac-Mans kuglerunde og storsmilende legeme, der kan manipuleres med stylusen. Ved hjælp af lange træk med stylusen bevæger Pac-Man sig hurtigt, og med små træk lister han af sted. En hurtig bevægelse til kanten af skærmen giver ham et ekstra spark i måsen, der kan bruges til at smadre kasser eller komme over stejle skråninger.

Problemet er at styringen aldrig er helt præcis, og man kan ved et uheld komme til at sende Pac-Man ud over

en skrænt, selvom hensigten bare var at give ham lidt ekstra fart. Man kunne undre sig over at Namco ikke har lavet nogle multiplayerfunktioner, men her er ikke meget at hente. Spillet er dog ganske fornøjeligt, og skulle man savne lidt platformer med lidt puzzle i sig, så er pengene ikke givet dårligt ud med Pac 'n Roll. Du skal bare ikke forvente dig noget rasende innovativt eller decideret anderledes.

**Asmus Neergaard**

**7/10**

Grafik 6 Gameplay 7 Lyd 5 Holdbarhed 7  
Morsomt spil med godt interface



## Heroes of the Pacific

Flyv for friheden og fæld fæle fjendtlige flyvere

Platform Xbox Udvikler IR Gurus Udgiver Atari Genre Simulator Udgivelse Ude nu  
Antal spillere 1-8 Testet version PAL Anb. Alder 12 år

Heroes of the Pacific koncentrerer sig om Stillehavskrigen, og om hvordan få modige amerikanere kæmpede mod en knusende overmagt og alligevel klarede skærene. Det minder mest af alt om en af de gode gamle krigsfilm, et indtryk der kraftigt bliver forstærket af spillets menuskærme og mellemsekvenser, der er dannet af en collage af billeder i technicolor og gamle knitrende sorthvide filmklip. Stemningen er overvældende, selvom Heroes of the Pacific måske er en kende for patriotisk. Der er nok af tage sig til i missionerne, og mængden af fjender kan godt gå hen og blive overvældende. Foruden de obligatoriske mål, er der også alskens andet flyvende og stationært materiel, der hjertens gerne slynger bly af forskellige kalibrer efter dit fly. Desuden kan du aldrig helt vide sig sikker på, hvad der mon sker i spillet. Bedst som du skyder Zeke-fly ned fra himlen, skriger nogle små skibe måske på hjælp, og så handler det pludselig om at hjælpe dem, alt imens projektilerne pifter rundt i luften. For at bruge et kontant sprogbrug, står der lidt for ofte

meterhøje flammer op af lokummet.

Heldigvis er Heroes of the Pacific lige til at samle op og gå i clinch med, hvilket styringen hjælper til med. Der går ikke lang tid for himlen er ens legeplads, og loops, skru, Immelman-drej og diverse andre luftakrobatiske fiksfakserier sidder i fingrene.

Heroes of the Pacific dukkede, for mig, ud af det blå og er en bundsolid oplevelse. Det har sine fejl, men er bestemt ikke uden charme.

**Asmus Neergaard**

**8/10**

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8  
Solid flysimulator med masser af stemning





Ultimate Spider-Man stråler virkelig på skærmen. Den frække og nærmest cel-shadede udgave af Edderkoppen, egner sig rigtig godt til en spilmatsering. Det er også lykkedes Treyarch at smide en del flere finesser ind i dette spil, der dog alligevel føles en kende for kort og til tider også ensformigt.



# Ultimate Spider-Man

Peter Parker bliver cel-shaded og en hel del sjovere i Treyarchs opfølger

## Information

- Platform** PS2
- Udvikler** Treyarch
- Udgiver** Activision
- Genre** Action
- Udgivelse** 14. oktober
- Antal spillere** 1
- Anb. Alder** 12 år
- Testet version** PAL
- Plus** God atmosfære. Solide bosser. Velfungerende og smukt kamp-system.
- Minus** Hastighedsnedsættelser. Træge mellemadmissioner.

For fem år siden indså Marvel, at de var nødt til at gøre noget drastisk for at ændre den negative spiral, som Spider-Man-tegneserien var havnet i. Det var knas i ægteskabet, mørke og en helt ubegribelig historie, som ingen fattede, der prægede serien. Væk var humoren og den lidt naive holdning til verden. For at redde en af verdens bedst kendte seriehelte bestemte giganten sig for at starte forfra, og skabte derfor Ultimate Spider-Man. Pludselig gik Peter Parker igen på college, boede hjemme hos faster May, og kæmpede hver dag med at vinde Mary Janes gunst. Succesen var der med det samme, og det er altså i denne alternative verden at Ultimate Spider-Man-spillet foregår.

Reelt betyder det mindre realisme og meget mere serie. Sammenlignet med Spider-Man 2, er New York nu vældig farverig og bare en fjerdedel så stort. Superskurkene syntes stå på lur i hver en krog, og alting har et formål. Personligt ser jeg dette som et stort plus, og der går ikke længe, før jeg føler mig godt og grundigt hjemme i byen. Efter spil som Boiling Point, GTA: San

Andreas og True Crime, er jeg mildest talt træt af spilverdener med gigantiske proportioner, når det alligevel bare betyder unødigt lange transporttider.

Selvom Spider-Man selv er tonet væsentlig ned og i stedet for en bred palette af forskellige slag og spark, nu kun har et mindre arsenal til rådighed, så føles det til gengæld bedre afbalanceret og langt mere brugbart. Når systemet først sidder på ryggen, så virker det til og med intuitivt, og kampene bliver herefter nærmest spektakulære. Ikke mindst fordi spillet opfordrer dig til at slå på en flot og akrobatisk måde. Desværre sker det nogle gange, at spillet føles som en omgang sirup, når der sker for meget på banen, og det irriterer naturligvis.

Det største problem med Ultimate Spider-Man ligger dog ikke i den noget ustabile hastighed, men i stedet i holdbarheden, nøjagtig som det var tilfældet med Spider-Man 2. For at trække spiltimerne i langdrag opfordres du konstant til at udføre superhelte-gerninger. Dette trækker tempoet ud af spillet og gør det samtidig monotont.

Det er, for at sige det, mildt kedeligt at hænge med hovedet nedad for tusinde gange, mens man opsporer en bande.

Når det er sagt, så er Ultimate Spider-Man stadig en perfekt tolkning af Edderkoppen, at bruge som baggrund til et spil. Fjenderne er fyldt til randen med farver, bosserne er klassiske, gennemsyret af ondskab og helt vanvittig hurtige. Treyarch er virkelig lykkedes med at formidle den helt specielle Ultimate-følelse, og forandringerne i forhold til forgængeren, er alle noget, der gør spillet bedre. Det der trækker karakteren ned er de tekniske fodfejl og de uopfindsomme fyldmissioner, som er smidt ind i spillet. Dog er Ultimate Spider-Man alligevel denne generations bedste Edderkoppen-spil, noget der dog ikke siger helt så meget om kvaliteten af superheltespil, som man kunne ønske sig - desværre.

**\_Jonas Mäki**

**7/10**

Grafik 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 5  
En velfungerende, cel-shaded Spider-Man

## Et andet syn

Jeg elsker tegneserier og specielt Spider-Man og der er ingen tvivl om at Ultimate Spider-Man er et af de bedre forsøg på at puste nyt liv i ham. Desværre er spillet for kort og uden egentlig dybde, og så er det iøvrigt utilliveligt at det hele hakker så meget som det fra tid til anden gør. **6/10**  
**\_Thomas Nielsen**



# FEAR

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

[WWW.WHATISFEAR.COM](http://WWW.WHATISFEAR.COM)

OKTOBER 2005

18+

MONOLITH

SIERRA

© 2005 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The Monolith logo is a trademark of Monolith Productions Inc.



KÅRET SOM ÅRETS PC ACTION SPIL 2005

# Topplister

Hvad er efter din mening de bedste spil i øjeblikket? [www.gamereactor.net/forum](http://www.gamereactor.net/forum)

## Månedens mest spillede Redaktionens fem favoriter i øjeblikket

Plads	Spilltitel	Format	Udgiver
01	<b>Disgaea</b> PS2 / Koei		
<p>Nyheden om en opfølger fik os til at finde originalen frem fra gemmerne - og det er stadig et fremragende turbaseret og yderst taktisk spil med godt stemmescu-spil og masser af krævende kampe. En klassiker.</p>			
02	<b>Black &amp; White 2</b> PC / EA		
<p>Nicolas Elmøe har længe haft det snurrende på sin harddisk og har så langsomt overtaget hele redaktionen til at give det et forsøg. Det har resulteret i en masse aftener og nætter i samspil med lover, køer og geder.</p>			
03	<b>Nintendogs</b> NDS / Nintendo		
<p>Kan du huske The Little Computer People, Creatures eller Tamagotchi-dillen. Nintendogs er mere af den slags, men gud hvor er det vandedannende. Absolut en helt fantastisk måde at dræbe tiden i toget på.</p>			
04	<b>F.E.A.R</b> PC / VU Games		
<p>Så landede det endelig og vi har ikke haft det ude af vores Pc siden. Atmosfærisk, hæsbæsende, skræmmende og yderst velsmurt, er hvad Monoliths nyeste spilbedrift er. En af årets helt store oplevelser.</p>			
05	<b>Pro Evolution Soccer 5</b> PS2 / Konami		
<p>Det er svært ikke at blive fanget foran skærmen til endnu en kamp, selvom deadline hænger lige over hovedet og PES-serien reelt ikke har bevæget sig så langt siden sidste års udgivelse. Stik os læderet!</p>			

Listen er sammensat af Gamereactor og består af ligedele TV-tid, antal slagsmål om jospaddet samt lovordene som er faldet i den forgængte måned.

## Månedens mest eftertragtede Redaktionens ypperste spillersker

Plads	Spilltitel	Format	Udgiver
01	<b>Perfect Dark Zero</b> Xbox 360 / Microsoft		
<p>Joanna Dark er måske ikke helt så imponerende som først antaget, men spillet gør alligevel en hel del ting rigtig godt. Hvis bare Rare kan rette de få fodfejl og mangler der er, så kan det blive en værdig opfølger.</p>			
02	<b>Prince of Persia 3</b> Xbox / Ubisoft		
<p>Efter månedens møde med Ben Mattes og Prince of Persia: The Two Thrones, er vi langt mere fortrøstningsfulde. Dette kan gå hen og blive det bedste kapitel i serien til dato. Gud hvor vi dog håber på det.</p>			
03	<b>GTA Liberty City Stories</b> PSP / Take Two		
<p>Det er svært ikke at inkludere Liberty City Stories på listen. Ja, det er en PSP-udgave af GTAIII på en eller anden måde og jo, gassen er ved at gå ud af ballonen når det kommer til netop denne sandkasse-serie, men alligevel...</p>			
04	<b>Kameo</b> Xbox 360 / Microsoft		
<p>Fra GameCube over Xbox og til Xbox 360. Den lille fe-prinsesse har været en del igennem, men står nu klar til at indtage næstgenerationskonsollen. Et poleret, flot og yderst fængende spil, vi bare må se mere til i år.</p>			
05	<b>Shadow of the Colossus</b> PS2 / Sony		
<p>Der er ikke en spilsjæl på redaktionen, der ikke glæder sig til Ico-holdets sælsomme og yderst stemningsfulde oplevelse Shadow of the Colossus. Det kan ganske enkelt ikke blive 2006 hurtigt nok i følge os alle.</p>			

Listen er sammensat af Gamereactor og består af alle redaktionsmedlemmernes samlede stemmer over hvilke fem kommende spil, som lige nu virker som de mest spændende.

## Månedens klassiker



### PILOTWINGS

Super Nintendo / 1990

Ved fremvisningen af Nintendos nye fjernbetjening, viste firmaet en demo frem kaldet PilotWings, og det har fået os til at tænke tilbage på denne måneds klassiker. PilotWings var et fantastisk stykke luftkunst, en slags krigsmaskiner var gemt væk, til fordel for helt harmøse og ekstremt givende discipliner, som flyvning i etropelsfly, gigantiske hop med et rocket belt, faldskærmsudspring og afslappende ture med en drageflyver. Fælles for dem alle var, at de blev visualiseret via Nintendos dengang banebrydende Mode 7-effekt, og at pointhøsten var din grund til at spille samme bane om og om igen. Nogle gange var det landingen, der kunne forbedres en smule, andre gange din take-off. PilotWings var så pokkers enkelt og alligevel så rasende fængende, at det var svært ikke at fortabe sig fuldstændig i luftakrobatikken. PilotWings fik en genoplivning til Nintendo 64, og var faktisk ganske vellykket, men alligevel aldrig helt så solidt som originalen. måske er PilotWings en værdig opfølger? Vi håber inderligt på det.

## Salgslister

Se flere hitlister hver uge på [www.gamereactor.net](http://www.gamereactor.net)

### Manuals GameChart Danmark (Oktober)

Plads	Spilltitel	Format	Udgiver
01	<b>The Sims 2: Nightlife</b> PC / EA		
02	<b>World of Warcraft</b> PC / VU Games		
03	<b>Battlefield 2</b> PC / EA		
04	<b>Total Overdose</b> PS2 / Atari		
05	<b>Tekken 5</b> PS2 / Sony		
06	<b>Madagascar</b> PS2 / Activision		
07	<b>The Sims 2</b> PC / EA		
08	<b>GTA: San Andreas</b> PS2 / Take Two		
09	<b>Guild Wars</b> PC / NC Soft		
10	<b>The Sims 2: University</b> PC / EA		

Listen er baseret på Manuals samlede salgstal.



### Salgstoppen USA (oktober)

Plads	Spilltitel	Format	Udgiver
01	<b>Madden NFL 06</b> PS2 / EA		
02	<b>Madden NFL 06</b> Xbox / EA		
03	<b>NCAA Football 06</b> PS2 / EA		
04	<b>Madden NFL 06</b> GC / EA		
05	<b>Delta Force: Black Hawk Down</b> Xbox / Novalogic		
06	<b>Pokemon Emerald</b> GBA / Nintendo		
07	<b>NCAA Football 06</b> Xbox / EA		
08	<b>Ghost Recon 2: Summit Strike</b> Xbox / Ubisoft		
09	<b>Darkwatch</b> Xbox / Capcom		
10	<b>Nintendogs</b> DS / Nintendo		

Alle tal stammer fra NPD Funworld TRST's officielle liste.



### Salgstoppen Japan (september)

Plads	Spilltitel	Format	Udgiver
01	<b>Dynasty Warriors 5: Moshō Den</b> PS2 / Koei		
02	<b>Super Mario Brothers</b> GBA / Nintendo		
03	<b>Tamagotchi Corner Shop</b> NDS / Bandai		
04	<b>Training for Adults</b> NDS / Nintendo		
05	<b>World Soccer Winning Eleven 9</b> PSP / Konami		
06	<b>Super Robot Taisen J</b> GBA / Ban Presto		
07	<b>Tales of Legendia</b> PS2 / Namco		
08	<b>Gentle Brain Exercises</b> NDS / Nintendo		
09	<b>Gyakuten Saiban DS</b> NDS / Capcom		
10	<b>Dr. Mario + Panel de Pon</b> GBA / Nintendo		

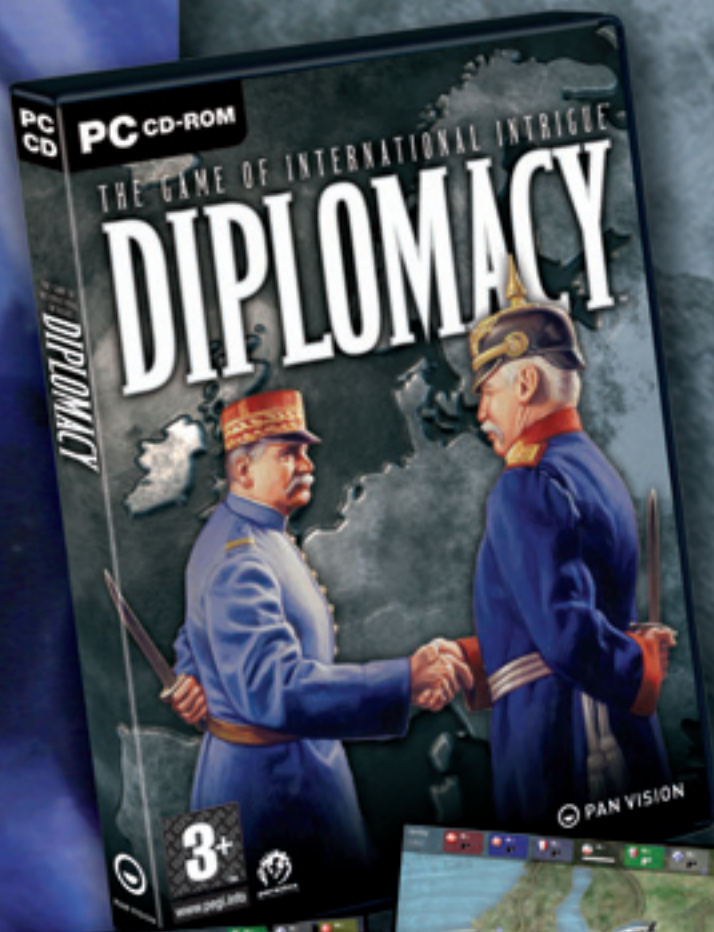
Alle tal stammer fra Enterbrains officielle liste.



Set in Europe in the early 20th century, Diplomacy is about the power struggles and political relationships between seven nations.

# THE GAME OF INTERNATIONAL INTRIGUE™

# DIPLOMACY™



The best board game ever made is moving from its classic tabletop setting to the PC platform!

In stores 28th October!



[www.diplomacy-pcgame.com](http://www.diplomacy-pcgame.com)



# Dyst & Vind!

Vær med i Gamereactors konkurrence om store F.E.A.R præmier!

Konkurrencerne slutter den 30 Oktober.

**PRÆMIE 1. -> 3.**

F.E.A.R. SPILLET + T-SHIRT + SPEC. LIGHTPEN

**PRÆMIE 4. -> 5.**

T-SHIRT + SPEC. LIGHTPEN

**PRÆMIE 6. -> 10.**

T-SHIRT



**DELTA I KONKURRENCEN PÅ  
WWW.GAMEREACTOR.NET**

Skandinaviens største spilmagasin  
**WWW.GAMEREACTOR.NET**

# smstland.dk

Gå ind i betingelsesfunktionerne på din mobil, og skriv os en SMS med koden for det du gerne vil have fx: **GMR 8 808** og send koden til 1208. Du modtager det du har bestilt inden for kort tid, og du skal ikke betale et gennemløb. Problemer - ring på 70276527 i alle hverdage 14-17 eller skriv til support@smstland.dk

Vores services kan benyttes af ALLE mobilkunder (3 undtaget) Mobiltelefoner leveres af SMIS a/s, Nørreallé 28, 2200 N. Der tages forbehold for trykfejl. Kunden er selv ansvarlig for ubønhørlige og gentagne bestillinger. Der er ingen forrykkelser.

**GRATIS MOBILPORTAL!**  
 Hav altid direkte adgang til det nyeste mobilbril på mobilen. Meest fæls. **FRÆKT indhold!**  
 Send **GMR WAP til 1208**

**GRATIS V.I.P MEDLEM**  
 Få løbende gode tilbud på alle mobilbril. Send: **GMR VIP til 1208**

### MOBILSPIL

Send Leds, GMR 8 HJUGGEM til 1208


### CAR SOUNDS FUNNY TONES!

Send Leds, GMR 8 HJUGGEM til 1208


### FARVEBILLEDER

Send Leds, GMR M NE42 til 1208


### KIM SURIN FARMER I LEDER

Er du træt af den gode old missionær stilning. Få inspiration og send: **GMR M BAB9** Til kode **GMR M BA101**

### MANGA PICTURES!!

Send Leds, GMR M BAB9 til 1208


### KVALITET TIL FINGERSPIDSERNE

Send Leds, GMR M BAB9 til 1208

	</	



## Kung Fu Hustle

Columbia TriStar, 26. oktober / Tekst Steen Marquard

Visse genrer skiller helt naturligt filmfans i to lejre. Ud fra min overbevisning og erfaring er gakkede kung fu-film en af disse genrer. Der sidder givet et par stykker allerede nu og trækker på smilebåndet, mens tankerne går hen på de mange forrygende film, som blandt andre Jackie Chan medvirkede i i sine unge dage. Her tænker jeg naturligvis på de gode gamle Hong Kong-film, ikke de nyere Hollywood-brag med sorte komikere og hele den dyne der. Humoren er for os europæere i den platte ende af skalaen, og de fysiske udfoldelser burde sende de fleste massører på overarbejde.

Kung Fu Hustle fanger grundessensen af denne genre.

Jeg bliver nogle gange træt af, at kampfilm tager sig selv så seriøst, så det er fabelagtigt at se kampkunst på Ong Bak-niveau udført med et glimt i øjet og en crazy indgangsvinkel. Stephen Chow spiller både hovedrollen og instruerer. Chow spiller den unge og naive Sing, som så inderligt ønsker at blive optaget i den skrupelløse Øksebande, som med hård hånd styrer hele byen med beskidte kneb og trusler. Rent faktisk er filmens univers et pseudorealistisk blandingsprodukt, hvor blanderen er blevet fyldt med Al Capone-gangstere, lidt western og ikke mindst masser af gennemført kampkunst i særklasse.

Selvfolgelig er det ikke uden postyr, at Sing giver sig i kast med disse bandeoptagelser, og inden man ser sig om, kastes der lystigt om sig med kindheste og ørefigner. Som du nok kan høre, er det bestemt ikke historien, der er det bærende element, men filmen formåede at gribe mig med de mange fantastiske kampscener og den gakkede humor og specielt i måden, hvorpå humor og slåskamp kombineres. Ikke ulig filmens mange mavepustere tager den visuelle side fuldstændig pusten fra mig, og allerede inden slutningen glædede jeg mig til at se filmen forfra. Langt hen ad vejen er det nogle fantastiske fysiske udfoldelser, man er vidne til, men for effekten og humorens skyld underbygges der generøst med computereffekter – som er fuldt på højde med Ringenes Herre og deslige. Foruden Sing er der et farverigt galleri af andre karakterer at finde. Kendetegnet er igen de fuldstændig karikerede og overdrevne personer, så vær vis på, at hullerne fyldes godt ud med alt, hvad der angår comic relief, skurke og de obligatoriske generiske bøller, som skal lammetæves på stribe. Sågar så meget, at Matrix-filmene tilsammen dårligt kan være med, og falde-på-halen-humor i begrebet rene forstand.

Givet, genren er ganske speciel, men er du forfalden til den slags crazy kung fu, så er der vitterlig kræns i sigte. Der er nu noget forbandet tiltalende ved det her tossede asiater-pjat med slag i, og for mig hænger kung fu og gangsterbosser nu nægtelig sammen. Det her er du ganske enkelt nødt til at sende en tur i afspilleren. **9/10**

## The Final Cut

Scanbox, ude nu / Tekst Steen Marquard

Kunne det ikke være fantastisk, hvis hele dit liv løbende blev optaget, som var der placeret et videokamera i øjnene på dig? Ganske vist ville man nok klippe visser scener ud, men denne grundtanke er idéen bag The Final Cut, som foregår i en verden, hvor folk bærer denne form for teknologi. En chip i hjerne optager hele dit liv, og når du dør, sammensætter en såkaldt cutter en montage af dit liv og viser det for familien i bedste Oprah Winfrey-stil. En scene i et liv, cutteren Alan (Robin Williams) gennemgår, kickstarter dog en række begivenheder, som omhandler ham selv og hans fortid. Foruden at være en ganske hæderlig thriller tager filmen ligeledes emner op som big brother-samfundet og dilemmaet omkring fortrolighed og kriminalitet. Williams er atter overbevisende som den lille mand på gulvet med de mange problemer – en type rolle, han altid gør det godt i. **7/10**

## 13th District

Egmont - Nordisk Film, ude nu / Tekst Steen Marquard

Så er der dømt seriøst Action Jackson på drengen. 13th District er en af de mest rendyrkede actionfilm, jeg har set længe, og det virker nærmest, som om mange prøver at overdøve både historie og skuespillerpræstationer med kraftige skud og heftige nærkampe. Frygt dog ej, der er en historie et sted dernede bag de mange flyvende patronhylstre og øretæver, men om den er så væsentlig igen – det er en helt anden sag. Vi befinder os i en nær fremtid, hvor man i Paris har valgt at mure alle de farlige mænd inde i det 13. distrikt. Men hvad sker der, når nogle af disse slubberter får hænderne i et sprænghoved af format? Ja, så skal der naturligvis en håndlanger med hår på containeren til at sætte skik på sagerne. Det er tydeligt at se, at Luc Besson står bag filmen, og det hele føles egentlig også mest som én lang kampscene fra The Transporter. Tjubang uden tankevirksomhed. **6/10**

## The Wedding Date

Egmont - Nordisk Film, 24. oktober / Tekst Steen Marquard

Om man kan lide The Wedding Date eller ej, kommer nok i høj grad an på, om man kan lide Debra Messings rolle som Grace – fra serien Will og Grace. Til trods for at hun i rollen som Kat Ellis er en anelse mere kejtet, så er hun dybest set en gentagelse af sig selv. Dette behøver selvsagt ikke at være en dårlig ting, såfremt du er en af dem, der glubber Will og Grace-serien i dig til daglig, men filmens historie er utrolig tynd. I frygt for at fremstå alene og desperat til sin søsters bryllup hyrer Kat en escortmand (Mulroney) til at posere som sin kæreste – ikke mindst for at spille et puds med ekskæresten, som tilfældigvis skal være forlover. Som du kan høre, er der derfor lagt op til en masse pinlige og kiksede situationer, men det hele virker så generisk og uninspireret, at det aldrig bliver hverken rigtig sjovt eller romantisk. **5/10**

## Friday Night Lights

Egmont - Nordisk Film, ude nu / Tekst Steen Marquard

De fleste af os på disse breddegrader har aldrig helt fattet det fantastiske ved amerikansk fodbold. Det kan jo være, at du som jeg har siddet sent oppe og fulgt med i NFL, men for størstedelen er det ukendt land. Friday Night Lights fanger meget af kernen ved, hvordan amerikanerne ser denne sport, der for dem nærmest er en religion. Billy Bob Thornton spiller den passionerede træner for Permian High Panthers, og vi følger holdets kamp for at nå op i rækkerne, og ligeledes de interne udfordringer, de konstant stilles overfor. Og bare rolig, her er ikke tale om en film a la Mighty Ducks med den nu næsten glemte Emilio Estevez, nej, Lights sætter personerne i fokus og deres indbyrdes anstrengelser om sammen at nå toppen. Jeg vil ikke sige, at det er nødvendigt at have indgående kendskab til sporten, men fans af den vil uden tvivl nyde den mere. Der dog tale om et godt drama for football-novicer også. **7/10**

## 7 Seconds

Sony Pictures, ude nu / Tekst Steen Marquard

Jeg er vist ikke den eneste, der bemærkede at drastisk fald i kvaliteten af Blade-filmene, så det kommer ikke som den helt store overraskelse at se Snipes i denne halvfnese B-film. I bedste Steven Segal-stil spiller han en forhenværende Special Ops-soldat ved navn Captain Jack Tulliver, som nu lever af mere lyssky foretagender. Da han efter en opgave pludselig har et værdifuldt maleri mellem hænderne, får han et hobet af kriminelle efter sig, hvorfor han naturligvis må flekse musklerne og plukke løs for at overleve. Filmen er fyldt med flere klichéer, end man umiddelbart kan tælle til (prøv blot selv), men står du nede i Blockbuster med tommermænd og midlertidigt fraværende filmsmag, så kunne det da være værre. Det smerter blot mit hjerte at se, hvorledes Snipes øjensynligt forsvinder ned i filmverdenens søl – langt fra hans storhedstid i den første af Blade-filmene. **4/10**

## The Truth About Love

Egmont - Nordisk Film, ude nu / Tekst Steen Marquard

Vi har her at gøre med en af de typer romantiske komedier, som lægger hovedparten af sin vægt på forvekslinger og pinlige situationer. Det er den klassiske situation, hvor vi introduceres for flere par, som hver især lever i forhold, der ærligt talt kræver lidt mere spænding. Det hele snørkles ind, når der sendes anonyme kærlighedsbreve på kryds og tværs, dyrkes telefonsex og hele balladen. Det hele er ret forudsigeligt, men ikke desto mindre er indgangsvinklen faktisk temmelig forfriskende i en gennemterpet genre. Det kan heller ikke udelukkes, at både fyre og piger vil kunne nyde den sammen. Pigerne for det romantiske indhold, og så kan fyrene nyde Jennifer Love Hewitts enorme – talent. Er du i parforhold og ude efter en film til en god hyggeaften, så er Truth About Love oplagt. Desuden er filmen lidt mere fræk end normen, hvilket passer langt bedre til den danske humor. **6/10**



- YOU DOMINATED THE OPPOSITION LAST SEASON
- NOW EXPECTATIONS ARE HIGHER THAN EVER
- THIS WILL BE YOUR GREATEST CHALLENGE

# YOU'VE MADE HISTORY, NOW WHAT?

"Renew your FM season tickets, because 2006 already looks like a year to remember".

PC Gamer

**FOOTBALL  
MANAGER**  
2006



© Sports Interactive Limited 2005. Published by SEGA Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.



[www.sigames.com](http://www.sigames.com)



**SEGA**  
[www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)



## HIM - Dark Light

Warner, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Man kan se det på coveret; HIM er goth som bare fanden. Tøjet er sort, make-uppen tyk som en 5-årigs marmelademad, og musikken storladet ad helvedes til. Det ligger selvfølgelig også i albummets titel. Dark Light er noget værre dystopisk halloj, og i hvert fald ikke særlig lyst. Sangenes titler er heller ikke noget for Bamse Billedbog. Vampire Heart, Rip Off The Wings Of A Butterfly og On The Nightside Of Eden, taler sit eget tydelige sprog, og som om det alt sammen ikke var goth nok i sig selv, så er HIM oven i købet fra Finland. Hvor meget mere dystert kan det blive?

Men alt det er overflade, for noget helt andet er musikken. Når alt kommer til alt, spiller HIM en poppet afdel af symfonisk metal, og der er egentlig mere Europe end Sisters Of Mercy over det. Det er ikke særlig farligt, ikke særlig mørkt og bestemt ikke noget man brænder kirker af til (og nej, det gør man egentlig heller ikke rigtig til goth-musik, så 1-0 til dem, der mener det modsatte af mig). HIM er mere optagede af killing lonelines with you, end de er af et samfund, hvor alting er ved at gå til rotterne og den eneste udvej går lige lukket i helvede. Faktisk minder et par af numrene (især det overpompøse titelnummer) mere om Grand Prix end hvad man lige burde forvente, og det harmonerer egentlig ikke særlig goth (ha!) med det udtryk som resten af pakken giver. Sange som den, giver HIM et præg af wannabees - har de bare taget sort tøj på fordi de synes det er smart?

Selvfolgelig skal man ikke lade et bands klædeskab bestemme hvordan de skal lyde, men på den anden side plejer det hele ligesom at følges ad. Men når nu HIM har valgt at spille rock, som dengang der var puddehår til, så fred være med det. Og kan man først komme sig over det, så er Dark Light faktisk et ganske udmærket album. Fornævnte Vampire Heart er så stort, at et stadion ville have svært ved at holde hele nummeret indenbords. HIM er klart bedst, når de holder tempoet oppe og ikke falder ned i balladesumpen; et problem der dog vokser sig større som albummet skrider frem. Sangskrivningen er stavnsbundet til firserne, guitarerne fræsler som de gjorde dengang, og det eneste der formår at flytte lyd billedet frem i tiden, er den overskudsagtige vokal.

HIM bevæger sig hele tiden på kanten af det fjollede, men formår alligevel at komme igennem med det meste af skindet på næsen. Dark Light er til dem der gerne vil kunne lide hård rock, men ikke vil have det larmer for meget, og det er jo i og for sig også en niche, der står klar til at blive fyldt ud. Så hvorfor ikke lade HIM gøre det? De er i hvert fald mere end klar til at påtage sig opgaven. **6/10**

## Fear Factory - Transgression

Roadrunner, Oktober / Tekst Jannik Tai Mosholt

Døm ikke en gammel travet færdig førend en barmhjertig sjæl har slæbt den ud i baggården og skudt den. Det er der ingen der har gjort med Fear Factory endnu, og heldigvis for det da. Transgression er nemlig et vaskeægte lige-ud-af-lande-vejen rockbrøl, produceret lige så stramt som en babyble på en 4-årig. Åbneren 540,000 Fahrenheit griber hårdt fat i nosserne, og der gives reelt ikke slip førend det lige lovligt glatte U2-cover af I Will Follow toner ud. En tam afslutning er dog ikke alene i stand til at fjerne indtrykket af et dybt solidt stykke metal fra et band, der har måttet gå så gruelt igennem for at nå hertil. Væk er den digitale larm og tilbage står nu blot et decideret faretruende, stramtspillende band. Det gamle øg kan skam endnu! **7/10**

## Institute - Distort Yourself

Interscope, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Gavin Rossdale har alle dage været en heldig mand. Hans britiske grungeband Bush fik kæmpesucces i USA i midten af 90'erne, på trods af at Grunge på det tidspunkt var lige så moderne som mormorstrusser. Han scorede Gwen Stefani, mens hun stadig var ung, og nu er han søreme også blevet filmskuespiller. Noget han er knap så heldig med, er hans nye band Institute. Albummet Distort Yourself lægger ud som Tool-light, men det er som om den gode Gavin gav op undervejs og gik tilbage til de gamle kødgrøder. Distort Yourself begynder langsomt at lugte lidt af Creed, Staind og hvad de nu ellers hedder alle sammen. Det er ikke særlig interessant, men med Gavins held er det vel alligevel nok til tre gange platin og en gratis landing på månen. Skide fætter Højben! **4/10**

## Kaizers Orchestra - Maestro

Universal, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Et eller andet sted er Kaizers Orchestra en god gimmick, som burde have svært ved at overleve i længden. Den tunge fjeldpolka med det store konceptuelle univers, smagte kun af noget nyt første gang, og det ville da også være nemt at dømme det tredje udspil, Maestro, som værende mere af det samme. Men der er sket noget. Kaizers har fraveget den knirkende træagtige lyd til fordel for et mere glat udtryk. Sangene er blevet mere løsslupne, og selvom tekstuniverset stadig minder om det norske svar på Lars Lilholt, er det svært ikke at skråle med på numre som KGB, Maestro og mini-eposet Dieter Meyers Inst. Intet er forandret, og alligevel lyder det hele lidt anderledes. Maestro er en skøn form for progressiv konservatisme, og et tegn på, at det gamle trædeorgel har mere at byde på end som så. Kan du så komme ud på gulvet bedstemor. **8/10**

## Nine Black Alps - Everything Is

Universal, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Midt i den britiske bølge af bands, der har opdaget New Order, Gang Of Four og The Cure, kommer Nine Black Alps og vil have os til at tro på, at Nirvana var lig med musikkens år nul. Det kunne umiddelbart lyde lige lovligt meget som Puddle Of Mud, men i modsætning til diverse amerikanske copy cats, har Nine Black Alps rent faktisk noget at byde på. Everything Is er et power pop-album af den gamle slags, hvor de gode melodier slås konstant med den rå energi, og bandet fremstår som et vitalt bud på en intens liveoplevelse. Det er ikke til at høre at Nine Black Alps ikke er fra Seattle, og selvfølgelig er der ikke meget nyskabelse i at lyde fuldstændig som sine forbilleder. Til gengæld er der i Unsatisfied og Ironside sange, der giver klar konkurrence til Foo Fighters' patenterede stadion rock. Fuck metrosexualitet - skovmandsskjorter er back in business! **7/10**

## Soulwax - Nite Versions

Pias, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Soulwax er ikke særlig kendte på disse breddegrader. Langt flere kender til 2 Many DJs, bastardpoppens foregangsmænd, og halvdelen af det electrorockede Soulwax kollektiv. Hvor 2 Many DJs lever højt på at splejse andres hits sammen til nye, leverer Soulwax sangene selv. Det har indtil videre ført til to ganske vellykkede albums, og nu er det sidste, Any Minute Now, blevet til Nite Versions, et langt remix, med langt mere tilfælles med 2 many DJs end det håndspillede udgangspunkt. Nite Versions er skabt til dansegulvet. Alle numrene glider ubemærket over i hinanden, og det gode beat vinder ustandseligt over den godt gemte melodi. Nite Versions egner sig i det hele taget ikke særlig godt til hjemmestereo. Det er fermt håndværk og skidegodt produceret, bare ikke ligeså interessant som originalerne. **6/10**

## The Duke Spirit - Cuts Across The Land

Polydor, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

The Duke Spirit ridder på den hastigt aftagende garagerockbølge, men har en trumf i ærmet. Det stærkeste kort er Liela Moss, en kvinde der formår at lyde som en blanding af ungdomssløvsind, rendyrket sexappeal og et stykke sandpapir. Cuts Across The Land er en jævn debut, der alligevel løftes et par takker op takket være vokalen. Musikken befinder sig i en lyd suppe, med stærk aroma af Velvet Underground og start 90'ernes østrogenrock, men uden Liela, ville det være omtrent ligeså interessant som at se en kat rengøre sig selv efter at have lavet pubæ. Takket være den besnærende sirenesang, bliver den gammelkendte blanding af lidt stenerock og lidt larm til et ganske lovende bud på den nye PJ Harvey. **7/10**

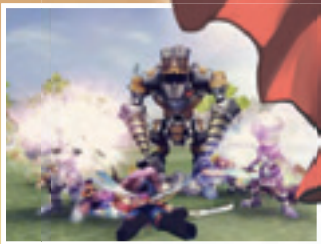
# ROSE ONLINE

Rush On Seven Episodes

Jump on board!

[www.gamesrouter.com](http://www.gamesrouter.com)

Breath-taking adventures,  
sparkling spells  
and worlds to explore  
are awaiting you.  
Nothing will be  
the same afterwards...



# Dogs included!

nintendogs™  
pak

COMING  
07.10.05

