GRATIS MAGASIN

Dec-Jan 05
Nummer 66

# Game reactor®

www.gamereactor.net

Danmarks største spilmagasin

## Xbox 360

**Vi har anmeldt samtlige spil**

# Redaktionen

Mere om os! www.gamereactor.net/redaktionen

**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 Elmøe
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

**FREKVENS** 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 Skoien, 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 rekommanderede 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 opefter; 12 år og opefter; 16 år og op efter samt 18 år og opefter. Disse aldersrekommandationer findes også uden på enhver spilæske 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

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

12-05/01-06

## Glædelig jul og godt nytår

Vi køler reaktoren ned og går på ferie

Det var lige før, det hele ikke var blevet til noget – ja, altså forsiden med Xbox 360-kontrolleren og de 15 anmeldelser af samtlige lanceringsspil. Først så kunne DHL ikke finde ud af at afhente vores debug-maskine i Sverige og transportere den herned, og det er selvom det faktisk er det firmaet lever af. Da den så endelig ankom, fem dage forsinket, så virkede den overhovedet ikke som den skulle. Spillene blev spyttet ud igen, maskinen slukkede og vi begyndte at kigge os om efter noget andet at fylde siderne med. Imens kunne vores svenske søstermagasin opleve fremtidens spilkonsol i fuld HD, uden nogen problemer.

Men vi fik løst det, arbejdede adskillige timer over hver aften og resultatet er det enormt tykke spilmagasin, du nu sidder med i hænderne. Alle, og jeg mener absolut alle lanceringsspil til Xbox 360, har været gennem anmelderkværnen. Vi har oplevet neglebidende gys i Condemned, været på eventyr med fe-prinsessen Kameo, deltaget i Anden Verdenskrig og sneget os af sted i spiondramaet Perfect Dark Zero, alt sammen for at give dig et solidt overblik over tilbuddene. Hvad er godt og hvad er skidt? Du finder svaret på de kommende sider. Men hvor er købeguiden, hører jeg dig spørge? Ja, den er stadig ikke færdig. Vi har lavet om på det hele og vil i fremtiden have en langt mere tilgængelig guide, hvor også PSP og Nintendo DS-spillene har en fremtrædende rolle, og det kræver en del hårdt arbejde. Desuden er der slet ikke lanceret nok Xbox 360-spil til overhovedet at kunne lave en liste, så en rigtig købeguide må du vente til februar med at få fingrene i.

Imens kan du så nyde vores kåring af årets bedste spil, vores eksklusive kig på det kommende Tomb Raider-spil, der er under udvikling hos amerikanske Crystal Dynamics, samt de mange anmeldelser og beta-tests, som vi har kæmpet os igennem.

Og husk så; dette magasin dækker både december og januar måned. Vi er tilbage i din spilbutik fra februar år 2006. God jul og rigtig godt nytår!

**Thomas Tanggaard (Chefredaktør)**

## Medarbejdere

### Nicolas Elmøe

Steen snuppede Call of Duty 2 til PC'en for næsen af Nicolas, så derfor var det kun passende at menig Elmøe fik pakket rygsækken, renset riflen og draget ud i den Anden Verdenskrig, som Infinity Ward har syet frem til os. I øvrigt er Nicolas et af de hoveder, der stadig løfter det trådløse joypad over flasker, chipsposer og andet på redaktionens sofabord, når han skal give joypaddet videre. Ja, den trådløse tidsalder kræver lidt tilvænning, men mon ikke han får det lært?

### Steen Marquard

Selvom Steen var advaret på forhånd, så blev han stadig overrasket over Xbox 360-konsollens enorme strømforsyning, der snildt er på størrelse med en amerikansk bryders underarm. Selve konsollen er han dog imponeret over, og i dette magasin har han taget sig kærligt af både King Kong, Need for Speed: Most Wanted og 2K Games tredje snowboard-spil Amped 3. Steen har også været manden, som vores hårdt pressede redaktør har lænet sig op ad, når det hele var ved at gå i hundene.

### Thomas Nielsen

Redaktionens allerstørste eventyr-freak er uden tvivl Thomas Nielsen, eller niller, som han også bare hedder i daglig tale. Derfor var det intet mindre end nærliggende, at sende ham ind i vores spillerum med Kameo: Elements of Power under armen. At niller på en eller anden måde også fik tilsnusket sig Bizarre Creations tredje bilspil, Project Gotham Racing, er ikke helt til at forstå, men på grund af det enorme tidspres var Tanggaard lidt lettere at overbevise end normalt. Læs hans kragetæer inde i magasinet.

THE
FOG
Se den i biografen fra d. 6. januar
REVOLUTION STUDIOS
15
www.escapethefog.com
www.sf-film.dk

info@gamereactor.net
Gamereactor, Eremitageparken 315, 2800 Lyngby

# Brev & Mail

Giv din mening til kende i Gamereactors brevkasse

## Hvorfor skal alt revolutioneres?

Hej GR, jeg er en ivrig læser af nyheder og spilanmeldelser på jeres site såvel som i jeres magasin. Men én ting undrer, og til tider irriterer mig: I mange af jeres ellers udmærkede spilanmeldelser kritiserer i at spillet f.eks. ikke har et revolutionerende gameplay. Dette ses ofte i forbindelse med fortsættelser til spil i en serie. Men hvorfor skal de revolutioneres? Project Gotham Racing 3 er allerede inden udgivelse blevet kritiseret for at være for lidt revolutionerende i forhold til toeren. Men toeren var i mine øjne et genialt spil som sikkert mange elskede, og udvikleren har måske derfor valgt at bygge videre på de succesfulde grundsten og satset hårdt på at videreudvikle grafik og lyd til den næste generation. Det er i mine øjne begrænset hvor meget man kan revolutionere og nytænke et koncept hvor det grundlæggende gælder om at køre hurtigst fra et punkt til et andet. Ønsker man en anden type bilspil findes masser af alternativer såsom Need for Speed og Burnout, men det har aldrig været udviklerens hensigt at styre spillet i den retning. Jeg vil give jer ret i at der indenfor visse spilserier ønskes nytænkning (FIFA især), men hvorfor ændre på opskriften til den perfekte kage? Der findes efterhånden spil i alle genrer og til alle behov, og Peter Molyneux skal nok sørge for at udvide vores horisont når alle andre mister sansen for innovation. **/Kenneth Brøndum Kjelstrup**

**Spørgsmålet er ikke hvorvidt opskriften på kagen skal ændres, men hvor mange gange, du gider bage og spise den. Og hvis kravet om innovation og fornyelse kan presses ned over hatten på FIFA, så må det også gøre sig gældende i et spil som Project Gotham Racing 3. Alt skal ikke pr. definition sprænge de gængse rammer, men absolut stilstand er ikke 600 kroner værd. I hvert fald ikke her på redaktionen.**

## Opråb til alle krigere

Waaaarriors? Cooome out tooo plaaaaay. Sådan lyder det fra et af julens fedeste spil, The Warriors til tider var GTA: San Andreas ikke blodigt og beskidt nok til mig, men her kommer mit fix. Endelig har jeg muligheden for at smadre folks ansigter til ukendelighed Desværre havde nogle af os regnet med at også kunne få Hitman: Blood Money i julegave, men pga. udsættelser, bristede den drøm. Men The Warriors er nok det fedeste spil i øjeblikket, og jeg venter med længsel til den 24. december, da jeg allerede har brugt alle mine penge på de andre goodies på spilmarkedet. **/Benjamin Legarth**

## En fantastisk historie (månedens brev)

Tænk bare, hvis man kunne rejse gennem tidens evigt tabte æoner. Tænk bare, hvis man kunne opleve selve civilisationens fødsel. Og tænk bare, hvis alt dette var muligt i Pc-skærmens trygge skær. Faktisk kan definitionen på fremtiden og dennes muligheder føre dig århundreder og sågar årtusinder tilbage igennem historien. På Internettets servere kan man nu om dage opleve store dele af menneskets stridsomme rejse mod civilisationen. De utallige onlinerollespil, der med World of Warcraft i spidsen, fornøjer spillere verden over, er ud over at være mageløst underholdende også en ganske præcis genskabelse af kulturen og manglen på samme i historiens løb. I starten var de fleste af spillene præget af barsk lovløshed og den stærkestes overlevelse, men langsomt har foranstaltninger eller love, om man vil, sneget sig ind og har reguleret de virtuelle samfund. Men overalt, hvor der er lov, er der lovbrydere. Udspekulerede hjerner har udviklet udødelige bots til overfald og efterfølgende udplyndring, ligesom grådige sjæle har forfalsket penge og snydt de godtroende i uærlige handler. Synd kræver frelse, og i visse perioder har fredselskende gamere forklædt som pixelerede præster således prædiket fred og fordragelighed. Reelle kirker er næppe etableret endnu, men martyrer har der uden tvivl været rigeligt af. Intet rige skånes for epidemier, og for nyligt har pestlignende virussygdomme plaget servernes stakkels riddere, orker og troldmænd. Endnu befinder vi os i middelalderen med hærgende klaner i statsløst samfund, men evolutionen fortsætter dag for dag, spil for spil. Det virtuelle menneskes higen mod orden må være computerspillets mest betydningsfulde bidrag til den moderne verden i både historisk og sociologisk øjemed. Hvad vil der dog ikke ske, når Spore rammer hylderne?! **/Anders Hjorth Johansen**

## Xbox er ikke kun 1.5

Først, tak for et rigtig godt og gratis blad! Men hvorfor, som Tanggaard sagde i sidste nummer, banker næste generation ikke på døren? Ja, det kan godt være at Xbox 360 ikke er så god som lovet og ja, det kan godt være at Xbox 360 er dårligere end PS3 og Nintendo Revolution og for det tredje gang ja, det kan godt være at det faktisk er en Xbox 1.5! Men hvad så? Hvis man kigger på titler som Kameo: Elements of Power og Gears of War ser det da ud til at blive rigtig godt. Der kommer selvfølgelig nogle mindre gode titler, men der er jo ikke nogen der tvinger dig til at købe hverken en ny konsol eller nye spil, vel? Det kan godt være at de gode titler først kommer i slutningen af år 2006, men så må vi jo vente til slutningen af år 2006. Man behøver jo ikke kun at spille 8, 9 og 10 spil. I mellemtiden må vi bare vente og se hvordan spillene bliver. Det eneste vi kan gøre er at håbe at næstegeneration bliver godt. Og da denne generation var god, vil jeg sige, at bare en forbedring ville være godt nok. Der behøves jo ikke blive lavet noget nyt, anderledes og fantastisk hardware hvert år, vel? **/Frederik Olsson**

**Brev_Forumsnak**

## HVAD ER SÅ DET BEDSTE?

Jeg er sådan lidt i tvivl om hvilken af Xbox 360-pakkerne jeg skal købe, når vi kommer december i møde. Er der nogle der kan komme med et godt bud, hvilken en af dem, jeg skal købe? Om den dyre er bedst? eller om de ting der er i den, ikke er så meget værd? På forhånd mange tak venner./Rillen

Hvis du har råd til Xbox 360-pakken (3200,-), så uden tvivl den. Xbox 360 Core System er kun til de fattigrøve, der ikke har råd til den store pakke pt. eller bare ikke har brug for alle de ekstra fede ting (muligheden for at spille gamle spil, Xbox Live osv.), som den store pakke giver... /Jesper Nielsen

Er det kun den store pakke som er bagudkompatibel? Det giver da ingen mening...? /LasseGP

Det er fordi den skal bruge harddisken for at kunne spille gamle spil.. /Troels

Core modellen er som MS har sagt kun til for at lokke nye konsolspillere til fadet. Og for 2000kr er det nemmere at lokke nye ind i spilverden. De har jo ikke behov for at spille de gamle spil. /Grillbriller

Til dem der endnu ikke har en bestilt en maskine, skal jeg hilse fra Game og EB Games at de ikke har flere Xbox Premium-udgaver indtil den næste forsendelse 16. december. Men der er flere Xbox Core version rund omkring Fields butikkerene, bl.a. EB Games.. /Zech

Harddisken er den du gemmer ting på, som f.eks. savegames og musik. Du kan godt spille uden harddisk, men personligt synes jeg det bliver kedeligt i længden. Desuden kan du heller ikke spille over Live uden harddisk, men det ved jeg selvfølgelig om du er interesseret i. /Lykkens Okapi

Du kan sagtens spille over Xbox Live. Det eneste det kræver at at Live abb. så ligger på et memory kort./Grillbriller

## En skuffet PSP-ejer

Jeg har lige købt en PSP og synes den er fremragende. Det er den perfekte håndholdte maskine, men hvor bliver spillene af? – altså de virkelig gode af slagsen? Jeg har lige købt Marvel Nemesis: Rise Of The Imperfects til PSPen, og jeg synes det stinker. Det er langt fra færdigt og jeg mener det seriøst. Det er et af de dårligste spil jeg har brugt mine penge på nogensinde, hvilket ikke siger så lidt. Udvalget af skurke er tyndt og hvorfor skal vi have Captain America og Dr. Doom? Så til dem derude der har tænkt sig at købe spillet til PSP har jeg bare at sige: Lad det ligge, det er så pinligt. **/Benny Nguyen**

**Indrømmet: Det er slemt til PSP, men så skulle du se Nintendo DS-udgaven. En vaskeægte maveplasker, der nærmest ikke kan betegnes som et spil. Måske kan dette lære dig at læse vores anmeldelser inden du går ud og spilder en masse penge på et spil.**

## Spilbranchen sidder fast

Udviklerne og udgiverne er kørt fast. De spil man ser på markedet nu, er enten et nyt licensspil fra EA eller et nyt spil i en alt for lang serie. Grand Theft Auto-serien skulle være stoppet for længst, eller også skulle den have det gode gamle gameplay tilbage. Dengang det var i 2D og man brugte timer på de fire baner der var i spillet. Jeg fik en sørgelig følelse, da jeg så GTA 3. Nu bliver jeg bare irriteret hver gang der kommer et nyt GTA på gaden. FIFA-serien er også for længst brugt op. Road To World Cup 98, se det var et fodbold spil hvor man kunne sidde til fester, og spille hele bundet. Nu sidder man med en sørgelig fornemmelse, med FIFA 06, og tænker hvad der skete med FIFA. Jeg må opgive min helgen NINTENDO. Nu står min GC i støvet. Efter et nyt Mario sport spil, blev jeg bitter. Det er bare ikke det samme mere. Det var meget sjovere den gang man løb mod højre og hoppede på kasser. Jeg blev glædeligt overrasket over Lionheads seneste udgivelse, The Movies. Her er endelig et nyt og underholdende spil. Der er efterhånden blevet produceret mange film, på min lille bærbare. Jeg vil se flere spil som, Fahrenheit, The Movies og Baldurs Gate. Men dette er jo bare min mening. **/Thomas Madsen**

**Og med det siger vi tak for i år og på gensyn næste år til mange flere spilrelaterede emner.**

# Beat your friends

Logitech

KØB EN AF DE
TRE LOGITECH
CONTROLLERS
sammen med
NEED FOR SPEED
MOST WANTED

OG FÅ
**200 KR.**
TILBAGE

**Annika Wikholm, 23**
Driven off a cliff during 4th lap

Find kuponen
og læs mere på
www.beatyourfriends.nu

EA
PC XBOX PS2

Formula Force EX

Xbox Precision Vibration Wheel

PS2 Driving Force Ex

## Tempo_Liste

### SPIL KALENDERN

**De vigtigste datoer**

**2 december** Så sker det endelig. Microsofts nye spillekonsol Xbox 360 lander i butikkerne i to forskellige udgaver, nemlig en Core- og Premium-pakke. Ved lanceringen af konsollen er der 15 spil at vælge imellem, her i blandt Condemned: Criminal Origins, Perfect Dark Zero og Call of Duty 2.

**2 december** Sumo Digitals PSP-version af Soduku lanceres denne dag kompelt med online high score-lister og masser af andet godt. Vi har anmeldt spillet i dette nummer af magasinet.

**9 december** Denne dag lanceres Kuju Entertainments RTS til GameCube kaldet Battalion Wars. Henrik har set nærmere på spillet i dette nummer af magasinet.

**9 december** Prince of Persia-serien afsluttes med et brag i The Two Thrones. Spillet lanceres til Xbox, PS2 og GameCube.

**9 december** Hele redaktionen driver mod København for at afholde den årlige julefrokost. Skal Tanggaard endnu engang brække sig i bilen, og hvem skal være det voldelige islæt siden Alan er stoppet?

**16 december** Denne dag lander PSP-udgaven af EA's uhyre populære The Sims 2. Nu kan du have din virtuelle ven med overalt. Er det ikke bare herligt?

**17 december** Peter Jacksons King Kong tager endnu en tur gennem junglen, denne gang på Nintendos lille Game Boy Advance.

**23 december** Redaktionen spredes for alle vinde, og går på en velfortjent ferie. Tanggaard drager til Jylland, Frederik går i koma, mens Thomas Nielsen kravler under tæppet i sofaen og nyder en hel uge med kvalitets-gaming.

**9 januar** Efter en længere tids venten kan du denne dag løbe ned i butikken og købe Electroplankton til din Nintendo DS. Vi anmelder det i det næste magasin.

**21 januar** Så er det igen blevet tid til at feste. Mario byder endnu engang op til en gang sjove løjer med udgivelsen af Mario Party 7. Mon ikke vi har en anmeldelse klar i næste magasin?

**31 januar** Vores redaktør Thomas Tanggaard, bliver 34 år og fejrer dagen med redaktionens mange hoveder.

**5 februar** Gamereactor er på gaden igen efter to måneders ivrig venten.

**OBS!** Datoerne kan ændre sig uden varsel

En fuldstændig vanvittig skadesmodel, masser af gnister, partikler og røg-effekter samt en utrolig animation er bare lidt af det visuelle slik som Burnout Revenge byder på i en Xbox 360-udgave. Vi glæder os virkelig.

EKSKLUSIVT!

# Burnout Revenge til Xbox 360!

## Gamereactor har de første billeder fra Criterions Xbox 360-debut

I Burnout Revenge til Xbox 360 vil dine synder aldrig blive tilgivet. Spillet holder nemlig øje med præcis hvem du har været ubehagelig overfor tidligere og derfor om hvem der i fremtiden søger hævn. Den store nyhed i Burnout Revenge til Xbox 360 er nemlig Live-funktionen "Live Revenge". Fokus ligger på rivaliserende spillere, og hvis du er rigtig dygtig, så vil alle gå efter dit nakkeskind, for selv at stige i graderne.

Ideen med det hele er, at det skal blive personlige vendettaer og at du skal kunne udfordre dem der tidligere har gjort tykt grin med dig på asfalten. Du vil endda kunne optage og sende dine favorit sammenstød til vennerne over Xbox Live.

I øvrigt tilbyder spillet ud over dette, det samme indhold som allerede er at finde i både PlayStation 2- og Xbox-udgaverne. Der er ti nye såkaldte Crash Junctions, og som altid er det muligt at tirre den modkørende trafik til at brage ind i din modstander.

Burnout Revenge bliver den første indikation af, hvor godt Criterions grafikmotor RenderWare reelt klarer sig på næstegenerationskonsollerne. Ekstra interessant er det, at EA har tænkt sig at bruge grafikmotoren fra netop dette spil i størstedelen af deres andre PlayStation 3 og Xbox 360-spil.

# Superman Returns

## Er det endelig slut med at skamme sig?

Et par af verdens allerværste spil har Superman i hovedrollen. Vi snakker naturligvis om Superman 64, Superman: Shadow of Apokolips og så det knusende kedelige Superman: Man of Steel. Men det lader til at den aldrende superhelt fra Krypton har planlagt et storstilet comeback i forbindelse med næste års biograffilm Superman Returns, og EA har sat Tiburon-studiet, der ellers mest er kendt for Madden-serien til at skabe et spil der skal vise Superman den respekt han reelt fortjener.

Det er tydeligt at Electronic Arts har holdt øje med Activision og set hvordan holdet her tog sig kærligt at Spider-Man 2. EA Tiburon har nemlig skabt en gigantisk udgave af Metropolis, som Superman så kan boltre sig i. Her vil alle de store slag fra filmen udspille sig, men der er også en del fjender og plotmæssige drejninger som slet ikke er med i filmen. Byen indeholder tusindvis af bygninger og er mere end 180 kvadratkilometer stor.

- Vi har forsøgt at matche Supermans bevægelser i forhold til vægten og styringen. Det er vigtigt at balancere vægten bag tunge ting så præcist som overhovedet muligt, siger producer Chris Gray. Udgangspunktet for spillet minder som sagt meget om Edderkoppens seneste eventyr. Det findes en grundlæggende historie med opgaver, men du kan også bare flyve rundt på må og få. Dog vil det ikke være sådan at Superman løser småjobs. I stedet vil opgaverne være mere i stil med at indsamle visse ting, flyve omkring og spille et hav af mini-spil. Der er ellers rig mulighed for netop at lege Superman, da han fra tid til anden skal redde folk ud af brændende bygninger, stoppe jordskælv og holde en skyskraber sammen, der er ved at falde fra hinanden osv.

Vi fik lov til at se lidt af spillet og blev bl.a. budt på en sekvens hvori Superman mødte en 40 meter høj Metallo, superskurken der som bekendt suger alt jern til sig. Metallo er godt i gang med at smadre byen og sjovt nok, så er netop byen dit livmeter. Superman er jo som bekendt usårlig, og i stedet for at give enhver skurk en kryptonit-pistol i hænderne, så har holdet valgt, nøjagtig som i tegneserien, at lade byen være Supermans arkilleshæl. Det er lader til at kunne blive det bedste Superman-spil nogensinde.

# Tempo_Nyheder

## Condemned-site hædret med pris

Den 2. december lanceres Monoliths seneste spil Condemned: Criminal Origins i butikkerne ved siden af Microsofts Xbox 360, men på nettet har du kunne besøge sitet for spillet igennem længere tid. Det er nu det site som har vundet en såkaldt Favourite Website Award (FWA) for dets specielle og flotte design. Favourite Website Award vælger et site hver måned og en års vinder og meget lader til at Condemned-sitet kan ende med at blive november måneds bedste site. Besøg sitet hvis du vil skræmmes en smule.

## Nintendogs er en kæmpe succes

Okay, så det er altså ikke bare vores redaktør Thomas Tanggaard der spiller Nintendogs. Nintendo har nemlig meddelt, at der på nuværende tidspunkt er langet mere end 1 million eksemplarer af den herlige hundesimulator Nintendogs over disken.

Spillet har også ene og alene drevet salget af Nintendo DS-maskinen op til helt nye højder. I øjeblikket sælges der over 100.000 maskiner om måneden i Europa, hvilket må siges at være imponerende - det er i øvrigt højere end tallet for både USA og Japan, hvilket betyder at vi elsker de små kræ. Forleden gik Mario Kart DS på gaden, så mon ikke de flotte tal fortsætter? Vi kan ikke forestille os andet.

## Har piraterne allerede knækket Xbox 360?

Når et firma lancerer en ny konsol, plejer der ikke at gå længe før piraterne får knækket systemet og spillene - det er tilsyneladende også tilfældet med Xbox 360 og Activisions Call of Duty 2, der i øjeblikket florerer på nettet som et såkaldt ISO-fil. Ifølge vores oplysninger så er det Call of Duty 2 til Xbox 360 der ligger på nettet, men da der ikke er nogen chip på markedet til maskinen, så er det ikke til at verificere. PSP'en gik gennem selvsamme fase, hvilket betød, at der var masser af knækkede spil på diverse internet-steder, men ingen mulighed for at afspille dem - det er der så efterfølgende kommet. Vi holder naturligvis øje med situationen og maskinen.

## N-Gage får kniven af Nokia

Efter millioner og atter millioner af brugte reklamekroner og et par gode spil, lader det til at Nokia endelig har trukket stikket på deres kombinerende mobiltelefon/spillemaskine N-Gage. Da det gik allerbedst for maskinen havde firmaet moderat succes med et par af deres egne spil, men det blev aldrig den verdensomspændende dominans som Nokia selv håbede på. Dette er Nokias VP Antii Vasara også godt klar over med følgende udtalelse: "Vi sælger stadig maskinen, men den var aldrig en succes i forhold til at åbne et helt nyt marked. Nu bruges erfaringerne i stedet i vores Serie 60-telefoner"

## Ubisoft snupper Free Radicals spilprojekt

Free Radical Design, der bl.a. har gjort sig bemærket med TimeSplitters-serien og Second Sight, har netop underskrevet en aftale med franske Ubisoft om at de skal udgive Free Radical Designs næste spil. Projektet er endnu unavngivet, men det forventes at udkomme på næstegenerations-konsollerne og Pc og er efter sigende et spil til den ældre gamer. Spillet forventes på gaden engang i løbet af år 2007.

## Hitman Blood Money går online

For første gang i Hitman-seriens historie vil Hitman Blood Money, IO Interactives seneste spil om den skaldede lejemorder Agent 47, indeholde muligheden for at gå online. Det danske firma har nemlig indlagt et online ranking-system, der lader dig vide hvor god du er i forhold til resten af verdens mange lejesvende. Systemet hedder HORS eller Hitman Online Ranking System og består af en mængde forskellige statistikker og målinger - ting der viser hvordan du tackler de forskellige dele af Hitman Blood Money.

## Me & My Katamari er på vej til Europa

Electronic Arts, der allerede har sikret sig retten til at udgive We Love Katamari, (opfølgeren til Katamari Damacy) har meddelt at de også har fået fingrene i Me & My Katamari der som bekendt er Namcos vanvittige spil, denne gang til PSP. Fordi PSP'en ikke har to analoge styrepinde har Namco helt lavet kontrollen om, dog uden at dette burde ødelægge fornøjelsen bare det mindste. Me & My Katamari udsendes i Europa engang i år 2006 til PSP.

## Tempo_Liste

# DE SENESTE FEM ÅRS VÆRSTE SPIL

Vi har fundet syv af de værste spil nogensinde

### Robocop
PS2/XBOX

Det absolut værste spil i lange, lange tider er uden tvivl Robocop. Udvikleren Titus gik konkurs kort før udgivelsen, og det er til at forstå hvorfor. Du vil med garanti aldrig spille dette pinlige markværk.

### Batman: Dark Tomorrow
PS2/XBOX

Der findes reelt ikke et virkelig gennemført Batman-spil, men derfor behøver nye spil i serien ikke være så skidte som dette spil reelt er. Det her er skidt hældt på en skive og solgt i butikkerne som et spil.

### Catwoman
PC/GC/PS2/XBOX

Indrømmet; filmen stank som kattepis, men det var spillet, der for alvor fik os til at nyse. Catwoman er et pinligt licensspil, der ikke rigtig magter opgaven overhovedet at være et spil. Super skidt gået EA.

### Predator: Concrete Jungle
PS2/XBOX

Uha, ja der er en grund til at dette spil er udvalgt til årets værste. Jesper havde svært ved at kæmpe sig igennem dette pinlige markværk og han har siden tæsket og trampet spillet til ukendelighed. Vi hader det!

### Superman: Man of Steel
PS2/XBOX

Superman lider samme skæbne som Batman, rent spilmæssigt. Hans digitale eskapader har været tunge, triste og halv-retarderede - og Man of Steel er ingen undtagelse. Superman er død, længe leve Superman.

### The Mummy Returns
PLAYSTATION 2

Når det mere føles som om du styrer rundt med et køleskab end en spilfigur og missionerne ingen mening giver, så ved du at du har fat i noget virkelig skidt. The Mummy Returns var en gang balsameret pladder.

### David Beckham Soccer
GBA

God fodboldspiller, dårligt spil der nærmest ikke er værd at nævne i andet end hadelister - derfor ender det lige her. Føj!

Ridge Racer 6 udkommer ikke i år. Namco har udsat lanceringen til engang i løbet februar 2006

# Er du Core eller Premium?

## Skal du købe en Xbox 360? Vi fortæller dig lidt om mulighederne

Den 2. december lanceres Xbox 360 i Europa, men inden du styrter ned til butikken for at købe dit eksemplar, så skal du afgøre med dig selv om det skal være Core- eller Premium-pakken du skal satse på Gamereactor hjælper dig på vej.

**Spiller du meget online?**
I begge udgaver indgår Xbox Live Silver. Du har brug for enten en harddisk eller et memory kort for at kunne gemme din profil. Et memory kort kommer ca. til at koste 400 kroner, mens harddisken løber op i ca. 1000 kroner. Men ved du, at du allerede her fra starten kommer til at spille meget online og vil hente materiale fra nettet, så skal du have fat i Premium-udgaven, da der indgår en harddisk i denne udgave. Hvis ikke så kan du starte med Core-udgaven, købe et memory kort og så senere opgradere din maskine med en harddisk,

**Har du HDTV?**
Hvis ja, så kan du ikke bruge komposit-kablet der følger med Core-pakken. Et bedre kabel (komponent) koster ca. 300 kroner, men det er en del af Premium-pakken fra starten af. I denne udgave får du også en harddisk og en trådløs kontroller fra start af. Der er dog ikke rigtig nogen kabel-fordel i Premium-pakken, hvis du har et helt almindeligt fjernsyn.

**Har du penge nok til spillene?**
At smide over tusind kroner for at få en harddisk, komponent-kablet og den trådløse kontroller, er ikke videre sjovt, hvis det sker på bekostning af spil til din nyindkøbte konsol. For de tusind kroner får du næsten to hele Xbox 360-spil, og en konsol er ikke meget værd uden spil.

**Trådløs eller med ledning?**
I Premium-udgaven er der en lækker, trådløs kontroller, mens kontrolleren i Core-pakken har ledning. Den trådløse kontroller kører på to AA-batterier (ca. 30 timers spiltid) og der findes opladnings-kit til ca. 200 kroner til dem, samt opladelige batterier for ca. 150 kroner stykket. Fordelen ved kontrolleren i Core-systemet er at den med sin USB-kontakt kan sættes direkte til en hvilken som helst Pc. Derfor er det ikke åbenlyst at vælge en trådløs kontroller, selvom det er dejligt at have et ledningsfrit joypad.

**Vil du kunne spille dine gamle Xbox-spil?**
Hvis det er tilfældet, så skal du have fat i Premium-udgaven med harddisk. Ingen af de originale spil fra Xbox kan køre på din nye maskine uden et par downloads fra nettet og får at kunne gemme dine patches, der gør det muligt, så er du nødt til at have noget plads - du er nødt til at have en harddisk. Har du ikke pengene til en harddisk fra starten, så skal du nok ikke gå af med din gamle Xbox lige med det samme.

**Opsummering:**
Hvis du har råd til at købe Premium-udgaven og et par spil, er det naturligvis at foretrække. Det er specielt bydende hvis du skal spille meget online, vil have en lækker trådløs kontroller og har tænkt dig at sætte maskinen til enten et plasma eller LCD-fjernsyn eller måske en projektor. Men hvis du egentlig ikke har råd og bare vil i gang med at spille fremtidens spil i dag, så kan du passende købe Core-pakken og måske i stedet et ekstra spil. Harddisken, komponent-kablet og den trådløse kontroller kan komme på tale senere.

**Xbox 360 Core System**
Xbox 360 konsol, kontroller (med ledning), Komposit-kabel (scart), Xbox Live Silver. Pris: 2399 kroner

**Xbox 360 Premium Pack**
Xbox 360 konsol, Trådløs kontroller, Komponent-kabel, Xbox Live Silver, Harddisk (20 GB), Headset, Bonus: Fjernbetjening (så længe lager haves). Pris 3199 kronor

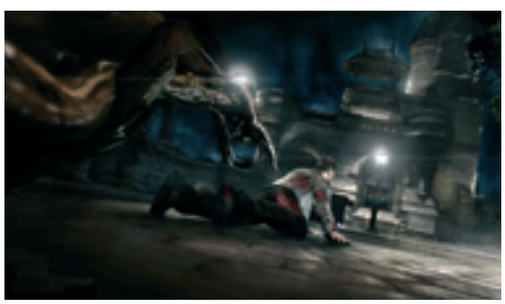
# De første billeder fra Alone in the Dark

## Vi mødte udvikleren i Frankrig

Gamereactor kan som det første danske magasin præsentere de første informationer om Eden Studios kommende Alone in the Dark til Xbox 360 og PlayStation 3. Et nattesort New York i ruiner breder sig ud. Året er 2006 og verden ligner ikke længere sig selv. Dybt inde i byens hjerte, Central Park, gemmer der sig noget mørkt, noget ondskabsfuldt. Det er her, i parken, at størstedelen af spillet udspiller sig, og det er både over og under jorden. Hovedpersonen er stadig Edward Carnby fra de tidligere spil i serien. Edward er en detektiv, der udforsker overnaturlige fænomener og han er taget til New York for at finde ud af, hvad der egentlig foregår.

Ud over disse sparsomme informationer, vil Eden Studios ikke rigtig ud med andet om historien, men spillet kredser omkring døden og hvad der sker efter man er død. Oplægget minder ifølge holdet meget om Resident Evil 4's, og det er selvom kameraet ikke altid er fastlåst bag Edward. Styringen vil dog være betydelig bedre og glattere end de tidligere spils.

Grafisk set er spillet noget af det flotteste der endnu er præsenteret til næstegenerationsmaskinerne. Lyssætningen er dynamisk og kaster dybe, bløde skygger på den mest vidunderlige vis. Hver eneste model i spillet er sammen sat af mange polygoner og beklædt med normal mapping, samt en mængde frække filtre. Ifølge Eden Studios så er alle objekter interaktive, ligeså omgivelserne. En sekvens som blev vist frem, viste på fornemste vis hvordan en gang blev revet i stykker og hvordan gulvet efterfølgende vred sig under belastningen. Det var et mægtigt syn, for at sige det mildt. Spillet er ude i 2006.



**Tempo_Listen**

## RYGTE SPALTEN

**Sladder fra branchen**

### Wipeout Fusion

Ifølge flere kilder som Gamereactor har snakket med, så vil Sony i løbet af foråret løfte sløret for PS3-spillet Wipeout Future, der skulle være så blødende smukt og hurtigt, at fans for alvor falder på knæ for højhastigheds-raceren. Det skulle være Studio Liverpool der står bag.

### Virtua Fighter 5

Segas Yu Suzuki skulle angiveligt arbejde meget hårdt på en eksklusiv udgave af Virtua Fighter 5 udelukkende til Microsofts Xbox 360. Nøj, hvor vi håber det er rigtigt.

### Metroid Prime 3

Det oprindelige Metroid Prime til GameCube havde ingen multiplayerdel. Opfølgeren Echoes havde til gengæld en, men det var udelukkende i splitscreen. Nu forlyder der rygter om at Metroid Prime 3, der er på vej til Revolution, ikke blot kommer til at indeholde en lang single-player kampagne, men også vil have et stort online tiltag fra start ikke ulig Bungies Halo. Nintendo siger dog intet.

### Halo 3 uden Arbiter

Oven på skuffelsen, som mange fans fik, da de pludselig skulle spille Arbiter i Halo 2, har Bungie tilsyneladende tænkt godt og grundigt over tingene, når det kommer til en treer. Det forlyder i hvert fald fra anonyme kilder at Halo 3 udelukkende vil fokusere på Master Chief selv.

### Katamari Damacy

Ifølge flere japanske kilder er Namcos Katamari Damacy på vej til Nintendo DS, hvilket ikke virker usandsynligt, når man tænker på hvordan det ville virke med en stylus.

### Silent Hill 5

Det lader til at seriens femte kapitel vender tilbage til rødderne. I hvert fald forlyder det at Konami vil reintroducere flere af personerne fra det oprindelige spil og at det går helt nye veje visuelt.

### God of War 2

Tror man rygterne, så er Sony allerede i gang med et fortsættelse til Kratos solide debut. Det er usikkert om det udgives til PS2 eller den kommende PS3.

### Project Shin-Ra

Rygterne vil vide at Square Enix arbejder på et spin-off til Final Fantasy VII kaldet Project Shin-Ra. Andet ved vi ikke.

### Mario 128

Hvis vores oplysninger viser sig at være rigtige, så vil Mario 128 være et lanceringsspil til Revolution, med en helt ny og anderledes kontrol.

### Half-Life 2

Det er ikke til at tro, men rygterne svirrer omkring en PSP-version af Half-Life 2. Er det overhovedet muligt?

**OBS!** Det er altså kun rygter, husk det.

Peter Moore er international produktchef for Xbox 360.

# Peter Moore om Xbox 360

## Vi presser et par svar ud af Microsofts mand

**Bliver Xbox 360 en konsol der huser opfølgere af tidligere succeser eller bliver det en platform for nye spilserier og ideer?**
- Jeg tror at nye brands og spilserier er noget vi allerede har bevist, at vi ikke er bange for at begive os ud i. Desuden er det yderst vigtigt for en konsolfabrikant. Før Xbox'en blev lanceret fandtes der intet Halo, Jade Empire, heller ikke et Fable eller Project Gotham Racing eller Forza Motorsports for den sags skyld. Det var helt nye ting vi investerede i og det er naturligvis spilserier vi også vil investere i engang i fremtiden. På X05 annoncerede vi alene tre helt nye spilserier, nemlig Crackdown, Mass Effect og Too Human. Alle fra velkendte udviklere, og vi håber naturligvis på at disse spil bliver næste generations store oplevelser.

**I lancerer Xbox 360 på tre kontinenter på én gang. Hvordan klarer I logistikken bag et så stort projekt. Kan det overhovedet lade sig gøre?**
- Vi har hele tiden haft det sådan at Xbox 360 skulle ud over hele verden indenfor et ret specifikt lanceringsvindue, hvilket betød at vi skulle sikre os, at der var nok konsoller til hele markedet. I Amerika er Thanksgiving et enormt vigtigt shopping tidspunkt og vi vidste at vi ville være på gaden i forbindelse med den højtid. I Europa er det vigtigt at være på gaden i løbet af den første uge af december for overhovedet at nå julehandlen og i Japan skal vi være på gaden inden midten af december, hvor julebonusser for alvor giver folk penge i pungen. Vi skal nok nå vores mål.

**Ville det ikke have været en god ide at give alle Halo-fans et glimt af Halo 3, så de løber ned til butikken og køber en Xbox 360, så snart den lanceres?**
- Vi ved naturligvis godt hvilken effekt Halo har på verdens spillere. Da Halo 2 blev lanceret var det en af de mest indbringende spil nogensinde. Men vi vil gerne give plads til andre ting. Vi vil opdrætte flere stjerner så at sige, Master Chief skal ikke være alene. Joanna Dark og Perfect Dark Zero er et perfekt eksempel og jeg tror personligt at Perfect Dark Zero vil blive en ligeså stor titel for Xbox 360, som Halo var det på Xbox.

# Fem minutter med...

## Karl Magnus Troedsson, producer på Rallisport Challenge 2 hos Digital Illusions

**Dit favoritspil?**
- Det er et svært spørgsmål, der findes så mange gode spil og det ville være for let at svare et eller andet nostalgisk. Fallout er et utrolig stemningsfuldt rollespil som kostede mig et semester på studiet, og med fare for at lyde enorm partisk, så tror jeg faktisk at Battlefield 1942: Desert Combat, er det spil jeg har spenderet mest tid på. Jeg spiller det stadig næsten hver aften inden jeg går hjem fra kontoret.

**Dit seneste spilkøb?**
- Jeg køber faktisk rigtig mange spil for Digital Illusions regning. Det seneste er nok Star Wars: Republic Commando. Et ganske udmærket spil, men jeg havde forventet mig mere. Og jo, de gamle Star Wars ting var bedre, både når det gælder film og spil – uanset hvor mange JarJar-figurer George Lucas så ellers langer over bordet.

**Hvad spiller du i øjeblikket?**
- Jeg ville virkelig gerne bruge en masse tid på Gran Turismo 4 med Logitechs GT4-rat og en vanvittig hurtig bil på Nürburing, men tiden er der ligesom ikke til det. Det samme gælder World of Warcraft, der hvis det først kryber ind under huden, aldrig slipper sit tag igen.

**Hvilket spil venter du mest på?**
- Udfra hvad jeg så på E3-messen, så er et spil som Will Wrights Spore, noget der virkerlig tænder min nysgerrighed. Det er også svært ikke at have bare en smule høje forventninger til udvidelsen til Half-Life 2, Aftermath.

**Hvad var dit første spil?**
- Det første spil var nok Game & Watch: Donkey Kong, den der orange version med dobbelskærmene og et udseende ikke helt ulig Nintendos DS. Men jeg købte den faktisk ikke, det var en jeg sneg væk fra min søster på ubestemt tid – jeg tror aldrig rigtig hun har tilgivet mig for det.

**Det bedste spil du har lavet?**
- Spillet som jeg er mest stolt over er uden tvivl Rallisport Challenge 2. Det var uden tvivl et projekt der lærte mig rigtig meget, både som person og producer. Efter det hårde slid fra holdets side, var det er produkt som blev modtaget enormt positivt og som vi er meget stolte over, også selvom vi havde håbet på at det ville sælge lidt bedre.

**Verdens mest overvurderede spil**
- Der er jeg nødt til at svare Halo 2. Jeg syntes helt enkelt ikke at det var så godt som rigtig mange påstod. Jeg er også lidt misundelig over ikke at have været med på et projekt af den størrelse.

**Verdens sejeste karakter**
- Selvom King of Cosmos i Katamari Damacy (PS2) ikke er den mest typiske spilhelt, så fortjender han at blive omtalt med ærefrygt. Namco får stående ovationer fra mig når det kommer til karakterdesignet i dette skæve, men utrolig sjove spil

**DS eller PSP?**
- Jeg spiller ikke specielt meget på de håndholdte konsoller, men skal de være en af dem, så må det være DS. Katamari Damacy kommer til at eje på den maskine

**Digital Illusions har stået bag millionsælgende spil-serier som Battlefield 1942 og Battlefield 2.**

## MÅNEDENS MINUS

**DHL**
Et firma der lever af at fragte ting fra et sted til et andet, er ikke meget værd, hvis netop det at afhente en pakke ikke fungerer. Det er historien bag vores Xbox 360-debug.

**Eidos**
En tur til San Francisco resulterede i 20 minutters gameplay og en masse "Ingen kommentarer"-udtalelser fra Crystal Dynamics og Eidos irriterende pressechef.

**Ustabile koder**
Endnu en måned, endnu en kasse fyldt med ubrugelige skiver der ikke er brændt ordentligt. Hold nu op...

**Microsofts tåbelige PR**
Fem minutter med Denis Dyack? Næh, det kan ikke lade sig gøre, vi har ingen nye kommentarer til Too Human.

## MÅNEDENS PLUS

**Shadow of the Colossus**
Vi spiller stadig dette fabel-agtige spil et par gange om ugen. Åh, hvor kan I glæde jer til februar år 2006.

**Trådløse joypads**
Så er det slut med at vælte colaen, rive chips-skålen på gulvet og være viklet ind i led-ninger. Det trådløse æra er klar til at blive omfavnet.

**Fede t-shirts**
Så landede de mange frække t-shirts som vi hvert år mod-tager fra vores gode venner.

**Xbox 360**
Flot, yderst gennemtænkt og ikke til at komme udenom. Xbox 360 er et rent power-house, der med sine mange muligheder, har vundet vores hjerter. En super julegave.

**Go Sudoko!**
Du har allerede løst et hav af disse japanske talgåder, og nu får du så chancen for at gøre det på din PSP, mens du sidder i toget eller bussen og venter på at du når frem. Det er ganske enkelt fremragende.

**Randi Laubek**
Når Tanggaard har brug for ro til at tænke, ryger hovedtele-fonerne på og tonerne af Randi Laubek fylder hans ører.

**Petter Engelin**
Normalt kan Petter Engelin (den svenske redaktør) være en hård negl, men i den for-gangne måned har han været engleblid. Hvad sker der?

**December**
Så skal der holdes ferie.

## Tempo_GRTV

# GRTV ØNSKER DIG GLÆDELIG JUL

Gamereactors tv-kanal siger tak for i år, men vender tilbage i år 2006 med fornyet kraft.

Så er der julefrokoster, gløgg, hygge ved pejsen og familiebesøg i sigte. Julen er snart over os, og ræset om julegaveindkøbet er startet. Det er slut med hyggelige strøgture og impulsiv shopping. Butikkerne er overrendt af aggressive, stressede husmødre og fædre, og vi kan kun se frem til lange køer, gavepapir og et slag over nakken med håndtasken, hvis man overhovedet tænker på at snyde sig foran i køen. Heldigvis ender det godt, juleaften kan man nyde en hyggelig aften med familien, dans og sang om juletræet, og masser af gaver. Mon der er en Xbox 360 under træet?

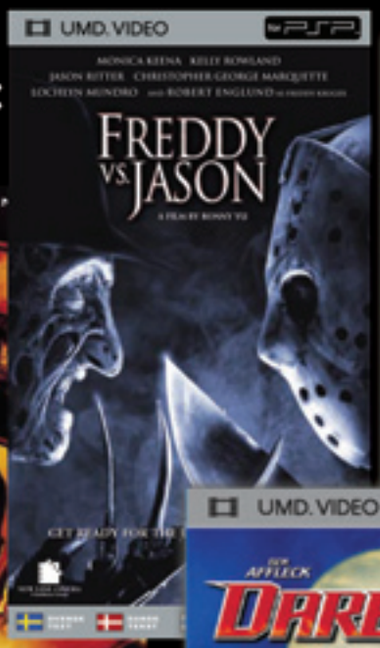
Den travleste måned jeg hidtil har oplevet på Gamereactor er ovre. Men der har været knald på, og vi har fået skudt en masse spil af sted i december-bladet. GRTV trives på sit bedste med masser af events, interviews, previews, trailershows og anmeldelser til jer. Xbox 360 landede forleden på redaktionen, og så vi fik endelig mærket lidt på næstegenerations-konsollen. Vi sad og hyggede os med den en aften, hvor vi fik prøvet alle lanceringsspillene. Jeg fik kæmpet mig til joypaddet for at prøve nogle, Condemned, som ser super svedigt ud. Det spil jeg glæder mig mest til er dog Kameo. Men det er ikke det eneste, GRTV har kigget på. Lasse var til Blizzcon i Californien i starten af måneden, hvor han fik et spændende interview med Shane Dabiri, og fik prøvet det nyeste indenfor WOW. Casper og jeg var til J-Popcon, en japansk pop-kultur convention, i Valby.

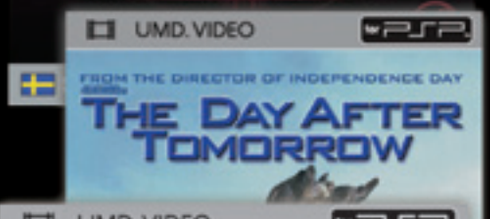
Vi fik set en masse animé-film, danset og mødte cosplayers. Julius fik et interview med Uffe Holm om hans sjove, nye show. Der er også en masse anmeldelser at se på GRTV. Steen Marquard, Thomas Nielsen og Tange har været forbi studiet for at give jer mere indsigt i de spil, de har anmeldt i november-bladet. Men nu skal jeg jo ikke afsløre det hele, så husk at tjek det ud på Gamereactor-sitet - der er meget mere i vente.

Året er snart omme, men det har været et begivenhedsrigt år for gamers, med en forøgelse af konsoller og spil, i form af Nintendo DS, PSP og nu også Xbox 360, til at føre os igennem hver-dagens trummerum. Men det stopper ikke her, for PS3 og Nintendo Revolution står og banker på lige om hjørnet. Husk at GRTV er til for jer. Glædelig jul og godt nytår.

**_Ana Fugl**

LÆS MERE OM VORES UMD'er: dvd-express.dk





# VI HAR MASSER AF FEDE UMD'ER DU KAN ØNSKE DIG:

ALIEN – LEAQUE OF EXT. GENTLEMEN – DODGEBALL – I, ROBOT ROBOTTER – KINGDOM OF HEAVEN – CHAIN REACTION – CHEAPER BY THE DOZEN – PREDATOR – AUSTIN POWERS 2 & 3 – BLADE 2&3 – PULP FICTION RUSH HOUR 2 – XXX OG MANGE FLERE PÅ VEJ I DET NYE ÅR...

PIXELERET KÆRLIGHED

# En enkelt knap, en enkelt vision

## Kumar får sig en snak med Barrie Ellis om ideen bag One Switch-kampagnen og det enkle gameplay

Da jeg forleden sad og så Battles without Honor and Humanity, du ved Kinji Fukusakus vanvittig voldelige historie om Yakuzaen, der i øvrigt indeholder en grusom scene hvori hovedrolleindehaveren ofrer og senere skærer sin lillefinger af, fordi han har dummet sig i en sag omkring hasardspil, snakkede jeg med min kæreste om, hvor langt vi to var villige til at gå, hvis vi var en del af Yakuzaen.

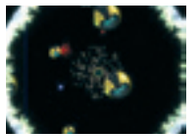
Min kæreste var forsigtig, hun ville ikke gå længere end til at miste spidserne af sine lillefingre. Mig? Jeg kunne sagtens leve uden de fleste af dem, alle undtagen mine tommelfingre og pegefingre. Da hun spurgte mig hvorfor, var svaret rimelig enkelt: ”Jeg ville virkelig savne at spille”, sagde jeg roligt.

Henry David Thoreaus mantra siden dag et har altid været at gøre ting mere og mere enkle. Det handler om at skrabe alt fedtet fra og stå tilbage med det minimum, der gør det muligt at få visionen til at fungere. Modsat Microsoft og Sony, der i øjeblikket gør alt hvad de kan for at fylde på med nye knapper og funktioner, noget der gør det mere eller mindre umuligt for mange millioner mennesker at sætte sig ned og spille et spil, fordi det stadig er alt for indviklet, så er Thoreaus tese helt enkel og ligetil.

Det samme gælder Barrie Ellis' One Switch-kampagne der har til hensigt at simplificere gaming på en sådan måde, at man kun skal bruge en enkelt knap eller spilsystem. På den måde får alle adgang til det at spille spil, endda på tværs af deres individuelle fysiske formåen. Websitet afholdte fornyeligt en konkurrence, der for alvor fik denne verdens hjemme-programmører ud af sengen og som resulterede i over 70 amatørspil, der spænder over alt fra en genfortolkning af Ataris klassiske Star Wars til virkelig dybe koncepter som Strange Attactors, der arbejder med planeternes tiltrækningskraft. Med One Switch-konceptet går gaming lige pludselig fra at være en ret begrænset hobby, der er forbeholdt de få, til en oplevelse, der favner bredt og kan indeholde stort set alle – og ikke bare Yakuza-medlemmer, der naturligvis aldrig laver fejl.

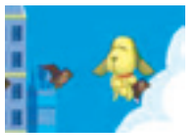
I forhold til de tidligere klummer jeg har skrevet her i Gamereactor, så har jeg denne gang vendt det hele lidt på hovedet. I stedet for at fortælle jer, hvad jeg synes om de mange spil og småfilosofere lidt over branchens umiddelbare tilstand, så har jeg i stedet valgt at lade Ellis fortælle lidt om hans projekt. Gennem et kort interview jeg har lavet med ham, får I forhåbentlig en lidt dybere indsigt i præcis hvad One Switch-kampagnen reelt er. Skulle nedenstående have din interesse, så kan du passende kigge forbi www.onesswitch.org.uk, og kender du nogle der gerne vil være spillere, men som konstant får fortalt, at de ikke har de fornødne kvaliteter, så kan de passende kigge forbi www.idga.org/ accessibility hos International Game Developer Association. Og så forresten; god jul og godt nytår. Giv gaver, der bliver ved med at give – nemlig spil. Jeg lover at jeg vender tilbage i det nye år med mange flere skæve kronikker om alt og ingenting. Og tak for interessen i min lille klumme. Det varmer virkelig når Tanggaard fortæller hvordan de bliver modtaget i lille Danmark.

### SPIL DER KUN KRÆVER EN ENKELT KNAP



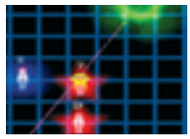
**Strange Attractors**

Jeg skal ærligt indrømme, at jeg faktisk ikke ved, hvordan man helt spiller dette spil, men dybden i simulationen af planeternes tyngdekraft er helt fantastisk – og det gør oplevelsen til noget helt særligt. Hvis du kun prøver et af de spil jeg anbefaler, så bør du altså kigger nærmere på Strange Attactors, det sætter sig fast i sjælen.



**Sky Puppy**

Sky Puppy er ikke til at stå for. Ja, indrømmet han er lidt svær at kontrollere og gør ofte ikke det, du vil have ham til, men sådan er en hvalp jo! Og så logrer han med sin lille hale - nøj, hvor er han sød. Hvis du af en eller anden årsag ikke har købt Nintendogs, så skal du den underskønne Sky Puppy.



**Sentinella**

Det giver dig følelsen af at være fanget og væbner dig kun med en enkelt knap imod den ondskab, som omgiver dig. Det er et langt mere intenst øjeblik end det klip i Aliens, hvor Ripley ser hvordan deres forsvar langsomt forsvinder. Fantastisk. Sentinella er krybende god og ikke mindst gratis underholdning.

**Stone Worm**

Du er en enorm krokodille, der skal vægte din diæt rigtigt. Spiser du for lidt, så dør du. Spiser du for meget, så lider du også under det. Let-tilgængeligt og ganske morsomt. Endnu et spil der virker på nogle ganske enkle og alligevel fængende virke-midler. En lille perle.

**Jumpman**

Jumpman er et yderst enkelt spil, der ikke kræver så for-færdelig meget af dig, men det er så fængende, at du ikke kan undgå at falde for det. Hvis du nogensinde sidder og savner de gode, gamle dage, hvor pixel-perfekte hop var alt et spil handlede om, så skal du kigge nærmere på det.

Et eller andet sted gør musikken noget ved os alle. I Mathews tilfælde er det Tanguy Ukelele Orchestra.

**Hvordan har responsen været?**
Den har været ekstrem positiv hele vejen rundt. De mere garvede spillere har gjort mig opmærksom på spil som Senitella (en virkelig stemningsfyldt omgang Robotron 2084) og opmærksom på nogle spil, der udelukkende brugte en knap til at styre hele spillet med. Der var fem spil og jeg kontaktede sitets moderator for at høre om jeg kunne få lov til at hoste dem – kort efter dette startede han en ny konkurrence omkring enkelt-knap spil op og så kørte det derfra.

**”Jeg kan virkelig godt lide musikken og simpliciteten i det russiske spil Stone Worm. Det er altså fremragende.”**

**Hvor kommer hele ideen til One Switch-kampagnen fra?**
Tilbage i 1994 begyndte jeg at arbejde på et hjem for fysisk handicappede voksne, og her gik det op for mig hvor vigtigt ny og let tilgængelig teknologi er for folk, der virkelig har brug for den. Denne teknologi var tit ekstrem enkel og bestod for de meste af kun en stor knap, og den var bygget ud fra ideen om, at hvis en person ikke kan bruge sine hænder, så kan han/hun måske i stedet bruge hovedet eller fødderne, og dermed fik de kontrol over noget de ikke tidligere havde haft. Mellem de teknologiske fremskridt dengang, var en BBC Micro med et enkelt switch-interface og en lille håndfuld spil. Disse spil var ekstrem simple, så jeg begyndte at lede efter flere spil og endnu mere lettilgængelig teknologi, men endte med at blive enormt frustreret over hvor lidt der i virkeligheden var.

**Hvordan kom Retroremakes-konkurrencen egentlig på benene?**
Jeg lavede en smule reklame for den stand, som vi skulle have på Classic Gaming Expo UK i et forum, og pludselig fik jeg svar tilbage fra nogle andre læsere, der gjorde mig Scorch Went Bonkers, bare for at nævne et par stykker. En del fysiske handicappede spillere roste også One Button Golf, Star Wars, Alice Amazed, Aurikon og Struck Gold, som værende virkelig gode.

**Er der en genre der er specielt god i forbindelse med One Switch-matraen?**
Racing-spil med ovale baner er virkelig gode. De lidt langsommere sportsspil såsom dart og golf er også virkelig gode, specielt hvis der er en eller anden slags sigtehjælp. Det samme gælder 3D shooters. Det er fantastisk at støde på helt nye ideer og så samtidig opdage, at de kan spilles af stort set alle.

**Har du en favorit fra konkurrencen?**
Jeg kan virkelig godt lide musikken og simpliciteten i det russiske spil Stone Worm. Jeg er også helt vild med det lettilgængelige Aurikon med alle dets eksplosioner, og så er jeg faldet for atmosfæren i Sentinella.
**_Mathew Kumar**

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

# Få op til 40 % hurtigere spilydelse og fantastisk surroundsound med hovedtelefoner

Sound BLASTER

Xtreme Fidelity X-Fi

51 Million Transistors • 10,000+ MIPs

## Xtreme Fidelity™

## Hear it and Believe

***Opgrader dit lydkort til Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS og nyd den hurtigste, mest fantastiske spillyd nogensinde!***

**Check det ud på europe.creative.com/xfi** CREATIVE

©2005 Creative Technology Ltd. All other brands are trademarks or registered trademarks of their respective holders.

EN HELT ANDEN MENING

# Sludder, sniksnak og sladder. Hvem sidder derude?

## Du kan snakke online via Xbox Live, men har du overhovedet lyst til det?

Stilheden er til at skære i lårtykke skiver. Ingen siger noget. Og selv hvis jeg spidser ørerne, kan jeg ikke engang høre sagte hvisken eller støj. Det på trods af at spillobbyen er fyldt med seks spillere, alle sammen med headset på, men alligevel stirrer vi lammet af tavshed tomt på tv-skærmen.

Pludselig splintres tavsheden, og spilleren "Dragonfly" siger: "Hi guys", med hæs engelsk accent - "how´s everybody? You ready?". Hvem skal jeg svare? Og hvad? Måske af generthedden, måske af irritationen, men jeg forbliver tavs. Nej, jeg gider ikke sniksnakke med tåbelige englændere - har bare lyst til at ræse og vinde. Så kan vi tale sammen bagefter.

Hans spørgsmål bliver besvaret, da en af de andre spillere åbner op for sit headset, men det svinger sig aldrig højere end et rasende intelligente spørgsmål som "Which kind of games do you own?", eller "Do you like Xbox 360?". Med en del pinligt lange pauser imellem. Tåspidskrummende, kedelig smalltalk. Og når ræset først ruller, er kommentarerne begrænset til spontane udbrud og suk over at blive kørt i rabatten.

Mangt en gang har jeg logget ind på Xbox Live, fundet et spil og prøvet at få modparten i snak. Og mindst halvdelen af gangene har jeg mødt muren af tavshed. Måske har jeg bare været uheldig, men det kan også være et rammende udtryk for, at vi ofte slet ikke gider tale sammen med fremmede spillere.

Godt nok kan spændingen skydes markant i vejret, bare ved tanken om, at det nu er en levende spiller et eller andet sted på kloden, man ydmyger i Pro Evolution Soccer 5. Men kan man hovere uhæmmet over for ham/hende? Kan man skrige vinderbrøl ind i headsettet og samtidig være sikker på, at vedkommende ikke begynder at klage uhæmmet til en moderator over ens opførsel?

Hvor går grænsen, og hvad taler man egentlig om på Xbox Live - udover spil, hvor man har købt spillene henne, og hvilken bane, man er kommet til? Det må kunne gøres bedre.

For der er opture: når man mødes med venner og bekendte på Xbox Live er det, indrømmet, en fantastisk oplevelse, og giver spillene en frygtindgydende social holdbarhed. Men jeg tror ikke på, at de fleste gider bruge tid i virkeligheden på de Friends, de møder på Xbox Live. Den gammelkendte tese med, at man i ly af anonymitet kan tillade sig at være mere fortrolig med sine online-venner end de virkelige, stinker. Derfor spiller jeg sjældent mere Xbox Live med spillere, jeg ikke kender i virkeligheden - de fysiske venner, der spiller med fra sofaen, er simpelthen sjovere. Det er vel et spørgsmål om prioriteter. Jeg kender flere World of Warcraft-junkies, der ser spillets centrale guild-samarbejde som et sjovt, men ultimativt et værktøj eller en powerup, for at komme videre i spillet. Det sociale element trækker, og det at man online har mening, hoved og hale med sin eksistens, men samtidig gør anonymiteten, at man er fjernt fra "vennerne" i guilden. Hvem kender i virkeligheden alle de guild-spillere, man leger med i World of Warcraft? I sidste ende er de vel intet andet end glorificerede NPC´ere - Non-Playing Characters - udstyret med genuin menneskelig adfærd.

Det gør da selvsagt spillet mere spændende, uforudsigeligt og nervepirrende. Men i virkeligheden er det vel blot en udnyttelse af hinanden, for at opnå den bedst mulige spiloplevelse.

Spørgsmålet man kan stille er, om guild-spillere eller modkørende i Project Gotham Racing har noget at tale om, udover spillet. Vi mænd har oftest brug for en undskyldning, et projekt eller et fælles mål for at mødes. Først da kan vi lukke op og tale frit sammen. Og hvis man tale frit med sine venner på Xbox Live eller i World of Warcraft, om andet end spillet, andet end det fælles mål, og måske endda hænge ud i Real Life, er det da bare super. Det er bare efter min overbevisning et fåtal.

Da Microsoft skruede Xbox Live sammen var grundkernen, at spillerne skulle tale sammen, som sad de ved siden af hinanden. Brillant idé. Men den idé gør samtidig i praksis, at hver gang jeg logger på Xbox Live, så lukker jeg alverdens ukendte og fremmede spillere ind i min stue, til at spille sammen med mig. Heldigvis er det gæster, der er nemme at smide på porten, hvis de viser sig at være narrøve - hvilket ofte sker. Jeg kan jo altid slukke, logge ud og sætte mit Gamertag på hylden, men rent psykisk kan jeg stadig nå at blive asiebitter over, hvordan spillerne opfører sig og taler til mig og hinanden.

Hvordan man skal gøre en tjeneste som Xbox Live mere venlig og imødekommende spillerne imellem, er en gordisk knude. Et videokamera på hver spiller vil ikke gøre det nemmere og mere nærværende. En mere detaljeret profil med mulighed for at søge efter ligesindede kunne hjælpe, for så kunne man pludselig spille mod gamle klassekammerater eller børnehave-buddies. Den nye Xbox Live-tjeneste har lidt af den idé, da man nu spiller i zoner rangerende fra ren rekreation til de hardcore-spillere, der elsker at skrige halsen af led, når de spiller. Et godt træk, så man bedre kan luge ud i de intetsigende spillere. Men ikke nok.

For i sidste ende kræver dyrkelsen af et godt fællesskab af venner i Xbox Live tid i stimevis. Og hvis det er tid, man prioriterer højere end tid med ens fysiske offline-venner, er det dit valg. Forholdet mellem on- og offline-venner er et af de større forskningsområder inden for computerspil, for nok kan man få tætte online-venner, der kan være mere fortrolige end dem i virkeligheden, men det centrale spørgsmål står stadig tilbage i luften: "Who´s gonna bring you the soup?". Hvis du kun har online-venner, hvem skal så komme på besøg og passe dig, hvis du bliver gammel og gigtsyg i hænderne af årtiers forbrug af Xbox-kontrolleren?

For mig er de mest sublime øjeblikke, når mine modstandere sidder bænket i samme stue, og alle råder over ubegrænset håneret som indbygget underholdning, uden risiko for at blive misforstået og hængt ud - som tit kan ske online. For hvad andet kan ske, når vi kun har en stemme at forholde sig til? Giv os flere spil, hvor vi kan se vores moralske valg reflekteret direkte i spillet.

Giv os flere oplevelser, hvor det reelt set beriger oplevelsen at tale sammen. Giv os grund, mening og motiv til at tale sammen - udover hvem, der har den hurtigste omgangstid eller hårdeste sportsøse. Nåh, ja og så selvfølgelig glædelig jul derude...

**_Thomas Vigild**

Thomas Vigild er politikens daglige spilredaktør. Han har skrevet et hav af anmeldelser og artikler for avisen. Alle meninger og holdninger i klummen er udelukkende hans og deles ikke nødvendigvis af resten af redaktionen.

### GODE SPIL OVER XBOX LIVE

**Juiced**

Gaderaceren Juiced er et genialt bilspil over Xbox Live. Dets palette af muligheder er lige hvad en ægte racerfan har brug for. Desværre kan det være svært at finde et par racing-partnere online.

**Star Wars Battlefront 2**

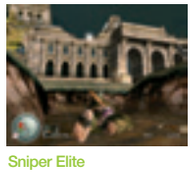
Har du bare den mindste interesse i Star Wars-universet så er der ingen vej uden om Star Wars Battlefront 2, der med masser af kampe både i luften og på jorden, giver enhver George Lucas fan noget at rive i. Det er i øvrigt også i dette spil, at du rent faktisk kan støde på snakkende folk.

**Halo 2**

Bungies Halo 2 er uden tvivl det bedste online-spil overhovedet over Xbox Live. Dets brede palette af spilmodes og indstillinger sørger for at du aldrig keder dig. Serverne er ekstrem godt besøgt, så selv hvis du bare kaster dig ud i et par hurtige kampe, så vil der tit være masser af folk tilstede. Snakken går også frem og tilbage på Xbox Live, så hvis du vil af med noget af generthedden og måske endda finde nye venner, så er Halo 2 godt.

**Pro Evolution Soccer 5**

Det er herligt at sidde omkring en enkelt maskine sammen med alle vennerne og spille en turnering i Pro Evolution Soccer 5, men det kan også være ekstremt givende at gå online i jagten på nye udfordringer. Desværre er så som så fra med de store glædesudbrud fra din modstander, og det virker også lidt malplaceret selv at hoverer løs, hvilket ødelægger stemningen.



**Sniper Elite**

Der er nærmest aldrig nogen online, og hvis der endelig er, så siger de ikke en pind. Du skal også være noget af en haj for overhovedet at få øje på din modstander. For det meste er du død med et skud til hovedet før du opdager det.

Der er ingen tvivl om at Xbox Live er en fantastisk oplevelse, men visionen om at du skulle kunne kaste dig hovedkulds ud i et hav af hæsblæsende kampe med folk fra hele verden udebliver. Det er en knusende stilhed online i de fleste spil og det er svært at punktere den, selv med en lille joke eller et par venlige råd omkring det igangværende spil.

# RAZER™

**Razer Copperhead 2000dpi Gaming mus**
Razer Copperhead™ er verdens første laser gaming mus udstyret med branchens mest præcise laser sensor med en opløsning på 2000 dpi og 1000Hz ultrapolling.

Indfri din konkurrencemæssige skarphed i gameplay med 32KB indbygget hukommelse til dine individuelle indstillinger og det ergonomiske design for både højre og venstrehåndede. Også forsynet med de prisvindende On-The-Fly justerbare drivere.

**Razer Mantis**
Razer Mantis™ er nyeste generation af high performance musemåtter, lavet til gamere, af gamere.

Speed og kontrol stofmåtter af bedste kvalitet, med overflade i særligt vævede fibre af Fibertek™ der sikrer optimal kontrol, acceleration og hastighed på muse-bevægelser - findes i 2 udgaver til high-sensitivity og low-sensitivity gaming.

For info om nærmeste forhandler, kontakt:

AURORA

Rudolph Schmidt A/S
tel: 44 85 82 00 fax: 44 85 82 99
email: info@rudolph.dk www.rudolph.dk

**Indhold** | Urban Reign, Rogue Galaxy, Crackdown og Lemmings. Test Drive Unlimited

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

Namco kan naturligvis ikke lade være med at inkludere et par af deres velkendte karakterer, her i blandt Law og Paul Phoenix.

☐ Format PS2 ☐ Udvikler **NAMCO** ☐ Udgiver **SONY** ☐ Genre **FIGHTING** ☐ Udgivelse **FEBRUAR 2006**

# Urban Reign

## Slummens bander står endnu engang til en omgang prygl og Nielsen har uddelt flade

Baglokalet af "Hjørnets Grill" var, hvor alle de fantastiske maskiner med hver deres blinkende billeder og lokkende møntindkast befandt sig. Det var her jeg første gang gjorde bekendtskab med titler som Blood Brothers, Street Fighter 2, og ikke mindst Taitos fantastiske Double Dragon. Spillet lod op til to spillere træde i skoene som Billy eller Jimmy og agere bandebekæmper med våben såvel som næver og føder.

Popularíteten var altoverskyggende og teamwork samt strategier blev opbygget, samtidig med at spillets mest vanskelige passager blev diskuteret. Men på trods af den enorme popularitet formåede hverken de halvlunkne opfølgere, eller de talløse kloner, at opnå den samme popularitet, og selvom Double Dragon ramte arkadehallerne tilbage 1987, er det desværre en situation, der endnu ikke har ændret sig den dag i dag. Siddende på kampspilgenrens trone med hits som Tekken og Soul Calibur, har Namco besluttet sig for at Double Dragon ikke har levet forgæves, og deres løsning har derfor været at lade holdet bag Tekken-serien støve det gamle koncept af. Urban Reign er en sammensmeltning af det stereotypiske billede af det hårde gadeliv i slummen, kombineret med en forenklet version af kampsystemet fra Tekken, og muligheden for at kæmpe med flere fjender på en gang. Det, der meget hurtigt overbeviste mig om, at her var tale om mere end blot endnu en horribel klon, var at det hurtigt står klart, at selve kampsystemet er væsentligt dybere end hvad jeg har set i genren tidligere. Før de fleste missioner er det muligt at vælge en partner, som vil kæmpe på din side, og med denne er det muligt at lave særdeles effektive tag-team-bevægelser, der ikke kun ser imponerende ud, men også gør stor skade. Yderligere er det muligt at gå efter at skade enkelte kropsdele som benene, armene eller selve kroppen, for at gøre modstanderen endnu mere sårbar, og selvom det i starten kan virke unødvendigt, åbner det for nogle nye muligheder, så snart sværhedsgraden tager et af sine drastiske hop.

At lære at dele flade ud er dog kun det halve af spillets kampsystem, for i Urban Reign har Namco valgt at ligge et langt større fokus på nødvendigheden for at forsvare dig selv, end nogensinde før. Du kommer ganske enkelt ikke særligt langt i spillet uden at gøre brug af det yderst dybe counter-system, hvormed det er muligt at parere og

## SPILFORSINKELSE - Dead or Alive 4

Tecmo kan nu meddele at deres seneste fighting-spil Dead or Alive 4, ikke når at være på gaden i forbindelse med den japanske lancering af Xbox 360. Spillet er i stedet på gaden d. 17. december, hvilket betyder at det er under en uge japanerne må vente.

## NETOP ANNONCERET - Simon the Sorcerer 4

Enhver der har spillet bare et minimum af adventure-spil, kender udmærket til Simon the Sorcerer-serien. Nu kommer der så ifølge de tyske spilsites en fortsættelse. Det er Silver Style Entertainment der står for udviklingen af spillet, der er på gaden i 06.

Holdet bag Tekken-serien har naturligvis brugt deres mangeårige erfaringer med Namcos vigtigste fighting-epos til at lave et spil der både er fyldt med dybde, gode animationer og en flot grafisk overflade. Skuffende er det dog at du på intet tidspunkt tilbydes at spille Urban Reign via en co-op-mode. Det virker underligt.

undvige angreb, for på det rigtige tidspunkt at modangribe. Selvom systemet er bemærkelsesværdigt, var det en smule bekymrende at erfare, at enkelte modstandere krævede en decideret perfektionering af systemet, før det overhovedet var muligt at ramme dem. Hvis spillet skal gøre sig nogen som helst forhåbninger om at appellere til andre end den absolut mest fanatiske skare af kampspilfans, håber jeg på en bedre balancering af systemet i det færdige spil.

Med fuldt styr på mange af de detaljer, som før har manglet i genren, var det der undrede mig mest ved min udgave, at der øjensynligt ikke var blevet plads til at gennemføre spillet med en ven. På trods af at jeg blev ledsaget af en hjælpende figur gennem stort set alle de baner, jeg havde adgang til, blev jeg ikke på noget tidspunkt givet muligheden for at lade en anden spiller styre den medfølgende figur.

Lige såvel som med kampsystemet, virker det som om, at Urban Reign teknisk drager stor fordel af ekspertisen optjent fra specielt Tekken-serien. Karakterdesignet ligner til forveksling en krydsning af gadesmart hiphop og de overdimensionerede modeller, som har prydet Tekkens udbud af kæmpere siden dag et. Grafikken og de mange animationer smyger flydende over skærmen, uden hastighedsnedsættelse på noget tidspunkt bliver et problem.

Beta-udgaven, som jeg har siddet med, sluttede lidt for hurtigt til, at jeg endnu er helt klar over, hvor godt Urban Reign kan gå hen og blive. Med alle de forbedringer, Namco har lavet i forhold de mange tidligere titler i genren, virker det unægteligt som om, de har haft for travlt til at koncentrere sig om andre ligeså vigtige detaljer. Nogle underlige hop i sværhedsgraden, og en kontrol og et kamera, der stadig mangler den sidste fintuning, gjorde os en anelse nervøse, men forhåbentlig når udvikleren at tøjle de sidste detaljer inden spillet kommer i handlen. Manglen på en decideret co-op funktion er indtil videre den største og mest uforståelige synder, og virker næsten utilgiveligt genren taget i betragtning. Lad os se hvad der er sket til februar.

**_Thomas Nielsen**

**Gamereactor siger:** **Et potentielt Double Dragon anno 2005, hvis de sidste detaljer kommer på plads. Tekken-holdet har i hvert fald alle forudsætninger for at gøre det.**

# Rogue Galaxy

## Japans nye håb leverer overproppet eventyr

☐ Format PS2 ☐ Udvikler **LEVEL 5** ☐ Udgiver **SONY** ☐ Genre **ROLLESPIL** ☐ Udgives **ÅR 2006**

På kun en konsolgeneration er japanske Level 5 gået fra at være fuldstændig ukendte, til at være udvikleren man ringer til, når et omfattende rollespil skal syes sammen – og det er imponerende. Firmaets spæde start med Dark Cloud og senere det fabelagtige Dark Chronicle, sendte dem på himmelflugt, og med udviklingen af Dragon Quest, en af japans absolutte spil-helligdomme, var skæbnen beseglet. Level 5 er dygtige spilsnedkere.

Med Rogue Galaxy skifter holdet fokus fra middelalderen og rejser i stedet ud i rummet. Planeterne er mange og opgaverne endnu flere – faktisk så lover Akihiro Hino, Level 5's daglige præsident, at spillet vil indeholde endnu flere sidemissioner, småærinder og mini-spil, hvilket må siges at være overvældende. De fleste der gennemførte Dark Chronicle, forsvandt fra jordens overflade i måneder og endte op med save-games på over 150 timer effektiv spiltid. Hvis Rogue Galaxy ender som et endnu større spil, så kan dedikerede spillere ligeså godt sige farvel til de sidste rester af socialt fællesskab. Historien i Level 5's seneste spil er stadig noget af en gåde. Indtil videre lader det til at spillet først og fremmest fokuserer på Jester Rogue, den typiske drengede helt og hans kæreste Kisara, der rejser rundt på kryds og tværs i galaksen for at finde skatte. På det visuelle plan blander Rogue Galaxy den cel-shadede stil, som firmaet allerede har gjort brug af i Dark Chronicle, med de magiske baggrunde, som du har set tusindvis af gange i ethvert Square-spil. Hvad der er ret imponerende, er dog at intet af verdenen indloades, så du lægger mærke til det. Det er nemlig lykkes Level 5 at snige loadetiderne ind mellem alt det andet, og det får spillet til at virke endnu mere sammenhængende. Jeg ved godt, at det er forholdsvis uimponerende i spilsammenhænge, hvis man skuler til Rockstars GTA-serie, men i RPG-genren har det længe været de gumpetunge irriterende "Loading now"-skærmbilleder, der har præget spilletiden. Vi har kun prøvet en ret begrænset demo af spillet, og udelukkende på japansk, men hvis Level 5 har skabt en perle i stil med Dark Chronicle, så lader det til at PS2-ejere ikke skal stille deres aldrende konsol væk lige med det samme.

**_Thomas Tanggaard**

**Gamereactor siger:** **Rogue Galaxy emmer af den typiske japaner-charme og er et rent overflødighedshorn af indhold. RPG-fans kan godt glæde sig.**

Level 5 er ved at blive gode til den, til tider, forhadte cel-shading teknik. Alt i Rogue Galaxy emmer af japansk tegneserie charme og ifølge Akihiro Hino indeholder spillet flere mini-spil, sidemissioner og småærinder end Dark Chronicle.

## NETOP ANNONCERET - Super Monkey Ball DS

Ja, okay spillet er ikke nyt, men Sega har lige meddelt at aberne i glaskuglerne er på vej til Europa. Dermed får du chancen for, at rulle derudad ved hjælp af den lille stylus. Spillet vil blive kaldt Super Monkey Ball Touch & Roll når det lander i Europa engang i marts måned.

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

Crackdown benytter sig af den velkendte cel-shading teknik, der giver spillet et solidt tegneserie-feel, hvilket fungerer rigtig godt.

Som agent har du nærmest superhelte-agtige evner, hvilket gør at du kan kaste med biler, hoppe fra bygning til bygning og endda bryde gennem vægge. Det bliver spændende at følge udviklingen af Crackdown.

☐ Format X360 ☐ Udvikler **REAL TIME WORLDS** ☐ Udgiver **MICROSOFT**
☐ Genre **ACTION** ☐ Udgives **ÅR 2006**

# Crackdown

## Cel-shading og superhelte i sandkassen

Reelt behøver Microsoft ikke at fortælle handlingen eller ideen med Crackdown. De behøver ikke engang vise at det er cel-shaded. Det eneste de behøver at sige er at det er lavet af Real Time Worlds, holdet der i sin tid hed DMA Design, og som har stået for verdens nok bedst kendte spil modefænomen Grand Theft Auto, så flokkes spiljournalisterne hurtigt som gribbe om den lille bås på X05. Ja, faktisk var der så megen interesse for spillet, at selv jeg, der havde lavet en aftale flere uger i forvejen, var meget tæt på slet ikke, at blive lukket ind i det forjættede land.

Crackdown fortjener dog en dybere forklaring, for spillet er alt andet end en doven kopi af det millionsælgende Grand Theft Auto. Spillet foregår engang i fremtiden, hvor kriminaliteten når helt nye højder, et slags Gotham City om du vil. Prostitution, hvidvaskning af penge, røverier, mord og karteller er hverdagen i Crackdown. Der er 21 forskellige hovedaktører på det kriminelle marked og de ligger konstant i krig med hinanden. Du smides derfor ned i dragten på en af byens forbedrede betjente, der med nærmest superhelte-lignende kræfter og et bredt arsenal af våben og forbedrede evner, skal jævne kartellerne med jorden og skabe fred i Crackdowns forbryderhule af et metropolis.

Som i GTA er der ingen grænser for din færden i byen. Folk kan rives ud af bilerne, veje kan fræses tynde og bygninger indtages. Men Crackdown går længere end nogle af sine genremæssige forgængere. Netop fordi du er en superhelt-lignende betjent, så er der f.eks. intet galt i at hoppe fra bygning til bygning i stedet for at køre. Mangler du

## NETOP ANNONCERET - Monster Hunter Freedom

Capcom har haft stor succes med online-spillet Monster Hunter, der tidligere på året blev udgivet på PlayStation 2. Nu følges den udgivelse op af en PSP-udgave, der giver dig mulighed for at spille sammen med vennerne via WiFi-funktionen.

## NETOP ANNONCERET - Jade Empire 2

Efter en del spekulationer, står det nu klart at Biowares rollespil Jade Empire får en opfølger. Ray Muzyka sagde forleden at holdet definitivt ville lave en fortsættelse og at holdet ikke bare havde et, men to spil i produktion lige nu.

et skjold så kan enhver bil løftes fra jorden og bruges mod den kugleregn som forbryderne konstant sender efter dig. Ja, du kan endda kaste den højtpolerede øse efter dem, hvis du skulle blive træt af de mange bistik. Der er bare lige et problem - du skal være stærk nok – og her kommer Crackdowns RPG-element til syne. Som agent for byen kan du ved hjælp af træning og stoffer blive stærkere, kunne hoppe længere og i det hele taget uddele en del flere flade. Udvikleren viste mig, naturligvis ved hjælp af et par snydekoder, hvordan din helt både skifter udseende og bliver i stand til de mest vanvittige ting. I det næste øjeblik styrer han agenten mod kanten af en bygning, hvorefter han tager et gigantisk spring til den nærmeste skyskraber. Her lander han med et øredøvende brag og fortsætter så videre til det næste sted.

Som din agent stiger i niveau bliver de biler han kører i også tungere og bedre beskyttet. Forvandlingen, der ikke vil ske på helt samme måde i spillet da det naturligvis sker gradvist, er åbenlys da en fra holdet viser os igennem bilens forskellige stadier. Det samme er hans styrke. Til at starte med er det kun skraldespande, brandhaner og andet der kan bruges i kampen mod de kriminelle, men som din muskelmasse vokser, vil du kunne rive træer op med roden, kaste biler efter dine modstandere og endda vælte vægge. Grafisk benytter spillet sig af den, alt efter hvordan man nu har det, forhadte eller elskede cel-shading stil. Personligt syntes jeg det er et lækkert designvalg. Crackdown er stadig mange måneder fra at være færdigt, men der var virkelig kimen til et ret anderledes og fascinerende spil i den præsentation som jeg så. Hvis Real Time Worlds formår at tæmme kræfterne i maskinen og i øvrigt kan fremvise et par nye ting i sandkasse-genren, så kan spillet meget vel gå hen og blive en ret så solid oplevelse.

**_Thomas Tanggaard**

**Gamereactor siger: Et cel-shaded sandkasse-spil, der absolut har et par finesser i ærmet, men som mangler at blive pudset grundigt af på den tekniske side.**

# Lemmings

## Det selvmorderistiske småfolk er tilbage på PSP

☐ Format PSP ☐ Udvikler **TEAM 17** ☐ Udgiver **SONY** ☐ Genre **PUZZLE** ☐ Udgivelse **FEBRUAR 2006**

De er iført blå kåber, og deres hår er mørkeblåt. De optræder for det meste i større grupper, og de er bestemt ikke blege for at drukne sig, eller lade glødende stenmasser brænde livet ud af kroppen på sig. Jeg snakker naturligvis om Lemmings. Disse elskede skabninger har optrådt i et væld af spil på mange platforme, og man kan være sikker på én ting, når man har med Lemmings at gøre: Ligegyldigt hvad man beder dem om, så gør de det.

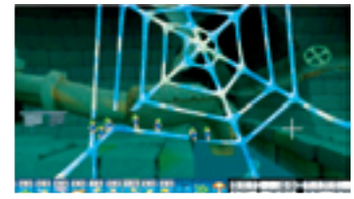
Formatet hedder denne gang PlayStation Portable, men løjerne er de samme. Noget der minder lidt om en himmelsk port åbner sig, og ud strømmer en horde af de blåhårede fyre. Det er så op til dig at lede så mange af dem som muligt hen til banens mål. I Lemmings er der Classic-mode, og som navnet antyder, indeholder det banerne fra det klassiske Lemmings. Foruden Classic-mode er der et mode kaldet Special, der bare er Classic-mode med nogle andre nye baner. I hver bane skal man føre et bestemt antal lemmings til mål for at gennemføre banen. Lemmingerne kan udstyres med forskellige evner for at klare ærterne. De kan gøres til gravere, der graver et hul i jorden. De kan gøres til klatrere, således at de kravler op ad forhindringer. De kan gøres til blokkere, der stopper andre lemminger og får dem til at vandre den anden vej, eller de kan gives en paraply således at de ikke kommer til skade, når de uden videre overvejelse kaster sig ud i et dødsforagtende styrt. Egenskaberne er mange, selvom det ikke er altid, man har adgang til dem alle.

Grafikken har fået en overhaling fra tidligere udgaver af Lemmings; mens lemmingerne selv er meget små, hvilket de skal være, har miljøerne fået et par nye penselstrøg. Animerede tredimensionelle landskaber udgør baggrundene, og disse er flotte og til tider en smule pudsige. Samtidig glæder det, at det ikke ser ud til at loadtiderne er slemme. Skulle du være træt af banerne inkluderet i spillet, er der også mulighed for selv at designe baner, der sætter de små grå i højeste beredskab. Desværre virker det ikke helt enkelt at sammensætte baner selv. En finpudsning af systemet og en vejledning på, hvordan du reelt gør, vil helt klart gøre underværker.

Det bliver spændende at se, hvordan Lemmings begår sig på PSP, når spillet er færdigt. Banerne varer i omegnen af fem minutter, hvilket er helt ideelt, hvis man skal gøre en monoton bustur sjovere, eller hvis man skal ignorere tiggerne i toget. Men spørgsmålet er om spillet også vil appellere til andre end nostalgikere, der får tårer i øjenkrogene, når Lemmings bliver nævnt.

**_Asmus Neergaard**

**Gamereactor siger: Lemmings har potentialet til at blive en herlig afhængighedsgørende tilføjelse til PSP'ens solide bibliotek af puzzlespil.**



**SPILFORSINKELSE - Half-Life 2: Aftermath**

Det var egentlig meningen at Half-Life 2 Aftermath, det nye kapitel til Half-Life 2, skulle have været på gaden i slutningen af november, men det kommer desværre ikke til at ske. Ifølge Doug Lombardi så har holdet brug for mere tid. Aftermath er på gaden i år 2006 til Pc.

# Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

Test Drive Unlimited er et helt vanvittigt flot spil med en ekstrem velfungerende fartfornemmelse.

## Test Drive Unlimited

### Kør Hawaii-øen Oahu tynd i en lækker øse

☐ Format X360 ☐ Udvikler **EDEN STUDIOS** ☐ Udgiver **ATARI** ☐ Genre **DRIVING** ☐ Udgivelse **SOMMEREN 2006**

Jeg kan sagtens huske Test Drive fra mine yngre dage med Amiga 500. Fascinationen over, at man faktisk selv sad på forsædet og ikke bare så bilen bagfra overskyggede helt det faktum, at det var umuligt at kontrollere den med det billige Tac 2-joystick, jeg brugte på det tidspunkt. Men det handlede også om oplevelsen. Når jeg som syvårig efter kilometervis af asfalt, bragede ind i en betonblok, ruden knustes og blodet sivede ned over skærmen, så var det for mig en meget større og mere kølig oplevelse end de nye gummisko med Turtles-tryk, som min farmor havde købt til mig.

Test Drive Unlimited bygger på selv samme koncept. Ja, altså ikke en løs kontrol og en blodig forrude, men på at give dig en helhedsoplevelse bag rattet. Hele spillet foregår på Hawaii, nærmere betegnet øen Oahu, en 1500 kvadratkilometer stor spilverden, der ifølge udviklerne Eden Studios, er den største og mest autentiske landmasse nogensinde i spilsammenhænge. I den version jeg fornyelig testede på Ataris Go Play-messe i Lyon, var det kun visse dele af øen der var tilgængelig, men det var mere end nok til at jeg med Ford Mustang Shelby GT kunne strække benene og drøne ud af asfalten. Men det er ikke bare Oahu med tilhørende gader og slingrende bjergveje, der emmer af autencitet. Hver eneste bil i spillet er skabt med en sådan sans for detaljerne, at det grænser til det perverse. Inden du vælger en bil fra den virtuelle garage, kan du gøre præcis hvad du vil med den. Smide lidt godt musik på anlægget, rulle ruden ned, omlakere karosseriet, sidde og lytte til den brummende motor og lige efterse enhver lille skrue.

Når Test Driver Unlimited begynder, har du allerede fra starten et vis antal mønter at gøre godt med. De skal bruges til at købe et hus, indrette det, opgradere dine biler, købe nye biler osv. Huset fungerer nemlig som et udstillingsvindue for alle de trofæer og biler, du gerne skulle ende med at samle på derhjemme. Ja, faktisk så er huset sammen med din karakter det avatar, der repræsenterer dig. Allerede nu beskrives Test Drive Unlimited nemlig i visse kredse som verdens første MMORG, altså Massive Multiplayer Online Racing Game, hvilket faktisk ikke er en helt gal betegnelse. Under besøget på Hawaii støder du nemlig på masser af biler, alle sammen ejet og kørt af helt normale, levende og tænkende personer et eller andet sted på jorden via Xbox Live. Selvfølgelig kan det lade sig gøre at spille det offline, men det er online at Test Drive virkelig folder sig ud.

Selv her har dit hus en funktion, da det kan bruges som et decideret klublokale. Bilklubber er nemlig et velkendt fænomen i den virkelige verden, og nu skal fænomenet så have sin ilddåb i den virtuelle verden. Som klubleder kan du også selv sætte dine kriterier for et medlemskab, for eksempel at man kun kan være medlem, hvis man ejer en Lamborghini og at man har klaret en hvis procentdel af spillet. I klubberne kan man endvidere afholde interne turneringer, tjekke klubbens statistikker og skabe sig et omdømme. Lidt ligesom et broderskab i World of Warcraft.

Spilmæssigt er det opbygget lidt ligesom Need for Speed: Underground 2, hvor man udfordrer andre spillere til at køre ræs – dette gøres ved at køre op på siden af dem, og så ellers tude med hornet. I online-delen har holdet løst dette ved at sende dig ind i et separat ræs, hvor andre så ikke pludselig kommer bragende ind. Det er kun dig og dine eventuelle udfordrer, der er tilbage på asfalten - selv byens sædvanlige indbyggere forsvinder for en kort stund. Dette har Eden Studios gjort for, at du ikke sammen med en ven skal kunne fuske eller ødelægge ræset for andre, eller give dig selv en fordel ved f.eks. at spærre vejen. Men Test Drive Unlimited byder ikke kun på gaderæs med vennerne. Der vil også være masser af organiserede events online, ja sågar store turneringer. Gennem Xbox Live, vil du endda på månedsbasis kunne hente nyt materiale og lægge på din harddisk. Indtil videre er der ca. 200 licenserede biler i spillet, men Eden Studios regner med at endnu 50 kommer til inden lanceringen. Og hvem ved, hvor mange herefter?

Den udgave, jeg testede ved Ataris event i Lyon, Frankrig, var ca. 50-60% færdig, men allerede nu ser spillet helt fabelagtigt flot ud, og det vil sagtens kunne tage kampen op med Project Gotham Racing 3, Microsofts egen darling, og Need for Speed: Most Wanted, der reelt er de flotteste bilspil til Xbox 360. Faktisk føles det i det store hele som en racerfanatikers våde drøm.

**_Peter Bernhardsson**

**Gamereactor siger: Flot, spændende, omfattende, ambitiøst og velpolsteret bilspil – og det selvom Eden Studios reelt kun er nået halvvejs. Vi glæder os til år 2006.**

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Elements of Power, Kameo, the Microsoft Game Studios logo, Rare, the Rare logo, Xbox, Xbox 360, the Xbox logos, Xbox Live, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation or Rare Limited in the United States and/or other countries. Rare Limited is a subsidiary of Microsoft Corporation.

Jump in.

XBOX 360™

Format: MULTI
Udvikler: **CRYSTAL DYNAMICS**
Udgiver: **EIDOS**
Genre: **ACTION/EVENTYR**
Udgivelse: **FORÅRET 2006**

# TOMB RAIDER LEGEND

## Spilverdenens afdankede førstedame får en tiltrængt blodtransfusion i San Francisco

Tekst: ERIK PETERSEN

San Francisco er noget særligt. Man fornemmer det allerede under indflyvningen, hvor den gyldne gadebelysning får byen til at funkle som en skattekiste i den californiske nat. I dagslys giver den fine dis over San Francisco Bay byen et uvirkeligt skær, der går fint i spænd med dens skæve personlighed. Fra Chinatowns spåkoner og lykkeamuletter til det gamle hippiekvarter Haight-Ashburys røgelse og ragelse, flirtes der flittigt med det alternative i San Francisco. Hvis der er nogen storby i det moderne USA, hvor der er mere imellem himmel og jord end øjet ser, må det være her.

Heldigvis, for i Menlo Park, en times kørsel fra Golden Gate Bridge, arbejder 120 mand på at udføre intet mindre end et vaskeægte mirakel. Efter en række tvivlsomme spil og mindst én tvivlsom film om eventyrersken Lara "Tomb Raider" Croft, svæver spilverdenens største kvindelige ikon mellem liv og død. Situationen kalder på akut genoplivning, og i rollen som moderne mirakelmagere finder vi Crystal Dynamics, der har overtaget Tomb Raider-serien efter engelske Core Design praktisk taget aflivede den med 2003's håbløse Tomb Raider: Angel of Darkness. - Folk spørger, om jeg ikke mener, at tiden er løbet fra Lara Croft. Men tag for eksempel en figur som Batman: "Han har været stærkt kørende de sidste 50 år!", påpeger Toby Gard optimistisk.

Gard var en af hovedkræfterne bag det originale Tomb Raider, der revolutionerede spilverdenen med en slagkraftig cocktail af banebrydende 3D-grafik, medrivende arkæologi-action og barmfager sex-appeal. Netop marketingafdelingens flittige udnyttelse af Lara Crofts veldrejede polygoner, blev dog for meget for spiludvikleren, der forlod serien og investerede de næste syv år i det ulykkesplagede Galleon. Nu er Toby Gard tilbage ved udgangspunktet – "for at hjælpe med at bringe serien tilbage på sporet," som han siger. Som gameplay-konsulent med særligt ansvar for spillets historie, har han valgt at begynde helt forfra og sætte fokus på Croft-figurens følelsesmæssige side. Mere vil hverken Gard

Med Tomb Raider Legend, vender Crystal Dynamics tilbage til den elskede formular af grotter, huler, katakomber, kløfter og bjergsider. Den står igen på vaskeægte Indiana Jones gravrøvende eventyr med tonsvis af akrobatik. Faktisk så kalder holdet spillet for den toer som Core Design aldrig formåede at lave.

## ”Lara kommer rundt om det hele: Popsmart dialog, dødsforagtende akrobatik, puzzles og heftige skudsvekslinger.”

eller nogen anden røbe, men handlingens udforskning af Lara Crofts fortid ligger fint i tråd med Crystal Dynamics’ tilgang til Tomb Raider: Legend. Som producer Morgan W. Gray formulerer det:
- Den officielle linje fra Eidos’ side er, at Legend er en genfødsel af Tomb Raider-serien. Men for mig er spillet nærmere den forrygende toer, Core aldrig formåede at lave. I Tomb Raider: Legend finder vi derfor den adelige og ærkebritiske Lara Croft i hendes rette element – grotter, huler, katakomber, kløfter og bjergsider. Turen går til Peru, Bolivia, Himalaya, Vestafrika, Laras velkendte villa og to-tre steder mere, som Crystal Dynamics ikke vil ud med, og dagsordenen lyder på akrobatiske klatreøvelser, udspekulerede fælder og nøje afmålt action. Hvis Core begik den fejl at udvikle spilseriens lokaliteter på bekostning af gameplayet, synes Crystal Dynamics at være fast besluttet på at gå den modsatte vej.

Det 150 mand store spilfirma har ikke hentet ideen om, at vende tilbage til rødderne ud af den blå luft – tværtimod: - Da vi skulle i gang med at udvikle Legend, undersøgte vi omhyggeligt, hvad Tomb Raider-fans fandt appellerende ved serien. Vi loggede sågar på fanfora under opdigtede dæknavne, griner producer Gray.

Folket ønskede den klassiske Lara tilbage, viste det sig. Og det får de – om end ”i en form, moderne gamere kan værdsætte”, som chefdesigner Riley Cooper (Soul Reaver II, Legacy of Kain: Defiance) formulerer det. Til november måneds presse-event i San Francisco, har Gray og kompagni valgt at vise to af Tomb Raider: Legends baner frem. Fra spillets tidlige stadier stammer en ekspedition til Bolivia, hvor Lara kommer rundt om det hele: Popsmart dialog, dødsforagtende akrobatik, snedig puzzle-løsning og heftige skudvekslinger. Banen, der fremvises på PlayStation 2, med en Crystal Dynamics-mand ved kontrolleren, er et fint udgangspunkt for at fremvise de nye tiltag, udvikleren har forsøgt at tilføre Lara-universet. Og der er forbedringer at hente i snart sagt alle afdelinger: Styring, gameplay, billed- og lydside.

De senere Tomb Raider-spil præsenterede os for en Croft, hvis udseende var dikteret af forældet 3D-teknologi. I Legend møder vi den velkendte heltinde i en ny, polygon-beriget og betydeligt mindre karikeret udgave, om end der stadig er masser af hvepsetalje og kavalergang til husarerne. Heltinden matches fint af de eksotiske omgivelser, der er både detaljemættede og smukt belyste. En væsentlig del af etterens charme var de Indiana Jones-inspirerede rammer – ældgamle grotter og hemmelighedsfulde ruiner – og den side af Tomb Raider-universet genopliver Legend eftertrykkeligt. Udviklerholdets mest prominente

Der er lagt mange kræfter i den nye styring af Lara, der gerne skulle ende med, at være en del mere intuitiv og lettilgængelig end den rædselsfulde af slagsen fra Tomb Raider: Angel of Darkness. Hos Crystal Dynamics er der ingen tvivl om at frøken Croft mere virkede som en mellemsvær panser-tank end en akrobatisk, gravrøvende pige. Det forsøger de 150 mand at rette radikalt op på.

## ”Efter at have bragt arbejdspladsens strømforsyning i knæ tre gange, har Folmann nu sit eget dedikerede strømkabel.”

Skandinaviske indslag, den entusiastiske dansker Troels Folmann, er manden bag spillets bombastiske musik. Også her tænkes der nyt: Hvor forgængerens soundtrack var indspillet af London Symphony Orcestra, så har Crystal Dynamics valgt at benytte et simuleret orkester. Hele otte PC’er bruger Folmann – der startede hos Crystal som ph.d.-studerende, og i øvrigt har en fortid som Gamereactor-skribent – hvor de syv er dedikeret til hver sin instrumentgruppe. Renderingen af den mangelagede orkestermusik kræver enorme ressourcer: Efter at have bragt arbejdspladsens strømforsyning i knæ tre gange, har Folmann nu sit helt eget dedikerede strømkabel. Til gengæld er der masser af power i resultatet, der lægger sig elegant op ad spillets hændelser.

Tomb Raider: Angel of Darkness havde mange brister, men den måske mest fatale var styringen, der var både træg og tung at danse med. I klassisk Resident Evil-stil kunne Lara kun dreje om sin egen akse eller bevæge sig frem og tilbage – ”det var lidt som at styre en mellemsvær panser-tank”, som Morgan W. Gray rammende formulerer det.

Også her repræsenterer Legend en markant forbedring i form af en friere platformspil-styring, oven i købet med en række nye tricks i posen. Alle Laras akrobatiske stunts kan udføres både hurtigere og smukkere, hvis man kan finde frem til de rette knap-kombinationer, og en magnetisk ”grappling hook”, giver nye muligheder for at svinge sig fra platform til platform i klassisk Tarzan-stil.

- Et af vores helt store mål med Legend er at gøre Laras bevægelighed og animation lige så cutting edge, som da det oprindelige Tomb Raider udkom, lyder programerklæringen fra chefdesigner Cooper. Det kunne snildt se ud til at lykkes den ambitiøse spiludvikler. Til lands, til vands og på klippevægge, bevæger den moderniserede Lara Croft sig, med en blanding af katteagtig ynde og rå girl power, der vækker glade minder om de gode gamle dage. Selv kampscenerne ser overbevisende ud i Legend. Auto-aim funktionen er lovligt ukritisk, men spillets spritnye combat mode – med Max Payne-slow motion og akrobatisk nærkamp – virker lovende.

Heldigvis stiller Crystal Dynamics sig ikke tilfreds med blot at modernisere og opdatere en højt elsket skabelon. Udviklerens lidt anonyme hovedkontor, der med sin blanding af træ og mursten, kan minde om et overdimensioneret typehus fra tresserne, har tidligt i spillets udvikling dannet ramme om udviklingen af en spritny fysik-motor. Motoren er tiltænkt en afgørende rolle i Tomb Raider: Legends endelige udformning. Under spildemonstrationen serveres en række eksempler: Fjender kan nedlægges ved at skyde på en nærtstående søjle, som derefter vælter ned over dem. Et bur kan bruges som kile i en drabelig knuserfælde. Og en klippesten kan transporteres op af et tomt bassin ved

Siden det oprindelige Tomb Raider fra 1996, har fans sukket efter igen, at indtage lodrette stenvægge i forlængst glemte ruiner i jagten på ufattelige skatte. Med Tomb Raider Legend ser det ud til at blive virkelighed. Puzzle-løsning, farefulde spring og heftige skudduelle er igen hverdag for frøken Croft - og billedsiden er fortryllende fra første øjeblik. Eidos synes at have gjort det helt rigtige i at give stafetten videre.

## ”Crystal Dynamics nægter at sjuske med den største og mest prestigiøse opgave, det 150 mand store hold nogensinde har fået.”

hjælp af en vippe og lidt løftestangs-princip. Ingen af de demonstrerede puzzles er særlig vanskelige, men de har en forfriskende karakter. Væk er Laras bundløse, uoverskuelige rygsæk, fyldt med nøgler, koder og hvad har vi – alt, hvad du får brug for i Legend, er din lygte, granater, den førnævnte grappling hook og så selvfølgelig et par skydevåben. Morgan W. Gray lover både pistoler, uzi’er, raketkastere og shotguns, men understreger gang på gang spillets fokus på problemknusning og puzzles.
- Vi vil gerne bringe noget mere adventure ind i action/adventure-genren. Det svære skal være at komme frem, ikke at finde vej, lyder Grays mottoer.

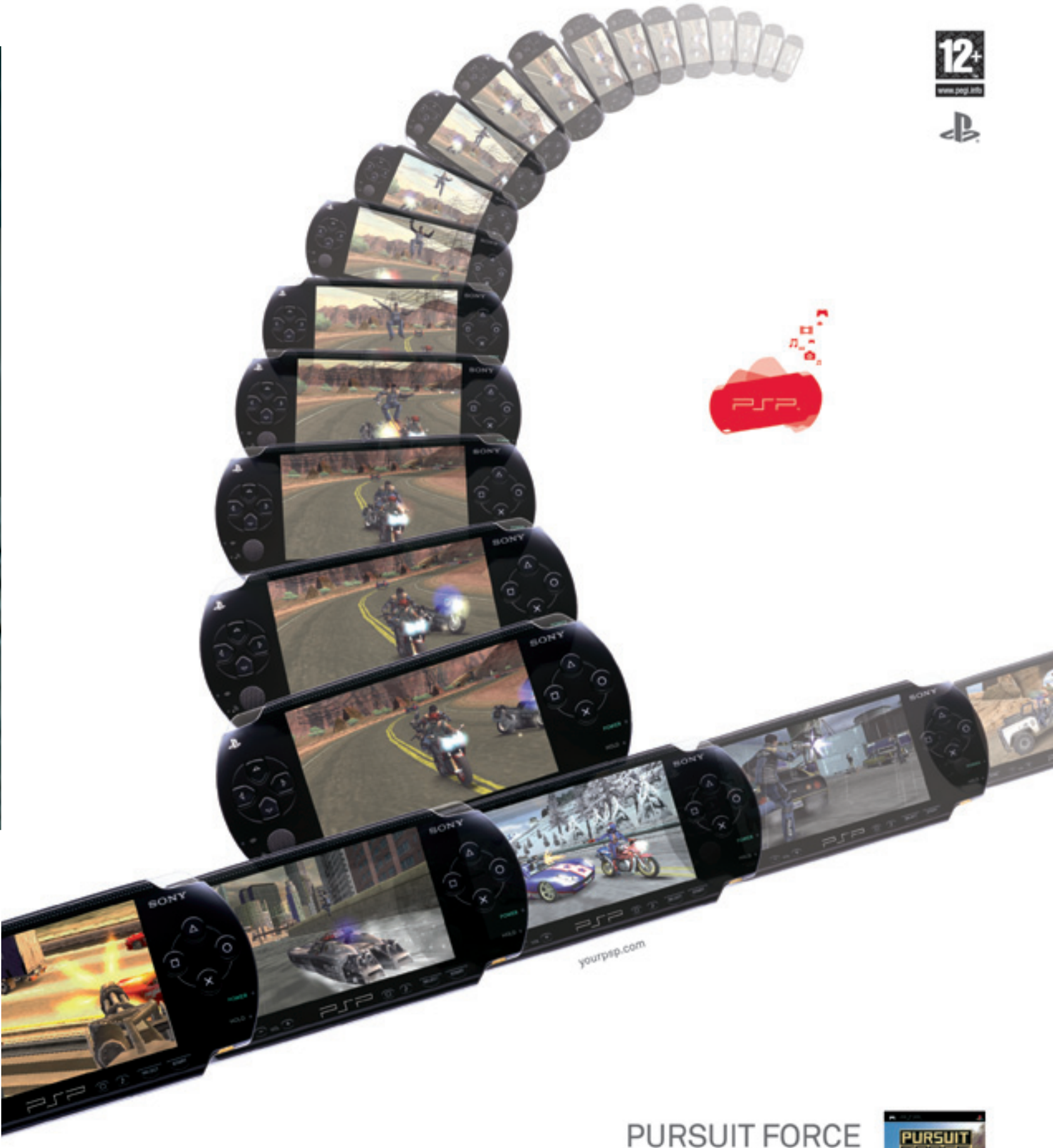
Som et nik til fortiden har spillets checkpoints fået form af diamanter, og dem er der mange af, for Crystal Dynamics vil gerne have spilleren til at tage chancer. Der er nemlig flere måder at komme forbi langt de fleste forhindringer på, hvad enten de så er puzzles, bevæbnede soldater, eller måske en af spillets tophemmelige super-fjender. Med Grays ord kan man være enten smart eller dygtig – i den forstand, at gennemtænkt udnyttelse af omgivelserne kan gøre opgaverne lettere, mens adræt akrobatik ofte er en svær, men mere elegant løsning.

Da jeg efter knap en times demonstration, endelig får lejlighed til selv at lægge mine klamme fingre på kontrolleren, er scenen henlagt til en af spillets sene baner. Efter en interaktiv introsekvens, hvor Lara undslipper et kollapsende gulv til takten af timede knaptryk, står den på klassisk problemknusning. Videre fremskridt kræver, at tre store kontakter på gulvet holdes nede af tre klippesten, men kun en er synlig og klar til at blive rullet på plads af den bomstærke babe. Hurtigt viser det sig, at den anden kan hales ned fra et plateau ved hjælp af Laras nye grappling hook – og i det øjeblik, den rammer kontakten, viser der sig stiger, der leder op til en tredje sten. Så snart nummer tre er på plads, er det blot et spørgsmål om at springe, svinge og kravle sig vej gennem det næste rum, før demoen er forbi.

En kort sekvens, der efterlader mange spørgsmål åbne, men bestemt også smager efter mere. Tomb Raider: Legend er et stykke fra at være færdigt, og Crystal Dynamics nægter at sjuske med den største og mest prestigiøse opgave, det 150 mand høje softwarefirma nogensinde har påtaget sig.
- Oprindeligt satte vi udgivelsen til vinter, men nu siger vi forår – og det er udelukkende for at kunne give spillet den tid, det har brug for, understreger chefdesigner Riley Cooper.

Som resten af sit hold, virker Cooper opsat på at tilføre den afdankede Tomb Raider-serie en hårdt tiltrængt saltvandsindsprøjtning – og meget tyder på, at de er på rette vej. Hvem ved: Måske er miraklernes tid alligevel ikke forbi? År 2006 vil i hvert fald definitivt give os svaret. Kryds lige fingrene ikke?

**_Erik Petersen**




12+
www.pegi.info

# PURSUIT FORCE

Have you got what it takes to be in the Pursuit Force? Will you do anything to stop crime... even if that means using methods you won't find in any police handbook? Engage in intense combat whilst hanging onto moving vehicles, dodge bullets, and defy gravity to jump between cars mid-chase to bring five of the Capital City's worst gangs to justice.

Pursuit Force™ © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Bigbig Studios Ltd. Pursuit Force is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

# ONE WANTS TO FREE HIS PEOPLE...

CRAFT YOUR OWN COMBAT STYLE USING SPEED KILLS AND THE EXPANDED FREE-FORM FIGHTING SYSTEM.

SEIZE THE REINS OF A CHARIOT AND BATTLE THROUGH THE CITY OF BABYLON.

UNLEASH THE DEADLY DAGGERTAIL AS THE DARK PRINCE.

**WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM**

...THE OTHER TO DOMINATE THEM.

# PRINCE OF PERSIA
## THE TWO THRONES™

ONE WARRIOR. TWO SOULS.

16+
www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

PlayStation.2

gameloft

UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo Gamecube, the Nintendo Gamecube logo and the Seal of Quality icon are trademarks of Nintendo.

# ÅRETS SPIL 2005

## 2005 har været et helt fantastisk år, proppet med gode spiloplevelser og lanceringen af en masse hardware

Her på tærsklen til år 2006, er det på tide at se tilbage på det forgangne år og mindes alle årets allerstørste spiloplevelser - og der har virkelig været mange. Grunden er enkel; de eksisterende konsoller som GameCube, PlayStation 2 og Xbox, har været på markedet en del år, og det betyder for det meste også, at udviklerne er ved at have godt fat i selv de mindste dråber processor-kraft. Derfor er det heller ikke så underligt, at dette år var det år, hvor vi fik lov til at se PS2'eren svede som en hund, mens den afviklede det helt fænomenale God of War fra Santa Monica Studios. Det kom heller ikke som den store overraskelse, at Capcom formåede at trække et yderst kompetent spil op af hatten og serverer det for det dedikerede GameCube-følge. Ikke engang F.E.A.R. var uventet med dets rige brug af partikler, slow motion og ekstremt lækkert lys - vi var godt klar over at dette ville være et helt ekstrem godt spilår.

Hvad der dog til stadighed kommer bag på os, er de dage, uger og måneder som vi har brugt i selskab med World of Warcraft. Aldrig før har et spil stjålet så meget af vores koncentration, vi har nærmest været nødt til at lave et forbud mod at have det på redaktionens computere, fordi der ellers ikke ville komme noget magasin ud længere. Det er slet ikke til at fatte hvor meget arbejde Blizzard har lagt i dette mammut-projekt.

At det har været et godt spilår er soleklart, men at vi skulle smides ind i en reel gaveregn af hardware, har været en behagelig overraskelse. Nintendos DS, Sonys PSP og nu Microsofts Xbox 360 er allerede permanente gæster på redaktionen, der ikke får mange minutters hvile, så snart frokostpausen starter. Alle tre maskiner har på hver deres måde udfyldt et hulrum, og vi glæder os til at se hvad år 2006 har i baghånden til os. Lister er altid svære at lave, og de er heller ikke altid fair, da det betyder at nogle på redaktionen er gået på kompromis, men sådan er livet jo. Nærlæs de næste ni sider og se om du er enig i vores kåringer.

# 1. RESIDENT EVIL 4

Isnende gys, utrolig effektiv atmosfære, genial teknik, perfekt sværhedsgrad og fantastisk gameplay gør Capcoms fjerde gyserhistorie til Årets Spil 2005 .

Format **GC/PS2** Udvikler **Capcom** Udgiver **Capcom** Gamereactors karakter **10/10 (9/10 PS2)**

For første gang i Gamereactors historie hiver et GameCube-spil den ærefulde titel som Årets Spil hjem. Og skal vi være helt ærlige har der faktisk aldrig hersket nogen tvivl, ingen diskussion eller sure miner. Resident Evil 4 er årets bedste spil med store marginaler, noget som vi alle har været helt enige om her på redaktionen. Leon S. Kennedys spændende eventyr blandt morderiske bønder og den, mindst sagt, usunde sekt Los Illuminados skabte panik af uanede højder på hele redaktionen, faktisk i den grad at nogen af os (ingen nævnt, ingen glemt) knuste en GameCube i ren frustration.

Resident Evil 4 var og er et mesterværk og ingen af os gav slip på kontrolleren før eventyret var til ende og præsidentens datter reddet. Selv om flere af de tidligere spil i serien har været fantastiske har alle alligevel haft sine mere problematiske sider og irritationsmomenter. Alt dette er væk i Resident Evil 4 og i stedet for langsomme og ulogiske gåder, fokuseres der på ren action og masser af effektiv atmosfære. Fjenderne var desuden både flere, mere skrappe og hurtigere. Til sidst havde også kontrolleren fået sig en overhaling og nu kan Leon nemt hoppe over stakit, smide sig gennem vinduer og slås med flere fjender på en enkel måde.

På trods af alle de direkte ændringer beholdte Capcom kernen i Resident Evil så det føles som den ægte vare. Grafisk var Resident Evil 4 et fuldstændigt fantastisk spil. Aldrig før havde GameCube'en kastet rundt med så mange polygoner og den visuelle stil var ekstrem stærk - enhver der har gået gennem kirkegården, ved hvad vi mener. Det er stadig, og kommer til at forblive i lange tider nærmest utroligt hvad Capcom kunne presse ud af Nintendos GameCube. 2005 har været et ekstrem godt spilår med masser af fornøjelser som World of Warcraft, Tekken og God of War, men et spil skinner mere end dem alle og det er Capcoms mesterlige gyser Resident Evil 4.

Spilserien som en gang startede hele gysergenren, har igen vist vejen som alle gyserspil de kommende år uden tvivl vil følge.

## 2. WORLD OF WARCRAFT

Format **PC** Udvikler **Blizzard** Udgiver **VU Games** Gamereactors karakter **9/10**

Det er længe siden vi er holdt op med at tælle timerne spenderet i Blizzards fremragende og helt vanvittig fængende online-verden. Spillet lagde stærkt ud med et hav af muligheder og karakterer, og har så siden forbedret World of Warcraft hele året med nye områder og glimrende funktioner, og med kommende udvildeseser vi ingen ende på vores afhængighed. Vores ædle chefredaktør mumler fra tid til anden, at vi skulle se at få arbejdet i stedet for, at spille hele dagen, men det er helt umuligt at forlade Stratholme eller Arathi Basin. Umuligt!

## 3. GOD OF WAR

Format **PlayStation 2** Udvikler **Santa Monica Studios** Udgiver **Sony** Gamereactors karakter **10/10**

God of War er et ægte sleeper-hit. Da Kratos tilbage i år 2004 for første gang viste sig frem på E3-messen, var vi imponerede, men slet ikke i den grad som det skulle vise sig året efter, da spillet endelig udkom. Santa Monica Studios med David Jaffe ved roret har lavet et af de mest brutale, teknisk vidunderlige og helt igennem smukke actionspil nogensinde. Combo-systemet grænser til det perfide, grafikken efterlader dig målløs, musikken får dig til at sukke efter det gamle Grækenland, mens historien er en ægte græsk fabel med masser af blod og tragedier. Fabelagtigt!

**Trøstepriser til:** Tekken 5, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Civilization IV, Juiced, Castlevania: Dawn of Sorrow, Splinter Cell: Chaos Theory, The Movies, Grand Theft Auto: Liberty City Stories

## ÅRETS TEKNIK

Sony tvang PS2'eren til at gøre ting vi slet ikke troede var muligt

# 1. GOD OF WAR

Sonys Santa Monica-studio tryllede med PlayStation 2

Format **PlayStation 2** Udvikler **Santa Monica** Udgiver **Sony** Gamereactors karakter **10/10**

God of War er stadigvæk, her fem måneder efter spillets lancering, en totalt umulig projekt. Der findes faktisk intet andet PlayStation 2-spil som kommer i nærheden af Sonys fantastiske actionepos når det kommer til teknik, absolut intet. Kratos voldsomme, vanvittige angreb fyldte skærmen som i forvejen var fuldkommen oversvømmet med fjender og mægtige specialeffekter. Bosserne var så enormt mægtige og interaktive, at vi ikke kunne tro vores øjne, mens banedesignet og loadtiderne fik os også til at svæve højt i skyerne. Når man spiller et spil som God of War, er det nemt at synes at denne konsolgeneration stadig har meget at vise, og derfor skal God of War definitivt have prisen for årets teknik.

# 2. RESIDENT EVIL 4

Format **GC/PS2** Udvikler **Capcom** Udgiver **Capcom** Gamereactors karakter **10/10 (9/10 PS2)**

Vi har hele tiden vidst det, men har skullet vente helt til Resident Evil 4, før Capcom hev i maskinens strenge og viste hvilket teknisk monster GameCuben i virkeligheden er. Resident Evil 4 har et udsøgt, sjusket udseende og man kan næsten føle lugten af forrådnelse. Det blev gjort muligt gennem detaljerige og strålende teksturer ovenpå et fuldstændig enestående lysearbejde. At animationsarbejdet, tyngden af våbnene og hastigheden også er i top, er bare med til at hive Resident Evil 4 helt op i den tunge liga. Fremragende!

# 3. FEAR

Format **PC** Udvikler **Monolith** Udgiver **VU Games** Gamereactors karakter **9/10**

Monolith arbejdede længe og hårdt med Lithtech-teknologien kun for året efter, at blive kørt agterud af konkurrenterne hos id Software og Epic . Med Fear slår de  tilbage, hårdt og hensynsløst. Effektfyrværkeriet varede i ti timer og bød på masser af guf. Slowmotion-funktionen gav os muligheden for at se kuglerne skære gennem luften, blodpartikler sprøjtmalede omgivelserne og animationerne efterabede virkeligheden på den mest forrygende vis, både overfladerne og modellerne imponerede. Monoliths nye teknik gav id og de øvrige konkurrenter et vink med en vognstang om at den kommende grafik-krig vil blive en hård kamp.

**Trøstepriser til:** Tekken 5, Quake 4, Splinter Cell: Chaos Theory, Metal Gear Solid 3

## ÅRETS DESIGN

Konamis tredje del i Metal Gear Solid-serien snupper første pladsen

# 1. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Hideo Kojimas tredje del vinder med sin æstetiske brillance

Format **PlayStation 2** Udvikler **Konami** Udgiver **Konami** Gamereactors karakter **9/10**

I Metal Gear Solid 3 gik Kojima tilbage til grundessensen. Dampende jungler, månebelyste bjergeområder og militærbaser malet med en æstetik der minder om den kolde krig, blev blandet med Yoji Shinkawas mest forrygende grafiske finesser nogensinde. Konamis designere lod Metal Gear-universet gennemsyre af epokens ånd, uden at tabe seriens unikke atmosfære. Karakterdesignet bliver hverken hårdere eller mere æstetisk tiltalende end Shinkawas samling banditter. The Pain, The Sorrow og The End er årets sejeste bosser, Eva årets køligste kvindelige karakter og Big Boss årets hårdeste helt. Sammen med en cinematisk historiefortælling, en forrygende billedside og en fremragende koreografi, vinder Metal Gear Solid 3 nemt kategorien årets mest veldesignede spil.

# 2. LUMINES

Format **PSP** Udvikler **Q Entertainment** Udgiver **Ubisoft** Gamereactors karakter **9/10**

Tetsuya Mizuguchi er en spilguru, det har vi vist siden Rez på PlayStation 2. Men at hans første forsøg udi PSP'ens verden skulle afføde en så lækkert designet puzzler som Lumines, det havde vi godt nok ikke forventet. Alt hænger sammen i den herlige puzzler. Fra de sælsomme avatarer du kan vælge i starten og til de enkelte baner, emmer Lumines af lækkert design. Faktisk er en stor del af belønningen i spillet, at se de kommende baner og nyde de psykadeliske farveshow man efterfølgende skal spille sig igennem.

# 3. RESIDENT EVIL 4

Format **GC/PS2** Udvikler **Capcom** Udgiver **Capcom** Gamereactors karakter **10/10 (9/10 PS2)**

Det var ikke bare den enestående historie og den fantastiske atmosfære som gjorde Resident Evil 4 til et mesterværk. Den vidunderlige grafik og det strålende design spillede naturligvis også en stor rolle. Med en skarp duft af dekadens og nedslidthed, pakket i en fræk blanding af groteske monstre, forvredne sektmedlemmer og gale motorsavsmordere (nært beslægtede med Leatherface), lyser Capcoms fjerde del op som et designmæssigt mesterværk.

**Trøstepriser til:** Meteos, God of War, Paper Mario, Black & White 2

## ÅRETS LYD

Infinity Ward fortsætter med at vise vejen frem

# 1. CALL OF DUTY 2

Strålende stemmeskuespil og fantastisk surroundlyd

Format **PC** Udvikler **Infinity Ward** Udgiver **Activision** Gamereactors karakter **9/10**

Da vi tog tilbage til Anden Verdenskrig set med Infinity Wards skarpe sans for detaljer, var det med et stort brag. Allerede hos forgængeren var lyden fantastisk og det vandt også dengang denne kategori. I Call of Duty 2 er alt endnu stærkere og skarpere med engagerende skuespil, storslået musik og et fantastisk 5.1-mix. Granateksplosioner, maskingeværild, glassplinter og panservognkanonernes øredøvende lyd, myldrer frem i redaktionens spilleværelse, blandet med vores egne vilde grin. Call of Duty 2 er et spil hvori der er gjort ligeså meget ud af lyden som der er af det fantastiske billede. For alle der har et surroundanlæg koblet til deres PC, er dette en oplevelse man absolut ikke må gå glip af!

# 2. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Format **PlayStation 2** Udvikler **Konami** Udgiver **Konami** Gamereactors karakter **9/10**

Lyden der tilbydes i Metal Gear Solid 3: Snake Eater er ligeså teknisk kompetent som den er smagfuldt designet, ikke mindst i kampen mod den velcamouflerede snigskytte The End. Alt fra det effektive surroundmix og til de gode dialoger, giver den tykke atmosfære som Hideo formidler et ekstra boost. For selv om David Hayter (Big Boss) konstant overspiller sin rolle, så er lydkvaliteten gennem hele nærmest uovertræffelig i Det hele rundes af med et mesterligt soundtrack, der er selv den bedste actionfilm værdig.

# 3. STAR WARS: BATTLEFRONT II

Format **PC/PS2/Xbox** Udvikler **Pandemic** Udgiver **Lucas Arts** Gamereactors karakter **8/10**

Man kan sige hvad man vil om Lucas Arts og Star Wars-spillenes svigende kvalitet, men de er i det mindste fuldkommen skråsikre når det gælder at levere rigtig god lyd. Battlefront II er ingen undtagelse og med et godt lydanlæg lyder spillet paradoksalt nok bedre end filmene. Laserstrålerne farer gennem værelset, Tie-fighters flyver skrigende på kryds og tværs mens Darth Vader hvæser i højtalerne. Selv om Lucas Arts nok har brugt meget af forgængerens lydspor, så gør det ikke spor for det lyder ganske enkelt fremragende hele vejen. Du er ganske enkelt nødt til at opleve det hjemme i stuen.

**Trøstepriser til:** Juiced, Fear, Resident Evil 4, God of War og Gun.

## ÅRETS MUSIK

Castlevania til Nintendo DS tager prisen for bedste musik

# 1. CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Udødelige klassikere og nye værker blandes til perfektion

Format **DS** Udvikler **Konami** Udgiver **Konami** Gamereactors karakter **8/10**

Castlevania: Dawn of Sorrow er et fantastisk spil på mange måder, men det der udmærker sig mest ved spillet, er musikken. Fra den allerførste vandring gennem en snedækket by til den sidste nervepirrende kamp mod en opsvulmet superdæmon, er musikken vidunderlig med en komposition som får os til at sidde og lytte til spillets lydtest - også når vi ikke spiller. Gamle klassikere fra tidligere spil og det nyskrevne materiale smeltes sammen på den mest vidunderlige måde og efterlader dig i en trance. Når man finder ned til slottets kælderetage og de første toner fra "Vampire Killer" begynder, mens du samtidig angriber zombies og flagermus, er det totalt opslugende. Det her er spillemusik når det er bedst - en stor fjer i hatten for DS'ens lydchip.

# 2. FAHRENHEIT

Format **PC/PS2/Xbox** Udvikler **Quantic Dream** Udgiver **Atari** Gamereactors karakter **8/10**

I et spil som Fahrenheit hvor meget af oplevelsen afhænger af at spilleren bydes ordentligt ind i og omfavnes af atmosfæren, er musikken meget vigtig. I Fahrenheit er musikken komponeret af Angelo Badalamento, som måske er mest kendt for sit samarbejde med David Lynch (Twin Peaks, Mulholland Drive) og hans toner passer perfekt ind i spillets mørke og mystiske atmosfære. Vi taler om musik der ikke tager overhånd og i stedet omhyggeligt omslutter spillet med smukke, sælsomme toner, som kan øges i tempo, når der er brug for det. Badalamentos kompositioner komplimenterer virkerlig Fahrenheit.

# 3. GUN

Format **GC/PC/PS2/Xbox** Udvikler **Neversoft** Udgiver **Activision** Gamereactors karakter **7/10**

Neversofts ambitiøse western-eventyr spænder over et stort register, rent musikalsk, hvor inspirationen er hentet fra Ennio Morricone, Lennie Niehaus og Basil Poledouris. En stille fløjten, et par toner fra en mundharmonika.. oftest er det den lille mængde sparsomme toner der gør den store forskel. I Gun præsenterer Neversoft et flot og delikat bord af varieret lydguf. Præriemusik blandes med hurtige saloonklaversspil og det tilfører virkelig meget til spillets i forvejen solide atmosfære.

**Trøstepriser til:** Guild Wars, God of War og Metal Gear Solid 3: Snake Eater

# ÅRETS OVERRASKELSE

Atari bød på årets overraskelse i en spændende og veltavet thriller

## 1. FAHRENHEIT

En smuk afsked med en genre som desværre forsvinder

Format **PC/PS2/Xbox** Udvikler **Quantic Dream** Udgiver **Atari** Gamereactors karakter **8/10**

ucas Kanes skæbne er en af de mest velfortalte historier, vi er stødt på inden for spilleverdenen, og selvom der var et par gamle Omikron-fans i redaktionen, som allerede havde lagt mærke til Fahrenheit, så kom det alligevel som et lyn fra en klar himmel. Ambitionsniveauet og følelsen for detaljerne giver varme til et gammelt eventyrlystent hjerte og gennem et genialt spildesign, lykkedes det Quantic Dream at sy slugten mellem en rigtig god thriller og et spil sammen på fineste vis. Det er først og fremmest historien, atmosfæren, musikken og karaktererne der løfter Fahrenheit til første pladsen. Det er langt fra et fejlfrit spil, men det er samtidig et spil du er nødt til at prøve.

## 2. YOSHI'S TOUCH & GO

Format **DS** Udvikler **Nintendo** Udgiver **Nintendo** Gamereactors karakter **8/10**

En rum tid efter udgivelsen af Nintendo DS, var vi så småt ved at miste modet. De definitive spil, der på fornemste måde viste hvad Nintendos maskine med den trykfølsomme skærm var i stand til, manglede. Og så skete det. Ud af ingenting kom Marios bedste ven øglen Yoshi, med et koncept så enkelt og båret udelukkende af point-høst, at vi var nødt til at give os. Kontrollen er perfekt i Yoshi's Touch & Go, og det er let at guide den grønne øgle rundt i jagten på mønter, uden nogensinde at skulle tænke over noget. At spille Yoshi's Touch & Go er som at være i en eller anden trance, hvor den lille plastik-pen, din hjerne og skærmen arbejder sammen på fornemste vis. Hel klart en af årets store overraskelser.

## 3. BATEN KAITOS

Format **GC** Udvikler **Namco** Udgiver **Nintendo** Gamereactors karakter **8/10**

Baten Kaitos tog os på sengekanten. Godt nok havde spillet fået flotte ord med på vejen fra USA, men et kortbaseret rollespil falder ikke i de flestes smag og vi var derfor også meget skeptiske. Heldigvis blev alle vores bange anelser gjort til skamme. Baten Kaitos viste sig at indeholde et lækkert kampsystem, en besnærede billedside og masser af eventyr. Det landede så at sige på et tørt sted, og er stadig et at de rollespil som snurrer i redaktionens GameCube, når der skal slappes af efter en speciel lang dag.

**Trøstepriser til:** Legend of Kay, Lego Star Wars og Darwinia

# ÅRETS ONLINESPIL

Efter 2500 spiltimer er valget af årets online-spil nemt

## 1. WORLD OF WARCRAFT

Efter 2500 spiltimer er valget af årets online-spil nemt

Format **PC** Udvikler **Blizzard** Udgiver **VU Games** Gamereactors karakter **9/10**

Alt andet ville jo være utænkbart. Selvfølgelig er der udkommet et stort antal gode online-rollespil i år, City of Heroes og Guild Wars bare for at nævne to, og selvfølgelig en masse andre rigtig gode online-actionspil, men intet andet er så utroligt gennemarbejdet og stort som World of Warcraft. Det er vores venner i Azeroth som får os til at komme tilbage aften efter aften og den sociale del er noget som almindelige rollespil eller hektiske actionspil ikke kan tilbyde. At Blizzard er lykkedes med at kombinere dette med en detaljeret og spændende historie og en ligeså detaljeret verden, der passer den ensomme spiller, såvel som den gruppe-orienterede er blot med til at cementere dets position.

## 2. BATTLEFIELD 2

Format **PC** Udvikler **Digital Illusions** Udgiver **EA** Gamereactors karakter **9/10**

Ingen af os blev særligt forbavsede, da det viste sig at Battlefield 2, var ligeså afhængigheds skabende som sin fantastiske forgænger. Gennem blandt andet den nye Commander-funktion tog det oplevelsen til nye højder og samarbejdet belønnes nu på en helt anden måde end tidligere. En næsten fejlfri spilbalance, uendelig spilmæssig valgfrihed og veldesignede baner gør, at Battlefield 2 vil være et fast indslag i enhver arbejdsdag her på redaktionen. Med en kommende udvidelse indenfor rækkevidde (anmeldt i dette magasin) så vil Battlefield 2 blive ved med at være spillet der startes op på vores Pc, når vi skal slappe af.

## 3. JUICED

Format **PC/PS2/Xbox** Udvikler **Juice Games** Udgiver **THQ** Gamereactors karakter **9/10**

Racingkonkurrencer over nettet er der intet nyt i, heller ikke muligheden for at style sin bil og dermed se helt unik ud i sin fremfart på de digitale veje. Hvad Juiced derimod bød på som ikke er blevet gjort før, var muligheden for at slå sig sammen med vennerne, skabe sit eget team, udfordre andre rivaliserende hold, satse penge, ære, respekt og ejerbevis for hele tiden at klatre op af stigen som byens bedste streetracer. Her på redaktionen har vi spenderet hundredvis af timer med online-delen i Juiced Games næsten perfekte racingspil...

**Trøstepriser til:** Forza Motorsport, Fear, Guild Wars og Black & White 2

# ÅRETS SPILKARAKTER

En smart garderobe og cool personlighed gør Leon til årets store vindere

## 1. LEON (RESIDENT EVIL 4)

Kølig betjent med ekstrem lækker bomberjakke

Format **GC/PS2** Udvikler **Capcom** Udgiver **Capcom** Gamereactors karakter **10/10 (9/10 PS2)**

Da Leon debuterede i Resident Evil 2 var det som nyuddannet betjent, faktisk lidt af en nørd, der havde en katastrofal førstedag i uniformen. Otte år senere er han en smukt stylet actionkonge som iskold tager opgaven, at på egen hånd redde præsidentens datter fra en ond sekt et eller andet sted i Spanien. Leons menneskelighed var i Resident Evil 4 altid tilstede, uanset hvilke farer han mødte. Hans kølige attitude, rappe kommentarer og smarte udstyr gør ham til årets spillekarakter. Det er længe siden vi har fantaseret om at være en spillefigur, men Leon har fået os alle til konsekvent, at køre kammen igennem håret for at efterligne denne helt, så meget som muligt.

## 2. BIG BOSS (METAL GEAR SOLID 3)

Format **PlayStation 2** Udvikler **Konami** Udgiver **Konami** Gamereactors karakter **9/10**

Efter at have spillet som den lidt vattede Raiden i Metal Gear Solid 2 ville vi ikke se et spil mere i serien uden den rigtige Snake. Det var Hideo Kojima fuldstændigt ligeglad med og lod Metal Gear Solid 3 udspille sig under den kolde krigs dage (de glade tressere) hvor man iklæder sig rollen som Big Boss. Navnet er noget som han blevet tildelt af USA's præsident, siden han i sin tid opsporede og slog sin læremester The Boss ihjel. Big Boss er en af de mest mærkelige og komplekse spilpersonligheder vi har mødt. At vi endelig fik mere at vide om hans baggrund, gjorde ham bare mere menneskelig og med med spillet mellem hænderne, er der ingen tvivl om at Hideo gjorde det hele rigtige ved at holde Solid Snake væk i et kapitel mere.

## 3. KRATOS (GOD OF WAR)

Format **PlayStation 2** Udvikler **Santa Monica** Udgiver **Sony** Gamereactors karakter **10/10**

Hvordan kan man være andet end sej, når man har malet sig selv med asken fra ens barn og kone, og nu fremstår som et vredt, hvidt spøgelse med dybrøde tatoveringer rendende ned over kroppen? Kratos er et ægte anti-helt, der ikke skyer nogle midler. Han flænser, flår og skærer med glæde enhver fjende op, der måtte stå i vejen for ham. At han er ekstrem godt bygget og superatletisk gør heller ikke noget - dette er uden tvivl en af spilbranchens allerbedste karakterer og vi kunne ikke gøre andet end at indlemme ham i det fornemme selskab.

**Trøstepriser til:** Lucas Kane (Fahrenheit) og Jin Kazama (Tekken 5)

# ÅRETS SKUFFELSE

Rare forsøgte et comeback med Joanna Dark med fejlede fælt

## 1. PERFECT DARK ZERO

Standardiseret FPS-oplevelse af den kedelige slags

Format **X360** Udvikler **Rare** Udgiver **Microsoft** Gamereactors karakter **6/10**

Rares opfølger er naturligvis kun en skuffelse fordi vi forventede os så meget af spillet. Og hvordan kunne vi også andet? Originalen stadfæstede Rares omdømme som FPS-smed og revolutionerede genren med et fantastisk banedesign, en stram og velfungerende styring samt en godt historie. Perfect Dark Zero gør nærmest det direkte modsatte og løber hovedkulds ind i den store bunke af halvkedelige FPS-spil som Pariah og Dark Watch tilhører. Der er ingen tvivl om at det grafiske niveau er højt, men det er samtidig usmageligt. Selve eventyret er tempomæssigt fattigt, mens AI'en er skræmmende ringe og stemmeskuespillet nærmest patetisk. Perfect Dark Zero kunne være blevet et helt fantastisk spil, det gjorde det desværre bare ikke.

## 2. KILLER 7

Format **GC/PS2** Udvikler **Capcom** Udgiver **Capcom** Gamereactors karakter **5/10**

Hvad der forhånd lignede en højst intressant, innovativ og original spiloplevelse med klare noir fortegn, viste sig at være et af årets værste spil. Killer 7 var nemlig en håbløs suppe af grimt og inkonsekvent design, trist historie og forkasteligt gameplay. Capcoms ambitioner med at udvikle et interaktivt kunstværk for alle dem der er trætte af ekstreme og dybt traditionelle licenstitler og mainstreamspil, mislykkedes totalt. For oppustede elitister findes der sikkert en værdi i at hævde at Killer 7 er et kunstnerisk og fremragende spil, vi er bare ikke enige. Sikke en dunderskuffelse af format.

## 3. THE MATRIX: PATH OF NEO

Format **PC/PS2/Xbox** Udvikler **Shiny** Udgiver **Atari** Gamereactors karakter **4/10**

Vi er flere der elsker Matrix på redaktionen og med Shinys løfte om et spil, hvor alle svagheder fra Enter the Matrix skulle være forsvundet, så blev vores forventninger til Path of Neo meget høje. Derfor kunne intet forberede os på det chok vi fik, da vi gav os i kast med det færdige, eller skal vi sige ufærdige, Path of Neo. Banddesignet var horribelt, kontrollen under al kritik og spillet hakkede sig fremad, billed for billed. Det blev ikke bedre af at Shiny fyldte spillet op med et dårligt design som ikke gjorde Wachowski-brødrenes cinematiske new-age stil nogen form for retfærdighed.

**Trøstepriser til:** Star Fox: Assault, Rainbow Six: Lockdown og Pursuit Force

## ÅRETS HISTORIE

Politisk magtkamp og et personligt vendetta i Snake Eater

# 1. METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Nuanceret fortælling med krigshistorisk og politisk indramning

Format **PlayStation 2** Udvikler **Konami** Udgiver **Konami** Gamereactors karakter **9/10**

I Metal Gear Solid 3 blandede Hideo friskt det hele sammen. Politisk historie rodes sammen med krigshistorie og blandes så op med små doser intelligent fiktion. Grisebugten, Dave Crockett-missilerne, Vostok-raketterne og Sputnik bliver rørt sammen med en gruppe hensynsløse, sovjetiske, overnaturlige Spetznaz og en afhoppet amerikansk morder til en historie som overgår alt andet i år. Den politiske- og historiske indramning er begavet og vidunderligt formidlet og skænker Metal Gear Solid 3 den historiemæssige tyngde som de to forgængere ikke rigtig havde. Fortællingen var ikke så påtvunget som i Sons of Liberty, i stedet, gav den rum til egen tolkning fra spillerens side. Karakter-udviklingen var også nuanceret og gennemarbejdet.

# 2. GUN

Format **GC/PC/PS2/Xbox** Udvikler **Neversoft** Udgiver **Activision** Gamereactors karakter **7/10**

Selvom Gun havde en del irriterende svagheder, når det kommer til gameplay, var Hollywood-veteranen Randall Jahnsons historie meget engagerende. Colton Whites jagt på sin fars mordere tager os igennem et lovløst Montana, hvor karaktererne føles ekstremt troværdige og dialogen fortræffelig. Flere spil burde have en lige så ambitiøs og velskreven historie som Neversofts Gun.

# 3. FAHRENHEIT

Format **PC/PS2/Xbox** Udvikler **Quantic Dream** Udgiver **Atari** Gamereactors karakter **8/10**

Allerede da vi så spillet i Berlin her i foråret forstod vi, at Fahrenheit ville blive noget aldeles specielt. Historien tager sin begyndelse med at intetanende Lucas Kane, får sit liv forandret ved at være på det forkerte sted, på et forkerte tidspunkt. Historien fortælles på en særdeles flot måde og alt i spillet er interaktivt. Det gør at man kommer ind i historien på en klassisk Twin Peaks-måde og hele tiden er usikker på hvem eller hvad der er rigtigt og forkert. Interessante karakterer med en velskreven dialog betyder naturligvis også meget for historiens troværdighed, det overnaturlige tema til trods. Fahrenheit er et spil man skal have spillet hvis man tænder på en god historie.

**Trøstepriser til:** Another Code: Two Memories og Prince of Persia: Two Thrones

## ÅRETS DÅRLIGSTE SPIL

Et gennemraddent filmlicensspil vinder udmærkelsen årets værste

# 1. PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

Årets værste spil minder meget om kinesisk vandtortur

Format **PS2/Xbox** Udvikler **Eurocom** Udgiver **VU Games** Gamereactors karakter **3/10**

Batman, Superman, Terminator, Robocop, Catwoman. At lave spil af gamle afdankede filmfigurer er et projekt dømt til at mislykkes. Eurocom brugte en af filmhistoriens køligste monstre og gjorde ham til hovedperson i et af spilhistoriens værste spil. Ulogisk og dårlig kontrol, rigtig skidt banedesign og rigtig ussel grafik, er kun begyndelsen. Det er et spil som får os til at tude os i søvn. Predator: Concrete Jungle er definitivt et spil der er, på samme måde som Catwoman, Robocop og Superman, blevet et offer for stupide licensaftaler og inkompetente spiludviklere. Ingen af os kunne nogensinde tænke sig at spille Predator: Concrete Jungle igen, ikke en gang hvis vi blev truet til det. Og derfor er det uden tvivl årets værste spil 2005.

# 2. NARC

Format **PS2/Xbox** Udvikler **Midway** Udgiver **Midway** Gamereactors karakter **4/10**

At hade er et stærkt ord, noget vi prøver på at undgå. Men vi hader Narc, virkelig HADER det. Det er totalt gennemråddent, og der findes meget lidt godt at sige om det. Det første Narc-spil kom i slutningen af 80'erne som en strategisk effektiv del af Nancy Reagans hårde kamp mod stof-inflationen som USA gik igennem på det tidspunkt. I Midways bedrøvelige efterfølger gælder det i stedet om, at konsumere stofferne for, under arbejdet som hård narkobetjent, få adgang til uanede kræfter og forstærke sine sanser. Idéen er lige så åndssvag som den er meningsløs og fuldendes, af dårlig kontrol.

# 3. BET ON SOLDIER

Format **PC** Udvikler **Kylotonn** Udgiver **Digital Jesters** Gamereactors karakter **2/10**

Det er svært at kalde Bet on Soldier et af dette års værste spil, fordi det ville kræve at det overhovedet kan betegnes som et spil. Vi skal ikke kunne sige hvad Kylotonn har tænkt under udviklingen af spillet eller om det nogensinde har været testet på andet end retarderede primater, men det er ganske enkelt uspilleligt. Modsat ovenstående Narc, så har spillet en ganske god styring, det er bare umuligt at tillære sig dens facetter, når spillet enten fryser, resetter eller på anden vis ødelægger din Pc hvert femtende minut.

**Trøstepriser til:** Fired Up, Starship Troopers, Killer 7 og Altered Beast

# ÅRETS HÅNDHOLDTE SPIL

Der var plads til det hele i Rockstars herlige PSP-debut

## 1. GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Der var plads til det hele i Rockstars herlige PSP-debut

Format **PSP** Udvikler **Rockstar Leeds** Udgiver **Rockstar** Gamereactors karakter **9/10**

Liberty City er en meget stor by især i forhold til PSP'ens størrelse. Al normal logik pegede i retning af at det ikke skulle gå godt, men det er også grunden til at vi blev så meget mere imponerede da Rockstar Leeds faktisk lykkedes. Grand Theft Auto: Liberty City Stories sætter niveauet for alle fremtidige, håndholdte spil og viser for alvor hvad Sonys lille maskine kan præstere. At det også baseres på seriens tredje og bedste del gør det jo kun bedre. For selv om Liberty City ikke har forandret sig over de sidste fire år, så er dens håndholdte univers fyldt med så meget spilleglæde, humor og sans for detaljer, at vi ikke kan gøre andet end at kapitulere. Læg dertil den fantastiske multiplayer del, så er der ikke andet at gøre end at kapitulere.

## 2. RIDGE RACER

Format **PSP** Udvikler **Namco** Udgiver **Namco** Gamereactors karakter **9/10**

Teknisk perfekt, æstetisk legende og spilmæssigt fabelagtigt. Namcos PSP-debut har snurret ivrigt i redaktionens testmaskiner i snart et år nu og vi bliver aldrig trætte af det. Seriens patenterede arkadefysik, den varme sommersol og de smarte supersportbiler tiltaler os lige så meget i dag som de gjorde det for ti år siden, da Ridge Racer-konceptet blev født. Et fantastisk spil.

## 3. CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Format **DS** Utvecklare **Konami** Utgivare **Konami** Gamereactors karakter **8/10**

Hvis det nogensinde skal bevises så er det i hvert fald soleklart nu. Castlevania er og vil altid være bedst i to dimensioner. Med en spilbarhed der aldrig svigter på grund af et solidt kamera eller upræcise analog bevægelser, bliver det en sand digital glæde at storme frem gennem Castlevania og give sig i kast med de lækre og udfordrende bosser. Som om det ikke var nok så bød Dawn of Sorrow også på et mindst ligeså godt sideeventyr med tre unikke karakterer. Med fremragende animationer og en utrolig musik bliver hele spilleglæden nærmest indpakket i guldpapir. Et af årets bedste spil!

**Trøstepriser til:** Advance Wars DS, Lumines og Fire Emblem: The Sacred Stones

# ÅRETS HARDWARE

Microsoft viser hvordan fremtiden skal tage sig ud i stuen

## 1. XBOX 360

Designmæssig lækker konsol med store visioner

Format **XBOX 360** Udvikler **Microsoft** Udgiver **Microsoft**

Ret skal være ret. Selvom Microsoft uden tvivl har forceret Xbox 360 ud på markedet, før verdens mange udviklere har kunnet tæmme maskinens kredse, så er indholdet intet mindre end spektakulært. Maskinen udstråler brugervenlighed, og er med sin mulighed for at starte den op direkte fra joypaddet, en sand fornøjelse at dykke ned i. Menuerne er polerede, lette at finde rundt i og fyldt med muligheder. Det er en integreret multimedie-maskine med tonsvis af hestekræfter, der bare venter på at få lov til at strække benene. At maskinen som den første på markedet også understøtter HDTV-æraen, gør bestemt heller ikke noget.

## 2. SONY PSP

Firma **Sony** Premiere **September 2005** Pris **2199:-**

Hvis nogen skulle lykkedes med at livsstilsstemple håndholdte konsoller, så er det Sony. Firmaet som ti år tidligere formåede at vaske børnestemplet væk fra spil med deres PlayStation, og nu får spil til at virke cool og moderne, kan noget de andre ikke kan. Med PSP kunne man pludselig nå en helt ny målgruppe som aldrig før interesserede sig for spil. Dagens iPod-fikserede generation kunne straks tage det sorte widescreen-vidunder til sig, og på grund af den høje tekniske standard og et utal af multimedie-funktioner, så er der vist ingen tvivl om at Sonys PSP er årets næstbedste stykke hardware.

## 3. NINTENDO DS

Firma **Nintendo** Premiere **Marts 2005** Pris **1195:-**

Vi ved, at vi var lidt skeptiske i starten. Vi er dog ikke for store til at erkende, når vi har taget fejl. Nintendo DS har givet os nogle af årets bedste spiloplevelser og takket være sine mange funktioner, så er vi blevet budt på mange mærkelige og originale spiloplevelser Vi har samlet stjerner i Super Mario 64 DS, blæst sejlskibe i Project Rub, vi har spillet trådløst galge med Pictochat, og vi elsker det. Nintendo DS blev et langt bedre stykke hardware end vi havde forventet og det er utvivlsomt en maskine der er kommet for at blive.

**Trøstepriser til:** Logitech Driving Force Pro GT4, Game Boy Micro og Buzz

# ski racing 2006

All original slopes and locations of the season 2005 / 2006

Detailled career mode

Authentic athletes of the real ski world cup

Featuring **Hermann Maier**

## THE WINNERS' GAME IS STARTING INTO THE NEXT SEASON ...in November 2005!

www.skiracing2006.com

www.kemedia.com
K.E. Media henviser til nærmeste forhandler på telefon 89 44 22 33
K-E-MEDIA

DEEP SILVER
JoWooD Productions
PS2 PlayStation 2
XBOX
PC CD
Tirol
Mjoy
SKI AUSTRIA
ATOMIC

© 2005 Deep Silver. © 2005 JoWooD Productions Software AG. Developed by Coldwood Interactive. „PlayStation" and the „PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 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. The RED BULL trademark and Double Bull Device are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorized uses are prohibited. Photos © Atomic.

# EXPERIENCE THE BRUTAL

EPIC STORYLINE

MASSIVE STREAMING WORLD

**www.GUNTHEGAME.com**

18+
www.pegi.info

NEVERSOFT

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and GUN is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from owner. 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.

# ITY THAT WAS THE WEST

# I M ™

DIVERSE ACTION PACKED MISSIONS

COMBAT ON HORSEBACK

PlayStation.2 XBOX XBOX 360. NINTENDO GAMECUBE PC DVD ROM

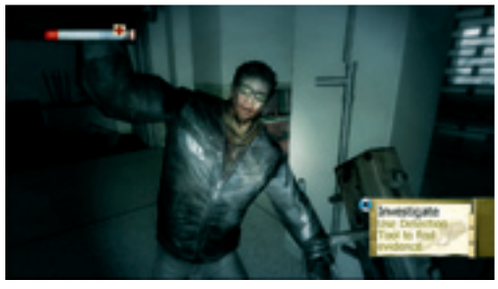
ACTIVISION.

activision.com

# Anmeldelser

Når hundredvis af sorte fugle braser ind gennem et enormt vindue på en forladt metrostation, så giver det er chok.

XBOX 360



# Condemned: Criminal Origins

## Gå på jagt efter en seriemorder i byens glemte undergrund som FBI-agent

### Information

**Platform** Xbox 360
**Udvikler** Monolith
**Udgiver** Sega
**Genre** Action
**Udgives** 2 december
**Antal spillere** 1
**Anb. alder** 18 år
**Testet version** PAL

**Plus** Solidt kampsystem. Flot grafik. En trykkende atmosfære. Ekstremt intenst.

**Minus** Ingen udvikling i plottet. En smule for kort. Stemmeskuespillet.

Et ensomt lysstofrør blinker forvildet i den ellers mørklagte gang. På min ene side ligger der et væltet arkivskab med indholdet spredt ud over gulvet, langs den modsatte væg løber et indviklet rørsystem op i loftet, hvor det forsvinder i et gabende hul. Keglen fra min lommelygte er det eneste, der lyser op i systemet af nærmest uendelige gange og kanaler under byens metro-system. Der lyder hule skridt fra etagen ovenpå. En tom malerspand vælter, et par tomme flasker klirrer. Nervøst ser jeg mig omkring – et eller andet sted i mørket venter en forvreden skæbne på at banke mit kranie ind med enden af et rør. Jeg fortsætter ned af gangen.

Hvis Monoliths imponerende PC-kreation F.E.A.R. malkede japanske gyserfilm for alt hvad den kunne trække, så tager Condemned: Criminal Origins udgangspunkt i David Finchers skræmmende seriemorder-opus Seven. Fra introen, hvor en kollage af papirudklip, hvæsende musik og hurtige sceneskift sætter stemningen og til din første opgave, lugter spillet langt væk af inspiration fra filmens verden, og så selvfølgelig et anerkendende nik til Konamis populære Silent Hill-serie. Atmosfæren er fra første øjeblik trykkende, og som du begiver dig til åstedet, føler du virkelig, at dette er starten på en skræmmende efterforskning. Condemned smider dig ned i skoene på FBI-agenten Ethan Thomas, der arbejder hos SCU, eller Serial Crimes Unit. Hans job er at jagte byens allerværste seriemordere og smide dem bag lås og slå. Da du overtager kontrollen af ham, er han i gang med at efterforske et mord udført af The Matchmaker, en fyr der iscenesætter sine mord med pinlig nøjagtighed, og som i øvrigt holder til i undergrundens mørkeste afkroge.

Condemned: Criminal Origins ses fra en førstepersonsvinkel, men er langt fra en ordinær omgang korridor-action, hvor du lader kuglerne forlade kammeret i dusinvis. Faktisk så er skydevåben noget nær en dodo-fugl i spillet. Et oversavet jagtgevær indeholder kun fem skud, og er absolut ingen garanti mod at få ommøbleret ansigtet med et tungt jernrør. Til gengæld er både brandøkser, rustne skovle, koben og planker med

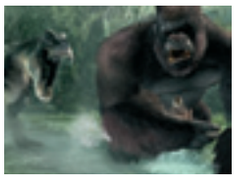
### Et andet syn

Condemned er det mest intense spil jeg nogensinde har spillet - og det er faktisk bedre en firmaets andet FPS F.E.A.R. Nærkampene er givende, lyden uden ligemand og den visuelle side er flot og dyster. En helt fantastisk lanceringstitel. **9/10**

**_Petter Engelin**

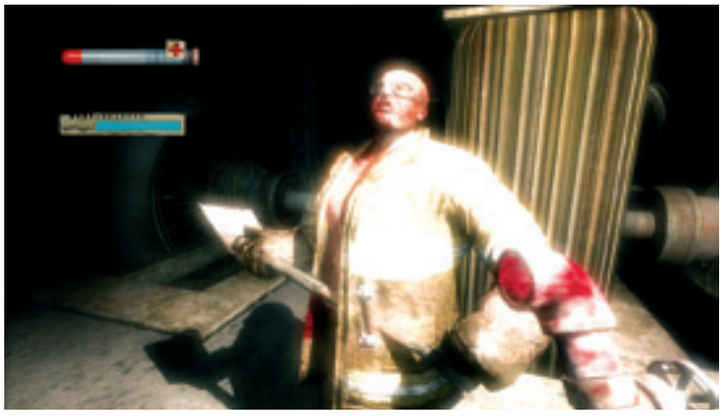
Udvalgte karakterer. GR Nr. 65

| | |
|---|---|
| **The Movies**<br>PC / Activision | 9/10 |
| **Call of Duty 2**<br>PC / Activision | 9/10 |
| **Psychonauts**<br>PS2, Xbox, PC / Majesco | 9/10 |
| **Soul Calibur 3**<br>PS2 / Sony | 8/10 |
| **Battlefield 2: Modern Combat**<br>PS2, Xbox, Pc / EA | 8/10 |



| | |
|---|---|
| **Peter Jackson's King Kong**<br>Xbox, PC, PS2 / Ubisoft | 8/10 |
| **Buzz: The Music Quiz**<br>PS2 / Sony | 8/10 |
| **Tony Hawk's American Wasteland**<br>PS2, Xbox, PC, GC / Activision | 7/10 |
| **Gun**<br>Xbox, PS2, GC / Activision | 7/10 |
| **Sly 3: Honor Among Thieves**<br>PS2 / Sony | 7/10 |

| | |
|---|---|
| **Ratchet: Gladiator**<br>GC / Nintendo | 7/10 |
| **Doom 3: Resurrection of Evil**<br>PSP / Sony | 7/10 |
| **Pursuit Force**<br>PSP / Sony | 5/10 |
| **L.A. Rush**<br>Xbox, PS2 / Midway | 5/10 |
| **Twisted Metal: Head On**<br>PSP / Sony | 5/10 |



Den kunstige intelligens fungerer strålende i Condemned. Fjenderne både blokerer, forgiver at slå ud efter dig og løber væk, når du virkelig giver dem prygl. Nærkamp-systemet er desuden yderst intuitivt.

søm i, en effektiv måde at gøre det af med farerne i mørket på – og her stråler Condemned. Nærkampene er balancerede, nervepirrende og gennemgående ubehagelige. Systemet er enkelt og består reelt kun af én mulighed for at slå eller blokke, men hvis de kombineres med dit fodarbejde kan du konstant finde nye måder at angribe på.

Problemet er, at din modstander ikke er hjernedød kanonføde. Jeg er ikke et øjeblik i tvivl om, at den velfungerende kunstige intelligens fra F.E.A.R. er blevet genbrugt i Condemned, og det giver problemer, når du ender i clinch med et par fjender. De dukker sig, forgiver at slå ud efter dig, trækker sig tilbage og blokerer dine slag med stor nøjagtighed. Kampsystemet kræver tilvænning, men når det først er lært, går Monoliths spil fra at være en lidt monoton omgang svingeri, til at være en afvejet dyst mellem to snedige kamphaner, der bare ikke vil afgive deres territorium.

Atmosfæren i Condemned er så tyk, at det næsten bliver for meget. Intensiteten er høj, tempoet skrues op og ned og holder dig konstant på tæerne. Nogle gange er det den dæmpede løben fra etagen ovenover, andre gange de grynt og den raslen, der kommer fra det uigennemtrængelige mørke, kun få meter længere fremme.

Mest af alt skyldes det naturligvis den mesterlige visuelle side. Xbox 360 er et grafikmonster, og Monolith har uden tvivl fundet et par af konsollens mere imponerende sider frem.

Desværre er der huller i Monoliths seneste spilbedrift. Historien bevæger sig absolut ingen vegne. Brudstykker af plottet serveres godt nok gennem den efterforskning, du med jævne mellemrum bliver bedt om at foretage, men det er et element, der er skuffende enkelt og reelt kun er inkluderet for at danne grobund for historien. At lede efter svedpletter, fingeraftryk og andre beviser sker nærmest pr. automatik, hvilket hurtigt tager brodden af den idé, desuden leveres stemmeskuespillet uden nogen reel indlevelse, hvilket dræber noget af stemningen.

Monolith har dog uden tvivl fat i den lange ende af FPS-genren, og det er helt klart vovet og ret befriende at se firmaet prøve kræfter med et helt nyt tema og en hel ny indgangsvinkel, i stedet for bare at hælde en standardiseret og visuelt overproduceret omgang tynd luft ud.

**_Thomas Tanggaard**

# 8/10

Grafik 9 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 7
**Skræmmende og dunkel oplevelse**

# Mario Smash Football

## Blikkenslageren finder fodboldstøvlerne frem

**Platform** GC **Udvikler** Next Level Games **Udgiver** Nintendo **Genre** Sport
**Udgivelse** 5 december **Antal spillere** 1-4 **Testet version** PAL **Anb. Alder** 3 år

Lad det være sagt med det samme: Hvis du er mest til realisme i gengivelsen af fodboldspillet, så skal du ikke kaste dig over Mario Smash Football. Nintendo har nemlig med Mario-figurernes på en gang nuttede og vanvittige univers, kreeret et sjældent morsomt og medrivende partyspil. Spillet anbringer Mario, Luigi, Donkey Kong og alle de andre kendte figurer på fodboldbanen, hvor et eventuelt fredeligt væsen bliver lagt helt og totalt på hylden. Nu gælder det den benhårde konkurrence om at vinde.

Først og fremmest skal du vælge holdkaptajn. Desværre er der, trods otte forskellige muligheder, ikke den store forskel på konsekvenserne af valget. På samme måde er det svært at se variationen i spillernes stærke og svage sider. Der er f.eks. ingen statistik og karaktergivning for angrebs- og forsvarsspil eller hovedstød. Smash Football byder dog på adskillige game modes, som føjer noget af den ønskede variation til. I Grudge Match sammensætter du et hold, vælger en modstander og et stadion, og så spiller du den ene kamp efter den anden mod samme modstander. Undervejs samles præmier for bedste angreb, bedste forsvar, våbenbrug(!) m.m. Cup Battles åbner for kampe i ligaturneringer efter noget, der ligner helt normale fodboldregler. Til starte med kan du kun vælge Mushroom Cup, som er en helt traditionel liga-form. Senere, når du har en tilstrækkelig høj placering i ligaen, bliver der dog åbnet op for yderligere turneringstyper. Endelig kan du oprette egne turneringsformer, hvor du bl.a. selv sammensætter holdene.

Styringen er yderst varieret, både når det gælder aflevering og forsvar, men heldigvis tager det ikke mere end et kvarters tid at blive fortrolig med mulighederne. Det er på den anden side ikke det samme som, at man også mestrer dem. Der skulle jo også gerne være noget at stræbe efter.

Både spilleregenskaber og virkemidler under kampene er vanvittige og fantasifulde, som det nu passer sig til et Mario-spil. Der er bomber - hvilket samtidig forklarer, hvorfor man kan få præmier i Grudge Match for våbenbrug. Der er superskud, som man lader op til, nærmest som ved tee-off i et golfspil. Endelig er der et væld af herligt fjollede power-ups, som fjerner enhver rest af lighed med fodbold efter FIFA's officielle regler.

Mario Smash Football er fortrinlig uforpligtende underholdning, ikke mindst hvis du har samlet fire spillere omkring din lille GameCube. Hvorvidt spillet fortjener betegnelsen langtidsholdbart afhænger dog af, om du og dine venner er i stand til slå det kølige nordiske overblik fra og bare more jer. I hvert fald sigter spillet ikke efter at levere andet og mere end munter, lettilgængelig, og desværre også let glemt, underholdning.

**_Carsten Skov Teisen**

# 7/10

Grafik 7 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 8
**Licensfrit og morsomt fodboldspil**

Mario Smash Football indeholder alt fra superskud der skal lades op til bomber, muslingeskaller og en masse andre tiltag, der med det samme lader dig vide, at dette ikke er 2006-udgaven af EA's FIFA.

Der er stadig kampe i The Two Thrones, men Ubisoft har tonet antallet kraftigt ned, hvilket giver plads til flere akrobatiske udfoldelser. Speed Kill-systemet er i øvrigt et ret velfungerende tiltag.

# Prince of Persia: The Two Thrones

## Babylon brænder i Ubisoft Montreals midtsøgende brag af en afslutning

### Information

**Platform** Xbox
**Udvikler** Ubisoft Montreal
**Udgiver** Ubisoft
**Genre** Action/adventure
**Udgivelse** 9 december
**Antal spillere** 1
**Anb. alder** 16 år
**Testet version** Xbox, PAL
**Plus** Smuk grafik og formfuldendte animationer. Fin kombination af akrobatik og slåskamp.
**Minus** Historien er lovligt patetisk. Dark Prince er en gimmick. Mangler stadig SOT-magien.

Da Ubisoft tilbage i 2003 udgav en moderniseret udgave af PC-klassikeren Prince of Persia i tredjepersons-3D, ville skamrosen ingen ende tage. Anmelderne elskede de akrobatiske udfoldelser og den charmerende eventyr-atmosfære, og så gjorde det mindre, at kampsystemet var en anelse overfladisk. Men gode anmeldelser er ikke nødvendigvis ensbetydende med kommerciel succes, og Prince of Persia: The Sands of Time solgte i stærkt beherskede mængder.

Så udvikler Ubisoft Montreal sadlede om. Ud med den muntre eventyr-stemning og de gyldne solnedgange – ind med bloddryppende dysterhed og et combo-tungt kampsystem. Anmelderne var skuffede over det pludselige kursskifte, men 2004's Prince of Persia: The Warrior Within, solgte til gengæld markant bedre end sin forgænger. Hvis etteren fandt sit publikum hos spilpressen, formåede toeren i den grad at nå det brede spil-publikum. Nu har Ubisoft Montreal så fundet tiden moden til en treer, og i bagklogskabens ulideligt klare lys, giver den næsten sig selv. Udvikleren er i hvert fald gået målrettet efter den gyldne middelvej i Prince of Persia: The Two Thrones. Spillet føles langt hen ad vejen som et kompromis mellem Sands of Times anmelderbesnærende charme og Warrior Withins hippe brutalitet, men gustent overlæg eller ej – kompromisset fungerer fint.

Som i spillets to forgængere, tæller arsenalet en alsidig kombination af ultra-akrobatiske bedrifter og sværdsvingende blodsudgydelser. Siden den højt elskede 2D-original har det været i rollen som vovehals, prinsen kom til sin ret, og sådan forholder det sig også i The Two Thrones. Den muskuløse herre mestrer alt fra vægløb og linedans til håndgang og pæleklatring, og en ekstremt vellykket figuranimation gør det hele til en fornøjelse at se på – måske lige med undtagelse af prinsens lidt akavede hop på stedet. Rum efter rum kommer vores helt nærmere det centrale Babylon, men ulåste døre er tilsyneladende ikke noget, perserne opererer med. I stedet kommer man frem ved at kravle, klatre og springe derudaf. Halvdelen af fornøjelsen er at regne ud, hvordan man kommer fra her til der – og den anden halvdel er at udføre planen, blot en enkelt dårlig idé fra den visse død. Som i forgængerne flytter The Two Thrones' dejligt tolerante styresystem fokus fra pixel-perfekte hop til udspekuleret stifinding – og når man alligevel dratter i dybet, giver spillet hurtigt mulighed for at spole tiden tilbage og prøve igen.

The Two Thrones' andet hovedelement er en lang række hidsige sværdkampe. Som i Warrior Within er combo-systemet komplekst og involverer et pænt arsenal af drabelige nærkampsvåben, men det er også en smule overflødigt – når man først har

### Et andet syn

Det er underligt at skulle plante et syv-tal i enden på et spil jeg faktisk på mange måder syntes er bedre end Warrior Within, men det er hvad jeg er nødt til at gøre med The Two Thrones, der for hvert ting det gør rigtigt, laver to nye fejl. Der er mindre kamp og mere akrobatik, men magien er altså forsvundet. **7/10**
**_Thomas Tanggaard**

The Dark Prince er prinsens mørke alter ego der, når Ubisoft tillader det, overtager visse dele af spillet. Det hele er dog stærkt scriptet og den mørke prins bliver aldrig andet end et blegt alternativ til den oprindelige helt.

lært modstandernes faste angrebsmønstre og fundet parerings-knappen, kan man komme langt med god gammeldags hug-og-stik. Kampene fungerer i øvrigt fint som afveksling fra de puzzle-inspirerede platform-sekvenser, og det er immervæk inspirerende at se vores atletiske helt kravle rundt på sine fjender, kaste dem ud fra hustage og skære dem i bittesmå stykker.

Selvom The Two Thrones' billed- og lydside ligger tættest på Sands of Times solbadede mellemøst-mystik, er der på gameplaysiden gjort mest ud af at bygge videre på Warrior Withins kamp-system. Vel egentlig fornuftigt nok, for akrobatikken havde allerede etteren fint fod på. Resultatet er på den ene side det såkaldte speed kill, hvor du får mulighed for at snige dig op på fjender og hugge dem ned med et par veltimede tastetryk – og på den anden side en helt ny spilfigur.

Tidligt i spillet piskes Persiens prins nemlig af en drabelig metalkæde sammensat af sylespidse knive. Udover at være ualmindeligt smertefuldt medfører det også, at vores helt nu og da forvandler sig til en dyster antihelt kaldet The Dark Prince. Hans ind- og udtræden af spillet er strengt scriptet, men til gengæld optræder han som en snakkesalig stemme i perser-prinsens hoved, når han i øvrigt er på standby. The Dark Prince har et skrøbeligt helbred, der kræver, at han til stadighed dræber fjender eller smadrer krukker for at holde sig i gang. Bortset fra det tilføjer han ikke den helt store dybde til The Two Thrones' gameplay.

Forfriskende, men en anelse overflødige er de sporadiske udflugter i hestevogn, hvor man i bedste Ben Hur-stil skal skubbe til andre hestevogne, knivstikke uvelkomne medpassagerer og forsøge at undgå kollisioner med mure og andre solide genstande.

Som forgængerne udmærker The Two Thrones sig ved en stemningsmættet grafik, og så de der smukke, smukke animationer. På lydsiden bliver både musik og effekter en anelse monotone med tiden, ligesom prinsens stemmeskuespil er noget patetisk. Men overordnet set holder Ubisoft Montreal ubesværet den høje tekniske standard, de selv har defineret – på billede- og lydsiden som i resten af spillet.

Som så mange opfølgere balancerer Prince of Persia: The Two Thrones hårfint på grænsen mellem at skuffe trofaste fans og at kede dem. Heldigvis har prinsen som bekendt en fremragende balancesans, så selvom spillet genbruger mangt og meget fra Sands of Time og Warrior Within, rummer det også nok friske indslag til at gøre oplevelsen anbefalelsesværdig. Persiens prins er stadig kongen af akrobatik.

**_Erik Petersen**

## 8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8

**Velsmurt afslutning på trilogien**

# Mario Kart DS

## Blikkenslageren giver konkurrenterne baghjul

**Platform** NDS **Udvikler** Nintendo **Udgiver** Nintendo **Genre** Driving **Udgivelse** Ude nu
**Antal spillere** 1-8 **Testet version** Europa **Anb. alder** 3 år

Den velkendte Mario Kart-serie udfolder sig nu på Nintendo dobbeltskærm. Med selve racerløbet på den øverste skærm og et oversigtskort på den trykfølsomme skærm for neden, er der et fint overblik over løjerne. Der er ikke de store nyheder i det grundlæggende gameplay – så spørgsmålet er, om der er andre elementer, som gør udgivelsen til noget specielt.

Mario Kart-konceptet blev født på Super Nintendo i 1992, og selv med denne nye udgave til Nintendo DS er der, gudskelov, ikke sket de helt store ændringer med gameplayet. Der er gensyn med de klassiske banan-skræller, der gør livet surt for kørerne. Der er skaller, som søger og hæfter sig på modstanderne, og der lyn, som får modstanderen til at skrumpe til mini-størrelse for en kort stund.

Oversigtskortet er ganske nyttigt under løbene. Dels kan du se din egen figurs position på banen. Desuden kan du se placeringen af power-ups, fælder og ikke mindst modstanderne. Skulle du blive ramt af en flyvende blæksprutte, der pladrer udsynet til med store blækklatter – så kan du faktisk også styre din gokart efter oversigtskortet. Hertil kommer, at de flotte cut-scenes, der bliver vist inden et løb, afvikles i ét billede, der er fordelt på begge skærme.

I DS-udgaven finder du otte forskellige Grand Prix-konkurrencer, med i alt 32 forskellige baner. Til at begynde med er der kun adgang til fire konkurrencer, mens der bliver åbnet for resten, efterhånden som man står øverst på podiet. Der er desuden den ekstra dimension, at Grand Prix-løbene afvikles i de obligatoriske klasser: 50cc, 100cc og 150cc. Jo større motor, jo højere fart – og desuden bliver modstanderne stadigt mere aggressive i deres kørsel. På figursiden kan man vælge at gennemføre løbene med alle de otte kendte figurer fra Mario-universet, som igen hver for sig råder over flere karts. Da valg af figur og kart har vidt forskellige konsekvenser, er der rigeligt med stof til de lange ture på bagsædet, eller i bussen på vej til skole eller arbejde.

Til forskel fra de tidligere Mario Kart-titler, er DS-udgaven den første, der går online. Det forlænger en i forvejen lang levetid, men det kan give grå hår overhovedet at få forbindelse med en server. Det kan f.eks. være, at din hardware ikke er understøttet, eller at dine firewall-indstillinger ikke lader dig slippe igennem. Lykkes det, er der en hel verden af ivrige gokartkørere derude, klar til at give dig baghjul.

Grafikken afvikles flydende, med et utal af morsomme detaljer og animationer. Desuden er styringen enkel og yderst velfungerende. Eneste anke er måske, at det til tider er alt, alt for nemt at fræse igennem og komme i mål som nummer et, uden den mindste anstrengelse, hvilket er ærgerligt.

Der er nu noget befriende ved at køre så stærkt som remmer og tøj kan holde, slå og skubbe til modkørerne, og i det hele taget køre så råddent, at der ikke er et øje tørt - og derfor holder konceptet stadig. Efter at have set min kørsel i Mario Kart, så er min kone i øvrigt både glad for og tryg ved, at jeg aldrig er blevet udstyret med kørekort. Det er halsbrækkende sager.

**_Carsten Skov Teisen**

## 9/10

Grafik 8 Gameplay 9 Lyd 8 Holdbarhed 8

**Fabelagtig gokart-racer til alle Mario-fans**

Selvom Mario Kart-serien har en del år på bagen, så er det lykkes Nintendo har holde konceptet friskt hele vejen. På Nintendo DS er det bl.a. muligheden for at dyste over WiFi, der trækker i redaktionens folk.

# Kirby Canvas Curse

## Aldrig har Kirby været så lækker at røre ved

**Platform** NDS **Udvikler** HAL Laboratory **Udgiver** Nintendo **Genre** Action/Platform
**Udgivelse** Ude nu **Antal spillere** 1-2 **Testet version** Amerikansk **Anb. alder** 3 år

Da Nintendo DS dukkede op, delte gamere sig i to grupper: De, der med det samme så maskinens to skærme og det trykfølsomme element som det endelige bevis på, at Nintendo er spilverdenens messias, mens den anden gruppe modtog maskinen mere køligt. Spillene der udkom bidrog ikke til at forene disse to grupper. Kirby Canvas Curse er spillet, der kan slå bro mellem de to grupper, for det kombinerer en almindelig spilstruktur med den trykfølsomme skærm. Resultatet? Ægte magi og spilglæde.

Som spiller har man ingen direkte kontrol over Kirby. Han ruller fornøjet af sted, og det er op til dig at holde Kirby væk fra fare og fjender. Du skal ganske enkelt tegne en linie, og denne følger Kirby så godt han kan. En lodret linie foran Kirby får ham til at rulle den anden vej, og prikker man til Kirby med stylusen, farer han af sted. Det er faktisk urimeligt nemt at bevæge Kirby rundt i de mange verdener. Bedragerisk nemt, fristes man til at sige, for uanset hvor indbydende og lækre, banerne i Kirby Canvas Curse end ser ud, hvor mange glade farver, der på det nærmeste skyller ud af skærmen, er det bestemt ikke nemt. Linierne man tegner kan bruges til mere end at guide Kirby rundt. De kan også bruges til at give læ for drilske vinde, eller beskytte mod kanonkugler eller laserstråler.

Banerne er spækket med fare, både i form af de klassiske nuttede fjender og diverse dødelige forhindringer som pigge, lava, bundløse huller, elektriske blokke og meget mere. Det kræver altså en sikker hånd at tegne linier, der får Kirby sikkert i mål. For at gøre ondt værre kræver det maling for at tegne linier. Man kan ikke tegne uendeligt med linier, og en lille måler på den øverste skærm, holder styr på hvor meget maling der er tilbage. Løber man tør, må man vente til den bliver fyldt igen. Det giver en herlig presset følelse, når Kirby usikkert svæver rundt i en korridor spækket med pigge og hvor malingmåleren næsten er tom.

Grafikken er pragtfuld. Så enkelt kan det siges. Kirby er uendeligt nuttet, hvilket også gælder hans forskellige modstandere. Omgivelserne er flotte og varierer mellem obligatoriske og måske lidt uopfindsomme lava- og isbaner, til de mere obskure, der ligner patchwork. Farvepaletten spænder fra de mere naturlige til pangfarver, og alt i alt bliver øjnene virkeligt forkælet i veldesignede baner, smukke baggrunde og miljøer og nuttede karakterer.

Når man præsenteres for et så solidt spil, burde der ikke være grund til brokke sig. Alligevel havde det været rart med en form for multiplayer. Boss mini-spillene kunne sagtens fungere med to spillere. Manglen på multiplayer er dog på ingen måde en ridse i spillets funklende finish, snarere et gran støv. Kirby Canvas Curse er et fremragende eksempel på, hvad Nintendos to-skærmede maskine kan præstere. Når 2D-grafik bliver afviklet så flydende og veldesignet behøves tre dimensioner slet ikke. HAL Laboratory har begået en genistreg, der bør indgå i enhver Nintendo DS-ejers spilbibliotek.

**_Asmus Neergaard**

**8/10**

Grafik 9 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhed 8
**Magisk platformer af den sjældne slags**

Kirby viser for alvor at der kan skabes gode spil, der bruger maskinens specielle, trykfølsomme skærm.

# Bet On Soldier

## Klamhuggeri fra bunden af fjerde division

**Platform** PC **Udvikler** Kylotonn **Udgiver** Digital Jesters **Genre** Action **Udgivelse** Ude nu
**Antal spillere** 1-32 **Testet version** Retail **Anb. Alder** 16 år

Hvordan udviklerne fra Kylotonn nogensinde havde troet, at folk ville være dumme nok til at kaste deres penge efter århundredets mest fejlfyldte titel, ved jeg ikke. Bet on Soldier er et mareridt hele vejen igennem, hvis man da er så heldig at kunne starte spillet, hvilket jeg ikke var i første omgang. Eller anden for den sags skyld.

Dette fejlbefængte eksempel på, hvordan ligegyldige småudviklere kaster latterlige lavbudgetstitler efter forbrugerne, bør for alt i verden undgås. Endvidere er der ikke meget liv i spillets arena-baserede kampe, hvilket gør Bet on Soldier til lidt af en sejtrækker. Ideen med at spille på udfaldet i gladiatorer-kampene er god og der er en del atmosfære i spillet, men heller ikke så meget andet. Bet on Soldier er så spækket med så mange fejl, at det er fysisk umuligt at spille det længere end fem minutter ad gangen, uden at man gang på gang smides ud af spillet. Lad mig i stedet anbefale et hovedspring i en swimmingpool uden vand, for det giver i det mindste mere mening. Det eneste plus ved Bet on Soldier er, at Microsoft har været flinke nok til at lave et operativsystem, hvor knapperne ALT og F4 virker forholdsvis gnidningsfrit.

**_Nicolas Elmøe**

**2/10**

Grafik 7 Gameplay 2 Lyd 2 Holdbarhed 2
**Som at lege med ødelagte legoklodser**

# EyeToy Play 3

## Find vennerne frem til lidt mere gymnastik

**Platform** PS2 **Udvikler** London Studios **Udgiver** Sony **Genre** Party **Udgivelse** Ude nu
**Antal spillere** 1-4 **Testet version** PAL **Anb. Alder** 3 år

EyeToy blev et øjeblikkeligt hit her på redaktionen. Efter vi fik lov til at stå og lave sindssyge fagter hjemme foran Tanggaards fjernsyn, har verden aldrig været den samme. Siden kameraet så dagens lys har der efterfølgende sneget sig en lang række af spil ind, men det er nu i de små mini-games at forcen ved det lille USB-kamera ligger.

Konceptet består som bekendt i, at kameraet opfatter din bevægelser og gør det muligt at påvirke ting på din fjernsynsskærm, og det virker blændende. I den første omgang Play blev det et øjeblikkeligt hit at lammedaske ninjaer og pudse vinduer, og i Play 3 er der mere af samme skuffe.

De mange små spil er delt op i kategorier såsom musik, sport og så videre, men humlen er at få dig og de andre spillere ud i en omgang svedig konsol-gymnastik. Det kan være alt lige fra at skulle bevæge sig hæsblæsende stærkt rundt om på skærmen til, at teste dine koordinationsevner og præcision – for det meste en kombination af alle. Tilføjelse af multiplayer er absolut kærkomment, men det ændrer ikke på at Eyetoy efterhånden trænger til lidt innovation.

Jeg havde en sjov eftermiddag med vennerne, men efter at have tæsket igennem det originale Play før, så falder interessen for spillet her overraskende hurtigt. Bevares, der er masser af spas og sjov at hente, men der tale om en variation over et alt for velkendt tema. Har du et bare overvægtige venner er EyeToy Play 3 dog et oplagt valg, da de mange gakkende bevægelser får sveden til at hagle.

**_Steen Marquard**

**6/10**

Grafik 5 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 6
**Endeløse filmsekvenser i det store univers**

NINTENDO DS.

# RACE THE WORLD

MARIOKART DS

Mario Kart goes global! Race players from all around the world on 32 wild tracks, with the built-in Nintendo Wi-Fi Connection. Bung bananas at Germans, shoot red shells up a Frenchman's exhaust – or keep it local with wireless 8-player racing using just one copy of the game. The world's ready to roll: are you?

WWW.NINTENDO.SE • WWW.NINTENDO.NO • WWW.NINTENDO.DK

TOUCH ME!

TM & AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2005 NINTENDO.

Grafikken er pæn i Perfect Dark Zero, men alle overflader ligner glaserede tagtegl, hvilket er en smule underligt at se på.

XBOX 360

# Perfect Dark Zero

## Englands bedste agent mister sin glans og når det absolutte nulpunkt

### Information

**Platform** Xbox 360
**Udvikler** Rare
**Udgiver** Microsoft
**Genre** Action
**Udgivelse** 2. december
**Antal spillere** 1-16
**Anb. Alder** 16 år
**Testet version** PAL

**Plus** Flotte lyskilder og pæn grafik. God våbentyngde og styring.

**Minus** Kedeligt banedesign. Håbløs AI. Skuffende fysik. Uinspirerende stemmer.

H.C. Andersens 200 års fødselsdag bliver dette år fejret for flere hundrede millioner kroner. Ekstravagante forestillinger, tematiske museumsbesøg og deciderede oplæsninger af hans historier, opføres som aldrig før – og for rigtig manges vedkommende til gabende tomme sale. I sådant et år ville det være rart, hvis engelske Rare på en eller anden facon fik genfortalt Den Grimme Ælling og gjort mine bange anelser om Joanna Dark og hendes spionunivers til skamme, ved at skabe en smuk svane ud af en grim ælling. Det kunne have været et typisk H.C. Andersen-eventyr, fyldt med op- og nedture, men med en lykkelig slutning. En slutning, der katapulterede den engelske agent op i superligaen, hvor Master Chief allerede sidder.

Desværre er det ikke rigtig sket. Perfect Dark Zero er gårsdagens actionspil tilsat en god dosis fabelagtige lyskilder, og en masse uheldige designvalg. Det er et spil, der aldrig rigtig når op i tempo, før det hele er slut, og et spil der på ingen måde kan måles med Bungies pletskud Halo: Combat Evolved, der på den mest mesterlige vis sparkede den oprindelige Xbox ud af startboksen med et brag. Perfect Dark Zero kan ikke engang leve op til det oprindelige spils velfungerende balance, historie eller tempo. Det føles fladt, overproduceret og uden lyst til på nogen måde at innovere. På flere måder er det faktisk et kæmpe skridt i den helt forkerte retning – hvilket er ærgerligt, for der er en del gode øjeblikke gemt i de digitale kredse.

Perfect Dark Zero foregår før Joanna Dark bliver en del af Carrington Instituttet og sparkes i gang med en tutorial, der faktisk er skjult i en hæsblæsende første bane. Her forklares spionens akrobatiske bevægelser, brugen af våben og gadgets hurtigt, og uden de store problemer, alt i mens du styrer frøken Dark gennem Trinity-komplekset. En computerkerne skal sprænges til atomer og et hold videnskabsmænd guides væk fra den ustabile boreplatform. Da stikket endelig trækkes på den simulerede oplevelse, er du mere end klar til at kaste dig over selve eventyret. Desværre viser det sig at være en uengagerende omgang.

Variationen i lokaliteterne er stor i Perfect Dark Zero, og efter at have spenderet de seneste mange måneder i udslidte fabrikshaller, undergrundsstationer, hemmelige baser og krigshærgede byer, er det rart at blive bombarderet med de spraglede miljøer, som Rare har kastet ind i opfølgeren. Frodige jungler, neon-oplyste gader i Hong Kong, udvaskede mellemøstlige byer og isende kolde snelandskaber, er bare noget af det spillet byder på. Oven i hatten er de spækket med farver og detaljer, hvilket virkelig får Microsofts Xbox 360 til at stråle. Desværre er de også blottet for den eminente atmosfære

### Et andet syn

Perfect Dark Zero skal have ros for en opløsning på 1080i, men så heller ikke så meget andet. Spillet er ekstremt gammeldags og uden tvivl lavet af et hold, der ikke længere magter at mænge sig med eliten indenfor genren. Som lanceringsspil er Call of Duty 2 et langt bedre alternativ. **6/10**
**_Petter Engelin**

og den tydelige skiltning, som Half-Life, Halo og The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay så ubesværet gør brug af. Rares løsning på dette er en nærmest pinagtig brug af blå pile, der slanger sig henover asfalten og med stor nøjagtig viser dig, hvor du nu skal bevæge dig hen, for at komme videre. Hvert kritisk tidspunkt markeres med en cirkel og et stort fedt X. At følge dem føles som en stram spændetrøje, undlader du dem falder tempoet drastisk og banerne bliver i stedet tomme, sjæleløse skaller.

Det vigtigste i enhver FPS-oplevelse er dog skudvekslingerne, og her når Rares seneste spilbedrift alligevel en del af vejen. Våbnene ligger godt i hænderne, og når kuglerne flyver ud af kammeret, har du fornemmelsen af en vis fart og tyngde. Selv det at lade dem bliver en ting der skal tages højde for, hvilket bidrager mesterligt til følelsen af at holde nogle af verdens mest avancerede stykker isenkram i hænderne. Hvad der dog ikke fungerer, er fjenderne og systemets evne til at kende forskel på, hvor du rammer den endeløse hær af tankeløse droner henne. 30 skud fra dit kuglespyttende maskingevær kan eksempelvis få en jakkesætklædt livvagt til at gribe sig til foden og bande et par gloser, før han atter griber pistolen og render forvildet rundt om dig. Andre gange griber din modstander sig til hånden og nogle gange går de direkte i gulvet – og det vel at mærke selvom du skyder samme sted hver gang. Det ødelægger på alle måder tyngden af de ellers velfungerende våben, og gør enhver kamp i spillet til et slags terningslag, hvor du ligeså godt kan ende med en sekser som en etter. At AI'en heller ikke kan finde rundt om hjørner, slet ikke reagerer på, at du lige har skudt hans sidemand og i det hele taget kun er et problem på grund af mængden, er heller ikke betryggende.

Det værste ved Perfect Dark Zero er dog de usædvanlige skidte designvalg, som Rare har foretaget. Stort set enhver overflade i spillet skinner som glaserede tagtegl, og det selvom de ikke burde gøre det. Der pøses på med lyskilder hele tiden, og selvom det er et af spillets mere imponerende kort på hånden, så bliver det hurtigt for meget. Animationerne af karaktererne, både dem som udfører missioner sammen med dig og fjenderne, er mildest talt mangelfulde, og hvis du for alvor kommer tæt på dem er det tydeligt at se, hvordan der slet ikke er lagt samme håndværk i dem, som f.eks. karaktererne i Half-Life 2.

Perfect Dark Zero er et rimeligt actionspil. Det er tydeligt at Rare er kommet adskillige kilometer bagud i en genre, de engang blev udråbt til mestre af. Valve, Bungie og Starbreeze Studios har på hver deres måde taget syvmile skridt i nye retninger, og det har holdet, der eftersigende stadig skulle bestå af en del Goldeneye-veteraner, ikke kunne leve op til. Dermed ender Perfect Dark Zero tættere på nulpunktet end først forventet og håbet.

**_Thomas Tanggaard**

# 6/10

Grafik 8 Gameplay 6 Lyd 5 Holdbarhed 6
**Skuffende engelsk spioneventyr**

# Go! Sudoku

## Løs de snedige japanske talgåder på din PSP

**Platform** PSP **Udvikler** Sumo Digital **Udgiver** Sony **Genre** Puzzle
**Udgives** Ude nu **Antal spillere** 1-2 **Testet version** Europa **Anb. Alder** 3 år

Hvis du for nyligt har befundet dig i et tog, en bus eller ethvert andet sted, hvor folk har taget avisen med for at fordrive tyve minutter, er der en god chance for, at du har oplevet essensen af ordet mainstream. Det enkle matematiske spil Sudoku er ved siden af de vigtigste nyheder, blevet den mest essentielle del af de fleste aviser herhjemme, og ingen kan sige sig fri fra det lokkende koncept. Tankegangen bag Go! Sudoku til PSP er derfor også ganske enkel, for selvom spillet er skrabet på det tekniske plan, vil der her være nok at gå i gang med for enhver, der er blevet fanget af gådespillets fængende simplicitet.

Velvidende at forklaringerne af reglerne altid forekom mig forvirrende, lige meget hvor mange jeg læste dem, er Sudoku bygget op over et enkelt men genialt skelet, der på bedste vis, forklares af spillets tutorial. Ni gange ni felter skal hver udfyldes med tallene fra et til ni. Det samme tal må dog aldrig gå igen vertikalt, horisontalt eller i samme kvadrat, og derfor kræver det pokkers til forud planlægning, hvis man skal gøre sig nogen forhåbninger om, at få det hele til at passe.

At Sudoku først har fænget mig efter jeg har fået det til PSP, siger mere om udviklerens evner end ethvert andet kompliment, der skal tilfalde teamet bag spillet. Sumo Digital har på forbløffende vis lavet den mest lettilgængelige og glidende forklaring af alle facetterne og strategierne. Holdet bag spillet har dog villet mere end at lave et Sudoku-spil til alle aldre, og man har derfor også valgt at inkludere en multiplayer, der enten kan spilles ved at lade en maskine gå på omgang, eller over et trådløst netværk med flere maskiner.

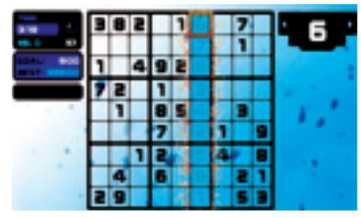
Teknisk har konverteringen af noget så enkelt som et spil bestående af tal, været lidt af en mundfuld for en konsol, som ellers indtil videre har levet højt på med sin brillerende grafik. Selv på det letteste niveau kræver Sudoku et stort overblik samt et afstresset mentalt overskud, og der er derfor ikke plads til en vanvittig grafik eller lyd. Derfor mødes man i stedet af afvæbnende farveovergange, præcise menuer med forklaring, samt en musik bestående af langsomme og næsten terapeutiske melodier.

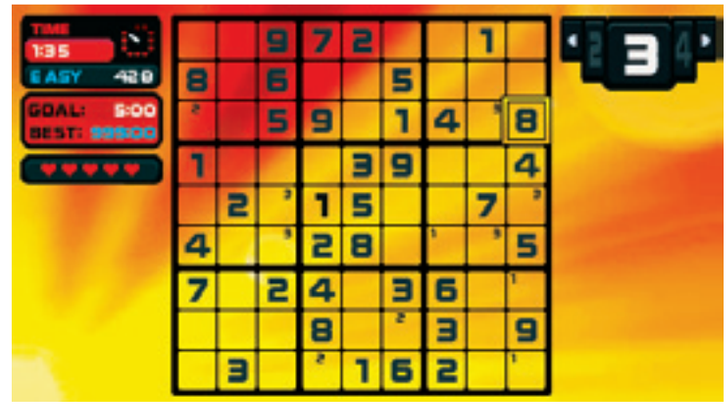
Selvom Go! Sudoku er af den samme genre som Tetris og PuyoPuyo, er her tale om et væsentligt anderledes spil end de typisk reaktionsbaserede titler, genren plejer at byde på. Følelsen af succes ved at få hele regnestykket til at passe er lækkert tilstedeværende, og specielt motiverende er det, når man gang for gang får bedre og bedre styr på de forskellige teknikker. En decideret highscore-liste, som måles ud fra en kombination af begåede fejl kontra tid, højner konkurrencelysten, og da alle kan være med grundet den lettilgængelige forklaring af reglerne, er der ingen grænser for, hvem der vil være at finde som topscorer. Sig farvel til dine kedelige busturer.

**_Thomas Nielsen**

# 7/10

Grafik 6 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 7
**Enkel og elegant puzzle-oplevelse**






Den japanske tal-dille Sudoku er endelig landet på PSP med hjælp fra Sumo Digital, hvilket betyder at det er slut med at sidde og fedte rundt med viskelæder og blyant. Sig farvel til de kedelige togture.

# Quake IV

## Deltag i invasionen af planeten Stroggos

**Platform** Xbox 360 **Udvikler** Raven Software/id Software **Udgiver** Activision **Genre** Action
**Udgives** 2 december **Antal spillere** 1-16 **Testet version** PAL **Anb. Alder** 18 år

Fra tid til anden droppes korridorerne til fordel for on-rails missioner, hvor du skal skyde hele tiden. Det er ikke ligefrem sjovt eller krævende.

Mathew Kane, certificeret røvsparker fra deltakompagniet, skydes ned sammen med et kuld af ligeså rå soldaterkammerater. Liggende på Stroggos rustbrune overflade kommer han til sig selv, og så får jeg ellers styringen over ham. Min første opgave er at finde den håndfuld marine-børster, der har overlevet. Turen går gennem trange, dårligt oplyste gange, ned af kolde metalstiger og forbi enorme summende reaktorer. Jeg er kun nået halvvejs, da en overordnet beder mig vende om og komme tilbage med en militær-læge. Jeg adlyder og finder stort set tilbage til udgangen, hvor han står og venter på mig. Herefter går turen tilbage til den overlevende kolonne.

Allerede tyve minutter inde i Quake IV, er jeg ved at kede mig ukristeligt. I stedet for at være en del af en knivskarp militærenhed, der lægger dækild, udfører halsbrækkende missioner eller udfører vigtige snig angreb på stroggerne, bliver jeg hærens stik-i-rend-dreng. Hent ham her, beskyt dem der og skyd lige med det der maskingevær. Det er ekstremt trist, skabelonskåret og gammeldags – og jeg aner ikke, hvorfor en af PC'ens mest hædrede serier føler, at et skift til en blanding mellem Starship Troopers og Aliens, er det mest passende at gøre. Den cinematiske stemning er der da, men sammenlignes den med Valves mesterlige Half-Life 2, så falmer det hele i en rasende fart. Quake IV er en tarvelig Paul Verhoeven film, komplet med tonsvis af eksplosioner, papirtyndt manus og tåbelige skuespil-præstationer. Det er et millionshow uden egentlig indhold, og et eventyr, du efter en halv time har spillet tusindvis af gange før. Selv ikke da Kane stroggificeres og får en håndfuld nye muligheder, sker der meget i Quake IV.

Indrømmet: id Softwares grafiske motor kan levere mirakler, og gør det fra tid til anden også i Xbox 360-udgaven af spillet, men det er ligesom ikke nok. Lyskilder, reflekterende overflader, pæne objekter og spandevis af sprøjtende blod kan ikke redde Quake IV fra nærmere inspektion. Jeg er imponeret de første fem minutter, herefter så gælder det indholdet.

Spillets helt store problem er dog hastigheden. Enhver FPS er nødt til at have en klokkeren og ekstrem glidende hastighed for at virke overbevisende, Quake IV's hakker og hoster som en gammel Ford Taunus på en kold vinterdag. Det er specielt i de øjeblikke, hvor du på ladet af en svævebåd eller stående på mono-rail vogn, skyder så kuglerne sprøjter ud af geværet. I disse øjeblikke lægger id Softwares motor sig simpelthen til at sove, hvilket resulterer i, at alt fra lyden til billedet går i en sirup-agtig tilstand af dias-billeder. Du kan næsten høre din nyindkøbte Xbox 360 forsøge at udbedre skaderne ved at piske kredsene endnu hårdere, men lige lidt hjælper det.

Quake IV er gammeldags, halvkedeligt og teknisk ustabilt. Grafisk er det i øjeblikke ligeså besnærende flot som Doom, men det har været umuligt for Raven Software at holde hastigheden flydende hele vejen, og det ødelægger meget af oplevelsen. Absolut ikke et godt lanceringsspil til din nyindkøbte Xbox 360.

**_Thomas Tanggaard**

## 5/10

Grafik 7 Gameplay 5 Lyd 7 Holdbarhed 5
**Halvkedeligt actionspil på Stroggos**

# Project Gotham Racing 3

## Bizarre viser hestekræfterne i Xbox 360 frem

**Platform** Xbox 360 **Udvikler** Bizarre Creations **Udgiver** Microsoft **Genre** Driving
**Udgives** 2 december **Antal spillere** 1-8 **Testet version** PAL **Anb. Alder** 3 år

Ferrari Challenge Stradalen sniger sig forbi de 255 kilometer i timen, mens kontrollerens tiltagende rumlen lader mig vide, at bilen og jeg selv er på grænsen til, hvad der kan blive et dødeligt møde med den nærmeste mur. Stradalen, som motorsportsentusiaster har døbt det tætteste noget fartøj endnu er kommet på gud, smyger sig om næsten umulige sving, men taber terræn på de lige strækninger. Anden-pladsen føles ikke tilfredsstillende, og løbet gentages, men denne gang i mit hemmelige våben. Frem fra garagen ruller det buldrende bæst ud og lader solens stråler reflektere over den røde lakering. Ford GT'ens støjende V8 nærmest skriger på at bevise sig selv, og tordnende ud af langsiden er de lige strækninger pludselig ikke længere noget problem.

PGR-serien skulle have været Xbox'ens pendant til Sonys Gran Turismo, men skuffede. PGR 2 skulle have været den definitive grund til at gå på Xbox Live, men blev alligevel ikke det store trækplaster. Nu skal PGR 3 så overbevise købere verden over om, at Xbox 360 er fremtidens konsol, og er du til genren, har jeg svært ved at se, hvordan det tredje spil i serien kan skuffe. Fra den første menu dukker op står det klart, at Project Gotham Racing 3 i den grad er ekstraktet af de tidligere spil i serien og genren i helhed. Væk er de mange valg, væk er de mange restriktioner og regler, og væk er de idiotiske tests og træningsmissioner der forhindrer morskaben. I stedet bliver du mødt af enkle og direkte menuer, og et udbud af biler, der allerede fra starten vil kunne få det drømmende blik frem i øjnene på enhver bilentusiast.

Bizarre Creations har i stedet for at satse på hundredvis af biler, fokuseret på den nøjagtige gengivelse af firs af de mest fantastiske biler, der indtil videre er blevet produceret i denne verden. Ferrari Enzo, Ariel Atom, Mercedes McLaren SLR, Shelby GT500 og Ford GT, er kun et udpluk af mine favoritter, men foruden disse er der et kæmpe udvalg at vælge imellem, for de som har optjent pengene til det.

Med Project Gotham Racing 3 er det endelig lykkedes at finde en god middelvej mellem arkade- og seriøst bilspil, som reelt er, hvad serien har prøvet at opnå siden det originale spil. Kontrollen er denne gang veltilrettelagt og stram, mens forskellen bilerne imellem nu er langt mere udpræget end før. Hamrer du speederen i bund på Enzoen vil du eksempelvis have svært ved at styre den, mens en gradvis trykken på den vil lade dig skære igennem umuligt snørklede sving, som foregik det hele i slowmotion.
√Det var at forvente, at dette ville blive en sand kraftdemonstration i den grafiske afdeling, og mens alle bilerne, banerne og omgivelserne er himmelråbende smukke, er det faktisk de mange små detaljer, der for alvor viser, hvad den næste konsolgeneration er i stand til. At opleve spillet gennem kørerens øjne inde fra cockpittet, er det tætteste noget konsolspil endnu er kommet på følelsen af at sidde i et af de store arkadekabinetter, som Segas F355. PGR 3 er langt fra det perfekte bilspil, og vil muligvis skuffe de, der havde regnet med noget helt nyt. For nye Xbox 360-ejere, som gerne vil have et poleret, ultrasolidt og fantastisk spilbart bilspil, bør PGR 3 dog købes sammen med konsollen.

**_Thomas Nielsen**

## 8/10

Grafik 9 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhed 8
**Uoriginal, men ekstrem solid racer**

# TRUE CRIME
## NEW YORK CITY

"BLACKER, HARSHER, WILDER AT HEART."
– OFFICIAL PLAYSTATION 2 MAGAZINE, UK

**NOVEMBER**

TRUE CONFLICT. TRUE POWER. TRUE NEW YORK.

TRUECRIME.COM

18+ www.pegi.info

PlayStation 2 | XBOX | NINTENDO GAMECUBE | luxoflux

ACTIVISION

activision.com

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and True Crime are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Luxoflux. "PlayStation" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox 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.

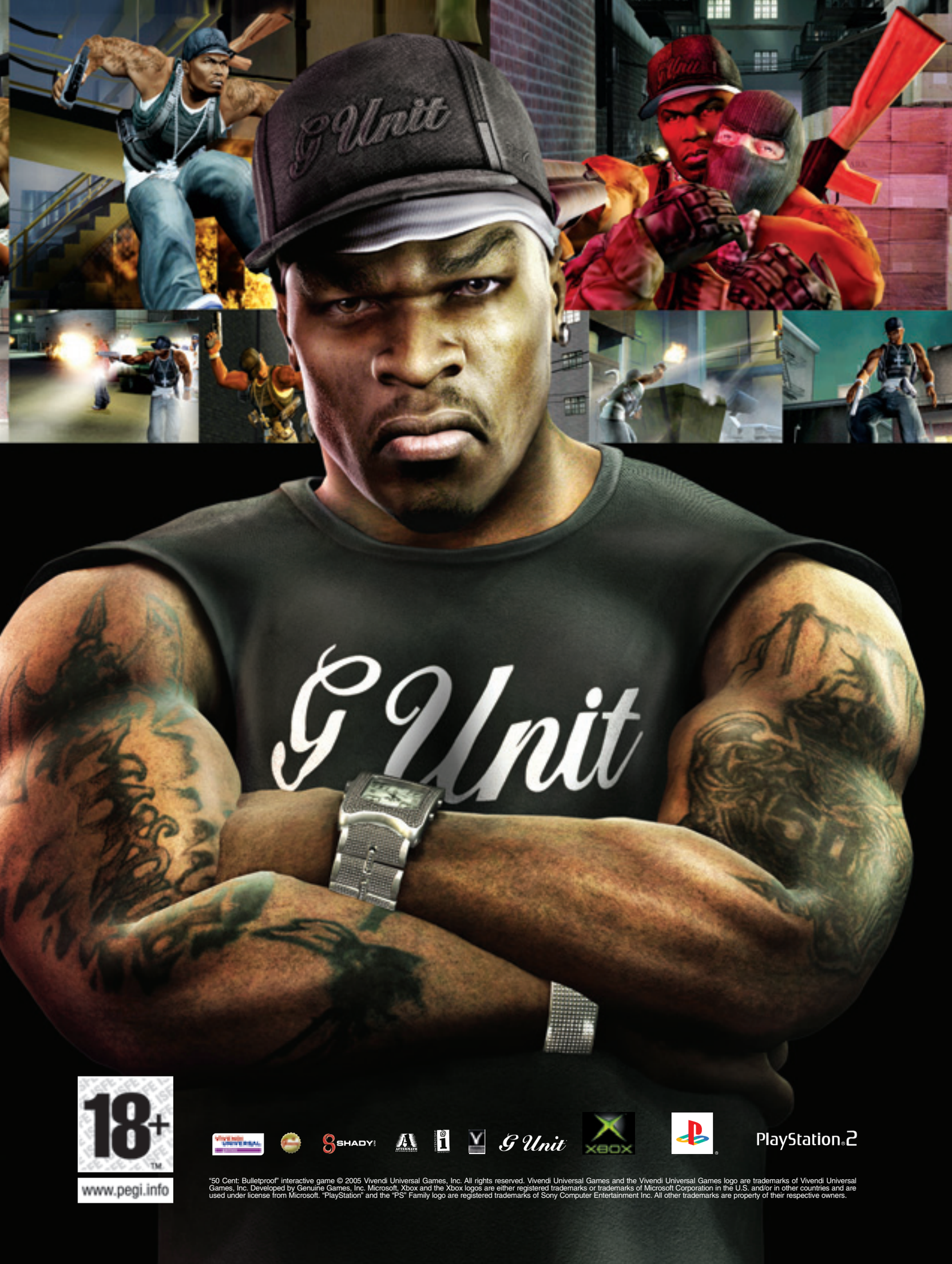
50 CENT Bulletproof

# DEN ULTIMATIVE 50 CENT OPLEVELSE.
# HANS MUSIK - HANS VIDEOER - HANS SPIL

**RYD FJENDER AF VEJEN MED MERE END 25 DRAMATISKE COUNTER-KILL MOVES - GØR DIG KLAR TIL KAMP MED EN BUNKE FORSKELLIGE VÅBEN, LIGE FRA SMÅ HÅNDVÅBEN TIL STORE RAKETSTYR - BRUG DINE FJENDER SOM SKJOLD, STJÆL DERES VÆRDIER OG TVING INFORMATION UD AF DEM - BRUG TAKTISKE OG STRATEGISKE UNDVIGE MANØVRE FOR AT FORBLIVE I LIVE MENS KUGLERNE FLYVER OM ØRENE PÅ DIG - SKREVET AF EMMY PRISVINDEREN TERRY WINTER, PRODUCEREN PÅ SOPRANOS®**

- **INDHOLDER HVAD DER SVARER TIL 4 CDÍER MED MUSIK FRA 50 CENT OG G-UNIT**
- **EN BUNKE MUSIKVIDEOER MED 50 CENT OG G-UNIT**

**PÅ GADEN 25. NOVEMBER 2005** www.50centbulletproof.com www.50cent.com




"50 Cent: Bulletproof" interactive game © 2005 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. Developed by Genuine Games, Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are property of their respective owners.

Når ildkugler buldrer ned i baggrunden og ildrøde drager flyver hen over himlen, så er Kameo en ekstrem smuk oplevelse.

XBOX 360

# Kameo: Elements Of Powers

## Rares fortryllende fe-prinsesse svæver stadig, men magien er falmet

### Information

**Platform** Xbox 360
**Udvikler** Rare
**Udgiver** Microsoft
**Genre** Action/RPG
**Udgivelse** 2 december
**Antal spillere** 1-2
**Anb. Alder** 12 år
**Testet version** PAL

**Plus** Flot grafik. Masser af variation. God lyd. Velfungerende kontrol.

**Minus** Dårligt kamera. Lineært oplæg og plot. Mislykket combo-system.

Det her er fortællingen om et lille engelsk firma i Twycross, der var blevet pålagt opgaven, at skulle producere det ene fantastiske eventyr efter det andet, for at tilfredsstille kongen og hele kongeriget. Altid sad de og slavede i deres ellers smukke omgivelser i det engelske landskab. Men en dag blev det enorme pres for meget og efterhånden begyndte eventyrerne til forveksling at minde om hinanden. Noget måtte ske, noget skulle gøres anderledes, så holdet låste sig inde i årevis for at arbejde på det definitive eventyr, et eventyr, der skulle genoprette troen på dets nærmest magiske evner som historiefortæller.

Langt væk fra omverdenen blev der bikset og bakset i årevis, lige indtil den skæbnesvangre dag, hvor Kongen krævede at få præsenteret resultatet. Det hele startede godt ud med poetiske beskrivelser af eventyrlige verdener, farvefulde helte og faretruende monstre, men ganske langsomt gik det op for Kongen, at eventyret var det samme, som han havde hørt adskillige gange før, bare i en ny indpakning.

Man må efterhånden spørge sig selv, om succesen fra de sagnomspundne Nintendo 64-dage, er blevet til en forbandelse, der til evig tid vil jagte den engelske udvikler fra Twycross. Kameo har måttet igennem så grueligt meget, og lige som det så ud til, at spillet var klar til udgivelse, blev det flyttet til Xbox 360. Skiven har nu snurret i kræftværket de sidste par dage, og selvom der ikke er nogen tvivl om, at Rare kan sit kram, opnår Kameo aldrig at blive mere end et vigtigt flueben på checklisten over de genrer, der skal være repræsenteret, ved lanceringen af enhver ny konsol. Med en baggrundshistorie, der bliver forklaret på ganske få sekunder, smides du direkte ind i en eventyrlig verden, der står klar til at tage hånd om enhver eventyrer der måtte have forvildet sig ind i dette magiske univers. Efter at spillet har sikret sig, at du reelt kender alle facetter af det i forvejen ekstremt enkle kontrolsystem, får du lov til på egne ben at træde ud i Kameo underskønne skinnende verden, der fuldstændigt ubekymret smider om sig med mere grafisk lir, end hjernen de første par minutter er i stand til at absorbere. Verdenen sprudler af liv, farver og overdådige grafiske detaljer, mere eller mindre fordi den kan. Rare har på intet tidspunkt tænkt i begræns-ninger eller været bange for at spillet ikke kunne afvikles helt flydende, og det siger en del om konsollens umådelige kræfter.

Måske netop fordi teknikken i den grad er på plads, virker det som om, Rare i andre henseender har sparet på de innovative lyster. Kameo er på godt og ondt præcis ligeså skabelonskåret som Starfox Adventures i sin tid var på GameCube - også selvom der ikke bydes på det samme træge indsamlingsvirvar. Indsamlingen og udnyttelsen

### Et andet syn

Alle på redaktionen ved at jeg har svært ved at sige nej tak til et godt eventyr i action-genren - og langt hen af vejen er det præcis hvad Kameo er. Dog er det virkelig af den gamle skole, og set så mange gange før, at jeg har svært ved ikke at føle en vis form for deja vu når jeg skifter form, tæver farverige fjender og løser gåder. Men sjovt er det. **7/10**
**_Thomas Tanggaard**

Kameos verden er stor, farverig og enorm indbydende. At gå på opdagelse i den smukke eventyrverden er en fornøjelse i sig selv. Spillet viser helt klart potentialet i Microsofts maskine frem. Gameplay-mæssigt er det dog lidt gammeldags og har du spillet eksempelvis et Zelda-spil, er der intet nyt i Kameo.

af de forskellige figurer er spillets største trækplaster, men er alt for ordinært og forsimplet implementeret i Kameo Hver gang du opsamler en ny evne, kan du være ganske sikker på, at jagten på den næste evne vil være en vej fyldt med alle de opgaver, udvikleren har kunnet finde på, til den nyeste rekvirerede evne, for herefter ikke at blive benyttet igen. Opbygningen minder til forveksling om en opdateret version af "find den gule nøgle til den gule dør"-konceptet, vi kender fra Doom-spillene, og holder ganske enkelt ikke mere, når mulighederne åbenlyst har været der til at lave noget langt bedre. Og uanset størrelsen på universet, formår Rare heller ikke at skjule den åbenlyse lineære vej gennem det hele.

De absolut største spørgsmål til Kameo bør dog stilles i forhold til, hvordan Rare kan fejle i at ramme nogle af spillets, og dermed også genrens, mest basale elementer så skævt, som det reelt gør. Den flotte grafik og de ekstrem mange detaljer, der hele tiden fylder skærmen, lader ofte overblikket syne hen i et regulært rod. Kameraet har svært ved at forholde sig til, at det skal være på det rigtige sted, frem for hele tiden at sørge for at opfange den allerbedste vinkel. Ligeledes er kampsystemet fuld af huller, der hurtigt betyder, at man skifter til den nemmeste måde at komme af med fjenderne på, frem for at benytte det indbyggede combo-system, Rare tidligere har slået så hårdt på tromme for. Det halvlunke Alter Echo klarede på glimrende vis, at lade spillere skifte mellem forskellige former for at opbygge kombinationer, men i Kameo er det næsten umuligt, og nærmest ikke besværet værd.

Kameo: Elements of Power er på ingen måde et skidt spil, men snarere et offer for en genre, der har udviklet sig hurtigere end udvikleren har været i stand til at følge med - og det kan ses. Det er et spil, der vil byde på cirka otte timers fornøjeligt gameplay, men nok ikke vil blive taget frem igen, så snart konsollens virkelig stærke titler begynder at komme på hylderne herhjemme.

**_Thomas Nielsen**

## 7/10

Grafik 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 7

**Poleret, men set et utal af gange før**

# Battlefield 2: Special Forces

## Kampklare elitesoldater og tåregasgranater

**Platform** PC **Udvikler** Digital Illusions, Canada **Udgiver** EA **Genre** Action
**Udgives** Ude nu **Antal spillere** 1-32 **Testet version** Guld **Anb. Alder** 16 år

Det skal ikke være nogen hemmelighed, at jeg i BF2 føler mig mere som en ubetydelig størrelse i rollen som fodtudse, end jeg gjorde i de tidligere spil. Tanks, fly og helikoptere kan hurtigt gøre kål på dig, hvis ikke du er en hærdet zigzag-løber. Hvis du som jeg for det meste befinder dig rendende rundt på to fødder, så er Special Forces en adrenalinindsprøjtning af den slagkraftige slags. Denne udvidelse fokuserer nemlig på infanterisiden i Battlefield 2 og introducerer en flok hårdkogte drenge, som er eksperter i brugen af listige gadgets og dødbringende skyts. Special Forces er ikke bare en udvidelse af den traditionelle slags, som rummer flere baner, våben og enheder – dette er selvfølgelig en stor del af det – men her er også tale om en reel ny oplevelse på gameplay-fronten.

På mange måder tager Special Forces ikke alene serien i en lidt anden retning, men på sin vis tages kampen også op imod Counter-Strike. Battlefield har altid haft en meget åben fornemmelse, da man ofte trasker gennem store landområder, eller bruger et fly som taxi (hvilket hærdede piloter hader – beklager gutter) og sjældent er indendørs, mens Counter-Strike fokuserer på snørklede gange, store komplekser og bygninger.

Med Special Forces bringes disse to typer mere sammen og du kan med ét spil, nu få det bedste af to verdener… og så lige et stænk Splinter Cell. Derfor er de otte tilhørende baner også opbygget en del anderledes end vi har set før i BF2. Der er nu lagt større vægt på indendørs-arealerne, som, udover at være mere interaktive, er langt mere detaljerede og spændende at føre heftige skudduelle i. Spillet introducerer en række specialenheder, man kan vælge imellem, såsom de klassiske Navy Seals, Spetznas, SAS og så videre. Nu får vi også flashbangs og tåregasgranater i Battlefield – ikke-dødelige våben, som kan være uhyre effektive til at skabe kaos og forvirring hos fjenden. Som Electronic Arts også lægger op til, så er der nu i langt højere grad lagt op til teambaseret samarbejde, end i det normale Battlefield-ramasjang. En velsmurt gruppe af elitesoldater kan nå at kaste et par flashbangs, fire sig ned af muren og derefter dræbe fjenden, inden det nogensinde gik op for dem, hvad der skete. Heldigvis er der også noget til de mere køretøj-fikserede Battlefield-fans. Af de ti nye typer køretøjer, må den lille frække firehjuls-trækker af en cross-maskine være den sjoveste tilføjelse.

Special Forces bringer ikke blot flere enheder og baner til fadet, men den forfriskende, anderledes indgangsvinkel til en udvidelse er absolut velset. De tætte sammenstød i bygninger og det, at der i højere grad er lagt op til list, klæder Battlefield 2 glimrende. Variationen mellem, at spille de normale baner og dem i Special Forces, forlænger desuden den overordnede holdbarhed markant.

**_Steen Marquard**

## 8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8

**Nu med lidt Splinter Cell og Counter-Strike**

# Need For Speed: Most Wanted

## Vilde politijagter og hæsblæsende gadekørsel

**Platform** Xbox 360 **Udvikler** EA **Udgiver** EA **Genre** Driving
**Udgives** 2 december **Antal spillere** 1-4 **Testet version** PAL **Anb. Alder** 12 år

Need for Speed-serien har stort set været over hele landkortet. Fra at være en standard arkade-racer, har spillet forgrenet sig til flere forskellige franchises og derved gameplay-koncepter. Underground fokuserede på gaderæs og hele kulturen omkring den Fast and Furious-inspirerede del af befolkning, som elsker at pimpe deres bil og presse sidste benzindråbe til det yderste. I Most Wanted kombinerer udviklerne dog temaet Underground med det fra Hot Pursuit, som centrerede rundt om vilde biljagter med politiet i hælene.

Jeg startede min notoriske karriere med at møde det lokale slæng indenfor gaderace-miljøet i spillets Career-mode, som på klassisk manér satte mig i rollen som den unge og uerfarne knøs, som skulle vinde hæder og ære via halsbrækkende kørsel og andre livsfarlige stunts i den boldgade. Lidt a la Grand Theft Auto, er denne mode opbygget efter freeroaming-princippet. Men klap lige hesten, EA, der er ganske vist masser af kilometer asfalt at udforske, men man er ikke i tvivl om, at der blot er tale om en forstørret bane af den traditionelle slags, når store betonklodser og andet i den dur blokerer mange af vejene. Så det er nok mest freeroaming med spændetrøje på.

Bilerne er i sagens natur hele omdrejningspunktet, og mulighederne er mange. Ikke alene har Electronic Arts alle de rigtige licenser til bilerne, så du kommer til at boltre dig rundt i BMW, Mazda, Chrysler og så videre, du kan endda udstyre den rullende potensforlænger helt efter eget hoved. Og jeg skal da lige love for, at bilerne kan få påmonteret alskens grej, lige fra det ultra seje over i noget, der er lige en tand for Brian-agtigt, men det må du jo selv ligge og rode med.

Men tag det lige roligt, inden du begynder at sidde og savle motorolie over de mange lækre ting. Der er ridser i lakken, desværre. På trods af, at Most Wanted måske på papiret får Need for Speed-serien i en ny retning, så er der alligevel tale om et gammelt opkog på nye flasker. Det hele føles som en gentagelse af sig selv, men den største dødssynd må ubetinget være, at skidtet hakker, eller ofte går væsentligt ned i frames. Her sad jeg så med alle min talenter og måbede over, at spillet langt fra er optimeret til 360'eren. Når fart og feel netop skal være i højsædet, så føles hakkeriet som at bruge sin sprinkler uden at have en forrude; ergo det svier i øjnene.

Du skal derfor være mere end entusiastisk med NFS-serien, for at have lyst til at ofre dine hårde kontanter på denne lanceringstitel. Som du nok kan høre er der gennemgående slet ikke tale om et dårligt spil, jeg forventer mig bare mere når der er tale om et spil til fremtidens langt stærkere konsol.

**_Steen Marquard**

## 6/10

Grafik 8 Gameplay 6 Lyd 8 Holdbarhed 7
**Pæn, men teknisk ustabilt gaderacer**

Most Wanted blander Hot Pursuit med Underground, uden rigtig at få noget sprudlende ud af det. Der er dog en god fornemmelse af fra i det seneste Need for Speed-spil og grafikken er ret lækker.

# Call of Duty 2

## Velkommen tilbage til krigshelvede, soldat!

**Platform** Xbox 360 **Udvikler** Infinity Ward **Udgiver** Activision **Genre** Action
**Udgives** Ude nu **Antal spillere** 1-16 **Testet version** PAL **Anb. Alder** 16 år

Infinity Ward har gjort det igen. De har skabt et sandt Anden Verdenskrigs-epos, der er mindst lige så gennemført og fabelagtigt som det første. De tre kampagner, der fører dig igennem Rusland, Afrika og Frankrig, som henholdsvis russerne, englænderne og amerikanerne, er mildt sagt blændende. Desværre er der ikke blevet plads til så mange af de store, episke slag, som vi så i Call of Duty. De fleste missioner foregår i små, tætpakkede områder, hvor man for det meste er så tæt på de forbandende prøjsere, at man kan lugte deres modbydelige sauerkrautånde. Selvom missionerne er forholdsvis lineært opbyggede, er det ikke noget man tænker over, med mindre man spiller i timevis uden at holde pause.

Call of Duty 2 er i bund og grund en regulær skydeteltsoplevelse, men det gør ikke noget, for spillets intensitet holder dig limet til din sofa hele vejen igennem. I mine udskejelser som soldat, nedkaldte jeg morterild over fjendtlige kampvogne, forsvarede vigtige positioner fra invaderende horder af tyskere, ja, jeg mejede endda tyskere ned bag min trygge maskingeværsrede – og der blev endnu engang mulighed for at stifte bekendtskab med Omahas farlige kyst – for blot at nævne, hvor meget der egentlig er at komme efter i den stort anlagte toer.

Call of Duty 2 fokuserer i langt højere grad på landsbymissionerne, hvor du og din gruppe skal infiltrere og overtage fjendtlige positioner. Disse skyd-alt-du-ser-missioner er intense fra start til slut, om end de mangler en smule variation i længden. Dette opvejes dog imidlertid af det brede våbenarsenal, de forbløffende kraftige lydeffekter og den på alle måder næstegenerationsværdige grafik. Værre bliver det hele ikke af, at spillet atter engang har mange af de såkaldte scriptede sekvenser, der er med til at sikre en reel cinematisk fornemmelse. Efter du har besejret en af spillets mange, intense missioner, føler du dig som en regulær Hollywood-helt, når den Pearl Harbor-møder-Saving Private Ryan-agtige fortryllende orkestrale musik, lister sig sanseligt ind i dine øregange. Lydsiden er en Oscar værdig, mens grafikken fortjener en pæredansk Bodil.

Infinity Ward har fuldstændig tjek på hvordan man skruer et af de mest hæsblæsende action-spil sammen nogensinde. Det er virkelig solidt.

Der er øjeblikke i Call of Duty 2, der virkelig får dig til at huske, hvorfor du egentlig spiller den her slags spil. Eksplosionerne har aldrig set mere virkelighedstro ud, røgeffekterne er helt fantastiske, mens spillets teksturer og vejreffekter er knivskarpe. Når du gang på gang hører tyskerne kvæles af geværild og granatsplinter, mindes du om, at de trods deres gerninger også var mennesker – dette giver en uhyggelig og ubehagelig realisme, og jokker lidt på ens samvittighed.

Eftersom det jo er lige ved at være jul, vil jeg stærkt anbefale julemanden at sende sine små fabriksslavenisser på overarbejde, så de kan pakke en pokkers masse Call of Duty 2-spilbokse ind. Hvis man er en af dem, der investerer i en Xbox 360, er det en af de titler, der så absolut skal ejes – og spillet skal så afgjort have en af de højeste prioriteringer på dette års juleønskeliste. Selvom jeg hungrer efter flere, store, episke slag, må jeg nok alligevel indrømme at Call of Duty 2 er yderst fyldestgørende, som det er.

**_Nicolas Elmøe**

## 8/10

Grafik 9 Gameplay 8 Lyd 10 Holdbarhed 8
**Prøjsere, panserkampvogne og våben**

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft Game Studios logo, Perfect Dark Zero, Rare, the Rare logo, the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of the Microsoft corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

Jump in.

XBOX 360

Der er ikke sparet på noget i PSP-udgaven. Hver gade, skilt og bygning er minutiøst genskabt på det håndholdte format.

VI ♥ DIG

# GTA: Liberty City Stories

## Tag tilbage til Rockstars New York for at blive en ægte gangsterboss

### Information

**Platform** PSP
**Udvikler** Rockstar Leeds
**Udgiver** Take Two
**Genre** Action
**Udgivelse** 2 december
**Antal spillere** 1-6
**Anb. Alder** 18 år
**Testet version** Europa

**Plus** Interessante missioner. God styring af bilerne. Ekstrem god humor og atmosfære.

**Minus** Sigte-systemet. Den skiftende svær-hedsgrad. Det smalle udvalg af musik.

Liberty City er velkendt territorium. Byens Red Light-distrikt ligner sig selv. Nede i Hepburn Heights er den spraglede park erstattet af et mindre byggerod, men det er dog til at genkende. Ude ved Harwood står skrotknuseren stadig og fladmaser biler og i Portland Harbor summer kansasklædte havnearbejdere rundt mellem kasser og gaffeltrucks. Det er ved at være et stykke tid siden jeg sidst gjorde byen usikker, men nu er jeg tilbage i Rockstars hyldest til New York, klar til at plyndre, dræbe, snyde og tæve mig til toppen af fødekæden i det kriminelle miljø.

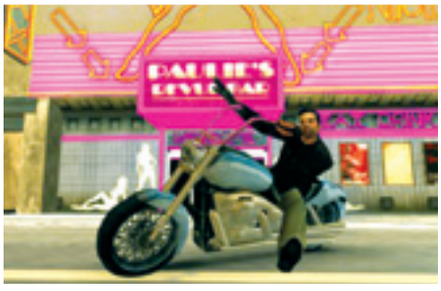
Grand Theft Auto: Liberty City Stories er Rockstars første forsøg på at presse kilometervis af virtuel vej og by ned i Sonys håndholdte maskine og forhåbentlig skabe en ligeså så stor spildille som de andre episoder har gjort det på bl.a. PlayStation 2. Liberty City Stories er som sådan ikke nyt, da det genbruger teaterkulisserne fra seriens tredje og ifølge mig bedste kapitel, men tiden er skruet et par år tilbage og din digitale avatar er Toni Cipriani, en glat italiener med masser af pomade i håret, der netop er vendt hjem efter en længere tid i fængsel – naturligvis for noget han ikke har gjort.

Velankommet til byen møder han Salvatore Leone, gudfaderen der også stak dig småjobs og missioner i Grand Theft Auto III, og inden længe begynder de små ikoner at sprænge frem på kortet, nøjagtig som de altid har gjort det. Desværre starter Liberty City rimelig svagt, givetvis for at byde nyklækkede PSP-ejere velkommen på en ordentlig måde. De første mange missioner er træge småjobs, hvor du fragter en eller flere personer rundt i den summende metropolis for håndører. Sigtesystemet er stadig opfundet i helvede og viser, specielt i Liberty City Stories, sit grimme ansigt mere end én gang ved at lade dig sigte på fuldstændig ligegyldige indbyggere på den anden side af fortovet, i stedet for den bandeleder fra triaderne, der nu står foran dig med et boldtræ og tæver løs på dig. Jeg har altid hadet det og uanset hvad selv de mest dedikerede spillere siger, så er det stadig Rockstars helt store akilleshæl.

Til gengæld er missionerne i denne omgang helt vidunderlige. I stedet for som i Vice City og specielt San Andreas, at styre dig præcis gennem forløbet, så er der igen lagt op til, at du løser opgaverne som det passer dig – og det er befriende. Biler kan hobes op i en hvilken som helst gade for at få en forbryderbande til at stoppe deres lastbil, smutveje kan tages gennem smalle alleer i jagten på en motorcyklist, granater smides fra toppen af bygninger for at stoppe en hel bande og skrotknusere spærres med en tonstung skraldebil, så et specielt hidsigt kobbel af forbrydere ikke kan knuse Leone-

### Et andet syn

Liberty City Stories føles som at vende hjem. PSP-udgaven, der foregår i den bedste af Rockstars tre byer, er et blændende bekendtskab hele vejen. Hidsige biljagter, drabelige skuddueller og en tyk stemning er med til at gøre dette spil til at absolut PSP-favorit. Rasende godt. **9/10**
**_Petter Engelin**



Motorcyklerne som blev en del af serien med Vice City, har naturligvis fået plads i Liberty City Stories. En lang række af seriens mest interessante våben er også tilbage med fornyet kraft. I multiplayer delen er redaktionens favorit blevet et par Molotov-cocktails.

klanens chef Salvatore. Engang imellem går det dog galt for balancen i spillet. Du kan spille ti missioner, der kan gennemføres første eller anden gang, for derefter at komme til en, der er så himmelråbende svær, at du flere timer senere stadig er nødt til at bakke ud af garagen og kører ud til selv samme opgave endnu engang.

Humoren er virkelig i højsædet i denne omgang og specielt i de missioner som Toni udfører for sin egen mor. Her spilles der på sønnens forgæves forsøg på at behage sin mor, hvilket betyder at han må ræse mod byens bedste gaderacer og hugge en nærliggende slagter i små bidder.

Visuelt er Liberty City Stories vidunderligt. Spillet har nærmest ikke mistet nogen detaljer eller polygoner på turen fra PlayStation 2 til PSP og det er imponerende. Du kan stadig se langt fra byens knejsende højhuse og bilerne, der naturligvis bliver mere og mere smadrede, som du drøner rundt med speederen i bunden, ser fabelagtige ud.

Desværre viser UMD-formatet også, at det ikke er alt der kan lade sig gøre på en PSP. De utallige radiostationer er der stadig, men rotationen af musik er barberet væsentlig ned, naturligvis på grund af pladsmanglen, og det tager en del af stemningen væk. Alle historiemæssige sekvenser er også holdt til et absolut minimum, mest af alt fordi tale igen fylder op på den lille disc. Når talen endelig toner frem er det tydeligt at høre, at de er downsamplet end del, hvilket giver en lidt underlig metallisk rørlyd.

Som noget nyt er der i Liberty City Stories inkluderet en multiplayer-funktion. Nu kan du sammen med op til fem andre spillere koble dig op via WiFi-funktionen og gå på jagt efter hinanden i både Survivor-kampe, opgaver hvor du skal stjæle din modstanders bil og køre den hjem til dig selv osv.

Jeg må ærligt indrømme, at jeg ikke havde troet, at jeg igen ville kunne dele et 9-tal ud til et Grand Theft Auto-spil, men efter at have spillet PSP-udgaven er min interesse for serien igen på det højeste. Det er blændende.

**_Thomas Tanggaard**

## 9/10

Grafik 8 Gameplay 9 Lyd 6 Holdbarhed 9
**Smukt, håndholdt sandkasse-epos**

# Battalion Wars

## Selvironisk krigsførelse fra engelske Kuju

**Platform** GC **Udvikler** Kuju Entertainment **Udgiver** Nintendo **Genre** Strategi
**Udgives** 9 december **Antal spillere** 1-2 **Testet version** NTSC **Anb. Alder** 12 år

Battalion Wars har det uskyldsrene tegneserielook og den søde lydside, som flere andre af Nintendos serier, men både sværhedsgraden og krigstemaet hiver spillet i anden retning. Du træder ind i rollen som den unavngivne kommandør fra Western Frontier Army, som er i krig med det tilgrænsende Tundran Empire. Lige under overfladen gemmer sig et klassisk koldkrigsscenarium, hvor forholdet mellem de to nationer tilspidses dag for dag. Koblingen til den virkelige verden lider dog et kærkomment knæk, da den respektløse Xylvania-vampyrrace kommer ind i billedet og forbryder sig mod alle vedtagne krigslove.

Battation Wars er et actionspil med en stor portion realtidsstrategi. Ingen af delene kan stå alene. Man når ingen vegne ved at fare frem med alle tilgængelige enheder, men omvendt går man også galt i byen ved at tro, at man kan vinde ved bare at sidde og trække i snorene. Interfacet er svært at blive fortrolig med, da Kuju har lagt mange funktioner ned på få taster, men når du først mestrer det, ligger mulighederne åbne. Du kan styre hele styrken, udvalgte enheder, selv en enkelt soldat eller et køretøj og nemt vælge, hvilken enhed, du selv vil styre på slagmarken. Enhederne kan beordres til at stå vagt eller følge dig, gå i kødet på en bestemt fjende eller flyttes til en specifik position. Det gælder om at udnytte sine enheder optimalt. At sætte bazooka-folkene til at skyde infanterister, er både strategisk vovet og dårlig ressource-udnyttelse, og selvom de er trænet til at udslette tungt artilleri, skal de støttes af andre tropper, og helst en kampvogn, når de sættes til at tilintetgøre svært fjendtligt skyts. Assaultstyrker, infanterister, soldater med flammekastere, kampvogne, antiluftskyts, helikoptere og de i alt over 20 forskellige enheder skal placeres rigtigt, i det korrekte antal med de korrekte støttestyrker og over for de rigtige fjender, for at kampen skal falde ud til spillerens fordel.

Det hele skal dog gå så hurtigt, at manøvrefriheden – og dermed også den overordnede strategi – ofres. Jeg sidder som konsolelsker og skriger efter mus og tastatur. Desuden er AI'en ikke altid knivskarp. Alt for ofte står et helt geled og triller tommelfingre få meter bag frontlinjen, mens deres kammerater falder om som fluer.

Battalion Wars henvender sig ikke til alle. Mange vil sikkert finde det vanskeligt at lege infanterist og hærleder samtidigt. Det gør dog ikke spillet dårligt, og der er med garanti mange, som ikke vil føle sig kvalt af den ret komplekse styring. Kan man lide både strategi og action, er der meget at hente i Battalion Wars. Det kræver dog, at man synes om begge genrer og kan leve med, at hverken strategi- eller actiondelen isoleret set er særligt dybe, og at de til tider snubler over hinanden.

**_Henrik Bach**

## 7/10

Grafik 7 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 6
**Velfungerende, men noget snørklet RTS**

Kuju Entertainment har virkelig brugt alle knapper på Nintendos joypad, hvilket både er en velsignelse og et onde. Overblikket er med det samme væk og i intense kampe er det let at lave fatale kontrol-fejl.

Be prepared
for the terror
that will come
with Christmas...
PC
GRAVITY
TRIGGER
12+
www.pegi.info
gamesrouter
www.GamesRouter.com

R.O.S.E. Online © 2005 GamesRouter. All Rights Reserved. Developed by Triggersoft. Published by Gravity and Distributed by GamesRouter in Europe. All trademarks are property of their respective owners.

# NBA Live 06

## Find Spalding-bolden frem og indtag gulvet

**Platform** Xbox 360 **Udvikler** EA **Udgiver** EA **Genre** Sport
**Udgives** 2 december **Antal spillere** 1-4 **Testet version** PAL **Anb. Alder** 3 år

Allerede her i Microsofts spæde lancering af Xbox 360, er EA godt i gang med at piske HD-æraen på samme måde, som de ville ethvert af deres egne brands. EA HD, der toner frem i nydelig sameksistens med firmaets eget logo, varsler fagre nye verden. Det er en helt ny form for underholdning, en mere levende udgave af firmaets utallige sportsspil. Du er selv med på banen, sveden hagler ned ad din krop, og alle muskler i kroppen gør ondt. Og så står det hele knivskarpt, nøjagtig som i virkeligheden. Det er naturligvis en omgang opkogt gejl, men i det mindste er NBA Live 06, der i øvrigt er bygget op fra grunden i stedet for at være en konvertering, et rigtig godt eksempel på, at Xbox 360'erens kræfter kan bruges til andet end en poleret, realistisk overflade.

Og lad mig så lige slå noget fast med det samme: Jo, der er ingen franchise-mode, ingen slam dunk-konkurrencer, ingen dynasty-mode og slet ingen All Star-event ting. Det her er tilbage til det grundlæggende i sporten, til dig, et højtpoleret trægulv og fire holdkammerater. Det er basketball med et højt tempo og masser af fede finesser. Og det virker fra første øjeblik. EA har nemlig ikke kun forsøgt at fylde på med nye grafiske finurligheder. AI'en, der er så bydende vigtig, når nu der ikke er nogen mulighed for at møde dine venner via Xbox Live, er knivskarp fra første øjeblik. Hvis du kalder et system, og jeg er stor fan af min gamle træners State-offensiv, komplet med screeninger og frispillede forwards, så går drengene i gang med det øjeblikkeligt. Når du afleverer ind til posten træder alle andre på holdet væk, så din power-forward kan få plads til sit arbejde. Når din tre-point skytte skal have det frie skud, laves der screeninger og bolden sendes hurtigt rundt holdet imellem. Alle pladser udfyldes på bedste vis, og dermed ender NBA Live 06 med at blive alt andet end en tam omgang run-and-gun basketball, med spektakulære dunk og ally hoops, hvilket vil behage en ægte basket-fanatiker.

Dine modstandere er mindst lige så gode og det betyder, at du ikke kan efterlade en af mod-spillerne frie i et halvsløset zoneforsvar, da AI'en nok skal finde frem til ham og sønderdunke eller skyde dig ud af banen. Visuelt er NBA Live 06 også noget af en mundfuld. Spillerne sveder så perlerne pibler frem på huden, lyset funkler henover det polerede trægulv, og under et straffekast virker NBA's mange superatleter skræmmende realistiske, i både animation og udtryk.

Det er dog ikke alt i NBA Live 06, der funkler. Animationerne hænger stadig ikke sammen fra sekvens til sekvens, hvilket får nogle af dine mest imponerende fodfinter og dunk til at virke en smule amputerede. På grund af de haltende animationer, mister du også fra tid til anden følelsen med spillerne. Dette sker specielt når du støder ind i en modstander og to modstridende animationer gnider sig op ad hinanden. For mig, og jeg spiller selv basketball, er NBA Live 06 uden alt sit ekstra fyld, præcis det slags basketball-spil, jeg elsker at smide i maskinen. Hvis EA kan få pudset animationerne af til næste års udgave, sørge for at der ingen nedsættelser er i hastigheden og minimere loadtiderne, så kan NBA Live 06 blive min foretrukne sportsserie.

**_Thomas Tanggaard**

**8/10**

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 6 Holdbarhed 7
**Velfungerende basketball-oplevelse**

# Amped 3

## Indtag løjperne i et lyserødt kaninkostume

**Platform** Xbox 360 **Udvikler** 2K Sports **Udgiver** 2K Games **Genre** Sport
**Udgives** 2 december **Antal spillere** 1-2 **Testet version** PAL **Anb. Alder** 12 år

Hold da op, der er for alvor lagt op til gak og løjer i Amped 3. Jeg har selv været med på snowboard-vognen (brættet) siden Coolboarders til den første PlayStation, hvor SSX så også kom ind og vandt mit iskolde hjerte, med sin velpolerede stil og gameplay.

Ganske vist er SSX-serien funky og fuld af humor, men Amped 3 giver den da fuld skrue på et helt andet plan. Magen til psykedeliske menuer og mellemsekvenser skal man lede længe efter, og spillets story-mode er gennemsyret af fuldstændig crazy indslag. Som f.eks. at du starter med en stor lyserød kanindragt på, siddende mageligt i skiliften med dit snowboard på fødderne – det er da humor på højt plan. Eller hvad?

Når den umiddelbare begejstring over de fede mellemsekvenser og menuer dog har lagt sig, så opdagede jeg hurtigt, at alt liret egentlig har til hovedformål at skjule over spillets halvlukne gameplay. Og du kan nok gisne om, at det hurtigt stod klart, at Amped 3 er langt fra at være top dollar. Selvom de har nappet lidt hist og her, bl.a. fra SSX når det kommer til styring, tossede tricks og snørklede løjper, så afhjælper det simpelthen ikke det lidt for konturløse oplevelse, når slaget skal stå ned af de glatte løjper.

Jeg spillede for nylig det seneste Tony Hawk-spil, hvor konceptet på mange måder er til at sammenligne med Amped. Du nemlig får en lang række mere eller mindre fjollede opgaver, du skal udføre på de forskellige baner, enten for at få råd til nyt gear og/eller for at imponere de lokale skibumser. Undervejs kan der samles alt mulig tingel tangel op og udføres halsbrækkende tricks – lyder det bekendt? Det begyndte derfor forfærdeligt hurtigt, at føles som noget, jeg havde spillet før. Ganske vist havde jeg muligheden for at bytte snowboardet ud med en snescooter og tøffe rundt i de store hvide miljøer, men jeg havde nu engang sat skiven i for at blive underholdt på anden vis.

Ensformigheden haler langsomt men stødt ind på én, når man drøner ned af bjergsiden. Den største underholdning fandt jeg faktisk i den visuelle stil, hvor udviklerne vist har røget fjolletobak og leget med alt lige fra stop-motion-dukker til oldschool pixelfigurer. Det er iøvrigt også frækt at kunne zoome ind på hele bjerget i real time, plante sin finger på et sted man gerne vil hen også ellers lande der øjeblikket.

Gakket og fuld af pjank og fjas er Amped 3 uden tvivl men du kan kun komme så og så langt med tiltræk´-kende indpakning, hvis gaven er de samme kedelige skisokker, du fik sidste år. Jeg havde forventet et hæsblæsende spil med masser af seje udfordringer, men i stedet er der dømt kejserens nye klæder, og snowboard-oplevelsen ender som meget middelmådig omgang. Der er derfor dømt sylter (ja, det hedder en "vasker" på Falster) med grus i til 2K Sports, så stram jer an til næste gang gutter.

**_Steen Marquard**

**6/10**

Grafik 6 Gameplay 7 Lyd 6 Holdbarhed 6
**Slå brættet op og gak løs på løjpen**

Jak™ X © 2005 Sony Computer Entertainment America, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog Inc. Jak™ X is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.

Flot ser det ud, når du drager ud i Anden Verdenskrig, men der går ikke længe før en følelse af deja vu sætter ind. Du har spillet det hele før, hørt historien tusindvis af gange og mærket hvordan granater hamrer i jorden endnu flere.

# Call Of Duty 2: Big Red One

## Følg divisionen af heltemodige mænd på deres største eventyr

### Information

**Platform** Xbox/PS2/GC
**Udvikler** Treyarch
**Udgiver** Activision
**Genre** Action
**Udgivelse** Ude nu
**Antal spillere** 1-16
**Anb. Alder** 16 år
**Testet version** PAL
**Plus** Stor variation. Fængende action. Solid atmosfære
**Minus** Knaster i AI'en. Overfladisk personskildring. Flere grafikfejl.

Call of Dutys titel refererer til U.S. Army's 1st Infantry Division, hvis bedrifter går igen i spillets 13 missioner lange kampagne. I rollen som en grøn rekrut gennemspiller du i kronologisk rækkefølge et udvalg af de krigshandlinger, som Big Red One var involveret i. Undervejs oplever du erobring af flyvepladser, befrielse af byer, støtteindsats for andre enheder og meget andet – og på den måde ender det et langt stykke ad vejen at ligne noget, som man har set alt for ofte før. På den anden side er det den samme enhed og de samme folk, der bliver fulgt spillet igennem. Det giver mulighed for at komme tættere på personerne i spillet.

Det er dog ikke en mulighed, der er ført ud i livet med samme intensitet, som f.eks. i Brothers In Arms-spillene. Den kunstige intelligens fungerer langt fra overbevisende, og du kommer i grunden ikke meget tættere på de enkelte soldater end et par hårdkogte oneliners i sceneskiftene mellem missionerne. Desuden er persongalleriet strikket sammen af lidt for stereotype personer. Derfor kribler det da også i fingrene for at springe sceneskiftene over.

Missionerne i Big Red One strækker sig fra Nordafrikas ørken over fremrykning op gennem Italien, til kamp fra hus til hus i et sneklædt Tyskland tidligt i 1945. Det indebærer på den ene side stor variation i scenerierne. På den anden side er der solgt lidt for meget ud af spillerens bevægelsesfrihed. I hvert fald støder du irriterende tit på usynlige forhindringer, når du træder lige en tand for meget ved siden af den smalle sti, som udviklerne hos Treyarch har udstukket gennem missionerne.

Desuden sker det også lidt for ofte, at soldaterne går i vejen for hinanden, at de rammer ved siden af på ganske få meters afstand, at de kan gå gennem ting – eller ligefrem uhindret passere beskydning fra fjendtlige panservogne. Det er heldigvis ikke det samme som, at spillets basale action falder helt igennem. Særligt i rollen som skytte på et bombefly bliver der budt på den særlige hektiske spænding, der bringer adrenalinen i kog i en god first person shooter. Grafikken er nået et par syvmileskridt videre fra Finest Hour, selv om der ikke ligefrem er tale om samme visuelle herligheder som i PC-udgaverne af Call of Duty og naturligvis slet ikke Xbox 360-udgaven.

Call of Duty 2: The Big Red One har på papiret et indhold og en historie, som burde garantere succes. Problemet er bare, at historien ikke helt skiller sig ud fra mængden, og udførelsen er ikke helt oppe at ringe.

**_Carsten Skov Teisen**

# 6/10

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhed 6
**Et standardiseret krigsspil fra Activision**

### Et andet syn

Jeg elsker krigsspil, men Activision er så langsomt ved at udvande deres konsolversioner af Call of Duty til det rene ingenting. Big Red One er på sin vis et pænt spil, men en hvis intensitet, men de helt store brag udebliver og for det meste er det bare en middelmådig tur gennem krigen. **5/10**
**_Steen Marquard**

BEST OF E3 2005
KÅRET SOM ÅRETS
PC ACTION SPIL 2005
F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
WWW.WHATISFEAR.COM
OKTOBER 2005
PC DVD
FEAR
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.

# King Kong

## Kæmpe gorillaen fejres med bulder og brøl

**Platform** Xbox 360 **Udvikler** Ubisoft **Udgiver** Ubisoft **Genre** Action
**Udgives** 2 december **Antal spillere** 1 **Testet version** PAL **Anb. Alder** 12 år

Lang tid før Peter Jackson's nyfortolkning af den store primat rammer det hvide lærred herhjemme, får vi nu muligheden for at begive os ud på selv samme eventyr – endda et interaktivt et af slagsen. Du antager rollen som Jack Driscoll, og som du nok kan forestille dig, så er det ikke en solskinshistorie at være strandet på en dyster klippeø.

Spillet sugede mig øjeblikkeligt ind i et filmisk og storslået univers, som tager sit udgangspunkt på stranden af den uudforskede ø, hvor jeg snarligt skulle stifte bekendtskab med dens mange (for det meste ondsindede) indbyggere. Inden jeg havde fået pusten fra den dramatiske sejlads ind til øen, blev jeg og mine kumpaner angrebet af overdimensionerede krabber, så jeg greb prompte til våben og skød på livet løs – og for at redde det og mine venners.

Udover den åbenlyse action-del af eventyret, så er der også en lang række sindrige puzzles, som løbende skal løses. Ikke at det er synderlig svært, men det giver trods alt et godt afbræk fra at skyde og slå på dinoer og andet af øens kryb. Det begrænser sig til f.eks. at finde ild til at rydde noget buskads, eller at finde madding til at lokke edderkopper væk med. Har du først luret metoden én gang, så lugter du hurtigt lunten, hvis der er ild eller dyr til madding i nærheden. Det der dog kræver noget er, at overvinde fjenderne uden at løbe tør for ammunition. Selvom der løbende tværs over øen er kastet ammunitionskasser ned med faldskærm, så er blykuglerne din mest sparsomme ressource.

Sveden løb nærmest ned af panden på mig, da jeg hvert øjeblik forventede et mekanisk klik fra mit våben, når horder af fjender kom stormende fra buskadset. Heldigvis er der masse af spyd og spidse knogler at kaste med, men lad det være sagt, at kødædende dinoer bedst bekæmpes med store mængder af bly – helst fra en af de Tommyguns, man er heldig at finde.

Din vej rundt på øen foregår helt uden grafiske indikatorer på liv, antal kugler osv. I starten føles det lidt uvant at være dem foruden, men inden længe sidder styringen på rygraden og spillets helt rene look, hvad HUD (Head Up Display) angår, tilføjer blot mere til den filmiske følelse.

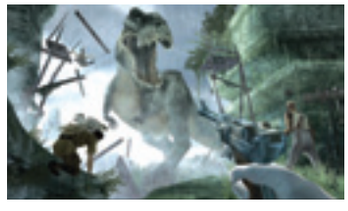
Jack sigter med en blanding af at bruge den ene hånd og samtidig hjælper et velfungerende, og meget strømlinet autoaim-system, kuglerne til måls. Men lad os dog få gorillaen ud af disen. Ikke alene tumler King Kong rundt i baggrunden, du får endda kontrollen over Kong i visse af spillets baner. Det er helt kanon at klatre rundt og slå på tæven, som den bomstærke krabat han er. Faktisk er det lidt synd at man ikke har mere Kong-tid, da det kun er i få udvalgte sekvenser, man får lov til at søndertæske bestialske T-Rex'er og redde den smukke ungmø. Specielt tilfredsstillende er Kongs afsluttende angreb på de frådende dinosaurer, hvor han med et kraftigt tag, knækker kæben af led på bæstet.

Der er uhyre langt imellem vellykkede filmlicenstitler. Sidst jeg lagde hånd på et rigtig godt af slagsen, var dengang Riddick foldede sig ud i Butcher's Bay. Hermed ikke sagt, at den store abe ikke kan måle sig med Vin Diesel, om end de har nogle fysiske ligheder, men set i lyset af, hvordan licenser ellers ender, så er King Kong et ganske hæderligt forsøg.

**_Steen Marquard**

**7/10**

Grafik 7 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 6
**Solidt film-spil med en fabelagtig atmosfære**



# FIFA 06: Road To FIFA World Cup

## Skuffende og mangelfuldt verdensmesterskab

**Platform** Xbox 360 **Udvikler** EA **Udgiver** EA **Genre** Sport
**Udgives** 2 december **Antal spillere** 1-4 **Testet version** PAL **Anb. Alder** 3 år

**FIFA 06 ser, meget naturligt, flottere ud på Xbox 360, men EA har haft svært ved at holde hastigheden konstant under spillets replays, hvilket får det til at ligne et ægte haste-projekt.**

Når man snakker næstegeneration, så snakker man kvantespring – i hvert fald rent grafisk. Det er klart, at man også forventer gameplaymæssige ændringer, især når det kommer til FIFA-serien, som siden 1996 har hærget spilmarkedet på godt og på ondt. De seneste par år har den ellers frygteligt populære spilserie dog fået en omgang høvl, blandt andet fordi spillets udviklere åbenbart er bange for at forny deres elskede FIFA-perle. Jovist får vi da en eller to fine nye features hvert år, samt en smule forbedret grafikmotor, men de store spring er der som sådan ikke sket siden 1997, hvor spillet for første gang skiftede fra 2D til 3D.

FIFA 2006: Road to FIFA World Cup, har absolut intet med dette års FIFA 2006 til de nuværende konsoller at gøre. Det føles tværtimod som en kastreret version, der kun har fået en indenomsoverhaling på den grafiske side. Udover det, har de gæve gutter fra EA Sports været så flabede, at skære muligheden for at spille klubhold væk – og selvom spillets hovedfokus er på kvalifikationen til næste års verdensmesterskab i fodbold, så er det ikke muligt at kvalificere hold, der ikke er fra Europa.

I bolderobringssituationer må du tit tage til takke med en halvdum kunstig intelligens. Hvis du vil have dine medspillere med op af banen, så du kan skyde en bold ind over, men det er ikke altid de er kvikke nok til at forstå det. Andre gange står dine medspillere bare helt stille uden at reagere, når de i realiteten skulle løbe med og forsøge at hjælpe. Det er skidt, for det ødelægger en masse potentielle målchancer. Noget af det, jeg forventer, der skal være i tip top orden i en næstegenerationstitel, er grafikken. Der er som sådan ikke noget galt med den grafiske side i FIFA 2006: Road to FIFA World Cup, men når du vælger at se et replay, daler frameraten af en eller anden årsag helt vildt. Desuden har samtlige tilskuere åbenbart gået til synkronsvømning, for de foretager sig alle det samme, og så endda med synkrone animationer. Hvis man kunne få Brøndby og FCK-fans til at gøre dette, ville det være aldeles fantastisk, for så kunne de stille op til OL og rent faktisk være til nytte for samfundet, men det tillader deres gennemsnitlige intelligenskvotient nok ikke. Udover det, er den grafiske del ganske nydelig, om end lidt under det, jeg ville forvente af en Xbox 360-titel.
Loadtiden er heller ikke til at komme uden om, og det er selvom jeg kan sidde og lege lidt med spillerne imens.

FIFA 2006: Road to FIFA World Cup en skuffende, middelmådig oplevelse, der så afgjort ikke er en Xbox 360-launchtitel værdig. Den manglende mulighed for at spille klubhold, samt den kluntede, gammeldags styring og tvivlsomme AI, gør det svært at anbefale spillet for andre end fodboldfanatikere. Hvis du imidlertid ikke mener, at du har haft nogen problemer med spillets styring de foregående år, vil du nok alligevel kunne presse et par timers morskab ud af FIFA 2006: Road to FIFA World Cup - det kunne jeg dog ikke, desværre.

**_Nicolas Elmøe**

**5/10**

Grafik 7 Gameplay 5 Lyd 6 Holdbarhed 4
**Halvtarvelig fodbold-oplevelse**

## SPEED. MEET STYLE.

Burn rubber in London. Power-slide through turns in Tokyo. Pick-up kudos catching air in New York. Project Gotham Racing 3 puts you behind the wheel of the world's fastest exotic cars. Racing in the world's most exotic cities. Like a fuel-injected bat outta hell. ProjectGothamRacing3.com

PGR PROJECTGOTHAMRACING3

BIZARRE CREATIONS

XBOX LIVE

Microsoft game studios

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, PGR, Project Gotham Racing, Xbox 360, the Xbox logos, Xbox Live, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Developed by Bizarre Creations Limited. © Bizarre Creations Limited 2005. All rights reserved.

3+

Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations. The trademarks, copyrights and design rights in and associated with the following Lamborghini vehicles are used under license from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy: Lamborghini Gallardo.

Jump in.

XBOX 360

# Gun

## Activision skyder vildt omkring sig i vesten

**Platform** Xbox 360 **Udvikler** Neversoft **Udgiver** Activision **Genre** Action **Udgivelse** 2 december
**Antal spillere** 1 **Testet version** PAL **Anb. Alder** 16 år

Der er ingen tvivl om at der er brugt spandevis af penge på Gun. Opsætningen lugter af penge og stemmeskuespillet, der ellers altid er til at tude over, hænger virkelig sammen i Activisions western-spil. Selv historien, noget der ellers bakses sammen på en friaften af en af spillets grafikere, er der kælet for, hvilket gør Gun til et af sandkasse-genrens bedre spil.

Skuffende er det dog, allerede fra starten af spillet, at blive mødt af firkantede bjerge med lavopløslige overflader og animationer af den mere rigide slags. Jeg er godt klar over at Gun havde visse problemer på de eksisterende konsoller, men at Neversoft nærmest bare har løftet hele herligheden direkte fra en konsol til en anden, uden egentlig at forbedre grafikken, er ikke til at holde ud. Dette er Xbox 360 og fra et grafisk synspunkt kan det ikke tillades at Gun ikke vil mere. At jeg så også rent gameplaymæssigt slet ikke er ligeså meget oppe og ringe over det som Tanggaard var det i sidste måned, betyder at spillet får en lidt mere kølig modtagelse på min spritnye maskine. Gun er helt klart fyldt til randen med atmosfære, men styringen er problematisk og missionerne en anelse for kedelige.

**_Steen Marquard**

**6/10**
Grafik 6 Gameplay 6 Lyd 8 Holdbarhed 7
**Et cowboy-spil med visse problemer**

# Madden NFL 06

## Find din tandbeskytter og hjelm frem

**Platform** xbox 360 **Udvikler** EA **Udgiver** EA **Genre** Sport **Udgivelse** 2 december
**Antal spillere** 1-2 **Testet version** NTSC **Anb. Alder** 3 år

Man skal nok være amerikaner for virkelig at forstå amerikansk fodbold, men jeg er da kommet tættere på at have en reel indsigt i det nærmest skak-agtige spil med musklerne, efter at TV2 Zulu er begyndt at vise kampe fra ligaen. Om jeg har nok informationer, strategier og overblik til virkelig at nyde Madden ved jeg ikke, men turen gennem det første af slagsen til Xbox 360 har været en ganske god oplevelse. Nøjagtig som med NBA Live 06, så mangler der mange af de spilmodes og features som EA ellers har fyldt på over årene - det er tydeligt at denne nye generation, har taget noget af pusten fra giganten, så du får altså ikke det samme brede udvalg, som du kender det fra de tidligere spil.

Hvad du til gengæld får et er ret så flot spil, med en let tilgang til en masse af de spilstrategier der skal bruges til at tvinge modstander holdet i knæ. Der kan blitzes i ét væk, laves fake punts osv. præcis som du forventer det. Selv kommentatorerne, et nødvendigt onde i de fleste spil, virker overbevisende i 06-udgaven og fortæller dig rent faktisk hvad der sker på banen. Det bliver naturligvis lidt ensformigt som kampene hober sig op, men det er ikke i nærheden af mange andre sporttitlers rædselsfulde kommentatorspor.
Men er spillet så et ægte næstegenerations spil, spørger du? Nej egentlig ikke. Det er et flot og ret givende spil, men de ekstra muskler i maskinen, der kunne være brugt til eksempelvis en langt mere dreven AI er ikke tilstede. Der er så at sige ikke noget der lugter af fremtiden i Madden 06.

**_Carsten Skov Teisen**

**6/10**
Grafik 8 Gameplay 6 Lyd 8 Holdbarhed 7
**Flot, men ret skrabet omgang fodbold**

# Tiger Woods PGA Tour 06

## Storternede bukser og masser af græs

**Platform** Xbox 360 **Udvikler** EA **Udgiver** EA **Genre** Sport **Udgivelse** 2 december
**Antal spillere** 1-4 **Testet version** PAL **Anb. Alder** 3 år

Den årlige golf-aftapning fra EA Sports bringer atter Tiger Woods i front i turneringerne på dit fjernsyn. Man kunne så genoptage den uendelige diskussion om hvilket golfspil, der er det bedste, men jeg vil blot holde mig til, at Tiger Woods PGA Tour 06 et ganske udmærket golfspil, der fint og medrivende formidler stemningen og intensiteten ved sporten.

Hvis man opstiller en liste over features, game modes og visuelle herligheder, så bliver der tale om en temmelig lang liste. Det samme gælder desværre ikke antallet af baner. Faktisk rummer spillet kun 12 virkelige og opdigtede baner. Blandt disse er der heldigvis blevet plads til et par nye, bl.a. Pumpkin Ridge Golf Club i Portland, Oregon, hvor Tiger Woods selv vandt de amerikanske amatørmesterskaber tilbage i 1996. Til gengæld er der adskillige spændende game modes at vælge imellem, så du kan prøve dine evner med køllen, uanset om du er til at arbejde dig op gennem klassementet til den absolutte golf-elite eller du bare vil begive direkte ud til det første hul på en lynmatch.

PGA Tour er blevet yderligere finpudset. Princippet er dog det samme – at du kan anbringe en tilfældig golfnovice i starten af den lange og seje udvikling fra et handicap i nærheden af de 50 til du bliver i stand til at spille et hul igennem i indtil flere slag under par. Der er stof i Tiger Woods PGA Tour 06 til mange timers og afteners golfudfoldelse foran skærmen, men fornyelserne skal du lede efter.

**_Carsten Skov Teisen**

**7/10**
Grafik 7 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 7
**Flot golf-spil der dog ikke vil noget nyt**

# Tony Hawk's American Wasteland

## Skate til du vælter med selveste høgen

**Platform** Xbox 360 **Udvikler** Neversoft **Udgiver** EA **Genre** Sport **Udgivelse** 2 december
**Antal spillere** 1-4 **Testet version** PAL **Anb. Alder** 12 år

Activision har lavet millioner på skatelegenden Tony Hawk og det er til at forstå hvorfor. De første spil til PSOne var fantastiske, og skabte en helt ny genre, der naturligvis efterfølgende blev overrendt af medløbere i jagten på penge. Ikke engang Activision selv kunne sige sig fri, og efter Underground 1 og 2, havde jeg reelt lagt konceptet i graven. Men det var før American Wasteland dukkede op.

Nu er energien pludselig tilbage i serien med et brag og det er igen blevet cool at skate. Grafisk er Tony Hawk's American Wasteland måske ikke ligefrem næstegenerationsmateriale, men styringen er stram og velfungerende, mens tricksne er mange og af stor variation. Selv muligheden for at køre på BMX virker helt okay.

Den store GTA-sandkasse er jeg dog ikke så sikker på. Jeg så helst at spillet vendte tilbage til dengang, hvor jagten på points var det afgørende og kontrolleren gik på omgang, mens den bestilte pizza blev halvlunken. Samtidig jeg ved godt at mange andre elsker den form for spil-struktur, så det er ikke så underligt at American Wasteland benytter sig af modellen. Tony's seneste udnytter ikke X360'eren ordentligt, men spillet er stadig sjovt.

**_Thomas Tanggaard**

**6/10**
Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 6 Holdbarhed 6
**Et spil der igen hæver standarden for serien**

"PLAY ONE OF THE MOST ENDURING LEGENDS IN MILITARY HISTORY."
– PlayStation World

# CALL OF DUTY 2

## BIG RED ONE

Join the Big Red One, America's most legendary infantry division, to experience the cinematic intensity and chaos of battle as never before on consoles.

www.CALLOFDUTY.com

16+ www.pegi.info

XBOX

XBOX LIVE

NINTENDO GAMECUBE

PlayStation 2

WITH NET PLAY

Mobile version also available on 3

ACTIVISION

activision.com

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Treyarch. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). 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.

# Star Wars Battlefront 2

## Krigen i Star Wars-universet raser igen

**Platform** Xbox/PS2/PC **Udvikler** Pandemic Studios **Udgiver** Lucas Arts **Genre** Action
**Udgives** Ude nu **Antal spillere** 1-32 **Testet version** Xbox, PAL **Anb. Alder** 12 år

Star Wars Battlefront var i stor grad spillet, der tillod Star Wars-fans at udleve deres hedeste drømme, nemlig at deltage i de store slag. Star Wars Battlefront 2 er mere eller mindre det samme spil som etteren, dog med nogle nye elementer. For singler eller dem, der ikke er så glade for at gå online, er der en singleplayerdel. I Rise of the Empire følger man en gruppe klonsoldater fra de heroiske krige på Geonosis til Imperiets skabelse. Det er faktisk meget interessant at følge klonerne, fra de er helte til kejser Palpatine bruger klonerne til at holde galaksen i et jerngreb. Missionerne er afvekslende og singleplayerdelen er god som træning, inden man vover sig ud på de virtuelle slagmarker.

Som noget nyt er der nu flyvende fartøjer, som X-wings og TIE-fightere. Det er mægtigt hæsblæsende at stige ombord på en jager og suse rundt i luftkrig mod og med andre ligesindede. Man kan prøve at udslette modstanderens kapitalskib, enten ved at angribe kritiske punkter med bombefartøjer, eller ved at lande inde i kapitalskibet og ødelægge det indefra. Ligegyldigt om man gør det ene eller det andet, er det særdeles morsomt, selvom variationen desværre ikke er overdådig. Et andet nyt element er de såkaldte "helte-karakterer". Disse karakterer tæller blandt andet Luke Skywalker, Han Solo, Darth Vader og Yoda. I normale spil optræder kun én helt på hver side, og hvem der får lov til at være en helt, afhænger af hvor god eller hvor dårlig man er. Jo flere man dræber som helt, jo længere får man lov til at fortsætte massakren. Tager man skade, forkortes tiden hvori man kan være helt. Det er fornøjeligt at suse rundt på slagmarken og dræbe modstandere i flæng, og det er mindst lige så fornøjeligt at dræbe en heltefigur. Det er toppen af teamwork, når et helt hold går sammen om at dræbe den sortklædte gut med lyssværdet.

Alle de store slag fra Star Wars-filmene er inkluderet, hvilket giver mulighed for at opleve slaget på Hoth eller kampen om Geonosis på første hånd, hvilket er lidt af en godbid for fans. Grafikken hjælper med til at gøre Battlefront 2 til en fornøjelse. Den er generelt flot, og håndterer mange objekter på skærmen uden at kløjes i det. Det er dog lydsiden, der virkelig hensætter enhver Star Wars-aficionado i lidt af en auditiv ekstase. John Williams kompositioner holder hele vejen, hvad enten om man pløjer rummet tyndt i en Y-Wing eller vandrer rundt på Endor i en AT-ST og skyder på de irriterende teddybjørne.

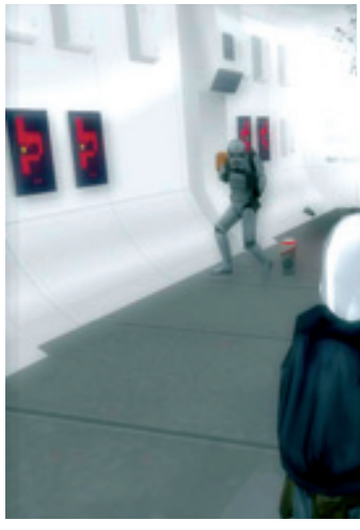
Lydeffekterne er naturligvis hentet direkte fra George Lucas' lydarkiver, hvilket sikrer at våben, fartøjer og effekter generelt lyder præcis som de skal. Dialogen er begrænset, men fungerer godt. Temuera "Jango Fett" Morrison lægger i øvrigt endnu engang stemme til Fett-familien.

Det er en fornøjelse at spille Star Wars Battlefront 2, men udover Star Wars-licensen er der ikke meget, der adskiller spillet fra horden af andre krigsspil på markedet. Er man ikke stor fan af Star Wars-universet, er der andre og bedre spil at bruge penge på først.

**_Asmus Neergaard**

## 8/10

Grafik 8 Gameplay 8 Lyd 9 Holdbarhed 8
**Stemning og Star Wars i spandevis**

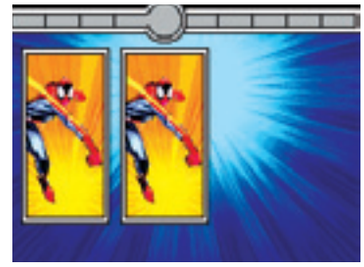




# Ultimate Spider-Man

## Marvels elskede superhelt er tilbage i fin form

**Platform** NDS **Udvikler** Treyarch **Udgiver** Activision **Genre** Action
**Udgives** Ude nu **Antal spillere** 1-2 **Testet version** Europa **Anb. Alder** 7 år



Der er et eller andet over Spider-Man, der kan få enhver fuldvoksen drengerøv til at opføre sig som en ti-årig tegneserie-fanatiker igen. Om det er hans særlige evne til at skyde omkring sig med edderkoppespind, eller hans sorte bælte i karate, ved jeg ikke. Jeg ved bare, at Spider-Man har en noget, som jeg i den grad misunder – et forbandet sejt superhelte mojo. Nå ja, og så har han jo også Mary Jane.

Edderkoppemanden har nu for anden gang fundet vej til den håndholdte Nintendo DS, efter en halvskuffende optræden i Spiderman 2. I Ultimate Spider-Man er der dog i den grad renset ud i krogene, så det nu er meget nemmere at gå til. Desuden er der lagt vægt på en spændende, tegneserieagtig historiefortælling, komplet med illustrationer af de rigtige Marvel-folk - og det er ren kræs for øjet. Som er du bare det mindste interesseret i Edderkoppens tegneseriemæssige udskejelser, så er den del af Ultimate Spider-Man i hvert fald i orden.

Spillets helt store tiltrækningsværdi er muligheden for at spille Spider-Mans gamle ven, Venom. Det er i Venoms missioner, at Nintendo DS-konsollens touchscreen-funktion for alvor bliver taget i brug – og så endda på en rigtig overbevisende måde. Ved hjælp af ens stylus, kan man nemlig bruge Venoms fangearme til at interagere med spillets omgivelser. Blandt andet kan man fange skurke ind og dræne dem for liv – eller man kan benytte tønder, kasser, biler, ja sågar mennesker som kasteskyts mod fjenderne. Det fungerer glimrende, selvom det i starten er svært både at styre Venom og hans fangearme med stylusen. Det er dejligt at der faktisk finde en del udviklere, der i det mindste forsøger at bruge den håndholdte konsols specielle styring.

Spider-Mans missioner fungerer for det meste udmærket. Selvom de er langt fra så spændende som Venoms udfoldelser, så er der alligevel en masse hektiske redningssekvenser og bosskampe at tage fat på. Særligt bosskampene fungerer fabelagtigt, og der er masser af udfordrende Marvel-superskurke, der blot venter på at få deres bagdele sparket. Dog kan man ikke undgå at blive en smule skuffet over, at touchscreen-funktionen i Spider-Mans missioner ikke er udnyttet en anelse bedre. Det er faktisk lidt underligt at nogle at en bi-karakter som Venom er bedre at spille end hovedattraktionen Spiderman.

Ultimate Spider-Man er desværre enormt kort. Der er ikke mange timers gameplay, og når man først har gennemført det, så er der ikke nogen egentlig grund til at spille forfra. Man kan selvfølgelig altid gå i krig med spillets multiplayerfunktion, men meget mere er der heller ikke at foretage sig. Til gengæld skal spillet have ros for at være underholdende fra start til slut.

Der er ingen tvivl om, at Ultimate Spider-Man er et godt actionfix – også selvom det er enormt kort. Har man bare den mindste trang til at lege superhelt, så går man ikke galt i byen, når man tager den stramme latexdragt på og deler øretæver ud til alverdens superskurke. Jeg håber dog på, at fortsættelsen bliver en anelse længere, så vi kan få mere for vores hårdt tjente penge. Jeg elsker dog stadig edderkoppen og er klar til mere.

**_Nicolas Elmøe**

## 7/10

Grafik 8 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 6
**Flot og frækt superhelte-spil**

# VIND EN SIGNERET DS

## Med Shigeru Miyamotos autograf på!

Shigeru Miyamoto er en af spilverdenens absolut største spilguruer og har bl.a. stået bag spil som Super Mario och Zelda-serien Gamereactor har været så heldig at få fat i en perlemors hvid Nintendo DS med Miyamotos autograf på låget. Denne maskine vil du aldrig kunne købe dig til.

1. **Hvilket af følgende spil har Shigeru Miyamoto produceret?**
   **1:** Ikaruga **X:** Star Fox 64 **2:** Resident Evil 4

2. **Hvor stammer Miyamotos idé til Pikmin fra?**
   **1:** Fra hans kone **X:** Fra et Tv-program **2:** Fra hans have

3. **Hvilket instrument spiller Shigeru selv?**
   **1:** Banjo **X:** Trommer **2:** Fløjte

4. **Hvilket år er Shigeru Miyamoto født?**
   **1:** 1966 **X:** 1975 **2:** 1952

5. **Hvilket spil var Shigeru Miyamotos første?**
   **1:** Legend of Zelda **X:** Super Mario Bros **2:** Donkey Kong

Skriv dine svar ned, mærk brevet eller mailen med **"Shigeru"** og send det til *thomas.tanggaard@gamereactor.net* eller til: Gamereactor, Eremitageparken 315, 2800 Lyngby - **glem ikke at skrive dit navn og adresse i brevet!**

# STOR
## JULEKONKURRENCE

**Følg med på www.gamereactor.net hver dag og vind fede præmier**

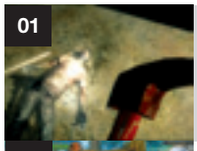
# Toplister

Hvad er efter din mening de bedste spil i øjeblikket? **www.gamereactor.net/forum**

## Månedens mest spillede

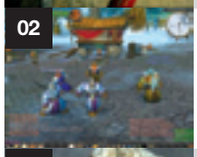
Redaktionens fem favoriter i øjeblikket

| Plads | Spiltitel | Format | Udgiver |
|---|---|---|---|



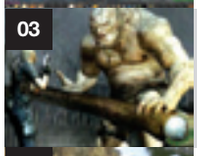
**01 Condemned** X360 / Sony

Når lyset slukkes på redaktionen og den 42 tommer store LCD-skærm guider os rundt i et virvar af mørklagte kontorer og kældre, så er det svært ikke at blive en lille smule bange. Monolith har lavet et bundsolidt spil.



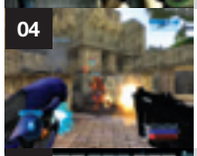
**02 World of Warcraft** PC / Vivendi

Endnu en måned og endnu engang er vi fanget foran skærmen. Blizzards åbne og smukke verden bliver ved med at fascinere og fænge. MMORPG'er verden over bør bruge dette spil som en pegepind. Fremragende.



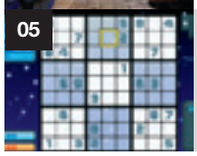
**03 Resident Evil 4** GC / Sony

Efter at have kåret Resident Evil 4 som årets spil, tog vi turen til den lille spanske landsby endnu engang. Dette er uden tvivl Capcoms bedste spil nogensinde, og du skal ganske enkelt opleve det, enten på GC eller PS2.



**04 Halo 2** Xbox / Microsoft

Okay, så Perfect Dark Zero blev ikke den ventede afløser for Halo 2, men hvad gør det når Bungies mesterlige spil kører strålende fra vores nye Xbox 360 og stadig er et af de absolut bedste FPS-spil?



**05 Go! Sudoku** PSP / Ubisoft

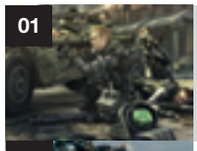
For et par måneder siden var det Lumines, nu fyldes de triste DSB-ture med snedige, japanske talgåder. Go! Sudoku er et fænomen der passer perfekt til den lille PSP, og vi har det med stort set overalt.

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

## Månedens mest eftertragtede

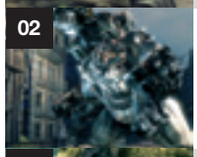
Redaktionens ypperste spilønsker

| Plads | Spiltitel | Format | Udgiver |
|---|---|---|---|



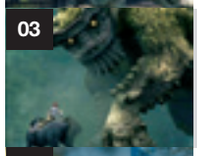
**01 Killzone 2** PS2 / Sony

Efter forleden at have gennemført Killzone endnu engang, er vi blevet godt og grundigt klar til endnu et beskidt og hæsblæsende spil fra hollandske Guerrilla. Mon vi snart hører noget til en fortsættelse?



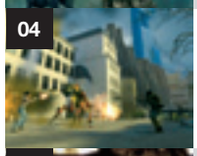
**02 Gears of War** X360 / Microsoft

Microsoft behøver ikke være nervøse. Mens englands bedste agent ikke ligefrem var blændende, så er der ingen tvivl om at Epic Games leverer et af næste års helt store spil i det dystre, men hæsblæsende Gears of War.



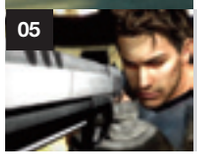
**03 Shadow of the Colossus** PS2 / Sony

Fumito Uedas smukke stenkæmper kommer først til februar næste år, men vi længtes allerede efter at vende tilbage til sletterne for at udkæmpe drabelige slag. Hvorfor er der så lang tid til februar?



**04 Half-Life 2: Aftermath** PC / Valve

Sidste års bedste spil skulle have været udvidet denne jul, men sådan blev det ikke. I stedet skal vi vente til næste år for at følge historien om Gordon Freeman og Alyx. Verden kan altså være et grimt, grimt sted.



**05 Resident Evil 5** X360/PS3 / Capcom

Hvis Capcom kan skabe et spil i stil med Resident Evil 4, så er femmeren med sikkerhed et spil, der er at finde i næste års købeguide helt øverst oppe. Vi glæder os som små børn til at høre nyt om spillet på E3-messen.

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

PERFECT DARK
Nintendo 64 / 2000

Med Goldeneye viste Rare at et FPS med en suveræn multiplayer og dragende, iderig singleplayer sagtens kunne lade sig gøre på en konsol. Toppen af kransekagen blev dog først nået med det eminente Perfect Dark, der introducerede den underskønne Joanna Dark til spilverdenen.

Med en bedre designet singleplayer end Goldeneye, samt et udbud af våben der for tiden var ekstremt innovative i deres brug, var spillet endnu mere overvældene end Rares resterende udbud af supertitler. Bedre blev det kun hvis man havde investeret i den fire megabyte store ram udvidelse til konsollen, der specielt i multiplayer gav konsollen det fornødende spark bagi, til at køre det hele med en flydende billedopdatering. Perfect Dark var for tiden næsten perfekt og vi mindes i denne måned en sand klassiker til Nintendos problematiske Nintendo 64, og håber at vi på et eller andet tidspunkt i fremtiden igen vil møde Frøken Dark i et spil der til fulde lever op til perlen fra 2000. Se det var dage.

# Salgslister

Se flere hitlister hver uge på **www.gamereactor.net**

## Manuals Multiformat liste Danmark

| Plads | Spiltitel | Format | Udgiver |
|---|---|---|---|
| 01 | **Need for Speed Most Wanted** | PS2 / EA | |
| 02 | **The Sims 2: Christmas Pack** | PC / EA | |
| 03 | **Battlefield 2: Special Forces** | PC / EA | |
| 04 | **Need for Speed Most Wanted** | PC / EA | |
| 05 | **Sly 3: Honor Among Thieves** | PS2 / Sony | |
| 06 | **FIFA 06** | PS2 / EA | |
| 07 | **Harry Potter og Flammernes Pokal** | PS2 / EA | |
| 08 | **Buzz: The Music Quiz** | PS2 / Sony | |
| 09 | **The Sims 2 Nightlife** | PC / EA | |
| 10 | **Call of Duty 2** | PC / Activision | |

Listen er baseret på Manuals samlede salgstal.

## Salgstoppen USA

| Plads | Spiltitel | Format | Udgiver |
|---|---|---|---|
| 01 | **Socom 3: US Navy Seals** | PS2 / Sony | |
| 02 | **NBA Live 06** | PS2 / EA | |
| 03 | **GTA: Liberty City Stories** | PSP / Rockstar | |
| 04 | **Madden NFL 06** | PS2 / EA | |
| 05 | **Dragonball Z: Budokai Tenkaich** | PS2 / Atari | |
| 06 | **Pokémon XD: Gale of Darkness** | GC / Nintendo | |
| 07 | **FIFA 06** | PS2 / EA | |
| 08 | **The Warriors** | PS2 / Take Two | |
| 09 | **Soul Calibur 3** | PS2 / Namco | |
| 10 | **Tony Hawk's American Wasteland** | PS2 / Activision | |

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

## Salgstoppen Japan

| Plads | Spiltitel | Format | Udgiver |
|---|---|---|---|
| 01 | **Mobile Suit Gundam** | PS2 / Bandai | |
| 02 | **Shadow of the Colossus** | PS2 / Sony | |
| 03 | **Daito Giken Pachislot Simulator** | PS2 / Daito Giken | |
| 04 | **Daredemo Asobi Taizen** | DS / Nintendo | |
| 05 | **Pokémon Mysterious Dungeon (B)** | DS / Nintendo | |
| 06 | **Mario Party 7** | GC / Nintendo | |
| 07 | **Pokemon Mysterious Dungeon (R)** | DS / Nintendo | |
| 08 | **Training for Adults: WYB** | DS / Nintendo | |
| 09 | **Pokémon Touroze** | DS / Nintendo | |
| 10 | **Tamagotchi Corner Shop** | DS / Bandai | |

Alle tal stammer fra Enterbrains officielle liste.

# Nyheder og klassikere til de lange julenætter

F.E.A.R. PC (DVD-ROM)

50 Cent Bulletproof PS2, XBOX

Crash Tag Team PS2, GC, XBOX, PSP

World of Warcraft
+ Timecard

Bestsellers: Starcraft, Warcraft III, Warcraft III Expansion, Diablo 2, Diablo 2 Expansion, Empire Earth Gold, Simpsons

# CDON.COM

# DVD-Anmeldelser

**Flere anmeldelser: www.gamereactor.net/DVD**

## The Hitchhiker's Guide To The Galaxy

Universal, 14 december / Tekst Thomas Tanggaard

Rapperen Mos Def, instruktøren Garth Jennings, der nok mest er kendt for sine musikvideoer og dokumentarfilm, samt dværgen Warwick Davies, der havde sit gyldne øjeblik i Ron Howards eventyrfilm Willow. Det er en spraglet omgang, og helt klart en cocktail, der burde ende i en dunderfiasko. Alligevel er The Hitchhiker's Guide to the Galaxy et ganske hæderligt forsøg på, at banke Douglas Adams mammut af en bog ned til sølle to timer i DVD-formatet. Og svært er det, når bogen indeholder så mange skæve betragtninger, sjove kommentarer og vanvittig morsomme episoder, som den reelt gør. Til gengæld er det også pinligt åbenlyst at plottet vitterligt mangler, og det har fået holdet bag filmen til at finde på lidt selv – og det er ikke alt sammen, der er lige godt.

Hitchhiker's Guide to the Galaxy handler om Arthur Dent, en ensom, ærketypisk englænder, der smutter ind forbi pubben, prøver sig lidt med det modsatte køn, og stort set lever et ret ensformigt liv. Det er lige indtil den dag, hvor et hold vejarbejdere møder op for at jævne hans hus med jorden og føre en vej gennem det hele. Tusindvis af kilometer ude i rummet har en intergalaktisk race vedtaget at hele Jorden skal sprænges til atomer for at vige pladsen for en ny ekspresrute, og det bliver starten på et helt vanvittigt eventyr. Jo, der mangler ikke noget i denne filmudgave, og selvom tingene presses lige lovligt tæt sammen og visse pointer slet ikke drives til mere end et anerkendende nik, så er der alligevel en god portion af Adams oprindelige DNA i fortællingen. Martin Freeman spiller Arthur Dent, med præcis den halvslappe attitude, jeg har indtrykket af fra bøgerne, mens Mos Def, der reelt stadig ikke har fået sit filmmæssige gennembrug, faktisk leverer en både sjov og ret hysterisk Ford Prefect. Glansrollen står Sam Rockwell dog for. Som Zaphod Beeblebrox presser han endnu mere ud af karakteren, end der overhovedet er fyldt på i bøgerne, og det gør netop hans scener til filmens mest glorværdige. Alan Rickman, der ikke ses på noget tidspunkt, men som er stemmen til den selvdestruktive og dybt depressive Marvin, leverer også en klassepræstation. Det kan dog være mere end svært at finde rundt i historien, hvis ikke du har bare lidt kendskab til bøgerne - det føles faktisk amputeret.

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy skal ses som en blanding mellem Luc Besons The Fifth Element (specielt i de scener, hvor Chris Tucker folder sig ud) og et rumrejsende ensemble af Monty Pyton. Hvis det er med den slags forventninger, du sætter dig ned og ser filmatiseringen af en af verdens nok mest oversete bøger (i de finere litteraturkredse), så er jeg sikker på, at du vil føle dig underholdt. **7/10**

## Flightplan

SF Film, 21 januar / Tekst Thomas Tanggaard

Jeg har intet imod et godt drama, og slet ikke et der trækker lidt i hjertestrengene, men Flightplan er simpelthen et lidt for fladpandet forsøg på at holde liv i et plot, der konstant slår knuder på sig selv og kun virker sandsynligt, hvis du fuldstændig betingelsesløst slipper alle analyser af historien efterfølgende. Kyle (Jodie Foster) er på vej hjem til Amerika med hendes datter for at begrave manden, der tragisk er omkommet. Under flyveturen forsvinder hendes datter på det enorme fly, og da hun begynder at lede efter hende, kan personalet hverken bekræfte at hun står på flyets manifest eller at nogen af passagererne nogensinde skulle have set hende. Er hendes datter blevet kidnappet - har der overhovedet nogensinde været en datter? Flightplan er god i de første tredive minutter, herefter falder plottet fra hinanden. Filmen punkterer sin egen logik, og selv hvis din skepsis står på standby, vil du ikke kunne undgå at se de enorme huller i manuskriptet. Flightplan er en ægte styrtdykker. **3/10**

## The Jacket

Universal, 10 januar / Tekst Thomas Tanggaard

The Jacket er en af den slags film, du enten elsker eller hader. Det er en slags Memento møder 12 Monkeys, med et slæbende tempo, masser af uforklarlige hændelser og brandgodt skuespil. Filmen handler om Jack Starks, spillet af Adrian Brody, der efter en skudepisode i golfkrigen vender hjem til Amerika for at finde sig selv. Her støder han på en fordrukken mor og hendes datter i vejkanten af et sneklædt landskab. Eller gør han? Starks er nemlig også indlagt på et hospital for sindslidende, og i en noget særpræget behandling, der bl.a. inkluderer en spændetrøje og udføres af Dr. Thomas Becker (Kris Kristoffersen), rejser han tilsyneladende også frem i tiden. The Jacket er en forvirrende omgang, men det er jo også meningen. Eller er det? Jeg er forvirret. **7/10**

## Danny the Dog

Egmont / Nordisk Film, 20 december / Tekst Thomas Tanggaard

Jet Li er uden tvivl en af kampsportens største begavelser, men de film han er en del af, er sjældent andet end forsimplet pauseunderholdning – og sådan forholder det sig også med Danny the Dog, der forgæves forsøger at sparke lidt skuespil ind i rygraden på Jet Li, alt imens håndmadderne flyver rundt i lokalet. Danny the Dog får sin titel fra Danny (Jet Li), der med et hundehalsbånd om nakken er Barts (Bob Hoskins) skødehund og primære røvsparker, der slippes løs på alle og alt der ikke makker ret og betaler deres bod. En dag slipper han dog fri af sin herre, og da han ender hos en klaverstemmer ved navn Sam (Morgen Freeman), lærer han for alvor, hvad det vil sige at være fri – og så begynder dannelsesrejsen. Det hele er naturligvis så forudsigeligt, og selvom det er rart at se Li bruge andre sider af sig selv end hænder og fødder, så er dialogen tyndbenet og plotdrejningerne skabelonskårede. **5/10**

## Mister and Mrs. Smith

SF Film, 14 november / Tekst Steen Marquard

To attraktive ægtefolk, som kastes ind i en omgang spion-ramasjang, er måske ikke nogen original idé, når jeg tænker på Arnold-drengen og Jamie Lee Curtis i True Lies. Ikke desto mindre folder Jolie og Pitt sig ud i fuld vigør i denne action-komedie, fyldt med charme og jokes med seksuelle undertoner. Hr. og Fru Smith lever et kedsommeligt liv sammen i et idyllisk amerikansk kvarter. De går endda til parterapi, da både sexlivet og ægteskabet for alvor mangler gnisten. Men jeg skal da love for, at de får peppet parforholdet op, når de hver især opdager, at deres bedre halvdel er hemmelig agent. At historien halter lidt mod enden, og er fyldt med en række uinteressante biroller, gør derfor ikke så meget, så til en god aften med enten vennerne eller kæresten, gør den sig ganske glimrende. **7/10**

## Stealth – det usynlige våben

Universal, 7 december/ Tekst Steen Marquard

Mennesket udvikler avanceret computer. Mennesket mister kontrol over computer. Computer går amok på menneske. Lyder dette bekendt? Ja, det er efterhånden lidt af en generisk suppedas set i utallige B-film efter, at især Wargames, grundlagde genren tilbage i 80'erne. Stealth tager afsæt i tre toptrænede piloter – hvor den ene ligner en supermodel – som får selskab af en fjerde pilot i form af en højteknologisk computer uden højdeskræk. Der skal ikke meget fantasi til at forestille sig resten af herligheden, men ikke overraskende vender denne kunstige intelligens sig mod sine skabere, så nu står kampen mellem menneske og maskine. Reelt set burde skuespillerne kunne slå enhver ihjel med mængden af platte oneliners og deslige, men der skal naturligvis pøses godt til med utroværdige kampscener i luften, som passende akkompagnerer den yderst tynde historie. **3/10**

## The Skeleton Key

Universal, 14 december/ Tekst Steen Marquard

Kate Hudson spiller den unge Caroline, som arbejder med ældreforsorg for et gammelt ægtepar, boende i et gammelt, skummelt hus i Louisiana. Huset gemmer på en frygtelig hemmelighed, der plager dens beboer, og inden længe vikler hun sig ind i en gyselig affære. Huset har været fundamentet for en lang række af mørke, okkulte ritualer, og efter Caroline opdager disse effekter, begynder hun, og især ægtemanden Ben (John Hurt), at blive påvirket af de sorte besværgelser. Det kan tydeligt ses at filmen er skabt folkene bag The Ring, da vi her har med et gys at gøre, som opbygges gennem nervepirrende scener og knirkende brædder, rettere end ved afhuggede hoveder og Wes Craven-lignende virkemidler. Der er godt med gys og gru at hente, så selvom jeg på mange måder fandt den generisk i mange henseender, kan den anbefales til alle fans af genren. **6/10**

# SMSLAND.DK

Gå ind i forsidefunktionen på din mobil og skriv en ny SMS med teksten for det du gerne vil have fx. **GMR M GMAAE** og send teksten til **1208**. Du modtager det du har bestilt inden for kort tid og du skal ikke have et gennemgå det. Problemer - ring på 70270527 i alle hverdage 14-17 eller skriv til support@smsland.com

Vores service kan benyttes af ALLE mobiltyper. Vi overlagen Mobiltelefonerne tilvejes af Nokia, Siemens, Motorola, Sony Ericsson, Samsung, LG, Sagem, Panasonic, Alcatel, Philips, Sharp, Ericsson, Benq-Siemens, Mitsubishi, Motorola, Nec, Panasonic, Sagem, Sharp, Sony, Toshiba, Vodafone

# Musik-Anmeldelser

**Flere anmeldelser: www.gamereactor.net/musik**

## Beastie Boys Solid Gold Hits

Capitol, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Før Eminem, Bubba Sparxxx, Everlast og Vanilla Ice, var der Beastie Boys. Supernørderne, som ud af ingenting i 1986 monsterhittede med Licensed to Ill, muligvis det dummeste og mest drengerøvede hiphop-album til dato, og et album som på ingen måde pegede frem mod andet end store fester med masser af kvinder, stoffer og drengerøvspjat. Sådan blev det da også, og efterfølgeren Paul's Boutique blev et overflødighedshorn af dyre studievaner og spildtid, og deraf en dundrende fiasko. Beastie Boys var afskrevet, til de i 90'erne pludselig poppede op igen. To-trins raketten Checky Your Head og Ill Communication, forvandlede de evigtglade supernørder til alternativ hiphops bannerførere, og denne popularitet har aldrig aftaget. Beastie Boys er på de to sidste albums, Hello Nasty og To The 5 Boroughs, vendt tilbage til beastie a la hiphoppens ungdom, men folket hænger på, og det der engang virkede som en kuldsejlet skonnert, er nu den hvide raps kunstneriske flagskib.

Solid gold Hits giver lytteren turen fra den spæde ungdom til den grånende modenhed, der i allerhøjeste grad er at finde i dyredrengenes musikalske liv. Fra No Sleep Till Brooklyn, over Sure Shot til det fine An Open Letter To NYC, kommer vi hele vejen rundt i manegen, uden på nogen måde at tabe pusten undervejs. Beastie Boys har, som de færreste, formået at holde fast i det aspekt, der gør dem interessante. Den evige leg med ord og beats, og lysten til hele tiden at forny sig selv. Man kunne mene at selve albummet To The 5 Buroughs, var en bleg kopi af Hello Nasty, men her på Solid Gold Hits, står numrene herfra fint side om side med de andre nyklassikere. Intergalactic lyder stadig som kom det fra det ydre rum, og Pass The Mic leder tankerne tilbage på det tidspunkt i 1992, hvor det gik op for den sovende verden, at Beastie Boys var tilbage på sporet.

Som opsamling holder Solid Gold Hits, hvad den lover. Over 16 skæringer får vi Ad-Rock, MCA og Mike D for alle pengene. De letgenkendelige råbevokaler skærer gennem hvert eneste nummer, så det er en sand fryd at høre på. Vi slipper udenom fyldet og får kun det bedste af det bedste. Man kunne mene at der mangler den anden side af Beastie Boys, den mere punkede del, hvor de tre herrer selv spiller instrumenterne, og deres baggrund som punk band kigger frem. Det er dog mere et savn end en mangel, og som compilation fungerer Solid Gold Hits upåklageligt. At håbe på, at der vil komme et nyt album fra Beastie Boys, som vil vende verden på hovedet, er nok en utopisk tanke, specielt set i forhold til at de alligevel brugte seks år på at lave To The 5 Buroughs, så nyd denne opsamling i stedet. **8/10**

## Get Rich Or Die Tryin' - Soundtrack

Interscope, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Det er åbenbart blevet en ny sportsgren for hiphoppere, at lave selvbiografiske film med dem selv i hovedrollen som sig selv. Eminem gjorde det med 8 Mile, og nu er også 50 Cent sprunget på vognen med Get Rich Or Die Tryin'. På soundtracket til filmen har Mr. Cent fået fint besøg af blandt andre Mobb Deep og Nate Dogg, men man kan ikke lade være med at sidde tilbage med fornemmelsen af et lettere letkøbt sammensurium af halvfesne produktioner tilsat lidt venstrehåndsrap af kedeligste skuffe. Produktionerne virker matte, og 50 Cent selv lyder som en meget træt mand, der skulle have taget en time ekstra på øjet. Hele projektet lugter af pengeko, så kunne de i det mindste ikke have skruet et ordentligt soundtrack sammen til en film, der vel kan forventes at skulle trække ret meget på musikken? **4/10**

## Alliancen – I Love Alliancen

A-Larm, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Af en eller anden grund er mange danske rappere ret pjattede med west coast-lyden. Det hele skal helst være sådan lidt baller-agtigt, med noget med nogle heftige rytmer, man kan ryste sin røv til, og lyden af sol, store biler og kolde drinks. Personligt har jeg altid følt mig en smule sat tilbage i forhold til denne lyd. Jeg har svært ved at forholde mig til den. Lyduniverset passer måske fint til at stå pattestiv og prøve at score et palmetræ i LA, mens det er sværere at knække sig på Istedgade en råkold decembernat til det. Det skider Alliancen dog på, og leverer med I Love Alliancen et ganske validt bud på dansk west coast. Hvilket ikke er det samme som at de kommer fra Thyborøn, for det gør de ikke. En udgivelse, der desværre vægter de velplacerede beats lidt højere end de ellers ganske velformulerede tekster, men som alligevel formår at holde interessen en smule længere end forventet. **6/10**

## Clor - Clor

EMI, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Clor blev spået en stor fremtid af den engelske musikpresse, men faldt af en eller anden grund igennem gulvbrædderne, og blev aldrig det store mega monster-hit, som man havde ventet. Det forhindrer dog ikke selve debutalbummet af samme navn som bandet, i at være en rigtig lækker skive. Stilen er elektronisk med snert af håndspilleri, og på skæringer som Love + Pain og Outlines, formår Clor at få hele herligheden til at smelte sammen i vaskeægte popperler. Den skrøbelige vokal er en god kontrast til de knastørre trommelyde, og af og til lyder Clor som en langt mere interessant version af Beck, end den rigtige Beck er nu om dage. Hverken bandet eller albummet fortjener et liv i skyggen af middelmådigheden, når nu de engelske musikblade for engang skyld har ramt rigtigt, ville det da være rart, hvis publikum fulgte trop! **8/10**

## Hilary Duff – Most Wanted

EMI, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Hvad gør man, når man har et album tilbage på sin pladekontrakt og egentlig ikke rigtig gider lave noget nyt materiale, før man får forhandlet en ny en af slagsen i hus? Svaret er enkelt, i hvert fald for den unge Hilary Duff. Man udgiver da bare et album med tre nye numre, syv tidligere udsendte numre og tre remixes. Fans af den lille Duff ejer formentlig de syv originaler i forvejen, og hverken de nye sange eller remixne, er på nogen måde interessante nok til at investere i et helt nyt album for deres skyld alene. Most Wanted er heller ikke en udgivelse, der ville lede nye føl i stalden. Dertil er hele det her teenagepige angsthelvede set bedre lidt for mange gange før. Man må håbe, at Hilary Duffs nye kontrakt bliver meget bedre end den gamle, for ellers har dette album absolut ingen berettigelse i denne verden. **4/10**

## N.O.B.L.E – Finally Dunn

ZU-J Records, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Dansk-engelsksproget hiphop har taget et ordentligt ryk indenfor de sidste år. Det er sværere end nogensinde, at kunne få sig en god griner over dårlig dialekt, for det lyder sgu autentisk det hele. Sådan er det også for N.O.B.L.E, der udover tilbagelænede flows, er velsignede med klasseproduktioner af en art, som på ingen tid får nakken til at nikke sig af led. Og når selv Eran DD kommer til at lyde som en yngre Ray Charles, er det svært at finde noget at brokke sig over. Bedst er N.O.B.L.E, når de formår at blande det hårde med det poppede, som på det Szhirley-inficerede Blood Money, og mens der af og til er tendens til lidt for meget attitude over indhold, formår N.O.B.L.E at trække stikket helt hjem. Finally Dunn har været værd at vente på, også selvom du slet ikke var klar over, at du ventede. **8/10**

## Static & Nat Ill - Teamwork

Playground, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Det er altid rart at få en dansk hiphop-plade i afspilleren, som ikke foregiver at være noget, den ikke er. Static & Nat IllsTeamwork er ikke et forsøg på at lege gangsta, player, eller festabe. Det er tværtom et fuldt ud solidt udspil, som er helt og holdent dem selv. Knastørre beats, der ikke går på kompromis, krydser klinger med absolut kompatible rim, og danner et fælles indtryk af en solid oplevelse, der byder på mere end de fleste. At Teamwork så har en tendens til at falde over sine egne ben med en overflod af skæringer, der efterhånden smelter sammen i en monoton evighedssump, er en helt anden sag. Med 1Mc1DJ – Tribute som absolutte højdepunkt, fremstår Static & Nat Ill som mestre af deres kunst, men mangler den magiske ingrediens, som får dem til at stikke ud i forhold til de 1000 andre, der laver hiphop med street cred'en i orden. **7/10**

# KoЯn

## SEE YOU ON THE OTHER SIDE

## NYT ALBUM - UDE 5. DECEMBER

## INKL. SINGLEN "TWISTED TRANSISTOR"

Virgin MUSIC

WWW.KORN.COM

NÜRNBERG GRAPHIC DESIGN

# LET'S KICK. SOME ASS.

FAIR PLAY? FORGET IT!

That's football like you've always wanted to play it! Use an arsenal of nasty tricks and knock over opponents with banana skins, stop them with huge bombs or push them into electric fences. Be the champion in the tournaments or join your friends for the ultimate multiplayer mash-up. May the dirtiest player win!

Only for Nintendo GameCube

MARIO SMASH FOOTBALL

www.nintendo.se • www.nintendo.no • www.nintendo.dk