

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | PSP | DS | PS2 | PC

GRATIS
MAGASIN
Marts 2008
Nummer 88

Nordens

Game reactor

www.gamereactor.dk

SPORE

Fra amøbe til verdenshersker

**RED
FACTION
GUERRILLA**

Vi har testet treeren hos Volition i Amerika

**DARK
SECTOR**

Hayden Tenno slår til



PATAPON
ODIN SPHERE
NINJA GAIDEN II
WHITE KNIGHT STORY
FIFA STREET 3
CONDEMNED 2
TURNING POINT

STOR ANMELDELSE AF

ARMY TWO

EA's behårde soldater
rydder mellemøsten
for terrorister!

■ THE AGENCY: LOVENDE ONLINE-Spil DER SLÆGTER JAMES BOND PÅ



FRA INSTRUKTØREN AF
INDEPENDENCE DAY OG
THE DAY AFTER TOMORROW

10,000 BC

THE LEGEND. THE BATTLE. THE FIRST HERO.

I BIOGRAFERNE 14. MARTS!



ARMY
OF
T
W
O



18+

www.pegi.info

PLAYSTATION 3 XBOX 360 LIVE



www.EA.dk / www.ARMYOFTWO.com

Herre i eget hus

Du er faktisk fremtiden i spilindustrien



Jeg har ikke en profil på MySpace, og jeg er endnu ikke nået så langt som til at oprette en Facebook-profil, alligevel er jeg ikke et øjeblik i tvivl om, at fremtiden i høj grad styres af os selv og at vores indhold, måske bestående af familiefotos, digte, tegninger og dagbogstanker, er det, de internationale firmaer kommer til at leve af i de kommende år – og årets Game Developer Conference var et helt tydeligt bevis på dette. Men lad mig nu forklare.

Se blot på Spore. Ja, det er et strategispil, men det er ligeså meget en legeplads for de kreative, og når alt kommer til alt, så vil Sporecasts, altså små pakker af ens egne kreationer, der så kan deles med andre spillere, være det, der skal bære spillet frem i tiden efter lanceringen. Det samme gør sig i høj grad gældende for Microsofts XNA-tjeneste, der på snedigste vis tiltrækker alle de kreative talenter derude, og samtidig lader os andre betale for et medlemskab, så vi kan hente, hvad der i grunden er gratis spil. Det er sgu' da smart. Lad folk aktivere sig selv og høst frugten af det i klingende mammon.

Omtrent det samme gør sig gældende i APB, Dave Jones nye kreation, der blev vist frem på årets forsamling af udviklere. Hans seneste påfund, der sådan lidt firkantet sagt, kan betegnes som Grand Theft Auto online, består af så mange elementer, der normalt hører til i den virkelige verden, og som bør sparke kreativiteten i gang hos spillere verden over. For det første kan du, hvis du ellers gider, lave dig selv i virtuel form. Editoren til at skabe din spilkarakter med, er enormt omfattende, hvilket blev bevist gennem imponerende genskabelser af bl.a. Shigeru Miyamoto og Peter Molyneux – og selv dine tatoveringer kan komme med. Dertil kommer spillets evne til at læse indholdet af din maskine, så dit udvalg af MP3-filer kan bruges som underlægningsmusik, når du ræser rundt. Spillet vil endda tjekke om andre, der naturligvis lytter til deres egen musik, har nogle numre tilfælles med dig, således at du kan høre deres musik, hvis du er i nærheden af deres øse. Har du ikke det specifikke nummer, så leder spillet i stedet efter sange fra samme album eller fra samme kunstner.

Med den slags spil i vente, bliver det ikke længere kun udviklerens vision, der får plads, men i lige så høj grad den enkelte spiller, noget, der giver både dig og mig mere magt over hvad der findes derude. Vi kan naturligvis ikke skabe selve rammen, men vi kan være med til at præge det billede, der males på det tomme kanvas, og det finder jeg unægtelig spændende. Fremtiden er vores hvis bare gider at gribe den, så hvad er det lige præcis at vi går og venter på.

THOMAS TANGGAARD / CHEFREDAKTØR

FAVORITSPIL:

Rez HD Farverigt, gennemført og nærmest gudesmukt

SER MEST FREM IMOD:

Gears of War 2 Jeg vidste det, jeg vidste det. Nu kan november bare ikke komme hurtigt nok. Nye baner, nye våben, mere blod, større fjender, ting der kan smadres. Gud, hvor jeg elsker det!

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

ASSISTERENDE REDAKTØR Thomas Blichfeldt (thomas.blichfeldt@gamereactor.net)

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

DTP OG WEBSITE Frederik Røssell

TEKNIKER Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)

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

KORREKTUR Daniel Boutrup, Henrik Bach

SKRIBENTER

Jesper Nielsen

Martin B. Larsen

Kristian Troelsen

Henrik Bach

Nicolas Elmøe

Asmus Neergaard

Peter Christensen

Simon Kolbe Strange

Mikael Hansen

ADRESSE Dortheavej 59, 3.sal, 2400 København NV

INTERNET www.gamereactor.dk

FREKVENNS 10 nr/år (januar og juli ikke inkluderet)

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

OPLAG 35.000 eksemplarer

GAMEREACTOR SVERIGE

Petter Hegevall, Bengt Lemne, Jonas Mäki, Martin Forsslund, Mikael Sundberg, Jesper Karlsson, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem, Love Bolin, Jonas Elfving, Peter Mårtensson, Anna Eklund, Konrad Cronioe

GAMEREACTOR NORGE

Frode Haugen, Carl Thomas Aarum, Joachim Gresslien, Mette Anderson, David Skovly, Kristian Nymoene, Lars Petter Svendsen, Martin Rosmo Hansen, Richard Imenes, Berit Ellingsen, Halvor Thengs

IK Kontrolleret af dansk oplagskontrol **GAMEREACTOR UDGIVES AF GAMEZ PUBLISHING®**

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

Gamereactor tager ikke ansvaret for indsendt materiale som indsendes uopfordret. De i bladet nævnte priser er vejledende og redaktionen påtager sig intet ansvar for eventuelle fejl. Artikler, billeder og annoncer må ikke eftertrykkes uden skriftlig tilladelse fra Gamereactor.

Gamereactor findes på mere end 700 steder i Danmark, heriblandt landets største elektroniske butikskæder som bl.a. 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 spiliste. Her finder du hver dag masser af dugfriske spilyheder, anmeldelser, eksklusive reportager, interviews og alle de seneste previews.

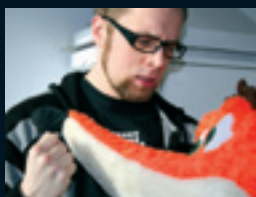
TESTET VERSION:

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.

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

3 SKRIBENTER Denne måneds Gamereactor-medarbejdere



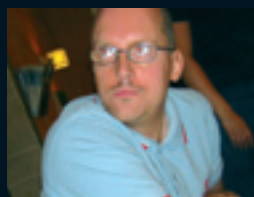
01 THOMAS BLICHFELDT

Thomas har ikke været meget på redaktionen i den seneste måned. Først tog han en tur til Tokyo for at se nærmere på Ninja Gaiden II, derefter var det hjem for at pakke og få sikret sig et visum, før USA kunne indtages og GDC

kunne opleves i fulde drag. I øjeblikket er han på intet mindre end tre ugers intensiv safari i Afrika, og vi aner faktisk ikke hvad der venter ham, når han engang vender hjem. Jo, vi har vist fået os en ægte globetrotter på redaktionen.

FAVORITSPIL:

The Club - Jeg finpudser teknikken og slår min egen rekord



02 HENRIK BACH

Af en eller anden grund, går Henrik konstant rundt med en jernstang i hånden, og så snart han hører det mindste, så angriber han ufortøret. Vi går ud fra, at det er hans seneste uger med Condemned 2: Bloodshot, der har

gjort udslaget. Det kan naturligvis også bare være Sega Superstars Tennis, der ifølge Henrik er rædselsfuldt, som har flosset hans nerver. Uanset hvad, så kan du læse anmeldelserne af begge spil længere inde i magasinet.

FAVORITSPIL:

Bioshock - Jeg skal absolut tilbage til Rapture



03 SIMON KOLBE STRANGE

Nyeste mand på skuden er Simon Kolbe Strange. Vi har naturligvis trukket ham igennem alle de kedelige praktikanter-opgaver som at lave kaffe og skure gulvet, samt bedt ham om at genanmelde Hour of Victory (det er en

joke, så onde er vi heller ikke) og han er her minsandten stadig. Derfor har han også fået æren af at anmelde Dark Sector og FIFA Street 3, to spil som han selv har set meget frem til. Du kan bedømme hans evner længere inde i magasinet.

FAVORITSPIL:

Half-Life 2 - Fremragende, gennemført og fandens spilbart

GODE KODERE LØSER PROBLEMER. STÆRKE TEAMS SKABER HISTORIE.



Den udfordring: Mere spændende løsninger, flere platforme, mindre tid. Overvind dem: Arbejd sammen, kommuniker effektivt og ram målet med Visual Studio® Team System. Find tips og værktøjer på www.microsoft.dk/grib-udfordringen

Hvis du savner en helt i stil med Indiana Jones eller Lara Croft, så skal du stifte bekendtskab med Nathan Drake. Vind månedens spil ved at skrive det bedste læserbrev.



LAD OS HØRE DIN MENING I VORES BREVKASSE

MÅNEDENS BREV



Microsoft, her kommer jeg

Efter at have fulgt med i årets Game Developers Conference, så er jeg ikke længere i tvivl: Jeg sætter mine penge på Microsoft, når det kommer til denne generation af konsoller. I dag er min Xbox 360 mit mediecenter, og via min PC henter jeg familiefotos, musik, streamer film og en masse andet. For ca. tre måneder siden, fik jeg for alvor øjnene op for Xbox Live Arcade, og siden dengang er det gået hurtigt. I dag ejer jeg bl.a. Worms, Rez, Lumines, Castlevania samt en del andre, og jeg er konstant på jagt efter nye spil. Det sjove er, at jeg måske har brugt over 100 timer på disse spil indtil videre og at de tilsammen ikke engang koster, hvad et enkelt spil koster i butikkerne. Nå, men

tilbage til det jeg startede med, nemlig Game Developers Conference. Efter at have set, hvordan Microsoft nu åbner op for XNA-plattformen, er jeg blevet ellevild og jeg investerede straks i et 3 måneders medlemsskab til tjenesten. Jeg har naturligvis downloadet alle de spil der allerede er tilgængelige via tjenesten, men nu er jeg også så småt begyndt at blive interesseret i selv at lave et projekt. Jeg havde min storhedstid på Amiga og tror faktisk godt, at jeg muligvis alene eller i en gruppe, kan få noget op og stå. Microsoft taler virkelig til mig med deres maskine og tjenester, og jeg glæder mig virkelig til at følge med i udviklingen. **_MORTEN RASMUSSEN**

Super gode blogs!

Jep, ligesom resten af verden, så synes jeg også at Gamereactor er et godt magasin, og det lader samtidig til, at kvaliteten bliver bedre og bedre med hvert nummer, hvilket man vel næppe kan klage over? Jeg kan i hvert fald ikke. Samtidig så ville jeg lige sige, at jeg nærmest er blevet afhængig af jeres blogs. Det er helt fantastisk at komme ind bag huden på Danmarks bedste spilsribenter og se hvad I går og roder med ved siden af spilleriet. Specielt god er Thomas Tanggaards mange forskellige blogs, men jeg er også faldet for Asmus' underlige af slagsen om brun sovs og deslige, ligesom det er fedt at se Jesper og Nicolas gå i infight omkring de grimme og mest rædselsfulde billeder af dem selv fra deres yngre dage. I må aldrig lave om på jer selv og den åbenhed I har, det er det der gør forskellen mellem jer og "alle de andre" **_LARS HANSEN**

Den konstante om konsoller

Jeg browser på Gamereactor-forummet, men det kunne være et hvert andet forum, for det er over alt. Konsolkrig mellem folk som har et had til andre konsoller end lige den de ejer – hvordan er det gået til? Hvorfor skal vi som

gamere konstant kæmpe mod hinanden omkring, hvem der har den bedste grafik, når alt det er så ubetydeligt, da man for det meste skal sidde og undersøge spillene ned i detaljerne for at se en forskel. Jeg ejer selv en PS3 og har ikke tænkt mig at købe 360 eller Wii, men jeg kunne ligeså godt have valgt en af dem i stedet for – og hver eneste gang jeg nævner nogen steder, at jeg faktisk finder PS3'eren og dens spil utrolig underholdende, skal man have ordet fanboy smidt i nakken, og det er virkelig et ord, som begynder at frustrere mig mere og mere. Jeg har altid været PC-spiller, men da det på det seneste er gået kraftigt ned for PC-spillene med dårlige konverteringer, besluttede jeg mig for at få en konsol, og jeg har ikke fortrudt mit køb af PS3 endnu. Tag jer nu lidt sammen vi er trods alt alle gamere, og bliver vi virkelig nødt til at bekæmpe hinanden med vores tilsyneladende tåbelige potensforlængere? Det kan jo ikke være mere ligegyldigt om man er til PS3, X360 eller Wii, så længe man bare nyder det. **_EMIL OVERGAARD**

De anderledes spil er her

Rundt om på debatfora skrigger gamere på innovative og anderledes spil. Se som ek-

FORUMSNAK



PIXEL JUNK MONSTERS ER BARE SÅ FEDT!

Jeg har igennem længere tid savnet et spil, hvor man er godt gammeldaws hooked på et spil. Og jeg har fundet det i PixelJunk Monsters, men er der andre derude som har prøvet dette dejlige spil? Det er svært på den gode måde, men kommer ærligt talt ingen vegne lige nu. Jeg har prøvet at variere og opgradere våbene så meget som man nu kan i starten, men uden større held. Jeg bliver vanvittig. Nogen gode fif? **_MISUMAJA**

PixelJunk Monsters er simpelthen en perle af et spil. Det er dæmle lang tid siden jeg sidst er blevet 'fanget' af et spil i en sådan grad, at jeg bare må spille en bane mere, og drømmer om det om natten. Overraskende komplekst gameplay, og det bliver hurtigt svært, så der er en reel følelse af tilfredsstillelse ved at klare en bane perfekt. Grafikken er simpel men kunstnerisk og ser rigtig sprød ud på et HDTV, og musikken passer fremragende til stemningen i spillet. For prisen på 40 kr. er dette spil nok det, der har givet mig mest valuta for pengene på PS3 overhovedet. Det kan også spilles i co-op, men kun off-line. Dette er dog en god ting, da det kræver ret meget kommunikation og fagter at koordinere tingene. Nu er selv min kone – som ellers er en non-gamer – fanget af det. Jeg kan kun anbefale dette spil. **_ATRUSO**

Jeg overvejer også kraftigt at købe det, da jeg i dag har prøvet det hos Cola_Lover, og må da også sige at det var svært at skifte over til CoD4. Virkelig underholdende, specielt fordi det ser så griner ud når man står og danser for at opgradere sine våben **_KILLERTOAD**

Er det her ikke bare et rip-off af det gode gamle Tower Defence til Warcraft 3? **_REPTILLO**

Hey! Har også tænkt på at hente det. Faktisk lige fra det kom ud på Playstation Store første gang. Nu hvor jeg har læst denne tråd er jeg blevet endnu mere sulten! Så det er med at få gammelfar til at taste sit kort-nummer ind. Man skal jo lige være 18. **_MONGO-DYR**

Absolut et ripoff fra Warcraft 3? Tower defenses (som klart er sjovere – men godt alternativt er det da..) **_MERACH**

sempel også brevsektionen i Gamereactor # 87, hvor antallet af 'almindelige' og 'kedelige' spil begrædes. Jeg tror de fleste gamere, der skal tilkendegive sin mening i ord, vil være enige: vi vil gerne have lidt skæve spil, der overrasker os. Kigger man på salgslisterne ser det bare ikke ud til, at vi følger op på disse holdninger, når det kommer til at punge ud og tage spillet med hjem. Salgslisterne bugner af de metervarer vi klager over *host* EA *host*, og de skæve, innovative spil er ikke at finde. Et spil som Ico – der generelt roses til skyerne af alle der har prøvet det – solgte rigtig dårligt, og selv om Shadow of the Colossus og Okami solgte lidt bedre, var det intet i forhold til 'Standard WWII shooter nr. 8' eller 'Sportsspil version 12b'. Og det er vel i bund og grund ikke så mærkeligt, at vi mangler innovative spil, når spiludviklerne ikke kan tjene penge på dem?

Med de nye konsollers – og selvfølgelig PC'ens – muligheder for køb af spil via download, er der imidlertid kommet en ny legeplads for de små skæve spil. Ved downloads kan omkostningerne holdes nede, og det giver pludselig mening at udvikle et lille men hamrende sjovt spil på 60-150 MB. Det ville aldrig have gået som en udgivelse på disk, og den ekstra bonus for os, der skal punge ud er rigtig fornuftige priser. Jeg er ikke selv 'hellig' i forhold til at købe de store spil i de traditionelle genrer, og jeg elsker at give den gas i Burnout ligeså meget som alle de andre, der nu har købt spillet. Men jeg vil også have de små spil med de skæve vinkler, de spil man lige spiller i en halv time når der ikke er tid til mere, og de spil man drømmer om om natten når konsollen hviler. Jeg ejer kun én konsol (PS3) og kan derfor kun udtale mig om PlayStation Store, men der er til gengæld ved at være en perlerække af de små spil, der er lidt anderledes. Flow, Calling All Cars og SuperDust HD er sjove spil i prislejet 40-60 kr. Senest har vi fået PixelJunk Monsters, der på 60 MB og en pris på 40 kr. har formået at hive mig væk fra alt andet. Det er fremragende og afhængighedsskabende i sjældent set grad!

Min bøn er derfor: Når de innovative spil vi så gerne vil have, har fået nye muligheder, må vi som aftagere støtte det ved at købe spillene, og vise udviklerne at de kan tjene penge på dem. Lad være med at gameshare, men brug de 40-60 kr. på et godt spil, og støt de små spiludviklere. Og hvis spilens navn også viste denne type spil den opmærksomhed de fortjener, ville det heller ikke skade. Hvorfor er et spil som PixelJunk Monsters f.eks. ikke nævnt med et ord på GR? **_ATRUSO**

Mens vi jævnligt får tilsendt spil der udsendes i butikkerne, så kniber det med de spil, der udsendes over diverse online-tjenester, og derfor anmelder vi dem ikke – slet ikke, hvis vi ikke kan dække markedet fyldestgørende. Det meste af redaktionen køber og spiller dog disse spil og kan kun give dit ret.

LOST PLANET™

EXTREME CONDITION



PLAYSTATION 3

CAPCOM
lostplanet-thegame.com

Character Wayne by ©Lee Byung Hun / BH Entertainment CO., LTD, ©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2008 ALL RIGHTS RESERVED.
“PS”, “PLAYSTATION” and “PS3” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

REACTOR

BLOGS, ANMELDELSER OG MENINGER

Vi har rigtig mange læsere, og de har rigtig mange meninger om spil, industrien og en masse andet. Dette er deres sider, og her vil du hver måned kunne læse deres tanker.



AK-MASTER

Ekklusiv

Ak-Master fortæller om eksklusiv gaming...

D Først skal vi lige have på plads, at overskriften ikke skal forstås som en gamer, der er eksklusiv. Nej, det er derimod, en gamer der kun spiller eksklusive spil. For det tror jeg sgu' jeg er.

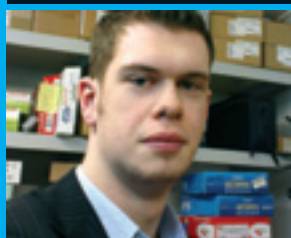
Jeg kiggede lidt på mine spil forleden, da det gik op for mig at 95% af alle mine spil er eksklusive. Hvis vi starter med at kigge på sidste efterårs store spil, så købte jeg kun (til PS3) Ratchet and Clank og Uncharted. Hvor jeg derimod hoppede over CoD4 og Assassins Creed. Det ender med at alle mine håndholdte og nextgenerations spil er eksklusive. De eneste multiplatforms-spil jeg ejer, er Crash Bandicoot

Jeg ved ikke hvad det skyldes, men tror det er fordi, at når jeg vælger en konsol frem for en anden, så kigger jeg på eksklusive, og i hunger efter f.eks. Wiispil, ryger det ene efter det andet eksklusive spil ned i kurven, og jeg vender helt ryggen mod multiplatforms-spillene. Det er egentligt en skam og dumt gjort for mig selv.

Derfor tager jeg første skud i stammen, og køber GTAIV, når det kommer.

_AK-Master

MÅNEDENS CITAT



LYNGGAARD:

"Dreamcast var en drøm af en maskine. Langt, langt forud for alt andet og spillene var stort set alle helt fantastiske..."



TAG DOG SPRINGET

Du kan ikke opgradere dine våben, og der er ikke mange fjender at slås imod i Ico. Alligevel er spillet spændende, nervepirrende og meget smukt. En af vores læsere kalder det en rigtig spilperle.

TOMB RAIDER Når du løser spillets gåder og kravler rundt fra sten til sten, så føles Ico faktisk lidt som en bizar-udgave af Tomb Raider. Der er noget yderst dragende over at skulle hjælpe en forsvarsløs pige gennem en kæmpe borg.

ICO

Smukt og enkelt eventyr, der nærmest kan betegnes som kunst

Platform PS2 Udvikler SONY Udgiver SONY Premiere 2002

Jeg er lige hoppet over afsatsen. Der er langt ned til bunden. Sollyset strejfer mig. Jeg har lyst til bare at fortsætte, men jeg kan ikke. Jeg mangler hende. Så jeg kalder på hende. Hun forstår ikke hvad jeg siger, men ved at det er hende jeg kalder på. Hun springer. Jeg når kun lige at gribe hendes hånd. Jeg hjælper hende op, og vi sætter os i en stensofa...

Det første der slog mig ved Ico var forsiden. Et atypisk maleri. Det forestiller nogle store bygninger, og to små skikkelser, der løber hen over landskabet, og den

ene har den anden i hånden. Der er en underlig stemning på det maleri. Men det var ikke noget imod hvad jeg skulle opleve.

Spillet er et puzzle-spil, så der er meget skubben med kasser, og hoppen fra afsatser og kæder. Det er bare at komme fra A til B. Det lyder simpelt, men med en pige, som er meget spinkel og skrøbelig, er det ikke helt så nemt. Du skal nemlig have hende med dig. Spillets gameplay er hvad det er pga. pigen. Og det fungerer i mine øjne perfekt, selvom at pigen godt kan reagere en smule langsomt en gang i mellem, men det blev aldrig rigtig

frustrerende.

Den eventyragtige historie er perfekt udført, og den har en af de mest smukke rørende slutninger jeg nogensinde har oplevet.

Jeg bøjer mig i støvet for Team Ico der har skabt en fantastisk spilperle, der har gjort meget større indtryk på mig end rigtig mange andre spil. Jeg ser med længsel frem til deres næste projekt.

_Kuja

KARAKTER 9/10



SHADOW OF THE COLLOSUS opfølgeren til Ico, der længe blev kaldt Ico 2, havde meget tilfælles med Sonys første spil og foregår givetvis i præcis samme verden, bare meget længere væk. Team Ico slap forleden det første billede, fra deres tredje spil, og til trods for kun at forestille en kæde, der glider ned i et hul, så er verdens mange fans spændte.



FLOW

Æd dig vej gennem havet som en farverig amøbe

Platform PLAYSTATION 3 Udvikler THATGAMECOMPANY Udgiver SONY Premiere UDE NU

Flow er egentlig et ret unikt spil, og det selvom der bare er en udvidet form for Snake, som vi kender fra mobilen! Her styrer du dog i stedet en form for amøbe i havet.

Jeg prøvede første gang Flow på min computer, hvor det er et lille flash spil. Der blev jeg helt optaget af det enkel gameplay og lyden, så da jeg så det kom på PSN, blev jeg nødt til at købe det. At se det på en fladskærm, skulle jeg simpelthen bare opleve.

Jeg fik det hentet, og kunne i starten ikke finde ud af det. Det er fordi styringen fungerer ved hjælp af tilt funktionerne i Sixaxis. Du hælder din controller til venstre, og amøben bevæger sig i den retning.

Målet i Flow er utroligt nemt. Den lille amøbe skal styres rundt i vandet og spise alt der er. Når en level er tømt for mad, spiser du et tjekpoint, og bevæger dig derved længere ned i havet. På denne måde kan du også bevæge dig tilbage, hvis du har glemt at spise noget i de højre vandlag. Det amøben spiser gør også amøben større, og ret meget flottere at se på. Der er igennem spillet en del forskellige fjender, som skal spise. Hurtighed skal der til, ellers angriber

de, og når de angriber spiser de lidt af amøbe. Sværhedsgraden kommer også lidt op. Ikke meget dog, og jeg har ikke været død endnu. Jeg tror faktisk ikke amøben kan dø.

Der er ialt fem slags amøber, og du skal selvfølgelig gå igennem med den første, for at lukke op for den anden.

En ekstreme lille godbid er co-op. En af dine venner kan tage en controller, og gå igang sammen med dig til enhver tid. Vil han/hun ikke mere, betyder det ikke noget for det videre spil. Når controlleren slukkes forsvinder amøben også, når der skiftes level.

Jeg vil lige nævne, at der er lidt svært, men også udfordrende, at spille tre på en gang, for der bliver hurtigt svært at hitte hoved og hale i, hvilken der er din amøbe. De har forskellige farver, men i kampens hede kan det jo smutte med opmærksomheden.

Det er et spil der kan få dig helt ned på jorden, eller vandet for den sags skyld. Enjoy.

Luggelaj

KARAKTER 9/10

GAMMEL VEN

Det kan godt være, at Flow egentlig bare er en ny form for Snake, men Luggelaj er vild med spillet, der kan hentes via PSN-tjenesten.

FORUM

ZOMBIE ATTACK-DAGEN

iLive begyndte at spekulere på hvad der sker når zombieerne invaderer. Hvad ville Gamereactors brugere gøre? Dead Rising har ikke levet forgæves, da mindst halvdelen af svarerne gik ud på "at gå amok med et baseballbat/skarp instrument".

TILBUDSTRÅDEN

Fordelt over Playstation-, Xbox-, PC-, Nintendo- og Filmforummet er der en række tråde med det samme navn. Og formålet er ganske enkelt at bruge informationer hinanden om gode tilbud, så der kan spares penge. For en krone sparet, er en krone der kan bruges på et nyt spil.

POKÉMON GENERELT

Hvis man er Pokémonfan og kommer forbi forummet, så er dette tråden du skal besøge. Her bliver der handlet og kæmpet med de små kræ, og sidder du fast, er der mange der helt sikkert kan hjælpe. Og så kan man naturligvis diskutere om Totodile er bedre end Cyndaquil.

ER DET FORBI I 2012?

Brugeren Emilier faldt over en gut, der fortalte at Jordens undergang er i 2012. Der gik ikke længe for brugerne kunne pille påstanden i småstykker og mere sig over budskabet om at vi skal passe godt på Jorden, når den nu snart går under. Tråden er stadig meget aktiv, så skulle du have lyst til at deltage, så skal du bare kigge forbi www.gamereactor.dk/forum.



NATTRÅDEN

Er der en tråd som alle på et eller andet tidspunkt kommer forbi, så er det Nat-tråden. Oprindeligt blev tråden lavet så natteravnene havde noget at foretage sig, men den har udviklet sig til tråden hvor man kan snakke om stort set alt. Og med sine 18600 indlæg er det også en af Gamereactors ubetinget mest populære tråde.

DEN STORE CITAT-TRÅD

Nogle spil har mange af dem, andre har få. I denne tråd har Gamereactors brugere samlet de bedste spilcitatere de har kunne komme i tanke om. Her bliver spil hyldet, lige fra Warcraft og Command & Conquer til Metal Gear Solid og Halo.

DET FEDESTE DESIGN?

Normalt går diskussionerne på Gamereactor om hvad konsollerne har under kølerhjelmene. Denne gang handler diskussionen om selve kølerhjelmene. For er Wii virkelig en stilfuld maskine, eller trumfer PS3 med sine runde former? Og hvad med Xbox 360?

INTERNET

GEARS OF WAR 2

Nyheden alle ventede på, nemlig annonceringen af Gears of War 2, har taget internettet med storm. Også vores forummedlemmer har festet over nyheden.

METAL GEAR SOLID 4

Med annonceringen af MGS4s udgivesdato, 12. juni 2008, kunne måneders spekulationer endelig stoppe. Tilbage er nu kun at spekulere over historien.

VI SVARER PÅ DINA FRÅGOR

Vi har været på GDC og nyhederne kan ses på vores hjemmeside, mens artikler og GRTV-programmer vil dukke op i det næste stykke tid. Husk at følge med dagligt online, der sker altid noget.

DE UDVALGTE

Vi kigger nærmere på en række af vores faste læsere. Følg med her



MIROLL

Miroll har gjort sig populær og berygtet på baggrund af sine morgenblogs. Her har han stort set hver eneste morgen blogget om alt fra cornflakes til breve fra Forsvarets Rekruttering.



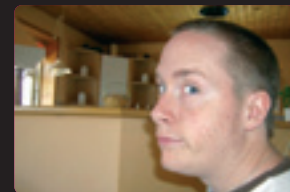
VITTE HUND

Vittige Hund er et af forummets nyeste medlemmer. Alligevel er han blevet kendt utroligt hurtigt, alene på grund af sin introduktionstråd. Så populær at der er andre der er gået i hans fodspor.



SHOUJO

At erfarne brugere bliver udnævnt til moderator er ikke underligt. Det er dog ikke derfor at Shoujo figurerer her. Hendes idé om en spilleaften for forummets brugere har vist sig populær.



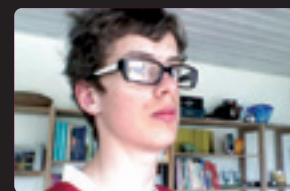
THE DUDE

Bag The Dudes ofte kritiske kommentarer til Gamereactors anmeldelser brænder et engagement i alle Nintendos spil. Selvom man ikke er enig med ham, må man beundre hans entusiasme for spil.



EMILIATRIX

Emiliatrix har formået at kombinere gal humor og en allround hjælpsomhed og meddelsomhed når det drejer sig om nyheder fra det store vide net. Næsten ligegyldigt hvad det handler om.



MRFRÆGERSLEV

Ud over at være en ivrig skriver af brugeranmeldelser er MrFrægerslev også en flittig forumbruger. Da han opfordrede folk at vise deres tegninger, viste brugerne sig fra deres kreative side.

GRAFIKKEN er hverken banebrydende eller detaljeret, men den står knivskarpt på skærmen. Sony arbejder i øjeblikket på en PSP-udgave af spillet, der skal lanceres om ca. en måned. Så kan Luggelaj også have det med på farten.

WMM



ANNONCERET

Red Alert 3 på vej

Efter et utal af spekulationer og gisninger, har den amerikanske udgave af PC Gamer, netop afsløret forsiden til deres kommende magasin - og rygterne talte sandt: Command & Conquer Red Alert 3 er på vej. Vi glæder os som besatte.



Portal får en fortsættelse

I et interview på Tv-kanalen G4, loftede Portal-spillets lead designer Kim Swift sløret for Portal 2. Hvornår det udgives og i hvilken form er stadig uklart, men fans af det sæere puzzle-spil kan i hvert fald godt begynde at glæde sig til endnu flere mærkelige baner og hovedbrud.

NYHEDER/RYGTER/LISTER/SLADDER Flere dugfriske nyheder på: www.gamereactor.dk



XNA åbnes for alle

Sæt spillkreatøren fri

O Spilentusiaster har gennem det sidste års tid kunne udvikle og dele spil på Xbox 360 med udviklingsværktøjet XNA, men nu lukker Microsoft endelig op for det lukkede område, så alle kan prøve de mange små projekter

Initiativet vil blive lanceret langsomt i løbet af året og foregå således, at alle og enhver kan lægge deres XNA-spil op på Xbox Live, hvorefter hele spilcommunityet kan stemme på spillene i bedste YouTube-manér og derved bestemme hvilke spil der fremhæves. På nuværende tidspunkt ligger der godt og vel en håndfuld spil derude, og alt man skal gøre, er at downloade en række programmer, for at kunne afvikle spillene på ens Xbox 360. Desværre lader tiltaget til at koste penge, og det er altså ud over de godt 500 kroner du i forvejen betaler for tjenesten. Der kan købes medlemskaber for tre måneder og seks måneder, og du kan allerede nu gå online og hygge dig med projekterne.

...Jesper Nielsen

CITATET



"Med den årelange erfaring jeg har med Nintendo, så tror jeg ikke at Mario Kart Wii er på gaden i år i Europa."

GAMEREACTORS CHEFFREDAKTØR TÅGER MUNDEN FOR FULD PÅ GAMEREACTOR TV



LÆKKERT LAVET

Grafikken i Aliens: Colonial Marines er flot og rammende. enhver der elsker filmene, vil straks kunne genkende de klamme aliens og de hårde soldater som James Cameron gjorde verdenskendte. Gearbox er mere end godt på vej.

EKSKLUSIVT!

ALIENS: COLONIAL MARINES

James Cameron hyldes i Gearbox' seneste action-projekt

Platform PS3/X360/PC Udvikler GEARBOX Udgiver SEGA Premiere 2008

James Camerons Aliens-film har inspireret masser af udviklere verden over, og spørger man

Randy Pitchford, en af grundlæggerne bag Gearbox Software, hvor mange gange han har set filmen, så er svaret ikke overraskende over halvtreds.

Det er derfor noget af et ønskeprojekt som Gearbox i samarbejde med Sega har kastet sig over - nemlig en ny FPS-oplevelse i Aliens-universet, komplet med ben-

hårde soldater, facehuggers og naturligvis sliibrige og fuldvoksne Aliens.

Spillet udvikles til PlayStation 3, Xbox 360 og PC og forventes på gaden i løbet af år 2008. Hele herligheden trækkes af Unreal 3.0-motoren og Randy er ikke bange for at indrømme, at han er helt vild med teknologien bag Epics licenserede spilmotor. Men hvad er så Aliens: Colonial Marines for en størrelse? Ifølge Pitchford, så handler det om at føle angsten ved at

skulle bekæmpe et af verdens nok mest skræmmende monstre, samtidig med at man selv får lov til at lege en behård og toptrænet soldat, der får stillet alt fra pulse-rifler og flammekastere til rådighed.

Colonial Marines er holdbaseret actionspil, der fortsætter hvor filmen slap, men ikke nødvendigvis med samme historie, blot indenfor samme univers. Via en co-op-funktion, kan man også spille fire sammen, og dette gør Aliens: Colonial Marines til en anderledes oplevelse - specielt fordi de fire soldater ikke har hverken samme udstyr eller træning, hvilket betyder, at man er nødt til at arbejde sammen. Gearbox har gjort et stort arbejde for at udstyre banerne med opgaver til alle slags soldater.

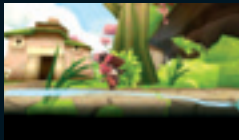
Spillet vil også have en specifik multiplayer del, men denne kan Pitchford og resten af holdet ikke rigtig afsløre noget om endnu. Vi har dog på fornemmelsen, at der muligvis et eller andet sted, er muligheden for at optræde som Alien.

...Bengt Lemne



Tegneserie som nyt spil

Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness er naturligvis baseret på internet-tegneserien af samme navn, og det er tegnerne bag denne samt Ron Gilbert, der i sin tid lavede de første to Monkey Island-spil, der står for udviklingen af projektet.



Brabens Lost Winds

David Braben, der nok bedst er kendt for Elite-spillene og senest Dog's Life, har i forbindelse med årets Game Developers Conference i USA, annonceret at han og firmaet Frontier Developments er i gang med Lost Winds til Nintendos WiiWare-tjeneste.

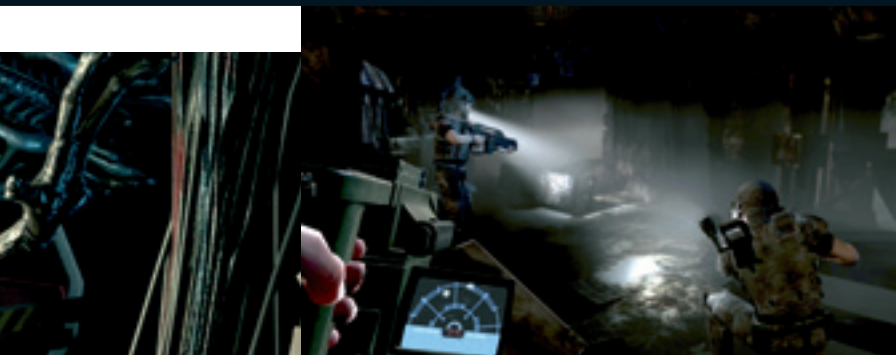
Blue Mars via Cryengine 2

Under årets GDC blev Blue Mars, der udvikles på Cryteks Cryengine 2 annonceret. Præcis hvad spillet går ud på, vides endnu ikke, men det lader til at være en slags rollespil. Grafisk er det som man bør forvente af noget der kører på den tyske motor.



Family Jockey til Wii

Rid afsted på en giraf, en løve eller f.eks. en zebra. Det er grundideen med Namco Bandais nye Family Jockey-spil, der forleden blev annonceret til Wii. Vi regner med at se Asmus på et næsehorn i det nærmeste fremtid. Spillet lanceres i løbet af 2008.



LIGESOM i filmen, så har du mulighed for at bruge din tracker til at finde frem til de mange aliens. Vi forventer en del gys undervejs - og så naturligvis tung action.



UNREAL TRÆKKER igen det tunge læs, da det er Epics motor, der får Colonial Marines hjerte til at banke. Randy Pitchford elsker den licenserede spillemotor, der også bruges til Borderlands og Brothers in Arms: Hell's Highway.

NYHEDER

EA VIL KØBE ROCKSTAR

Electronic Arts blev for nyligt henvist til andenpladsen, da Vivendi-Blizzard og Activision slog sig sammen og blev verdens største spiludgiver. Nu har EA for alvor vist tænder ved at byde to milliarder dollars på udgiveren Take Two, der blandt andet står bag Grand Theft Auto og BioShock. Ledelsen hos Take Two kæmper dog stærkt imod, da prisen ifølge dem er alt for lille og vil være meget højere efter udgivelsen af GTA4. Ikke desto mindre er de interesserede i forhandlinger og til den rette pris lyder det ikke utænkeligt, at GTA snart udgives af EA.

MASS EFFECT I MAJ

Mass Effect har været en kæmpe succes på Xbox 360, og det har ikke krævet mange hjerneceller at regne ud at spillet også ville finde vej til PC-folket, præcis som det var tilfældet med andre store Xbox-titler såsom Gears of War, Jade Empire og Fable. Vi har allerede fortalt at spillet udkommer i maj måned, og nu har vi så også en dato. Sæt kryds i kalenderen ved den 6. maj.

18 MILLIONER SOLGTE

Ifølge en af Microsofts såkaldte keynote speakers fra dette år, nemlig John Schappert, så er solget af Xbox 360 på verdensplan nået 18 millioner solgte konsoller. Dette gjorde han klart i et interview som Eurogamer forleden lavede. Samtidig kunne Scheppert fortælle, at Microsoft på ingen måde barsler med en Blu-ray add-on til deres Xbox 360-konsol.

BIOWARE + STAR WARS

Biowares Knights of the Old Republic er det måske bedste Star Wars spil til dato, hvilket gjorde fejlfyldte opfølger fra Obsidian til en skuffelse af format. Derfor er der også gode nyheder for alle Bioware of Star Wars fans, for udviklerens nye ejer EA, er kommet til at slippe hvad der ligner den første bekræftelse på at den talentfulde udvikler fra Canada skulle være klar til at tage fat i tredje del af eventyret.

OKAMI ER KLAR FRA MARTS

Ifølge Capcoms Christian Svensson, så er Okami i Wii-udgaven spillet hele vejen igennem og firmaet tjekker i øjeblikket kun koden for småfejl. Dermed lader det også til, at Okami kan være klar til det amerikanske marked fra engang i marts måned i år.

SMASH BROS. BRAWL SENT

Mens japanerne og givetvis også amerikanerne, kan hygge sig med Super Smash Bros. Brawl til Wii på denne side af sommeren, så lader det til at Europa først får glæde af spillet fra engang i løbet af efteråret 2008. Heldigvis har Nintendo annonceret udgivelsen af Mario Kart Wii i april måned, så mon ikke vi kan klare det?

GEARS OF WAR 2 TIL NOVEMBER

Marcus Fenix og resten af holdet er tilbage i slutningen af dette spilår. Oh yeah!

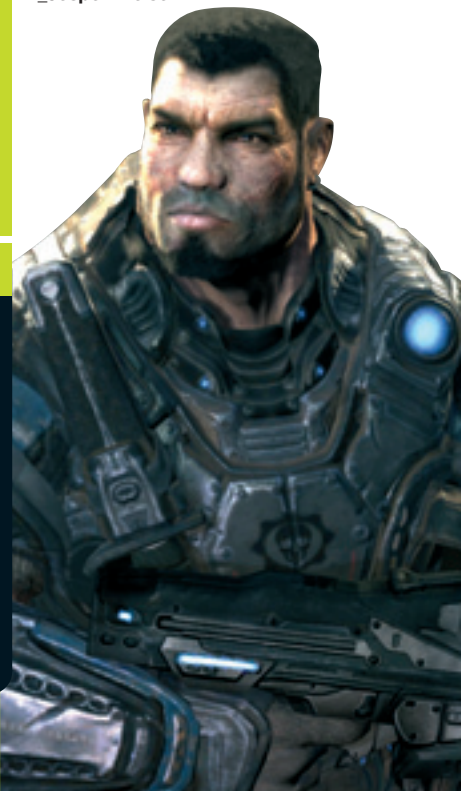
Efterfølgeren til Årets Spil 2006, Gears of War, fik endelig sin længe ventede efterfølger annonceret på Game Developers Conference. Selvom de dybere detaljer og skærmbilleder er fuldstændig fraværende på nuværende tidspunkt, så kunne Cliffy B glædeligt fortælle, at vi allerede kommer til at bekæmpe mere Locust til november på Xbox 360.

Samtidig viste firmaet deres nyeste udgave af Unreal-motoren frem, og selvom det ikke blev sagt direkte, så kan vi nok godt regne med, at visse af mo-

Cliffy B kunne glædeligt fortælle, at der er mere krig fra november i år

torens forbedringer, er ting der vil være med i Gears of War 2. Blandt opdateringerne var bl.a. langt flere fjender på banen på samme tid, ligesom holdet flirter med muligheden for at sprænge bygninger og andet i stykker. Vi regner også med, at firmaet vil inkludere flere store boss'er i denne omgang, og at man har en del nye spilmoder klar til multiplayer-folket.

_Jesper Nielsen



CHEFEN STOPPER

En af Sonys bedste chefer siger tak for denne gang



Phil Harrison forlader Sony Den kreative chef smutter til Atari

Platform PLAYSTATION 3 Udvikler SONY Udgiver SONY Premiere 2007

Præsidenten for alle Sonys spiludviklere verden over, Phil Harrison, trådte for nyligt tilbage i jagten på nye muligheder. Selvom den direkte årsag for hans afsked stadig er ukendt, udtrykte han på Game Developers Conference stor frustration over Sonys japanske afdeling, der ikke troede på hans visioner om aktive spil som Singstar og EyeToy, for derefter at se sig overhalet af Nintendo. Hvad der nu skal ske med den karismatiske frontfigur er endnu usikkert, men han skulle efter forlydende smutte over til Atari, der planlægger et storstilet comeback efter en større krise.



6

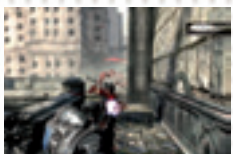
Gode grunde til se GRTV i den kommende måned

Vi giver dig 6 gode grunde til at du bliver nødt til lægge vejen forbi Gamereactor TV i den kommende måned

SJOV OG SPAS

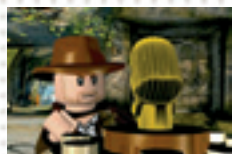
De to assisterende redaktører hænger ud i byen, men det betød ikke, at der blev sluppet af, for der var meget at lave på messen.

- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06



GEARS OF WAR 2

Den helt store annoncering til dette års GDC, har for mange været Gears of War 2. Gamereactor var selvfølgelig på pletten da Cliffy B og resten af holdet annoncerede det - og senere fik vi et interview med Epic's Præsident Michael Capps om spillet, men også omkring Unreal Engine 3.



LEGO INDIANA JONES

Er du en af dem som ser frem til den nye Indiana Jones-film, eller var du en af de mange som elskede Lego Star Wars? Så kan du nu også begynde at se frem til Lucas Arts' Lego Indiana Jones. Vi mødte nogle udviklere fra holdet bag spillet og fik en god snak med dem. Se det hele online.



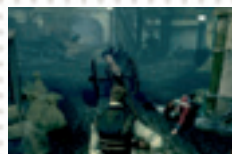
TOO HUMAN

Vi er mange, der ser frem til Too Human og synes, at det ser super lækkert ud. Spillet kommer også på gaden inden sommeren, men det har været længe undervejs. Denis Dyack fik lov til at svare på nogle spørgsmål omkring den lange udviklingstid og udviklingsprocessen. Det skal du se.



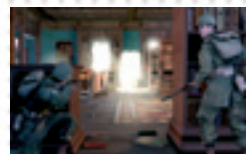
MIRROR'S EDGE

DICE er bedst kendt for Battlefield-serien og lige i øjeblikket er de godt i gang med at arbejde på Battlefield: Bad Company. Samtidig er de gået i gang med et helt nyt projekt som har fået navnet Mirror's Edge, vi har snakket med Owen O'Brien om projektet, der kan blive meget spændende.



RECOIL: RETROGRAD

Nogle danske udviklere man skal holde øje med fremover er Zeitguyz. Firmaet blev stiftet i 2004 af Morten Iversen tidligere fra IO Interactive, Jesper Helgeborg og Casper Strandbygaard. Vi mødte Morten i San Fransisco til en snak om deres kommende titel Recoil: Retrograd.



RANDY PITCHFORD

Randy Pitchford er en af de fem stiftere af Gearbox Software, der i øjeblikket har tre store titler under udvikling, Aliens: Colonial Marines, Borderlands og Brother in Arms: Hell's Highway. Vi stødte på Pitchford under GDC og fik et interview omkring netop disse tre spil. Absolut godt spil-tv.



Julius og Ana fortæller om den gakkede hverdag på GRTV-redaktionen



DUS MED UDVIKLEREN

Game Developers Conference er slut og vi har stakkevis af bånd klar

Nu er vi kommet hjem til dejlige, kolde, grå Danmark, det er skönt. Vi sidder her pænt smadrede på kontoret efter en heftig tur til Gamedevelopers Conference (kendt som GDC) i San Francisco.

Jetlaggen, nætterne uden søvn (en tak til jer håndværkere, der var så venlige at lave renovationer på vores hotel) blandet med forkølelse og tømmermænd gør det ikke lettere at sidde med hovedet badet i skærmens lys imens vi prøver at klippe og redigere vores mange optagelser færdige. Det eneste der holder os gående er minderne om Mel's milkshake - en lækker men knap så sund morgenmad - Will

Wright's utrolig sjove World Speech, Cliffy B's annoncering af Gears of War 2, David Jones Præsentation af ABP, udviklerfesterne der gav dejlige tømmermænd og ikke mindst, alle de fede interviews vi fik lavet. Nu sidder vi så her, gennemtæskede, ser båndene igennem og der er ingen tivul, I har helt klart noget at glæde jer til. Så hold øje med sitet.

For første gang fik vi også lavet videoblogs fra konferencen, med Thomas Blichfeldt og Bengt Lemne i spotlightet. Med den gode respons fra jer er det helt sikkert noget i kan se frem til næste gang vi er ude i verden.

_GRTV Redaktionen

MASSIVE ENTERTAINMENT IS RECRUITING



COME ABOARD FOR THE RIDE!

As a part of the effort to strengthen our console capacity we are now looking to fill the following positions:

Technology Programmer
Senior Game Designer
Game Designer
Junior Game Designer

We offer a fun, creative, and passionate environment. On top of that we have unparalleled, long-term support from an industry giant and an uncompromising commitment to become a top 10 development studio.

Learn more at
www.massive.se





VI HAR EN VINDER!

Det holdt hårdt, men vi har endelig fået en vinder i ræset om det næste foretrukne filmskiveformat. Blu-ray har sejret, og vi kan endelig med god samvittighed investere i noget af alt det lækre grej, som er ude på markedet. Sony lancerer et helt sæt til spotpris, mens Denon leverer en afspiller i topklassen.



NOKIA N96

CIRKAPRIS: UKENDT

Nokias N-serie er blevet en vældig populær, og det bliver kun bedre. Telefonerne forener den nyeste teknologi, vi har til rådighed, og samler dem i et enkelt lommevenligt apparat. N96 er proppet til bristepunktet. 16GB til musik og billeder, DVB-H tuner til tv (som desværre endnu ikke virker herhjemme), GPS og 5-megapixel kamera. Jeg kan kun sige, jeg glæder mig til den lander på redaktionen.



DENON DVD-3800BD

CIRKAPRIS: UKENDT

Nu hvor HD-krigen er overstået, begynder vi at se afspillere fra nogle af de store drenge. Denon sender to modeller på gaden, hvoraf denne er den største og bedst udstyrede. Denon DVD-3800BD er en high-end Blu-ray-afspiller med en kraftig Realta sX2 HQV-processor, som sørger for det bedst mulige billede, samt masser af udgange til lyd og billede. En forbandet kraftkarl.



NINTENDO WII ZAPPER

CIRKAPRIS: 300,-

Hvis du har en Nintendo Wii, kender du garanteret allerede denne her. Lanceret i forbindelse med det nye Resident Evil-spil, og vist frem på adskillige spilmesser rundt om i verden. Nu er det så kommet i handlen herhjemme, og kommer sammen med Links Crossbow Training. Sæt din Wii-mote fast og pløk zombier ned i hobetal. Og husk, våben er ikke legetøj, kun dem af hvid plastik.



PHILIPS 220XW

CIRKAPRIS: 2.500,-

De nye LCD-skærme fra Philips er, som så mange andre i dag, lavet i sort skinnende plastik, og har her nogle lækre afrundede former. Skærmen her er på 22" og har HDMI-port og stereoøjtaltalere, så du nemt kan sætte din konsol direkte til. Der følger desuden nogle små udvidelsesstykker med, så du kan have din MP3-afspiller eller mobiltelefon hængende på siden af skærmen.



SONY BRAVIA THEATRE HTP-BD2RSF

CIRKAPRIS: 8.800,-

Hvis du endnu ikke har investeret i et anlæg og en Blu-ray afspiller, er her en oplagt mulighed for at råde bod på det. Sony har samlet en komplet biografpakke med højtalere, receiver og Blu-ray afspiller, og smider desuden 6 film oven i hatten. Sådan Sony! Blu-ray til spotpris, med et komplet 5.1-sæt, så du får den rigtige filmstemning, når du skal nyde de medfølgende film i HD. Med 3 HDMI-porte, er der desuden også gjort plads til din Xbox 360 Elite og PlayStation 3.



SONY ERICSSON XPERIA X1

CIRKAPRIS: UKENDT

Konvergens er kodeordet, og XPERIA X1 er en telefon proppet med funktioner og digitalt lir. Under skærmen gemmer sig et fuldt QWERTY-tastatur, og telefonen kører på Windows Mobile 6-styresystemet. Der er 3,2-megapixel kamera, GPS, Bluetooth, HSDPA, FM-radio og WiFi. Du kan selv konfigurere dit XPERIA-panel og styre det enten med joysticket eller tastene.



BOOM 2 BORDA

CIRKAPRIS: 5.000,-

Sidste år viste vi jer et motoriseret løbehjul, og her er så dette års sommerhit. Et motoriseret skateboard. Det kan køre max 40km/t, og kan på en fuld opladning køre godt 40km. Desværre er brættet her næppe lovligt i Danmark, og du er da også nødt til at importere det fra England, hvis du vil have fat i et. Jeg har altid haft en dårlig balance, og tror bare jeg holder mig til min tohjulede.

ARCHOS 605

CIRKAPRIS: 1.600,-

Hvis du leder efter en mediaafspiller, der æder alt, hvad du sender efter den, og ikke kræver, at du først konverterer til et mere spisbart format, så skal du have dig en afspiller fra Archos. 605 har WiFi og kan derfor også bruges som browser i stuen, fås med flere størrelser harddisk, og har plads til hukommelseskort. Perfekt i bussen på vej til GR, eller i flyet på vej til sydets sol og varme.

**BOSE QUIETCOMFORT 3**

CIRKAPRIS: 3.000,-

Hovedtelefoner med Noise Cancelling er guds gave til os, der hader støj, og bare vil have lov at høre vores musik i fred. Bose har lavet et par hovedtelefoner, der knuser konkurrenterne og kvæler baggrundsstøjen. Strømmen får de fra 2 genopladelige batterier, og i stedet for store kopper, der dækker ørerne, får du her nogle bløde puder, der sidder perfekt, uden at give dig varme ører. Fyldig bas, skarp diskant, og ingen støj. Skont!

**LOGITECH Z CINEMA**

CIRKAPRIS: 2.499,-

Hvis du ikke kan nøjes med et almindeligt højttalersæt til 2-300 kr., så skulle du måske overveje Logitechs nyeste USB-højttalere. Med TruSurround leveres en fornemmelse af surround med kun to højttalere, og lyden er ren og lækker takket være den digitale tilslutning. Sættet styres udelukkende med den medfølgende fjernbetjening. Perfekt til dit mediacentrum på kontoret eller i stuen.

**LOGITECH DRIVING FORCE GT**

CIRKAPRIS: 1.200,-

Med særlige spil, følger også særligt udstyr. Gran Turismo 5 er længe ventet til PlayStation 3, og Logitech har i denne omgang fået lov til at lave det officielle rat til bilserien. Rattet er forsynet med en kraftig force feedback og en 24 positions-knap som kan justere bremsebalance, støddæmpere og anti-spin "on the fly". Det superpræcise rat skal efter planen være i butikkerne i slutningen af marts.

**ODYS MP3 SPORCYCLIP**

CIRKAPRIS: 249,-

På størrelse med en pulsmåler, er denne kompakte MP3-afspiller den perfekte partner på løbeturen, eller bare til en aften i bingo-hallen. Med op til 2GB hukommelse er der rigeligt plads til musikken, og det lille batteri holder den kørende i op til 15 timer. Bagsiden af afspilleren dækkes af en klips, så den kan sættes fast på tøjet. Lille, billig og brugervenlig, hvad kan man ønske mere?



I næste generation

De seneste tre generationer, har vi konstant hørt, at fra næste konsolgeneration, ville vi kunne spille de mellem-sekvenser, vi kender fra Onimusha og Final Fantasy. Det er endnu ikke tilfældet.

Cryteks tunge Pc-spil krævede en temmelig stærk maskine for at køre ordentligt. Det udvikles på Cryengine 2, der uden tvivl er et muskelbundet af en grafikmotor, men det er ingen garanti for en levende og omfattende verden. Denne skal udvikleren skabe.



Revner i glasset

Er grafikken i spil virkelig blevet bedre, eller betyder nye detaljer og effekter tabet af noget andet?

At tale om grafik i spil er næsten det samme som, at tale om det at være smuk eller lækker i vores samfund. Det er næsten tabu at omtale det som noget essentielt, da det udelukkende bør ses en overfladisk attri-but, som ikke er – eller bør være – udslagsgivende for vores valg af partner, venner eller deslige. På samme måde bliver grafikken i spil ligeledes sat til side for især gameplay og holdbarhed, to langt mere betydningsfulde og substansielle egenskaber ved et spil.

Alligevel er grafikken et af de mest omtalte aspekter ved spil overhovedet. Det skyldes højst sandsynligt vores primitive måde at anskue verden på, hvor det visuelle førstegangsindtryk hurtigt klæber sig fast til vores hjerne. Præcis som vi er tilbøjelige til at bedømme folk ud fra et hurtigt blik, fortæller vores hjerne os hurtigt om et spil er noget værd ud fra et par billeder eller en video. Rent æstetisk kan forskellige ting appellere til forskellige personer, men der er ingen tvivl om, at et spil med grafik på et højt teknisk niveau, giver indtrykket af et overflødigshorn af kvalitet; Selvom vi udmærket godt ved, at det ikke altid hænger sådan sammen.

Derfor forsøger udgivere og udviklere

konstant at charmere os med lækre billeder fra nye spil som en anden alfons. Jeg skal som den første skrive under på, at jeg er grafiklidelig, og noget af det første jeg gør, hver gang jeg smider et nyt spil i maskinen, er analytisk at pille grafikken fra hinanden. Som anmelder er jeg naturligvis klar over, at et grafisk ringe spil sagtens kan give fantastiske oplevelser og lader det derfor aldrig påvirke mig synderligt, men ikke desto mindre bliver spillets visuelle overflade indledningsvis ofret for mine ondsksfulde

“Har du eksempelvis set træer og anden vegetation i Gears of War? De ligner teaterkulisser.”

øjne. Desværre har jeg igennem de sidste par år mærket en nærmest ubehagelig tendens til gang på gang at blive skuffet over grafikken. Jeg har naturligvis været lamslået, når jeg har sat visuelle mester-værker som Gears of War eller Crisis på prøve, men i forhold til de meterlange kæber, som spillerne forud for udgivelsen skabte, er min begejstring mild. Er det fordi jeg falder i hypens dybe hul? Har

jeg urealistiske forventninger? Nej, jeg tror faktisk forklaringen er en helt anden.

Kronikkens overskrift er naturligvis et retorisk spørgsmål, da det faktisk ikke kan bestrides, at grafikken er blevet væsentligt forbedret over de sidste mange år. Men tager vi igen et spil som Gears of War, der om nogen satte den visuelle standard for den nuværende generation af konsoller, så skar det tit og ofte i mit øje. Selvom spillet emmer af detaljer og lækre effekter, så blev det hurtigt tydeligt for mig, at dette var på bekostning af en

masse andet. Har du eksempelvis set træer og anden vegetation i Gears of War? De ligner ærlig talt en dårlig kulisse fra et folkeskole-teaterstykke. Gennem-sigtige billeder, der er sat op på kryds og tværs for at give en nogenlunde illusion af 3D. Hvorfor skal vi udsættes for disse neanderthaler-agtige metoder, når resten af spillet forsøger at sætte så høje niveauer? Det er måske petitesser, men

ikke desto mindre savner jeg en ordentlig konsistens i de spil, der forsøger at rykke de visuelle grænser og rykke os et skridt nærmere grafikken fra vores drømme.

Jeg har ikke oplevet et eneste spil de sidste fem år, som kunne lamslå mig med sine tekniske fremskridt, uden at springe over, hvor gærdet er lavest på visse mindre betydningsfulde områder. Det tætteste jeg er kommet på en grafisk helhedsoplevelse har været i form af Half-Life 2, der måske ikke blæste mig fuldstændig omkuld på alle områder, men aldrig brød illusionen ved at lave små grafiske "hovsa"-løsninger. Det kunne andre udviklere lære meget af.

Det kan være uhyggeligt imponerende at se ny teknologi bevæge sig henover skærmen, men hvis man endnu ikke mestrer denne teknologi og må skære pinligt ned på andre områder, så vil jeg hellere være foruden, indtil den kan leve i harmoni med spillets andre grafiske behov. Formålet med grafikken er udelukkende at skabe fuldstændig indlevelse gennem vore stærkeste sans, men selv den mindste revne kan få glasset til at sprænges. Uden en konsistent og fuldstændig poleret grafisk overflade, bliver grafik aldrig rigtig bedre.

...Jesper Nielsen



Nu helt uden træer

Gears of War er imponerende på en lang række områder, men grafisk er holdet i den grad, lobet tør for krudt, når det kommer til spillets træer og anden vegetation - hvilket er skuffende ifølge Jesper.

World of Warcraft

To gange Danmarks befolkning spiller online i den største succes nogensinde

Din onkel spiller det, din far ved alt om det, og din mormor har skiftet sine brudegæfter ud med det. Intet mindre end ti millioner mennesker spiller World of Warcraft på verdensplan, og det er sådan cirka to gange Danmarks befolkning. Men hvad er det egentlig, der har fået alle disse mennesker til at omfavne en så omdiskuteret nichegenre, som online rollespil nu engang er? Og hvorfor er det lige præcis World of Warcraft, der er gået hen og blevet den helt store kommercielle succes?

Engang var online rollespil noget, man slet ikke snakkede om. Var man en af dem, der hver aften tog på raids i Everquest, så havde man helt sikkert ikke noget liv. Man havde nok heller ingen venner, og ens uundgåelige kontant-hjælp blev brugt på kaffe, smøger og en timetakst på en tier på den lokale net-café. Man var ganske enkelt en taber – det var i hvert fald, hvad man blev sat i bås som.

Men som et lyn fra en klar himmel kom Blizzard på banen med World of Warcraft, der den dag i dag tæller mere end 10 millioner aktive spillere. Tallet skal man nok tage med et gran salt, eftersom der ikke er nogen officiel opgørelse over, hvor stor en procentdel af disse, der er sweatshop-arbejdende kinesere, som høster guld til videresalg på internettet. Men det kan bestemt slås fast med syvtommersøm, at mange millioner men-

nesker spiller World of Warcraft.

Men hvorfor er der kun 125.000 mennesker, der spiller Richard Garriotts sci-fi MMORPG, Tabula Rasa? Og hvorfor opnåede Everquest kun at fænge en halv million jordboere? Da Everquest udkom tilbage i 1999 var verden anderledes; folk havde langsomme internet-opkoblinger, MMORPG-genren var temmelig ukendt og tabubelagt. Set i det lys, er en halv million mennesker noget af en præstation, og jeg klapper da gerne Sony Online Entertainment kærligt på skulderne for det, de opnåede. I dag har vi alle adgang til bredbånd – uanset, hvor

Det kræver ikke en ph.d. at spille World of Warcraft. Af samme årsag er en stor del af dem, der spiller, temmelig unge. De fleste frekventerer en skolegård til daglig

vi befinder os. Mormors PC, der måske har en del år på bagen, kan sagtens trække World of Warcraft, og genren er ikke længere skygget af et tykt lag tabu. At man samtidig har været fern til at markedsføre eventyrene i Azeroth på diverse populære tv-kanaler, som MTV og alverdens nationale tv-stationer, har nok også hjulpet en del på det. Hvor mange har ikke set Mr. T. snakke om sin Night-Elf, og William Shatner sidde i yoga-stilling mens han beretter om sin shamans udskejelser i Outlands. Jo, Blizzard har skam været kloge. Men vent lige. Jeg glemte helt at nævne kort-

spillene, T-shirtene, hattene figurerne og slikket. World of Warcraft er ikke kun et online rollespil, som Tabula Rasa er det – det er en evigt ekspanderende franchise. Og den stærke markedsføring har i høj grad været medvirkende til den enorme succes, som Blizzards online eventyr har høstet.

Det kræver ikke en ph.d. at spille World of Warcraft. Af samme årsag er en stor del af dem, der spiller, temmelig unge. Faktisk, så vil jeg æde min gamle hat på, at de fleste frekventerer en skolegård til daglig (hvis de da ikke lige pjækker for at spille). Således spredes ordet;

Benny på 10 får Karl Otto på 11 til at spille, og Karl Otto fortæller Bjørne og John om det, og pludselig har 5.C. på Nedre Balle realskole dannet deres helt eget guild, og fritkvarterenes boldspil er erstattet med summesessioner om aftenens raid i Black Temple. Det, jeg prøver at sige er, at World of Warcraft ikke kun er forbeholdt halvfede mænd, der stadig bor i fars og mors kælder, men hele familien Danmark, ja, familien verden, om man vil.

Men succesen skyldes ikke udelukkende den fremragende markedsføring, de hurtige internetforbindelser og

den lette tilgængelighed for alle aldre. Nyere forskning viser, at hele 94,1 % online rollespil foregår i fantasy verdener, mens sølle 4,0 % foregår i et sci-fi verdener. Blizzard har altså smidt de sikre kort på bordet da de lavede et online rollespil i Warcraft-universet. Jeg mener, de kunne jo lige så godt have valgt at lave Starcraft om til et MMORPG, men det gjorde de af gode grunde ikke. Hvorfor? Fordi det at lave et sci-fi MMORPG er det samme som at skyde sig selv i foden. Af samme årsag har pilekspertes spået, at Richard Garriotts sci-fi mastodont, Tabula Rasa, ikke

får noget gennembrud i 2008, på trods af gode anmeldelser.

Men vil World of Warcraft stadig have 10 millioner aktive spillere, når Age of Conan og Warhammer Online ser dagens lys i løbet af året? Med udvidelses-pakken, Wrath of the Lich King i horisonten, ser 2008 mere end fornuftig ud for Blizzard. Spørgsmålet er bare, hvor mange spillere, der er trætte af den samme, gamle trædemølle, som Azeroth og Outlands byder på. Bliver det tre gange Danmarks befolkning i år? Eller, begynder tallet langsomt at falde?

—Nicolas Elmøe

OTTE HURTIGE Otte af tidernes mest populære online rollespil



LINEAGE

Et hardcore fantasy MMORPG udgivet i 1998. Spillet har haft omkring tre millioner aktive abonnenter, primært fra Korea, Kina og Japan, men det har bestemt også haft succes her i vesteren. Et stykke spilhistorie.



EVERQUEST

Med sit fokus på gigantiske raids, har Everquest i høj grad dannet fundamentet for en stor del af World of Warcraft. Et af de største online rollespil – nogensinde, der også nåede op omkring 500.000 aktive spillere.



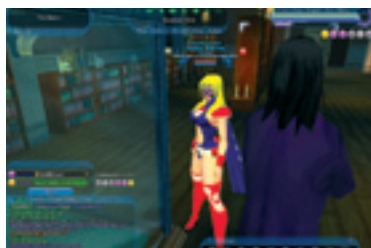
ULTIMA ONLINE

En kvart million mennesker spillede stadig Ultima Online i 2003, godt og vel seks år efter spillets udgivelse. Lord British skiftede sidenhen navn til General British, og begyndte på udviklingen af Tabula Rasa.



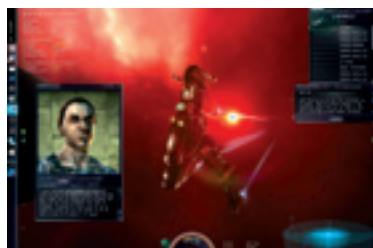
DARK AGE OF CAMELOT

Mytiske Mythic Entertainment skabte et fabelagtigt online rollespil, der udkom i kølvandet på den hellige treenhed bestående af Ultima Online, Asheron's Call og Everquest. 250.000 aktive spillere til dags dato.



CITY OF HEROES

Selvom det aldrig fik det helt store kommercielle gennembrud, fortjener dette superhelte MMORPG nu alligevel en plads på denne liste. Det har nemlig i dets storhedstid kunne prale af 200.000 aktive spillere.



EVE ONLINE

Islandske CCP Games har virkelig trådt ny grund med deres langt ude i verdensrummet online rollespil, EVE Online. Store, potente rumskibe kan sagtens konkurrere med blodtørstige orker. 250.000 aktive spillere.



LORD OF THE RINGS ONLINE

Det var ikke ligefrem fordi vi blev vanvittigt overrasket over Turbines nyeste online rollespil. Det mindede faktisk temmelig meget om World of Warcraft, og måske er det også derfor, at 200.000 spiller det.



GUILD WARS

Der er solgt mere end fem millioner Guild Wars-spil på verdensplan. Dette gratis online rollespil, der primært fokuserer på arena-baseret PVP, blev modtaget med kys og klapsalver af hele verdenspressen.

Grimme, grimme ork!

Af en eller anden grund, så er det den grønne ork, som Nicolas er faldet pladask for. Hvorfor aner vi ikke, men det kan være noget med den grønne hud og det pragtfulde tandsæt. Eller næsringen?



BULLY

SCHOLARSHIP EDITION



OUT NOW

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/BULLY



REACT



STOL PÅ VORES FØRSTEHÅNDSINDTRYK

Venter du på et helt bestemt spil, eller vil du bare gerne vide hvad spiljungen egentlig har at tilbyde. Gamereactor guider dig igennem det hele.

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

Tag en tur gennem vores arkiv: www.gamereactor.dk

MÅNEDENS BEDSTE!

Star Wars: The Force Unleashed

Darth Vaders hemmelige lærling, henretter jedi-ridder og leger med stormtropperne i The Force Unleashed. Vi tog en tur til London for at prøvespille det kommende projekt.



Mest eftertragtede

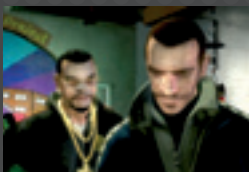
Hver eneste måned slår vi hovederne sammen for at finde tre nye spil som vi virkelig glæder os til



1 Gears of War 2

Xbox 360

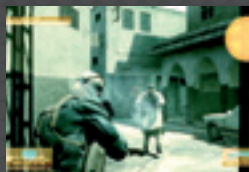
Vi fik ikke et eneste sekund i game fra spillet, til trods for at det er sat til udgivelse i november, men alligevel er vi ved at sprænges af forventninger til projektet. Uden tvivl et af årets mest ventede spil siden GDC.



2 Grand Theft Auto IV

PS3/X360

Okay, vi indrømmer det: Vi glæder os som besatte til at se, om Rockstar kan lave det samme jordskælv som de i sin tid gjorde med Grand Theft Auto III. Det må gerne snart blive april, for det kribler virkelig i hænderne.



3 Metal Gear Solid: Guns of the Patriots

PS3

Hideo Kojima har indrømmet, at der ikke kan blive tale om flere forsinkelser af Snakes seneste eventyr, og derfor ved vi nu, at vi kommer til at spille det i år.

I hvert nummer af Gamereactor tester vi spil der ikke er færdige. Hvor meget vi glæder os til dem kan du se via termometeret. Dette skal naturligvis ikke forveksles med den karakter vi giver i en evt. anmeldelse, men det giver dig alligevel en indikation.

GAMEREACTORS TERMOMETER



Iskoldt



Lunkent



Varmt



Brændende



Vulkanudbrud

WWW.GAMEREACTOR.DK Vil du læse mere om alle de kommende storspil og vil du have adgang til alle de andre beta-tests? www.gamereactor.dk



Brug Kraften!

Gamereactor tog som det eneste nordiske magasin til London, for at prøve Lucas Arts seneste projekt



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Platform MULTI Udvikler LUCAS ARTS
Udgiver LUCAS ARTS Genre ACTION

Mellem den tredje og fjerde del af Star Wars-serien (hvilket forvirrende nok er et sted mellem den sidste og første film, hvis man altså ser på produktionsåret i stedet for kronologisk), er der tyve år, hvor der intet sker. Luke Skywalker og Leia Organa vokser op på deres respektive planeter, Yoda når at få bygget sig et hjem på den ugæstfrie sumpplanet Degobah, og Obi Wan Kenobis skæg bliver hvidt samtidig med at han får sig et nyt kælenavn. Men hvad sker der med Darth Vader i denne periode?

Star Wars-puritanere, skal nok være parate til at rynke på brynene og finde fyldepennen frem, så der kan skrives et hadebrev til George

Slår du en dør ind med dine mange kræfter, så bøjer den på en helt naturlig måde...

Lucas med det samme. For ifølge Lucas Arts så får Darth Vader sig en hemmelig lærling, og begynder at sammenstrikke planer for at vælte kejseren og selv tage magten. Denne hemme-

lige lærling er hovedpersonen i det kommende Star Wars: The Force Unleashed, og det er ham, vi kommer til at spille, mens vi forsøger at fylde hullet mellem Revenge of the Sith og A New Hope op.

Den hemmelige lærling, vis navn, vi endnu ikke har fået afsløret og derfor er nødt til at kalde ved hans kælenavn, er ikke bare super hemmelig, han er desuden den mægtigste jedi nogensinde. Ifølge Lucas Arts så har hele omdrejningspunktet for spiloplevelsen været at "kick ass with The Force". Lærlingen kan gøre nogle helt vanvittige ting med de sagnomspundne kræfter, ting som Luke og sikkert også Darth Vader selv, kun kan drømme om. Der er få der står i hans, det vil sige din vej, når hans mester sender ham ud på missioner forskellige steder i

galaksen.

Star Wars: The Force Unleashed er bygget på en ekstrem avanceret fysikmotor. Slår du en dør ind med dine kræfter, så bøjer den på en



1 FAKTA

FLERE VERSIONER

Star Wars: The Force Unleashed lanceres til nærmest alle konsoller. De bærbare versioner har man endnu ikke vist frem, men vi fik lov til at se Wii-udgaven. Desværre ser denne version indtil videre skuffende ud, og den er slet ikke på høje med hverken PS3- eller Xbox 360-udgaverne. Men der er heldigvis tid endnu.

DER ER MASSER af kampe i The Force Unleashed, og fælles for dem alle er, at du kan bruge dine kræfter på mange forskellige måder.

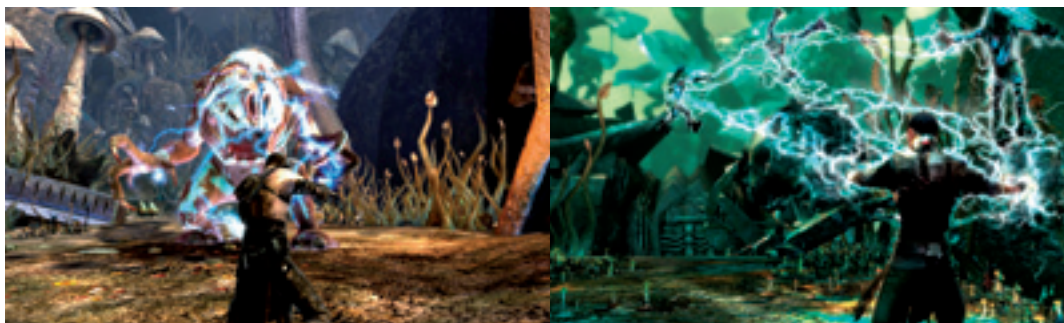


Den mørke side

Star Wars: The Force Unleashed ser ud til at indeholde mange mørke undertoner, og giver et lidt mere dystert indtryk af Star Wars-universet end de tidligere spil. Der er endda en ret så stor mængde grov vold i spillet, så det bliver sjovt at se, hvilken aldersgrænse spillet får.

Premiere 2008

HYSTERISK GRINEFLIP At løfte fjenderne op i luften er altid sjovt. At bagefter kaste rundt med dem som legetøj, mens de desperat forsøger at komme ned på jorden, er bare ekstra morsomt. At se dem gribe fat i fat i hinanden, er humor på højt niveau. Ja, det vil sige humor for en sadistisk, ondskabsfuld lærling, naturligvis.



MERE MODERNT DESIGN Det er skønt at se, at Lucas Arts har turdet prøve lidt nyt, da de designede spillet. Hvad synes du f.eks. om en Rancor med næsering og tribal-tatoveringer? Skabeloner er til for at blive brudt, og vi håber absolut på at flere gør dette, i den nærmeste fremtid.



Ønd eller god?

Det store spørgsmål ved præsentationen var naturligvis om lærlingen er god eller ond. Dette ville udvikleren helst ikke svare på, og de dybere detaljer omkring handlingen i spillet blev ligeledes udeladt.

ud – ja, faktisk realistiske, om end jeg godt ved, det lyder underligt. Foruden al den ødelæggelse, du kan skabe i dine omgivelser, giver miljøernes interaktivitet dig også mulighed for virkelig at eksperimentere med dine mange kræfter. Den hemmelige lærling har desuden et rigtig fedt bevægelsessystem, og hans animation imponerede virkelig mig. Desuden er kræfterne mange og af meget forskellig art.

Der er dog en fare for, at disse kræfter, altså spillets centrale holdepunkt, også bliver dets svageste led. Det virker lidt usandsynligt indtil videre, men normalt er det sådan, at når et spil handler så meget om en person og hans kræfter, så ender det med at blive en gimmick. Dog virker det indtil videre som om Star Wars: The Force Unleashed, har tilstrækkelig variation til ikke at falde i den fælde, om end det bekymrer mig at se lærlingen hakke sig gennem Stormtropper nummer halvtreds i løbet af kun tre minutter.

Jeg håber virkelig, at jeg tager fejl, for præcis som Star Wars: Knights of the Old Republic i sin tid, tog en ikke-udforsket del af Star Wars-sagaen og gjorde det til sig egen, så har Star Wars: The Force Unleashed, samme mulighed for at gøre noget lignende i år. Det lader til at blive en omgang rensket og alligevel imponerende action.

—Petter Mårtensson

TERMOMETER
GAMEREACTOR TÅGER TEMPERATUREN



Hvis spillet holder dampen op hele vejen, kan det blive en fantastisk oplevelse for spillerefans.

DEN HEMMELIGE FYR Den hemmelige lærling er virkelig super hemmelig. Faktisk er han så hemmelig, at ikke engang Kejseren kender noget til ham. Læg dertil det faktum, at han er overdrejet mægtig, så har du en recept på noget stort.

nogle gange kan det blive til ret så komiske situationer, når det eneste man kan holde fat i, er en kammerat. Det er svært ikke at komme til at grine hysterisk, når to Stormtropper griber hinandens hænder og slynges rundt i luften som en bizar forlystelse i et tivoli.

Versionen som jeg fik lov til at stifte bekendtskab med, led frygteligt under massive hastighedsnedsættelser, som følge af alt det, der skete på skærmen, men forhåbentlig er det væk et godt stykke tid før spillet lanceres. Det ser endda ud til, at en haltende hastighed, kan skabe store problemer for spillets flow, hvis de ikke udjævnes.

Overordnet ser Star Wars: The Force Unleashed dog rigtig lækkert ud. Miljøerne er flotte og episke, og både føles og ser levende



FAKTA

GEORGE ER MED

Ifølge Lucas Arts, gennemgik selvste Star Wars-gulfaderen George Lucas selv manuskriptet og dets handling, og godkendte efterfølgende det hele. Dette var været meget vigtigt for udvikleren, da de begiver sig ud i udforsket Star Wars-territorium.

Ridderligt

Japanske Level 5 leverer stort og ambitiøst rollespil



WHITE KNIGHT STORY

Platform PS3 Udvikler LEVEL 5
Udgiver SONY Genre ROLLESPIL

White Knight Chronicles er det første udspil til PlayStation 3 fra den japanske udvikler Level 5, der i den grad har imponeret os med deres seneste mange spil.

Inspirationen synes denne gang at være hentet fra en blanding af udviklerens egne spil, og mens der stadig ser ud til at være masser af klassisk rollespil som i Dragon Quest, lurer ide-rigdommen fra Rogue Galaxy også allerede under overfladen. Kampsystemet er for eksempel baseret på kombinationer af slag og magier, som man selv står for at indtaste i rytmiske intervaller. I modsætningen til hvordan sådanne normaltvis forløber, er kampene her dog langt mere realistiske, og man vil derfor opleve hvordan slag typisk pareres, og kun forvolder skade når de rent faktisk går igennem paraderne.

Grafisk er der ikke mere cellshading at skimte, hvilket ellers var blevet et kendetegn for udvikleren. I stedet er der tale om lettere kårerede figurer og en verden den sprudler af farver, alt sammen med ekstremt flotte detaljer og silkebløde animationer. Historien fokuseres omkring det, for genren, velkendte tema om forbudt kærlighed og selvom det kan lyde som lidt for meget genbrug, bliver der lovet at der over de cirka halvtreds timers spilletid vil blive vævet en dyb historie med indflydelse fra spilleren.

Med titler som Rogue Galaxy, Dragon Quest og Dark Chronicle på samvittigheden er der få udviklere af rollespil som vi har så meget tillid til, og PlayStation 3-debutten ser på ingen måde ud til at skuffe. Teknisk er det noget af det bedste vi endnu har set på konsollen, og også gameplayet ser ud til at følge godt med.

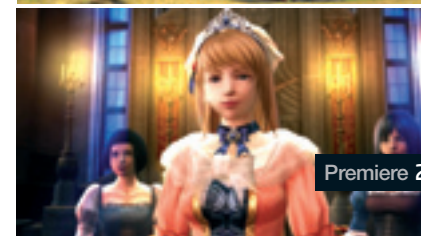
—Thomas Blichfeldt

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÅGER TEMPERATUREN



Ekstremt flot og med nogle gode ideer. White Knight Chronicles ser ud til at blive et fantastisk rollespil.



Premiere 2008

CELL-SHADING Der er ikke noget spor af Cell-shading-teknik tilbage, når Level 5 ruster sig til nye eventyr på PlayStation 3. Det var ellers ved at gå hen og blive et af udviklerens kendetegn. Men mon ikke det går uden?



Det skal være enkelt
Eftersom The Agency er designet til PlayStation 3, er skærmen befriet for de du-sinvis af knapper, der normalt fylder skærmen i denne genre. Særligt lækkert.

Premiere 2008

Onlinespioner

Martini-drikkende James Bond-kloner bør gøre sig klar til et ordentlig onlinebrag i The Agency



THE AGENCY

Platform PC/PLAYSTATION 3 Udvikler SOE SEATTLE Udgiver SOE Genre ROLLESPIEL/MMO

Du sidder på en café og snakker med vennerne. Pludselig bipper din mobil og du læser den nyindkomne SMS. Du undskylder høfligt din pludselige exit og levner den halvspiste kage. En krise er i gang, med du bevare roen, for firmaet har brug for din hjælp.

Aftenen inden sad du nemlig og spillede The Agency, Sony Online Entertainments kommende onlinesatsning, som altså også kommunikerer med dig, når du ikke spiller. Din seneste

I stedet for at lade dig vandre rundt i en dunkel skov med et sværd, så drøner du afsted i en bil

opgave gik ud på at lokalisere en galning, som yndede at sprænge ambassader i luften, men nu er en af dine kollegaer desværre selv blevet taget til fange i jagten. Dine muligheder er at sende en SMS for at godkende løsesummen, eller en anden for at lade kollegaen dø. Du kan

selvfølgelig også vælge blot at snakke videre med vennerne.

Denne originale form for kommunikation er blot et af de aspekter, som sørger for at The Agency skiller sig ud fra de mere etablerede onlinerollespil. Et andet originalt aspekt er temaet, der i stedet for at lade dig vandre rundt i en dunkel skov med dit tohåndssværd, lader dig drøne Prag flad i en Aston Martin. Her findes ingen Horde eller Alliance, men derimod to rivaliserende faktioner, Unite og Paragon.

Unite består af klassiske James Bond-inspirerede personer, der altid har en olivenprydet drink klar, og altid er udstyret med de

nyeste højteknologiske dingener. Mindre sofistikerede, men ligeså effektive er Paragons rå lejersvende. Paragon-agenterne drikker Jack Daniels direkte fra flasken, og sparker hellere døren ind end at forsøge sig med et nøglekort. Balancen i spillet er altså fordelt mellem de



I FJESET Et hovedskud er altid et hovedskud. En kugle til hovedet skal kunne dræbe selv en figur med høj rang med det samme, lover udvikleren. Vi bør kunne forvente os masser af strategi og action.

! FAKTA

HAN ER BARE MIN!

I The Agency samles der ikke på udstyr, men på folk. Disse folk er spillets version af "loot", kaldes for Operatives og står til din rådighed, hver gang du drager på mission. Deres evner kan for eksempel bestå i at udstyre dig med en ny bil, eller give dig ledetråde til, hvordan en mission løses. Du kan samlet have hundrede Operatives i din samling, hvilket dog kun er en fjerdedel af det samlede udbud.

gode, sofistikerede United og de onde, brutale Paragon, begge med hver deres charme.

Da Sony Online Entertainment gav Gamereactor et kig på spillet, fik vi også at se, hvordan et spil kunne tage sig ud. Efter at have nydt en drink og fornøjet sig med et spil Qbert (klassikeren findes i sin helhed i en arkademaskine i hovedkvarteret), begav en kvindelig Unite-agent og hendes kollegaer sig ud for at skygge en skurk. Gruppen havner på et tidspunkt i et underjordisk kompleks, fordi skurken har planer om at sprænge en bygning i stumper og stykker, ved at placere sprængladninger for de bærende betonpiller. Målet er naturligvis at forhindre

sprængningerne, hvilket eksempelvis kunne gøres ved at skyde mod ladningerne som skurken bar på ryggen. Yderligere sidemissioner kan løbende findes i spillets verden, og en sådan kunne således være at forhindre tyveriet af en lastbil indeholdende vigtig teknologi.

I stedet for sværd og rustninger, belønnes du i The Agency med "operatives" ved afslutninger af missioner. Disse agentkollegaer er ekstremt anvendelige i missionerne, og kan for eksempel distrahere fjenderne, agere snigskytter eller udpege fjendtlige lokationer på dit kort, alt sammen afhængigt af, hvilke evner, du giver dem hver gang du stiger i rang.

The Agency indeholder man kampe, og derfor er der også mulighed for at skifte fra første- til tredjepersonsperspektiv. Dine færdigheder bliver automatisk bedre med de våben, du vælger at bruge mest, og således kan du eksempelvis opnå hurtigere affyringshastighed. Fokuset på action giver en fordel til hovedskudseksperter, der allerede har opøvet deres evner i andre actionspil, og er et glimrende bevis på, hvordan The Agency adskiller sig fra de mere gængse online rollespil.

Som hemmelig agent kan du dog selvfølgelig ikke bare lade ildkraft løse alle problemer. Adskillige missioner kræver diskretion, for eksempel når en fjendtlig agent skal skygges. Her kræves det, at du hele tiden holder øje med din Alias-bar, der har samme funktion som en livs-bar. Virker du mistænksom og begynder folk at kigge efter dig, bliver du hurtigt mødt af et Game Over.

Man kan spørge sig selv, hvor godt de mange drømme om at være hemmelig agent



DER FINDES forskellige klasser af figurer i The Agency, men ingen af dem er låste i deres kunnen. Hvilken klassefigur, du her vælger, afgøres faktisk af, hvilket sæt tøj, du vælger forud for missionen, hvilket skulle gøre det let at spotte forskellen mellem bl.a. spioner og snigskytter.



FAKTA

ONLINEVETERANER

Sony Online Entertainment startede i 1998 og er, som navnet hentyder, ikke ubekendt med online-spil. På samvittigheden findes Everquest, Star Wars Galaxies og Vanguard: Saga of Heroes. Med The Agency vil udvikleren dog skabe en ny spilsérie med klassiske inspirationskilder som James Bond-, Mission Impossible- og Bourne-filmene.

implementeres i et online rollespil, med et fokus på samarbejde med andre spillere. Leger man James Bond, vil man jo gerne være en kølig enspænder. Livet som den uafhængige agent har dog været med i udviklerens planer fra starten, og vi blev derfor lovet at alle missionerne også vil være mulige at gennemføre ene person.

The Agency er en interessant og original idé, som jeg tror, kommer til at forandre mit syn på onlinerollespilsgenren. To agentfaktioner i evig kamp mod hinanden, lyder ikke kun lovende, men skulle også give mulighed for masser af videreudvikling i fremtiden.

—Jonas Elfving

TERMOMETER

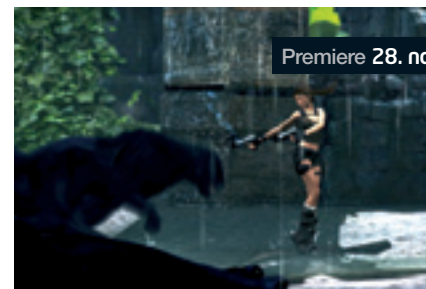
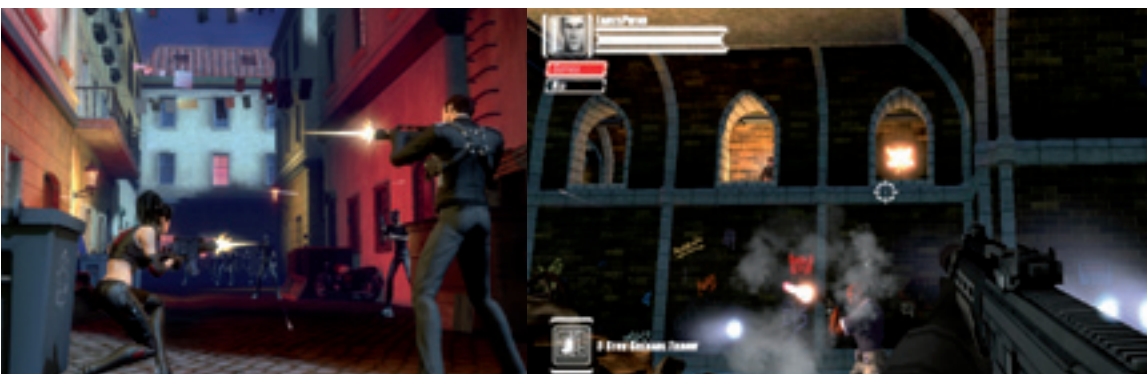
GAMEREACTOR TÆGER TEMPERATUREN



En frisk og anderledes ide, og muligvis et spil for dem, der er træt af orker og store sværd.



LÆKRE OMGIVELSER Europa, Centralamerika og til sidst Østasien, er de tre store områder, hvor dit agenter kommer til at operere. Hvorvidt København kommer til at blive baggrund for eventuelle missioner er endnu uklart, men vi håber selvfølgelig.



Premiere 28. nov



Denne Generation Lara har fået noget af et polygon-boost.

Mørke Lara

Crystal Dynamics smider mere ned i gryden i år



Platform MULTI Udvikler CRYSTAL DYNAMICS
Udgiver EIDOS Genre ACTION/VENTYR

Med Angel of Darkness for længst glemt og to succesfulde eventyr bag sig, er Frøken Croft klar til at indtage nye katakomber og gravpladser i Tomb Raider Underworld. Spillet er en smule mørkere, en del mere teknisk robust, og så er det naturligvis fortsættelsen på Tomb Raider Legend, noget fans sikkert har ventet længe på.

At Lara er blevet mere markeret og nu har åbenlyse muskelgrupper, er ikke så underligt. Crystal Dynamics har nemlig måtte sande, at

Lara håndanimeres ikke længere. Nu er det motion capture der i stedet bruges...

en heltinde der hopper og kravler så meget, nok ikke har kurver som en chokoladespisende diva, og derfor har hun nu veltrænede arme og ben gennem hele eventyret. Oven i hatten har den amerikanske udvikler valgt ikke længere at håndanimere Lara, men har i stedet haft en professional gymnast ind over til at genproducere alle gravroverens mest velkendte bevægelser. Når disse to elementer sættes sammen, så giver det en meget mere livlig og virkelighedstro heltinde. Et andet af Crystal Dynamics helt store omdrejningspunkter bliver banerne, der nu er vidtstrakte, men samtidig indeholder en masse små gåder, der løbende skal løses. Dertil kommer muligheden for at påvirke banerne med små objekter som f.eks. stave, sten der kan slås løs osv. Tomb Raider Underworld er på gaden i november i år.

—Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÆGER TEMPERATUREN



Underworld er et mere ambitiøst projekt, og vi glæder os til en rigtig beta-kode lander på kontoret.



Du er min yndling
Spore byder på flere forskellige faser, som der frit kan springes mellem. Desværre lader det til, at de mange forskellige dele af spillet, ikke ligefrem rummer en enorm dybde.

Premiere SEPTEMBER

Verdenshersker

”Intelligent design” får en helt ny betydning, såfremt Maxis formår at holde dampen oppe



SPORE

Platform MULTI Udvikler MAXIS
Udgiver EA Genre STRATEGI

Spillere verden over har mere eller mindre nogenlunde samme trang til at bestemme og kontrollere. Glæden ved at skubbe til et eller andet, se hvordan det fungerer og i det hele taget lege gud i miniformat, er stort set universel. Af samme grund virker det meget passende at Spore, et spil der handler om at lave fantastiske væsner, har en producer, der ligner den dinosaurskabende Dr. Henry Wu fra Jurassic Park, og tilmed hedder Thomas Vu.

Spore er delt op i fem faser, og man bestemmer selv, om man vil begynde fra starten eller bare give sig i kast med en be-stemt fase. En fiffig og ret god idé er, at selvom man bliver stærk nok til at avancere til en eventuel næste fase, er det ikke nødvendigt. Er man fuldt ud tilfreds med at sidde og forme sine dyr, er der intet der afholder dig fra, at blive ved med det. Første fase hedder Cell, og begynder med at en meteor slår ned i en planets urhav. Ud af denne

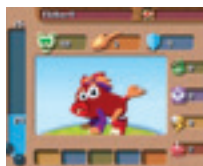
meteor kommer det lille mikrobedyr, du forinden har designet. I stil med spillet fIOW går Cell-fasen simpelthen ud på at spise andre og blive større. I modsætning til fIOWs æteriske følelse, er Spore mere jordnært, da det handler om vold og våben.

Det lykkes adskillige journalister at gennemføre Cell-delen i løbet af 10-15 minutter. Efter-som der ikke er den store variation i game-playet, føles Cell noget længere end ønskeligt, og man ånder lettet op, når næste fase starter.

Creature hedder den, og her begynder Spore at vise sin charme. Editoren der står bag dyrene er meget stærk, og tillader et væld af imponerende og sære skabninger. Grundet Spores noget tuttenyttede stil, er det dog ikke muligt at skabe noget, der er lige så rædselsvækkende og bizart som Alien. Således går de næste mange minutter med at fifle omkring med væsnerne og mulighederne. Takket være Spores animationssystem har væsnerne realistiske animationer, hvad enten væsnerne har tre, fem eller seks ben og et hoved, der er placeret på bagdelen. Det er formentlig den del af spillet,



SOM I GAMLE DAGE Spore er meget basalt og handler egentlig bare om overlevelse. Vejen frem er brolagt med vold og herredømmet over galaksen er det vigtigste. Alle planetens gejsere af krydderier skal besiddes, så man kan udbygge sit kongerige.



FAKTA
NINTENDO DS
Der er ingen tvivl om at PC-udgaven af Spore er den mest komplette, men det forhindrer ikke Maxis i at forsøge sig med udgaver til stort set alt, der kan kravle og gå af formater. Nintendo DS-versionen virker interessant fordi den styres perfekt med en stylus og fordi man kan spille i 10 minutter og så slukke.

der er mest interessant. Glæden ved at skabe en uhyrlig uchammerende skabning og se den stolpe omkring er stor.

Som både Cell- og Creature-fasen skrider frem, får man flere kropsdele at jonglere med og flere af de såkaldte DNA-points, der er nødvendige for at bruge kropsdelene. En basal klo koster måske kun 15 points, mens en kompleks hånd med lange fine fingre koster væsentligt mere. På den måde ser spillet ud til at holde interessen fanget, lige indtil det sidste øje er placeret på dyret.

Herefter begynder Tribe- og Civ-faserne, der henholdsvis afbilder dine dyr som stammefolk eller som væsner, der kæmper med en civilisation. I Tribe-fasen er målet enten at alliere sig med eller udradere rivaliserende stammer, mens

POLLENATION Det grundlæggende princip kaldes Pollenation, og betyder groft sagt, at det andre spillere skaber, lad det være fartøjer, bygninger eller væsner, kan have i dit spil på en eller anden måde. Du kan hente pakker kaldet Spore-casts.



Spis dig større min ven

Cell-fasen handler ikke om så meget andet, end at æde sig større og større. De fleste journalister klarede denne fase på omkring 10-15 minutter, hvilket ikke er meget.



MED EN SIKKERHED Spore-casts er muligheden for at lave pakker af sine kreationer og give dem forskellige nøgleord. Således kan man søge blandt andre bruges Spore-casts, hvilket f.eks. kan være en pakke med masser af rumskibe inspireret af Star Wars, eller væsner der ligner The Muppets.

Civ-fasen skifter til et noget mere simulationsagtigt gameplay, hvor det handler om at kontrollere planetens (man fornemmer Maxis' kække hilsen til Dune) gejsere af krydderier. I disse to faser er det ikke design af væsnerne, der trækker, men i stedet bygninger og fartøjer. Dette er næsten lige så underholdende som at designe dyr, men også kun næsten.

Sidste fase sparker væsnerne ind i Rumalderen. Udstyret med et rumskib, du na-



FAKTA

EN STOR SUCCES

Hvis Electronic Arts skal have deres investerede penge hjem igen, så skal der langes mange Spore-spil over disken. Firmaet mener selv, at Spore kan sælges i 3-5 millioner eksemplarer på verdensplan indenfor nogle måneder, men de forskellige analysefirmaer, der altid har fingeren på pulsen, mener at det måske er lige i overkanten. De tror ikke at Spore nødvendigvis vil titale samme forbrugergruppe som The Sims 2, og dermed sigter EA måske en kende for højt med Will Wrights Spore.

turligvis selv kan designe, skal du løse en række missioner. Her får du for alvor lov til at se, hvor stort Spore er. Du kan rejse til mange andre solsystemer, kommunikere med andre væsner og danne tætte alliancer. Naturligvis er der også rig mulighed for at lege galaksens svøbe.

Sandkassen i Spore er fantastisk underholdende at fedte med. Mindre underholdende er spillets missioner, der indtil videre ser ud til overordnet at være af typen "Hent X og bring det til Y". På nuværende tidspunkt er det svært at ryste følelsen af skizofreni af sig. Det ser ud som om at Spore prøver at inkludere fem forskellige gameplaytyper i et spil, uden at gøre nogle af typerne dybere end et soppebassin fra Harald Nyborg. Uanset hvad, så vil Spore stadig være værd at holde øje med, alene på grund af muligheden for at designe væsner.

Asmus Neergaard

TERMOMETER

GAMERACTOR TAGER TEMPERATUREN



Interessant idé, der dog er noget skizofren, og som kan ende med at byde på for lidt dybde.

Mudrede dæk

Find din firhulede frem til halsbrækkende stunts



PURE

Platform x360, PC, PS3 Udvikler BLACK ROCK
Udgiver DISNEY Genre RACING

Selvom jeg fik kørekort i en forholdsvis sen alder, og først forleden blev grebet af bilspillets hestekræfter, så har det ikke sparket interessen for andre motoriserede køretøjer ordentligt i gang endnu. Jeg har f.eks. absolut ingen fascination for motorcykler, og slet ikke, hvis det handler om de firhulede af slagsen. Og det er netop hvad Pure handler om.

Om Black Rock Studio kan lave om på dette, vides ikke, men firmaet har i hvert fald en lang tradition bag sig, af spil der netop handler om dette fænomen. Det engelske firma har både stået for en udgave af MotoGP, ligesom det var dem, der legede i mudderet på PS2, da ATV Offroad Fury i sin tid blev lanceret. Dermed skulle man også mene, at deres seneste spil, Pure, der kombinerer musklerne i de firehjulstrukne motorcykler med stramme sving og fald ud over enorme afgrunde, ville kunne omvende de fleste, ikke mindst fordi motorcyklerne nu kan boltre sig i de mange muskler som Xbox 360, PlayStation 3 og PC har under kabinettet.

For at sikre, at Pure holder sig til quadbike-kulturen i alle dens facetter, så har Black Rock Studio udvidet samarbejdet med den professionelle motorcykel-freak og filminstruktør Wes Miller, der stiller både sin trickekspertise og baneerfaring til rådighed for spillet. I Pure har man som spiller muligheden for at vælge mellem enten en mandlig eller kvindelig quadbikerytter, der så kan indtage banerne og ræse mod enten den kunstige intelligens i spillets singleplayerdel eller online, hvor op til 16 spillere kan ræse mod hinanden.

Dog er Pure alt andet end bare en regulær racer. Ud over evnen til at komme først over målstregen, så handler det også om at lave vilde stunts, hvoraf nogle eksisterer i virkeligheden og andre er opdigtede for at give spillet lidt mere vanvid. Pure lanceres i løbet af efteråret.

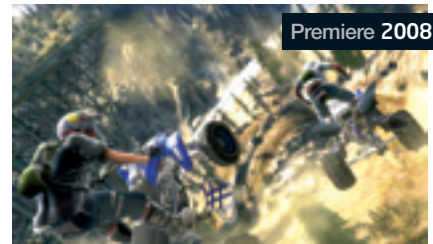
Thomas Tanggaard

TERMOMETER

GAMERACTOR TAGER TEMPERATUREN



Motorcykelfans kan godt gøre sig klar til endnu flere vanvittige timer. Alle andre bør lave noget andet.



Premiere 2008





Kunstig men kløgtig

En mere aggressiv kunstig intelligens, der gerne ofrer sig selv, så snart du har frataget dem en legemsdel, betyder endnu heftigere kampe end før. I Ninja Gaiden er selv den første fjende en reel dødsstrusel.



Også i luften

Som ekstremt adræt ninja foregår ligeså meget af kampene med at undgå fjendernes angreb, som det gør med selv at uddele kindheste. Heldigvis er kontrollen altid knivskarp og Ryu lystrer på et splitsekund.



En ninja, et katana og en del blod

Mesterninjaen Ryu Hayabusa er tilbage, og vi tog til Japan for at se i hvilken form



NINJA GAIDEN 2

Platform X360 Udvikler TEAM NINJA
Udgiver TECMO Genre ACTION

Stedet var Tecmo's hovedkvarter beliggende i et, for en spiludvikler, aldeles utypisk og anonynt sted i Tokyo. En grå bygning, der ligeså godt kunne være blevet brugt som lager for det lokale papirfirma, er det sidste man forestiller sig, når man tager udviklerens omdømme med i regnestykket. Den underspillede facon fortsatte med demorummet, hvor et par tilfældigt placerede fladskærme, af forskellige størrelser, hver var sat op med deres maskine. Spillet var dog det samme, og den første prøvesmag af Ninja Gaiden 2 var klar.

Som en anden ballerina, nærmest flyver den kulsorte ninja hen over gulvet. Ryu Hayabusa er ganske vist menneske, men det virker næsten som om ingen af de normalt menneskelige restriktioner gælder for ham. Selv den mindste bevægelse med den analoge styrepind opfanges og omsættes til bevægelse i hans krop, og da de første fjender stiller sig i vejen, elimineres de med samme elegance. Det hele ligner et koreograferet slagsmål fra en japansk actionfilm af højeste klasse, og kontrollen er konstant ligeså laserskarp som Ryus trofaste katana.

Kampene er dog ikke de samme som tidligere, hvilket bevidnes af de mange legemsdele, der efter hver kamp ligger spredt som

Kampene er dog ikke de samme som tidligere, hvilket bevidnes af de mange legemsdele, der ligger spredt over alt...

visne blade på en trist efterårsdag. Har man skadet en fjende nok, kan denne afslutte dem med et såkaldt "Obliteration move", der på ekstremt grafisk vis, viser hvordan Ryu hakker fjenden til blodig pindebrænde. Der er dog mening med galskaben, og nøjes man med at hakke benet eller en arm af en modstander, vil denne stadig prøve at angribe, og måske endda ofre sig selv i forsøget.

En anden nyhed er den genopladede energibar, der, hver gang man ikke er kamp, vil oplade sig selv, dog med et lille twist. Energi-baren er delt op i tre forskellige farver, hvor blå



GAMLE BOSSER Karakterdesignet har aldrig været Ninja Gaidens stærkeste side, og heller ikke del to kan sige sig fri for figurer med masser af tilfældigt påklippede arme og øjne.

er den energi du har, sort er den energi du kan genoplade ved at stå stille og rød er den permanente skade, som kun kan genoprettes ved at bruge nogle af de objekter man løbende finder. Systemet virker upåklageligt og giver det pusterum, mange mener det første Ninja Gaiden manglede, uden at tage kanten ud af den behårede sværhedsgrad.

Den genopladelige energibar bør samtidig ses som det første tegn på den modning, Itagaki-san har gennemgået siden udgivelsen af Ryu Hayabusas sidste eventyr. Det andet

Afslut med flair

Med "Obliteration Moves" er det muligt at tilintetgøre allerede svækkede fjender.

tegn var ønsket om at udgive en gratis demo med flere forskellige sværhedsgrader inden spillet sendes i handlen, hvilket i den grad er nye toner fra den ellers iskolde udvikler. Itagaki-san sagde dog kort om spillet: "Ninja Gaiden is about overcoming a challenge. This is not a game for people who just want a stress reliever".

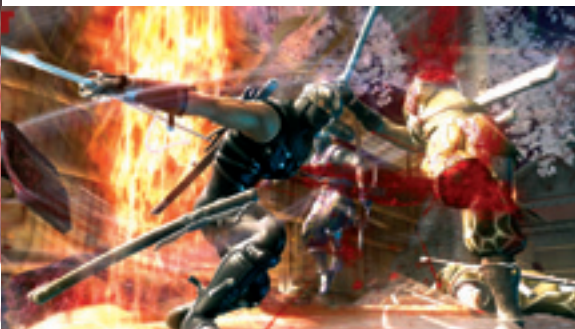
Grafikken og designet er stadig hevet fra den typiske Team Ninja skuffe, og består af et kvindeligt klientel med overdimensionerede proportioner og dukkelignende overflader. Det minder til forveksling om Ninja Gaiden Sigma til PlayStation 3, som i sig selv kun var en forfinet version af det fire år gamle Xbox-eventyr, og det er bare ikke godt nok mere. Det samme kan indtil videre siges om gameplayet, der nød godt af de små finpudsninger hist og her, men som i det store hele var mere fra samme skuffe. Ninja Gaiden satte ganske vist standarden for perfektioneret action, men det var vel ikke urimeligt at forvente, at formularen var blevet tilføjet nye aspekter fire år senere?

Uanset om vi havde besøgt udvikleren eller ej, ville have vi have glædet os til at få fingrene i den færdige udgave af Ninja Gaiden 2, alene på bekostning af den forrige titels skyhøje kvalitet. Ninja Gaiden var godt, og det ser del to også ud til at blive, men det er svært at skjule skuffelsen over, at der ikke er sket mere teknisk eller gameplay-mæssigt. Der er dog stadig tid til forbedring, inden Ryu Hayabusa igen lander på de danske spillhylder senere i år, og vi håber på at det hele har rykket sig lidt længere til den tid.

—Thomas Blichfeldt



Fedt kampsystem og masser af action. Men der er ikke sket så meget siden det sidste spil.



EN MAND GÅR AMOK Ved at oplade specialangreb er det muligt at destruere skærme fulde af fjender, på en gang. Naturligvis ser det enormt voldsomt ud.



HVAD SIGER DU? Der er virkelig blevet kælet for lydeffekterne i anden omgang, og alle våbnene og deres effekt på fjenderne, er nærmest skræmmende godt ramt.



RED FACTION GUERRILLA

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Udvikler VOLITION Udgiver THQ Genre ACTION Premiere NOVEMBER

Som det første magasin i verden, har vi set nærmere på det tredje spil i serien. Jonas tog morgenflyet til Chicago for at hilse på holdet hos Volition, holdet bag bl.a. Saint's Row...



FAKTA

VOLITION GAMES

I Champaign, lidt syd for Chicago, ligger Volition der i år fejrer firmaets tiårs jubilæum. Det første spil som holdet skabte var Descent, men de er nok mest kendte for deres første Red Faction fra 2001 og Saint's Row 2006. Volition blev grundlagt af en håndfuld tidligere Parallax Software-folk, mens resten har stiftet Outrage Entertainment. Begge er nu købt af THQ.

Året var 2160. Mennesket havde skabt kolonier i rummet, ikke mindst på Mars, hvor der blev drevet minedrift. Arbejdet var meget hårdt og virksomheden Ultor Corporation drev stedet som en arbejdslejr og de ansatte som slaver. I kombination med den voldsomme epidemi der brød ud og Parker, der så hvordan en kollega blev tævet til døde, var det ikke så underligt, at konklusionen blev en revolution. Red Faction sluttede, da man efter utallige heltegerninger i rollen som minearbejderen Parker, lykkes med at kontakte Earth Defence Force (EDF) og fik forklaret dem om situationen på Mars. EDF lander på planeten på det bedst givende tidspunkt og skød Ultor Corporation i stumper og stykker. Revolutionen blandt minearbejderne var lykket, og alt var nu fryd og gammen.

Eller sådan kunne det i hvert fald være gået, men i løbet af efteråret 2008 genopliver THQ og Volition Red Faction-serien, der siden

det noget fesne Red Faction II, der blev udgivet i år 2002, har været stendød. Det unikke aspekt i Red Faction var dengang, og det der fik det til at stå ud i mængden af skydespil, var muligheden for at smadre ens omgivelser. Det blev taget til helt nye niveauer, da man kunne sønderbombe stort set alt – noget, som selv de fleste spil stadig ikke gør.

Med Red Faction Guerrilla håber Volition på atter at bryde ny grund, når det kommer til bannere, der kan smadres. Firmaet har i den grad kigget nærmere på spil som Crysis og Battlefield: Bad Company, og da jeg besøgte dem lidt udenfor Chicago, er det med stor stolthed, at de viser en film, der klart optegner et billede af den slags ødelæggelser, som indtil videre er mulige i konkurrentens spil. Ting eksploderer, men det er forudbestemte eksplosioner, huse går i stykker uden at noget egentlig går i stykker, og der er træer som eksploderer, når

NEDESTYRTNING Det armeringsjern som der er i betonen, er ikke bare grafisk lir. Der findes beregninger for det hele, noget der afgør om det skal sprænges i stykker eller bare hænge løst fra bygningen.



ENKEL GRAFIK Volition siger selv, at odelæggelsen og fysikken i Red Faction Guerilla koster så mange kræfter, at grafikken har måtte lide under det. Derfor ser det heller ikke super lækkert ud.

”RED FACTION GUERRILLA FLIRTER, SOM NAVNET ANTYDER, EN HEL DEL MED KOMMUNISMEN”



FAKTA

HOVEDPERSONEN

Den endnu navnløse person, der skal have hovedrollen i spillet, findes slet ikke på billederne. Volition har endnu ikke fået implementeret ham i spillet endnu. Han skal lede oprøret mod Earth Defence Force, der har overtaget rollen som undertrykker og som skal bruges Mars mange mineraler på Jorden. Nu skal vi bare have et navn sat på hans ansigt.

rammer f.eks. en bygning. Det ser faktisk ret underligt ud. Med Red Faction Guerilla er målet at lave baner og ting, der kan smadres, men helt uden for sammenligning med andre spil, at virkelig lade kræfterne i PlayStation 3, Xbox 360 og naturligvis de nyeste pc'er lave avancerede beregninger af et hus, der falder rigtigt sammen, som havde det været i virkeligheden. Ambitionerne er så høje, at alle ekstra ting, som bl.a. Co-op og endda en super detaljeret grafik, er lagt på hylden for at nå målet.

Og da spillets designer Mike Breult går i gang med at fortælle om Red Faction Guerilla, så indser jeg straks, at det ikke bare er tom snak. Al beton har armeringsjern i sig, og præcis som i virkeligheden, så opfører armeringsjernet sig som i virkeligheden, det samme gælder betonen. Skyder du en raket mod betonen, splintres den. Ikke i tusindvis af stumper, men i store blokke, der så falder mod jorden. Imens sidder andre så stadig fast i det spindelvæv af jern, som findes indeni blokken.

Det ser utrolig godt ud, når en etage i et højhus braser sammen, at se dem hænge skævt i små stumper, før noget falder af og styrter mod jorden. Gå f.eks. også ind i et hus, der allerede

RED FACTION & RED FACTION 2

Hvor gode var forgængerne egentlig?

Da Red Faction blev lanceret i år 2001, var der ingen andre spil på markedet, der arbejdede med bygninger og andet som kunne smadres - der kunne maksimalt være tale om eksploderende tønder. Red Faction var derfor revolutionerende, eftersom det gav dig muligheden for at skyde og bombe det meste i stykker. Faktisk er mange af dagens spil inspireret af netop Red Faction. Da firmaet i 1998 lancerede Red Faction II, havde man glemt alt om de ting, der gjorde ettern så god. Nu udspillede historien sig på jorden i klinisk rene miljøer, på meget fastlagte baner. Desuden havde Red Faction II slet ingen multiplayer del, noget der ellers på dette tidspunkt var meget populært. Opfølgeren solgte ikke i nærheden af originalen og var, sådan rent salgsmæssigt, et totalt flop. Spillet fik i øvrigt heller ikke de bedste karakterer.



RED FACTION. 1998 (PC/PS2)

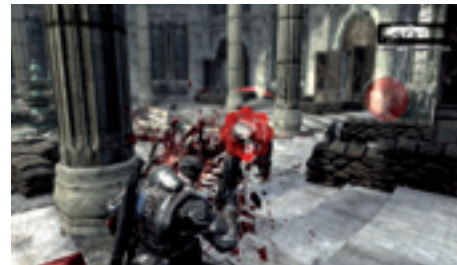


RED FACTION. 2 1998 (PC/PS2)

RED FACTION 3 VS GEARS OF WAR

Kan Volition være med i ræset?

Præcis som med Gears of War er Red Faction Guerilla et tredjepersonsspil. Volition indrømme gerne, at de har kigget nøje på Epics mesterlige actionepos under tilblivelsen af deres spil. Der findes dog store forskelle. Den mest åbenlyse er naturligvis muligheden for at ødelægge alt, specielt da alt i Gears of War var statisk. Desuden kan man i Red Faction Guerilla selv vælge sine missioner. Hvad det ikke er lykkedes Volition at gøre, er at bruge tredjepersonsperspektivet særlig godt. Du kan hverken rulle eller klatre, men kun gå, skyde og hoppe. Det er ikke særligt imponerende



har været udsat for massive skader, og du kan høre det hele knage og give sig – og pludselig, helt uden varsel, falder der så noget mere af. Det hele kommer an på den belastning, bygningen udsættes for. Hvis du virkelig vil rive bygningen ned, så kan du, ikke mindst

de på overalt. At kæmpe mod en meget avanceret hær af veltrænede soldater, er dog lettere sagt end gjort, når man ikke har andet end sit værktøj til at forsvare sig med. I begyndelsen af Red Faction Guerilla betyder det, at du helt alene skal i gang med at hverve

sioner. Man er naturligvis nødt til at følge hovedhistorien slavisk, hvis man vil have adgang til nye områder og ny udrustning, men der findes masser af sidemissioner, der kan udføres, hvis man gerne vil tjene lidt ekstra penge eller bare opbygge sit rygte som

”FRIHEDEN ER RELATIV STOR I RED FACTION GUERILLA”

i kraft af din viden som bygningsarbejder, få hele huset til at styrte sammen. Reelle slag mod bærende dele af en bygning, vil ret hurtigt få det hele til at styrte i gruset, så du kun står tilbage i en ruïn.

Men inden vi fordyber os i destruktionsmulighederne i Red Faction Guerilla, så er det måske på sin plads at sige, at det seneste spil foregår 50 år efter det første spil. EDF, der engang for lang tid siden var de frelsende engle, er mere eller mindre blevet det nye Ultor Corporation, og de har desperat brug for de mange mineraler, der findes i minerne på Mars for at bibeholde deres høje levestandard på jorden. Utilfredsheden ulmer igen blandt arbejderne og du får til opgave at lede arbejdernes kamp mod overmagten.

Red Faction flirter, som navnet også antyder, en hel del med kommunismen. Det er arbejdernes kamp og symbolerne, der forestiller en hammer og et segl, kan man stort set stø-

folk, skaffe udrustning til dine mænd og lave deres værktøj om til farlige våben, der kan bruges i kampen. Friheden er relativ stor og du får selv lov til at udforske Mars som det passer dig. Der findes civile overalt og det virker faktisk som en ret så levende verden, naturligvis med masser af forskellige mis-

folkets helt. Det interessante er hvor meget frihed man får til at løse opgaverne. Red Faction Guerillas producer Rick White, viste bl.a. et gid-seldrama frem, hvor EDF har taget en gruppe arbejdere som gidsler, da de mistænkes for at være i ledtog med dig. Gidslerne holdes i et velbevogtet hus, og det

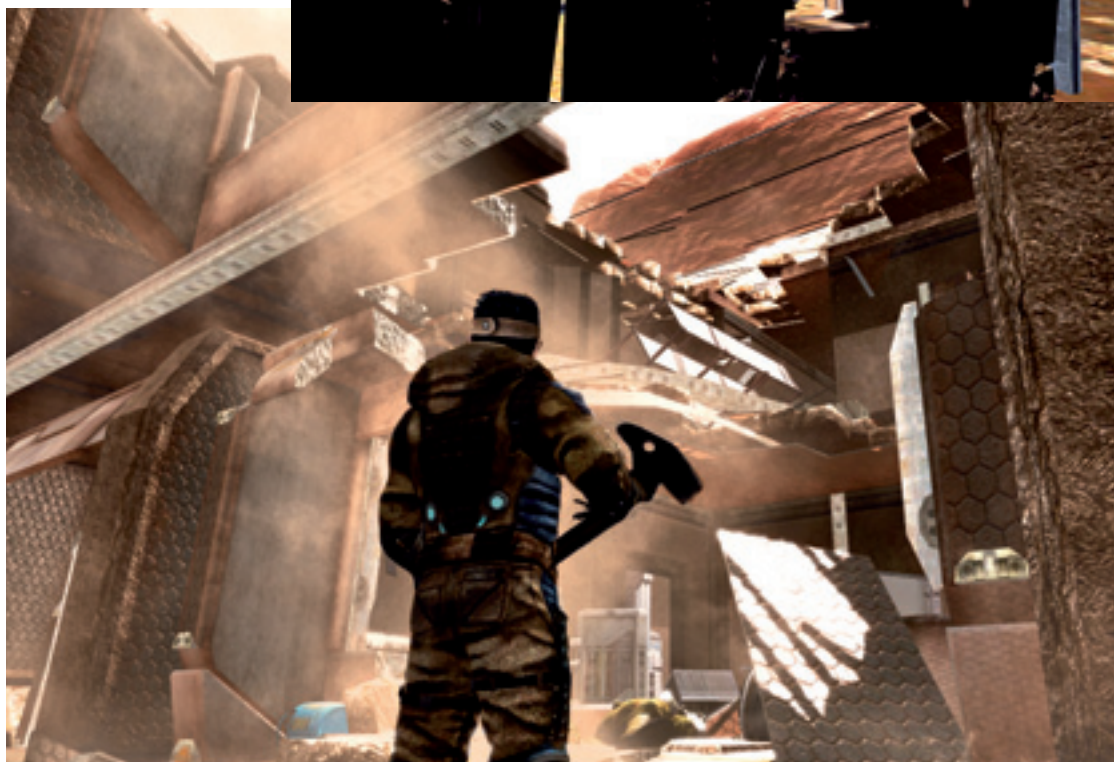


MULTIPLAYER

Dræb vennerne i Red Faction



I multiplayer delen af Red Faction Guerilla spiller man arbejderne mod EDF. Målet er at rive hinandens bygninger ned, mens man samtidig forsvare sine egne. En måler viser hvor skadet huset er og hvor meget der skal til, før de styrter i gruset. Der findes en masse forskellige værktøjer der kan bruges i spillet som bl.a. store bor, enorme hammere og en del specielle rygsække, der alle sammen giver mulighed for forskellige færdigheder som bl.a. at kunne flyve, have ekstra styrke eller reagerer hurtigere. Den mest vanvittige hedder næsehornet, og giver dig muligheden for at løbe frem og smadre alt i din vej. Ærgerligt for dem der står i vejen.



GAMMELT VÆRKTØJ Du har altid din gamle hammer med dig, et universal værktøj fra minerne. Kommer man tilstrækkelig tæt på en fjende, kan man slå ham ihjel med et hug, det er endda muligt at få et helt hus til at styrte sammen med et par gode slag.

står dig helt frit for, hvordan du vil befri dem. Måske vil du forsøge at snige dig lydøst ind og få dem ud, da det ikke kræver særligt mange mænd eller også vil du bruge mere magt, da en snigemission kan tage lang tid.

Desuden er det aldrig lige så sjovt som en god omgang vold. Stjæl i stedet en truck, få den op i hastighed og kør den så ind i huset, så hele fundamentet hopper og springer. Skyd dig frem til gidslerne, hop tilbage på din truck med dem alle sammen og kør væk før forstærkningerne kommer. Du kan også kravle op på taget af bygningen med et par gasflasker, og så sprænge dem, så hele bygningen eksploderer – derefter kan du håbe på at flest mulige overlever. En anden væsentlig ændring i Red Faction Guerilla er, at man nu ser spillet fra et tredjepersonsperspektiv, altså på samme måde som i f.eks. Gears of War. Ifølge Volition skyldes det at førstepersons-genren i øjeblikket er så overbefolket, at det nærmest er umuligt at gøre opmærksom på sig selv mellem spil som Crisis, Half-Life 2 og Halo. Desuden mener holdet, at den nye synsvinkel giver flere muligheder.

Jeg synes dog ikke at denne nye vinkel var brugt særlig godt, da jeg fik lov til at teste spillet. Udover muligheden for at trykke sig op mod en væg og kigge rundt om hjørnet, så var det ikke noget der gjorde spillet markant anderledes end så mange førstepersonsspil.

Noget andet man ikke kan lade være med at kommentere er det visuelle side af spillet, eller rettere, manglen på selv samme. Red Faction Guerilla er ikke et billedskønt spil, hvilket Volition også hurtigt selv medgiver. Der er ganske enkelt så mange fysikmodeller til stede i spillet, at de suger mange af de kræfter, der normalt bruges på grafikken. Det er kort og godt et spil, der gør sig bedst i bevægelse, når store eksplosioner og et ret så fleksibelt kampsystem, er med til at vise helt nye sider af et destruerbart landskab. Kan du f.eks. ikke finde en vej ud af et hus, så kan du selv lave en dør, og skulle en snigskytte have forskanset sig i en bygning højt oppe, så kan du få hele bygningen til at styrte sammen.

I øjeblikket ser Red Faction Guerilla ud til at være på et meget tidligt stadie i udviklingen, og i den version, som jeg blev præsenteret for og

som ses i billeder i denne artikel, er det ikke engang den rigtige hovedperson. Alligevel hævder THQ stadig, at Red Faction Guerilla er klar allerede i løbet af efteråret 2008, men da jeg spurgte Volition selv, var svaret en del mere svævende. Ifølge Rick White kommer spillet dog ikke ud i en ufærdig udgave, da firmaet så bare forsinket projektet.

Selvom jeg ikke er helt overbevist om Red Faction Guerilla bliver den store konkurrent til Gears of War, som Volition og THQ håber på, så kan det ikke benægtes, at spillet har den mest omfattende model for ødelæggelser der nogensinde er set, noget der alligevel nok skal skille det ud fra mængden...

_Jonas Mäki



EARTH DEFENCE FORCE EDF har adgang til betydeligt bedre udstyr end du har, og dit hold må i stedet ty til gammelt værktøj. Det meste af det er dog livsfarligt på en eller anden måde, så du skal bare bruge det rigtigt.

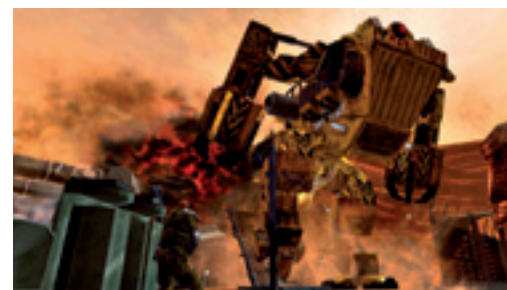
BLOW ME UP, PLEASE!

At sprænge ting i stykker er sjovt

At sprænge ting i stykker er ikke den eneste måde, hvorpå du kan opleve at smadre ting. Alle tunge køretøjer kan ramme bygningerne og skabe samme form for skade, ligesom det naturligvis også er muligt, at få større huse til at falde ned i mindre. Det er endda muligt at smadre f.eks. en bro så meget, at det stadig står der, men først giver efter, når en gruppe soldater løber hen over den. Andre gange kan den holde til mænd, men ikke køretøjer. Det eneste der ikke rigtigt kan sprænges i stykker er selve Mars, der naturligvis leverer den røde muld. Der ser i øvrigt fantastisk ud, når man besøger en slagmark, og ser alle de køretøjer, våben, bygninger og andet som ligger spredt ud over det hele. Den del er virkelig vellykket.



KØRETOJER Red Faction Guerilla indeholder flere forskellige køretøjer og faktisk også biljagter. De mest spektakulære er en slags graverbotter, der faktisk fungerer som både en tank og gravemaskine.



Can you cope with this much Crazy?



Join 16 of SEGA's favourite characters in the most bonkers tennis tournament ever! Play on 10 madcap courts and unleash a host of whacky Superstar shots to bamboozle your opponents. It's time to forget what you know about tennis - and crank up the crazy!

SEGA SUPERSTARS™ tennis

CRAZY STARS,
CRAZY COURTS, CRAZY FUN!



Wii

NINTENDO DS



PlayStation.2

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

SEGA®

www.sega.co.uk

© SEGA, SEGA, the SEGA logo, SEGA Superstars and SEGA Superstars Tennis are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO, NINTENDO DS, and the WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS", "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

BIOSHOCK

Vi rejser tilbage til Rapture for at se Bioshock i et nyt lys

Platform **PC / XBOX 360** Udvikler **2K BOSTON** Udgiver **TAKE 2** Genre **ACTION** Premiere **AUGUST 2007**

Da Bioshock udkom i august sidste år, gik spilverdenen stort set i ekstase. De første karakterer var rene 10-taller, anmeldelserne var pøset til med velmenende superlativer og de få tekniske mangler, som spillet havde, var faktisk til at overse. Hos udgiveren 2K Games blev der gnedet hænder og underskrevet checks i millionklassen - succesen var i hus.

Men Bioshock var allerede på dette tidspunkt langt mere end bare en tordnende god forretning, det var samtidig en ledestjerne for andre udviklere, en arkitekttegning udi anderledes spildesign, såvel visuelt og konceptuelt - og det var et spil, hvis tempo, baggrundshistorie og karakterdesign var så stærkt, at det efterlod dets publikum med flere spørgsmål, end det besvarede.

Her godt syv måneder senere, snakkes der stadig om Bioshocks plotmæssige overraskelser. Der diskuteres stadig referencer til bøger, film og musik. Der

snakkes filosofi, religion og ikke mindst inspiration, og grunden er enkel: Bioshock er ladet til randen med idérigdom. I denne første af en længere række af artikler, går vi bag om spil, der blev klassikere, og vi starter vores artikel-serie med et tilbageblik på et af sidste års absolut bedste spil, det uforlignelige Bioshock.

Skal 2K Bostons spil koges ned til kun et par ord, og stadig dække de mange emner, som Bioshock tog op, så er det faktisk ret enkelt; når idealer møder virkeligheden. Og Rapture, byen som hele dit eventyr foregår i, er et glimrende eksempel på dette. Rapture er et undervandsutopia, et refugium for denne verdens industrielle ledere, forskere og kunstnere, inspireret af forfatteren og filosofen Ayn Rands opus, en bog kaldet *Om Verden Skælvede* (*Atlas Shrugged*)

I bogen, der i øvrigt er bygget på Rands egen filosofi, objektivisme, konkluderes det, at enhver er deres egen lykkes smed, og at man har krav på selv at

høste frugten af det arbejde, man udfører, i hvert fald sådan lidt kantet sagt. I *Om Verden Skælvede* vendes den velkendte strejkesituation fra arbejdsmarkedet på hovedet, og der leges i stedet med tanken om at industriens ledere, selv trækker stikket på deres virksomheder og forlader den almindelige verden til fordel for et utopia i bjergene, et sted, hvor de arbejdsomme og visionære kan leve sammen i fordragelighed. Dette efterlader staten med et kæmpe problem, et problem, som ikke ville have været der, hvis blot tandhjulene i samfundet havde fået lov til at råde mere over deres egne virksomheder og formue. Bogen havde mange tilhængere, da den udkom i 1957, men mindst ligeså mange kritikere.

Denne filosofi er båret direkte over i Bioshock og afspilles allerede i dykkerklokken, mens man, helt uvidende om ens forestående eventyr, langsomt bevæger sig mod den ruinerede drøm. "Is a man not entitled

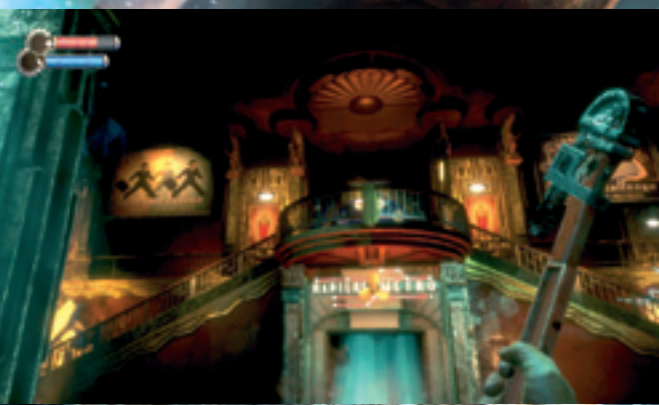


NÅR FAR KOMMER HJEM


Big Daddy er uden tvivl Bioshocks mest kendte fjende. Ken Levine har altid haft ham i tankerne og designet af den store mand i dykkerdragten, har ikke ændret sig meget siden med tiden. Der var dog oprindeligt flere forskellige udgaver af Big Daddy, men som holdet fik barberet andre aspekter af spillet ned, så droppede man også de andre fjender. At man mod spillets slutning ender med selv at have en Big Daddy-dragt på, er nærmest en genistreg.



RYAN HAR SINE IDEALER OG SIN RETNING. FONTAINE HAR INGEN- TING AT TRO PÅ



to the sweat of his brow?", knaser det ud gennem højtaleren, mens du kigger dig omkring. Og stemmen fortsætter: "No, says the man in Washington, it belongs to the poor. No, says the man in the Vatican, it belongs to god. No, says the man in Moscow, it belongs to everyone." Alligevel har det ikke været spillets producer og idémand, Ken Levines tanke, at hylde objektivismen, men nærmere at bruge en eller anden grundtanke eller filosofi som tape-tet for at fremvise ekstremisme i to forskellige former, to lige farlige former. Ryan har sine idealer og sin retning, sin tro om man vil, Fontaine har ingenting og tror ikke på noget som helst: den troende møder nihilisten. Begge to er farlige, men Fontaine måske endnu mere så, da han ikke tilskriver mennesket nogen reel værdi.



Det er tunge tanker, Bioshock indledes med, og som eventyret bæres fremad, lægges der lag på lag af filosofiske betragtninger ovenpå; dette sker gennem en lang række karakterer og deres, til at begynde med, noble hensigter med livet i Rapture. Stedets fader, Ryan er som sådan ikke en ond person, men en visionær og arbejdsom mand, der

vil bygge det perfekte sted for tænkeren, industrimagnaten og forskeren - han havde bare glemt at virkeligheden kunne komme i vejen for drømmen. 2K Boston stiller aldrig tingene helt sort/hvidt op, og lader altid personlige mål, tragedier og mangler være katalysatoren for forandring.

Heldigvis tynger dette ikke manuskriptet i knæ, og dette skyldes igen den lagopdelte fortælling. Gå gennem Bioshock med fingeren på aftrækkeren, et maksimum af plasmider ved hånden og et minimum af båndoptagelser, og du får en slags historie. Saml alt op undervejs, læs selv det mindste avisklip og tyd de mange tegn, som med vilje ligger spredt ud over hele Rapture, og du får en mere nuanceret og indsigtfuld af slagsen. Fælles for dem begge er dog, at de ikke pacificerer spilleren, men i stedet lader ham/hende deltage aktivt i historien. I et interview med Shacknews fra sidste år, sagde Ken Levine bl.a. følgende om historien i Bioshock:

"Serioøst, enhver forfatter kunne skrive en 20 minutter lang mellemsekvens. Dem hader jeg simpelt hen som spiller, jeg springer dem altid over. I den slags spil, har jeg ikke fattet en pind af, hvad der

ATMOSFÆREN HOLDER

Der er få spil, der indeholder en så fantastisk atmosfære som Bioshock. Hver eneste hjørne byder på overraskelser, og selv den mest harmløse skygge, kan betyde et møde med en skræmmende eksistens. Her er vi stødt på en død Big Daddy.

HIAWATHA LINE



METRO TRANSIT

ART DECO

Da Bioshock lå på tegnebordet, var retningen Anden Verdenskrig, tyskere og hagekors, men som mulighederne blev udforsket og Ken Levine lod sig inspirere af Ayn Rands bog Og Verden Skælvede, så blev det helt åbenlyst, at Art Deco-stilen skulle være det bærende element på det designmæssige plan. Resultatet er et spil, hvis funkklende neo-reklamer, lysere om kap med de farverige plakater, det glitrende vand udenfor og alle de polerede, industrielle maskiner, der findes i Rapture.

ÆSTETISK LÆKHERT
Præcis hvad der er sket her, vil vi ikke afsløre, men som det kan ses, så er Bioshock ikke et spil, der ligger fingrene imellem, når det kommer til blod og masser af døde Rapture-indbyggere.

sker, for jeg har ikke tænkt mig at se dem igennem. Men i Half-Life, der ved jeg alt om alting. Det var en stor inspirationskilde. Jeg ved mere om City 17, end jeg gør om Final Fantasy-universet. Selv et fantastisk spil som Okami, har 20 minutters 'bla...bla, bla...', og der havde jeg faktisk mest lyst til bare at slå mig selv ihjel. Det er ikke fair overfor vores medie, det er så selvoptaget en måde at gøre det på, og jeg tror, vi bare er nødt til at arbejde endnu hårdere. Tro mig, det vi gjorde med Bioshock, er langt sværere at opnå end en 20 minutter mellemsekvens."

En anden af Bioshocks store landevingninger var kampen mod Ryan, spillets tilsyneladende skræpløse hovedskurk. Her får man aldrig muligheden for bare, at gribe til sine våben og plukke løs, men må i stedet se hjælpeløst til, mens man subtilt kommanderes til at dræbe stedets opfinder – det handler om forprogrammering af den menneskelige vilje og sind, et emne som i en tid optog Levine så meget, at han inkluderede det i spillet. I sin research fandt han frem til såkaldte deprogrammerede, der hjernevaskede folk

"tilbage" til det de var, før de f.eks. blev indlemmet i en kult. Andre gange var det bekymrede forældre, der forsøgte at få deres lesbiske datter omvendt til en mere "normal" tilværelse. Pludselig har ordene "Would you kindly..." en helt anden mening, end når de serveres af den mystiske fremmede ved navn Atlas. Det er et smukt øjeblik, der viser, hvor stærkt spilmediet kan være, hvis man altså glemmer alt om konventionel film- og bog-opbygning, og i stedet lader kreativiteten få frit spil.

Dette er et element, der går igen i Bioshocks overdådige visuelle stil. Til at begynde med var projektet tidsmæssigt sat til engang ude i fremtiden, dernæst til nutiden, men det var først, da holdet bestemte sig for slutningen af 40'erne og begyndelsen af 50'erne, at den visuelle stil ligesom gav sig selv. Valget faldt meget naturligt på Art Deco eller Art Decoratifs, som stilen også hedder. Den blev for alvor brugt fra slutningen af 1920'erne i alt fra industrielle maskiner til møbeldesign og i arkitektur – heriblandt Chrysler-bygningen i New York – og var specielt

ENHVER EJENDOMSMÆGLER ville skrive noget i denne retning om Rapture: Smukt, ugeneret med masser af plads og helt fantastiske lysindfald.



SYSTEM SHOCK

Bioshock er tit blevet kaldt den sjælelige opfølger til System Shock, og det er ikke uden grund. Både spilllets våben, opgraderinger og generelle stemning er tæt på Bioshocks. 2K Boston har dog gjort meget, for at gøre sidstnævnte mere tilgængelig for nye spillere. Hvor enhver fjende, dør og gåde tidligere krævede, at man havde opgraderede visse våben og indhentede specifikke evner, så blev dette lagt på hylden til fordel for et spil, der ikke ville være lige så krævende, men som stadig var sjovt.



NED MED NAKKEN

Første gang du støder på en Big Daddy er mødet hårrejsende og ubehageligt. Til trods for hans størrelse, er han nemlig lynhurtig og yderst dødelig. Men som du lærer at bruge dine plasmider og våben på den rigtige måde - ja, måske endda de opstillede maskingeværer, så er de pludselig en overkommelig opgave.

dyrket af det pæne borgerskab i 30'ernes og 40'ernes Frankrig og Amerika. Den tids plakater var også nærmest ikonografiske i deres fremstilling, ligesom de tidlige reklamer på radio og i fjernsynet mindede om infomercials i deres udformning - alt sammen noget, der i en eller anden form har fået plads i Bioshock.

Hvad der dog ikke har fået plads i spillet, er nazisterne. I begyndelsen havde Levine en idé om, at Rapture var en slags underjordisk base, skabt og kørt af nazister, der forskede i mutationer og forbedringer af mennesket gennem genmanipulation. Men det virkede ikke og Bioshock var på dette tidspunkt godt



på vej til at ende som resten af den skabelonskårede pøbel af triste grå/brune Anden Verdenskrig-spil, der findes på hylderne. Det var ikke før holdet dykkede dybere ned i neon, farvestrålende reklamer og Art Deco, at Bioshock for alvor trådte frem.

Derfor blev både det vi i dag kender som Big Daddy og Little Sisters, også lavet radikalt om gennem de mange revisioner. De faretruende Big Daddy-figurer var altid en slags boss'er i dykkertøj, men deres rolle blev fremhævet og deres arbejde som bodyguard udvidet markant. Samtidig blev der hældt kod på knoglerne til de små dukkeborn Little Sisters. Disse var til at begynde med slet ikke små piger, men i stedet en slags orme, der sugede til sig af Adam fra de mange døde. Men orme sparker ikke ligefrem gang i følelsesregisteret hos spilleren, og da Levine gerne ville have, at spillet havde en form for moralsk valg, så blev pigerne det naturlige ståsted.

Med et af spillets omdrejningspunkter fastlagt, måtte holdet så i gang med at skabe fjenderne, specielt de mange ubehagelige Splicers, som man gentagne gange støder på i Raptures ellers så forladte gader. Valget faldt, efter et par af medarbejderne havde surfet nettet intensivt, på Patty Hartleys Project Facade, der i onlineform, fortæller om de grusomme skader, som soldater har fået under Første Verdenskrig. Samtidig hylder sitet Sir Harold Delf Gillies, der sammen med sit kirurgiske hold af læger, var i stand til at lave mageløse genoprettelser, i hvert fald set i forhold til, hvor lægevidenskaben var på dette tidspunkt. Det, Bioshock dog gør bedst, og som



ER DU MIN SØSTER?

De små dukkeborn der kaldes Little Sisters, var oprindeligt skabt som orme, men da orme ikke ligefrem kalder på ens beskytter-gen, så blev de, via en længere designproces, lavet om til små piger - noget der også passede ind i historien.



ER DET OGSÅ KUNST?
 Mødet med Sander Cohen, er et af spillets højepunkter. Her sendes du ud for at dræbe, hans konkurrenter, så de kan blive en del af hans vanvittige kunstværk. Prøv evt. at skyde på en af hans gipsstatuer, så kan du se, hvad hele hans galleri i virkeligheden består af.

SUPERLÆKKERT VAND Vandet i Bioshock imponerer virkelig grafisk. Både i begyndelsen, når man svømmer rundt ude på havet og senere i spillet, når oceanet presser sig mod de enorme glasvægge.

AYN RAND ATLAS SHRUGGED



OBJEKTIVISME

En af de største inspirationskilder til Bioshock, er ifølge Ken Levine Ayn Rands bog Og Verden Skælvede (Atlas Shrugged) der handler om, hvad der sker med et samfund, da dets ledere, store tænkere og forgangsmænd, lukker deres fabrikker og virksomheder, forsvinder og søger tilflugt i bjergene. Dette er præcis grundtanken bag Bioshock, men Levine leger så herefter mere med tanken om ekstremisme end objektivisme, en filosofi som Ayn Rand er ophavskvinden til. Filmretighederne til bogen er allerede solgt. Angelina Jolie skal spille hovedrollen som Dagny Taggart.



DINE DEJLIGE VÅBEN

De fleste af spillets våben kan opgraderes et utal af gange. Hver gang det sker, kan du mærke en forskel, og fjenderne falder da også pludselige som fluer. Specielt med en Big Daddy, er det rart at have et maskingevær med panserbrydende ammunition - eller er det bedre med eksploderende kugler?

andre spil kunne tage ved lære af, er at skjule alle de tunge referencer, alle inspirationerne og den visuelle stil i, hvad der til at begynde med, faktisk bare ligner et ordinært actionspil. For ved at gemme disse ting lidt af vejen, og i stedet servere dem løbende gennem hele oplevelsen, trækkes potentielt nye købere ind, købere der så ikke skal lefles for med tomme engangsfornøjelser, og dermed behøver spil ikke nødvendigvis blive mindre komplicerede for at appellere til et bredere marked. Ken Levine er også ret sikker på, at Bioshock har fået så meget opmærksomhed netop på grund af dets æstetik, men samtidig håber han, at det bagvedliggende design også er interessant:

"Det er altid svært præcis at sige, hvad der er så appellerende ved spillet. Jeg har spurgt en del folk, der ikke kan regnes for at være gamere, hvad de fandt fascinerende, og de var alle fanget af spillets æstetiske stil, stemningen og atmosfæren, og jeg tror,

BIOSHOCK HAR FÅET SÅ MEGET OPMÆRKSOMHED NETOP PÅ GRUND AF DETS ÆSTETIK

at hvis de havde set System Shock 2 eller Deus EX, så havde det ikke på samme måde fanget deres opmærksomhed. Æstetik trækker folk ind og introducerer dem for spil sådan generelt, og specielt for den her type spil. Jeg håber dog på, at det også er mekanikken i spillet, for den vil jeg og resten af holdet gerne lege mere med."

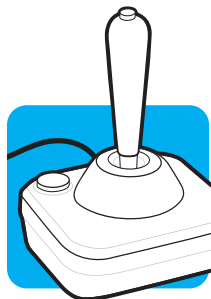
For et par måneder siden lancerede 2K Boston en række plasmider og opgraderinger til Bioshock, der af den ene eller anden grund ikke kom med i det færdige produkt. Samtidig er rygterne på nettet blusset op igen omkring en fortsættelse af Bioshock, og hvis ikke en fortsættelse, så i hvert fald en forløber, altså et spil, der fortæller historien om Ryans opbygning af Rapture, den borgerkrig, der endte med at smadre det undersøiske utopia og dig, den fortabte søn, hvis fortid er mere blakket end som så. Vi glæder os allerede.

Thomas Tanggaard



ARMBROSTEN er ikke let at bruge, men når du mestrer den, så kan du opsætte elektriske snore, der så aktiveres, når en fjende rammer dem. Forsøg at bruge dem taktisk i en kamp med en Big Daddy.

ANMELDELSER



UAFHÆNGIGE, FERLIGE SPILANMELDELSER

Læs over 2000 anmeldelser: www.gamereactor.dk



MÅNEDENS BEDSTE!

ARMY OF TWO

Tanggaard har udryddet mellemøstens hidsige terrorister iført ishockey-maske og et enormt gevær. Vi har anmeldelsen



GAMEREACTOR #87

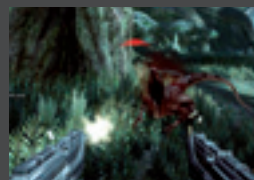
Er du lige så gammel og småsur som Tanggaard? Så er du givetvis også senil som ham, og har derfor glemt sidste måneds karakterer



Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure 9/10
Wii
Burnout: Paradise 9/10
X360/PS3
Advance Wars: Dark Conflict 8/10
Nintendo DS
Devil May Cry 4 7/10
X360/PS3/ PC



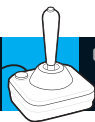
The Club 7/10
PS3/X360
Battalion Wars 7/10
Wii
Universe at War: Earth Assault 7/10
PC
Warhammer 40.000: Squad Command 6/10
PSP



Turok 6/10
PS3/X360
Lost Odyssey 6/10
Xbox 360
Kingdom Under Fire: Circle of Doom 5/10
X360/PS3
Donkey Kong Jet Race 4/10
Wii

GAMEREACTORS KARAKTERNØGLE 1/10 Forkasteligt 2/10 Ringe 3/10 Dårligt 4/10 Under middel 5/10 Godkendt 6/10 Rimeligt 7/10 Udmærket 8/10 Godt 9/10 Fantastisk 10/10 Mesterværk

WWW.GAMEREACTOR.DK Vil du læse mere end 2000 anmeldelser? Besøg www.gamereactor.dk



ARMY OF TWO

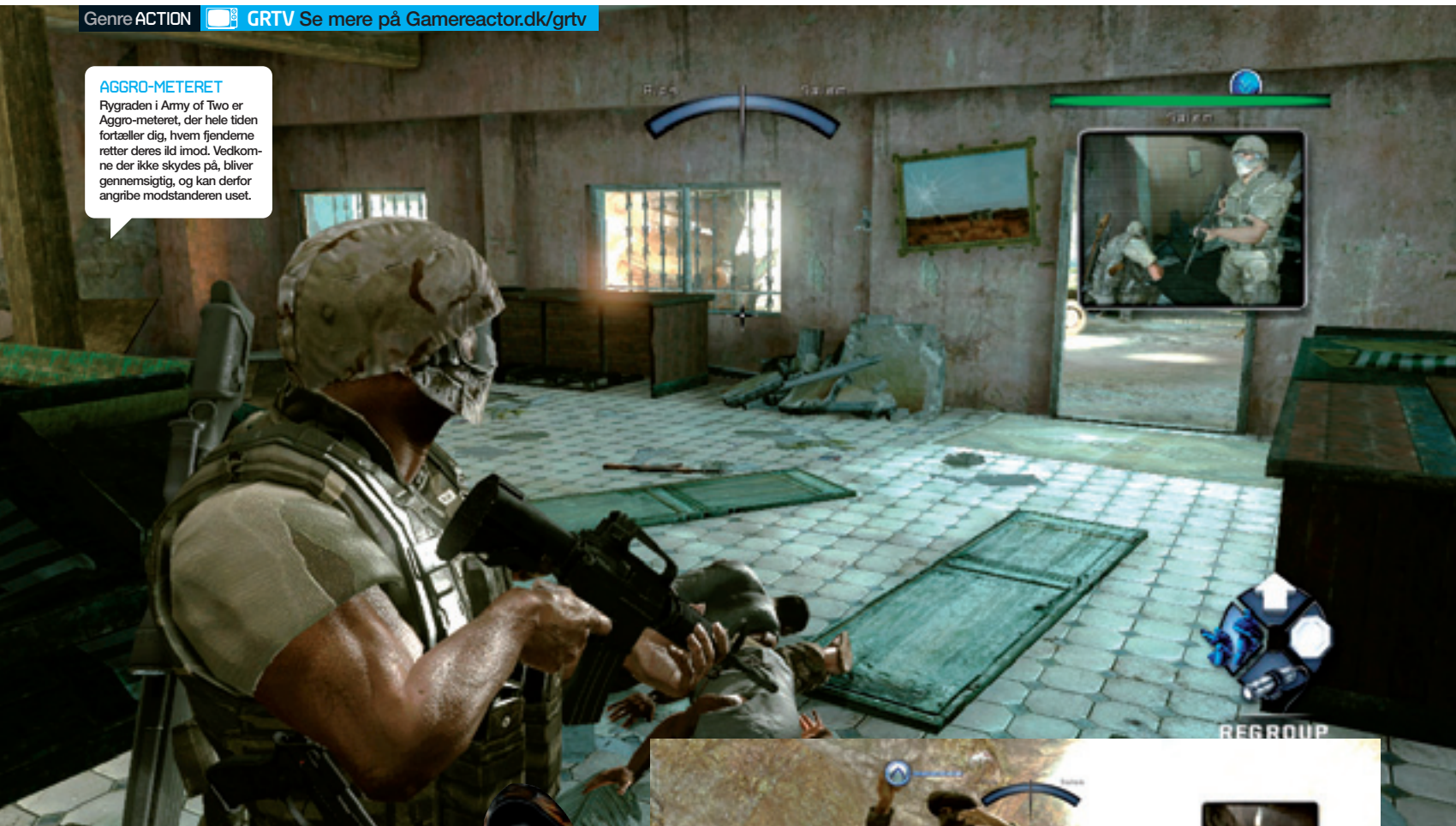
To af USA's mest hidsige, toptrænede soldater er klar til at rydde mellemøsten for terrorister

Platform X360/PS3 Udvikler EA MONTREAL Udgiver EA Premiere 7. MARTS Antal spillere 1-4 Testet Version PAL, X360 Anb. Alder 18+

Genre ACTION GRTV Se mere på Gamereactor.dk/grtv

AGGRO-METERET

Rygraden i Army of Two er Aggro-meteret, der hele tiden fortæller dig, hvem fjenderne retter deres ild imod. Vekkomne der ikke skydes på, bliver gennemsligt, og kan derfor angribe modstanderen uset.



A rmy of Twos kamp-logik er slående enkel: Skyder du på en fjende, så skyder de tilbage på dig, men dukker din makker op, og skyder han med noget der er større end det, du selv rønder rundt med, så får han deres uddelte opmærksomhed, hvilket gør dig nærmest usynlig. Hvad du bruger denne midlertidige usynlighed til, er op til dig, men lad os bare sige, at det nok er bedst, hvis du vælger at tømme kammeret for kugler - og helst i deres retning. Systemet hedder Aggro, og det er rygraden i EA's seneste spilprojekt. Jeg sagde jo, at det var enkelt.

Spillet låner reelt sine ildkampe fra Gears of War og spæder op med kommandosystemet fra Rainbow Six. Oven i dette smides der lag på lag af filmiske effekter på, som bl.a. et slow-motion back to back-system, muligheden for at slæbe sin sårede kammerat i sikkerhed (mens han skyder, naturligvis) og et utroligt brugervenligt GPS-system, så du aldrig farer vild. Og til at krydre det hele af, har man valgt et hav af kortere og længere mellemsekvenser

Alt dette kunne lyde som opskriften på en rædselsfuld og enorm overfladisk cocktail af låne-elementer og set før-koncepter, men på en eller anden finurlig måde, så lykkes det alligevel Army of Two at blive helt sin egen. For hvor har du tidligere set to muskelsvulmende lejesoldater iført ishockey-masker med overliret udstyr, gå



FAKTA

DIG, MIG OG VI TO

Army of Two er EA Montreals forsøg på at tage co-op-spillene til et helt nyt niveau, og selvom det kan diskuteres om dette lykkes, så er der ingen tvivl om at spillet er gennemført og enormt velpoleret. Og dette skyldes ikke mindst de ekstra måneder som holdet har brugt på at finpudse oplevelsen. Reid Schneider hos EA sagde forleden i et interview at bl.a. bedre lyskilder, ny kunstig intelligens og et mere strømlinet HUD er helt nye tilføjelser.

TIPS

SPIL OGSÅ

Gears of War 1/3/13

XBOX 360

En klassiker, der kan spilles igen og igen - specielt, hvis du går online.



SOM LEVENDE BOMBER Hvis du ikke skyder disse selvmordbombere hurtigt, så ender du med selv at tage billetten.

løs på det meste af mellemøstens terrorister? Og hvornår hang du sidst i en faldskærm, spændt fast til din makkers mave, mens du lod dit maskingevær tale? Du kan måske fortælle mig, hvornår du sidste gang brugte en bildør som et skjold, mens din bedste ven pressede aftrækkeren i bund og fjernede et dusin hidsige fjender? Nej, det kan jeg heller ikke, og det gør spillet så dejligt friskt.

Army of Two er centreret omkring de to lejesoldater Rios og Salem, der rodes ind i en større affære omkring privatiseringen af militæret og brugen af professionelle soldater til at løse internationale konflikter. Der foregår naturligvis mere og andet end de får fortalt forud for

deres missioner, så du kan godt regne med en del plotdrejninger undervejs. Alligevel er opfindsomheden i manuskriptet ikke større, end at historien sjældent er andet end en undskyldning for at sende dig til de fjerneste afkroge af kloden. Kort sagt: Forvent ikke for meget.

Da Gears of War aldrig er et dårligt spil at skele til, så flyder Army of Two naturligvis bare derudad rent actionmæssigt. Det er svimlende enkelt, at sende din partner frem eller bede ham om at hjælpe dig, og når du affyrer dit våben, så føles det helt rigtigt. Den kunstige intelligens kan ikke finde ud af de mest vanskelige ting, så du skal i den grad passe på, med f.eks. at blive pløkket ned foran en ma-



DET ER MIN TUR NU!
På mange af banerne, kan du overtage fjendens roterende geværtårne, hvilket naturligvis giver dig en kæmpe fordel i kampens hede. Du skal dog passe på med at forlade det i utide, da fjendens sagtens kan finde på at komme tilbage.



BUDDY-TV Når du ikke er sammen med din kammerat, så kan du følge ham på en lille tv-skærm i hjørnet. På den måde kan du bedre koordinere et angreb mod terroristene.



PIMP MIT UDSTYR Alle våben kan pimpes med blodguld og andet lir, men det giver ingen umiddelbar fordel i en kampsituation.

skingeværrede, da han med glæde løber ud for at samle dig op, for kun selv at blive skudt. Men har du det i mente, så fungerer spilllets action upåklageligt, og kommando-hjulet er utrolig brugervenligt og ligetil. Fjenderne har dog en tendens til at virke noget tumpede. Jeg skal ikke kunne sige, om de putter noget i vandet dernede, men de pløjer for det meste fremad, og da man samtidig selv har meget svært ved at dø, så virker det til tider lidt for let.

Der er også en udpræget tendens til at EA Montreal gerne vil udvande det hele for meget med vognlæs af filmiske effekter. Enhver port der skubbes op, følges til dørs af en mellemsekvens, og når du ender i de såkaldte back to back-situationer, så smøres der tykt på med slow motion-effekter, så alt du i virkeligheden skal gøre, er at holde aftrækkeren inde og snurre rundt på stedet. Spillets missioner er heller ikke videre opfindsomme og består for det meste af en masse skyderi, for at finde frem til



1 FAKTA

ER DU DUM?

Til trods for en, for det meste, vellykket kunstig intelligens hos din makker, så sker det alligevel, at han laver nogle dumme ting. Under testen oplevede vi bl.a. at han sad fast i en par tænder, mens fjenderne skød ham til plukfisk. En anden gang valgte han at redde os, men vi blev beskudt af et geværtårn, hvilket betød at vi begge døde. For det meste går det dog godt.

en terrorist eller en tilfangetaget amerikansk soldat eller mægler.

Heldigvis excellerer Army of Two der, hvor det skal, nemlig i Co-op med en ven. Du kan enten gøre det via splitscreen (jep, nogle udviklere satser stadig på det) eller via din respektive online-tjeneste, men resultatet er det samme. Uden den lidt uinspirerende computerstyrede makker, er spillet en fornøjelse fra ende til anden. At lade din kammerat tage sig af en tungt pansret soldat forfra, mens du selv sniger dig ind på ham bagfra, føles bare enormt givende. At tilrettelægge genladningen af dit våben samtidig med at han dukker frem fra sit skjul og fortsætter bombardementet, fungerer upåklageligt, og når du dækker ham, mens han uskadeliggør en roterende geværtårn, så glæder man sig over oplevelsen.

Jeg har ikke svært ved at anbefale Army of Two, for det er, til trods for den overdrevne brug af mellemsekvenser, den velkendte historie og lidt korte levetid, faktisk en veltitretelagt tour de force, proppet med testosteron og fyret af med 180 kilometer i timen. EA er gået lige til strengen denne gang og har leveret en poleret omgang skyderi, der vil kunne tilfredsstille de fleste action-fanatikere.

...Thomas Tanggaard

KARAKTER 8/10
Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 8/10

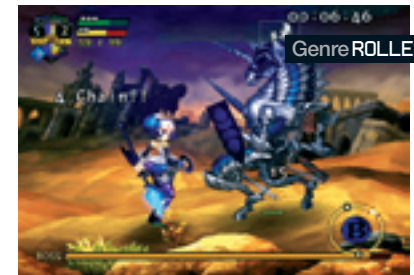
MASSER AF TUNG ACTION

- God kontrol. Stort udvalg af våben. Gennemført co-op.
- Den kunstige intelligens. Tam historie. Føles kort.

ODIN SPHERE

En eventyrligt udseende fabel, femten år for sent

Platform **PS2** Udvikler **VANILLAWARE** Udgiver **SQUARE ENIX** Premiere **13. MARTS** Antal spillere **1** Testet Version **PAL** Anb. Alder **12+**



Genre **ROLLESPIL**

MIKSTUR Foruden det trofaste nærkampsvåben, optjenes der også løbende magier som kan gøres stærkere.

Genren er rollespil, selvom jeg hurtigt finder ud af, at det nok er at drive definitionen lige lovligt langt. I realiteten er der nemlig i højere grad tale om en slå-på-tæven spil, hvor alt, lige fra de mindste feer til bjergstore vikinger, skal slås til plukfisk.

Ganske vist bliver jeg hele tiden givet erfaringspoint og stiger i styrke, og jeg har også mulighed for at blande mine egne miksturer fra et hav af ingredienser, men når alt kommer til alt, bruges halvfems procent af spiltiden på at uddele lussinger og bollepryg. Opbygningen er lånt fra et af Marios gamle eventyr, og hver verden er derfor opdelt over en masse mindre baner, som jeg via et kort selv vælger vejen igennem.

Ganske specielt er det at hver bane er ringformet, på trods af at jeg kun kan bevæge mig til højre eller venstre. Det betyder, at jeg ved at blive ved med at løbe mod højre, på et tidspunkt vil nå starten af banen igen. At kategorisere Odin Sphere som havende flot grafik, ville være en underdrivelse af så episke proportioner, at den ville rangere i samme liga som følgende udtalelser "Hitler var en ond mand", "Mike Tyson slår hårdt" og "En Buggati Veyron kan køre stærkt". Har du bare en smule kærlighed tilovers for 2D-grafik, vil du simpelthen have svært ved at tro på, hvad der sker på skærmen, fordi din hjerne vil fortælle dig at det ikke er virkelighed. Havde tidsmaskinen virket, ville jeg med sikkerhed have pakket en PlayStation 2 og Odin Sphere under armen, taget femten år tilbage i tiden og afleveret den til mit yngre jeg. Hvis grafikken kan have den effekt på mig i dag, havde min reaktion dengang med sikkerhed resulteret i en fest af EM 1992-lignende proportioner.

Odin Sphere byder ikke på et kompliceret kampsystem, dybe puzzles eller velskrevne historier. I stedet tilbydes man timevis af tæv, lettilgængelige rollespilssementer og et pænt antal timer på spilkontoen, og leverer der bare en lille pixeltrold i maven på dig, er her en disk fuld af det pureste guld.

...Thomas Blichfeldt

KARAKTER 7/10
Grafik 10/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 7/10

FLOT 2D-ROLLESPIL

- Fortryllende grafik. Lettilgængeligt. Mange timers spil.
- Ensformigt. Hak i billedhastigheden.



CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Ethan Thomas' drager igen ud i grænselandet mellem mareridt og virkelighed

Plattform PS3/X360 Udvikler MONOLITH Udgiver SEGA Premiere 14. MARTS Antal spillere 1-8 Testet Version X360, PAL Anb. Alder 18+

Genre ACTION



BAG MASKEN

Masker en voksende trend i spil. Army of Two, og nu også Condemned 2. Masker starter tvivsspørgsmål – menneske, monster eller alien? Ville Combine-soldaterne være skræmmende uden masker?



FAKTA

MONOLITH, NU MED MEGET UHYGGE

I løbet af de seneste år har Monolith skabt sig et ry som spilbranchens uhyggeligste fabrik. Med udgivelsen af det første Condemned viste udvikleren, at Konami og deres Silent Hill-spil ikke havde patent på horrorrens mere mørke, underliggende satanistiske gen. Det uhyggelige F.E.A.R. var dog en skuffelse for flere på redaktionen, men Bloodshot har det hele. Det er brutalt, angstprovokerende og meget ubehageligt.

TIPS

SPIL OGSÅ

Condemned: Criminal Origins 8/18 X360

Ubetinget et af de bedste lanceringsspil på X360. Fremragende uhygge.

Fra vinduet i et faldefærdigt lejligheds-kompleks er jeg for en stund tilskuer til det vanvittige cirkus, jeg er havnet i. Byen har mistet sin uskyld, og dens indbyggere er gået fra forstanden. Storbybøller og anonyme psykopater iført grise- eller gasmasker befinder sig i en kollektiv blodrus, som ingen ende vil tage. De råber og skriger, tæver hinanden med de bare næver, jernrør, baseballbat, stolper, mursten, eller hvad som helst andet de kan få fat i. De synes ramt en galskab meget lig indbyggerne i Bioshocks Rapture.

Jeg ville gerne tro, at der var tale om et lokalt bandeopgør, men dette absurde voldsorgie følger mig som min egen skygge gennem beboelseskvarteret, dukkefabrikken SCU-bygningen og museet. Jeg er stødt på nogle besynderlige støjsendere, som udsender en stressende, nervedybende larm, og mistænker dem for at være årsag til bysbørnenes sindsyge, men det rejser så spørgsmålet om, hvem der har installeret dem og hvorfor. Og jeg har heller ingen forklaring på den sorte slam, som bygninger og vanskabninger er smurt ind i.

Ethan Thomas er i Bloodshot nedbrudt, hjemløs og har slået sig på flasken. Livet som vagabond har hærdet ham og gjort vold til en del af hans hverdag. Dræb eller bliv dræbt – det er den barske realitet for den tidligere FBI-agent. Den fysiske smerte taler for, at det ikke



FYSIK Modsat Criminal Origins, som ikke pressede den dengang nye X360, er Bloodshot flot, forsynet med et godt fysiksystem og drevet af en stærk grafikmotor. Det skal blive spændende at se, om Silent Hill 5 kan hamle op med dette.

alene foregår i mit eget hoved. Jeg har blå mærker over hele kroppen og forbindinger på hænderne, men også mange mord på samvittigheden. Mord, der nok er begået i selvforsvar, men ikke uden koldblodighed. Jeg har tævet livet ud af angriberne med spark- og slagkombinationer, toiletbrædder, knipler, svensknøgler og kampøkser. Ifølge Monoliths opfattelse er FPS-genren ikke skydevåbnens paradys, og ansigt til ansigt med aggressive fjender er blankvåben også bedre egnet. At der er langt mellem skydevåbnene tjener som i Criminal

Origins desuden til at give en følelse af hjælpeløshed, og det virker. Når man er så tæt på sin modstander, at man kan se mordlysten og det ukontrollerede raseri i hans øjne, så beder man til, at der falder en skarpladt riffel ned fra himlen. Kampsystemet er lige præcis dybt nok til at give den trænede spiller taktiske muligheder uden på noget tidspunkt at blive uoverskueligt for den utrænede. Der er også listet lidt stealth ind i Condemned 2. Jeg blev af Rosa opfordret til at snige mig forbi vagterne i et museum, men da jeg lidt klodset ramte en



SHERLOCK HOLMES
 Det splinternye efterforsknings-system er overraskende godt. Det motiverer dig til at holde øjne og ører åbne og undersøge et gerningssted til bunds, da du får point for korrektheden af dine observationer. Det er et intelligent gædesegment.



HVAD ER BEDST? Et af de nye tiltag er, at du ved hjælp af statistiske oplysninger altid kan sammenligne det våben, du har i hånden, med de nye våben, du finder. På den måde kan du afstemme dine våben med din taktik, hvis f.eks slagkraft er vigtigere for dig end rækkevidde og hastighed.

og det er efter min bedste overbevisning en forkert beslutning. Man får ikke at vide, hvem Vanhorn er, hvilken rolle han spillede i etteren, eller hvilken forbindelse han har til Ethan. Jeg ved, at der bevidst var flere løse tråde i Criminal Origins, men dem behøvede udvikleren heller ikke komme ind på i resumeet. Det er reelt ganske få informationer, der kunne have forbedret forståelsen af historieforløbet. Det er faktisk meget ærgerligt.

Condemned 2: Bloodshot er skræmmende og larmende. Det er vildt og voldsomt og forpasser ingen chance for at stresser dig, flosse dine nerver og skubbe dig ud over kanten. Det er flot, teknisk solidt og viser, at et actionspil i førsteperson ikke behøver skydevåben i alle afskygninger for at skabe sig et navn. Brutale, krævende nærkampe, intelligent designede politietterforsknings-situationer, onlinemodes og en grim historie fra grænselandet mellem mareridt og virkelighed gør Bloodshot til en værdig opfølger til Monoliths lanceringsspil.

Henrik Bach

KARAKTER 8/10

Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 8/10

ET STÆRKT GYS HELE VEJEN

- Kampsystemet. Grafikken og teknikken. Efterforskningen.
- Intet resume af forhistorien.

forkert tast og slog et vindue i stykker, opdagede de mig og trak kniplerne. Det skulle de aldrig have gjort. Et par skalpe fra eller til gør ingen forskel. Ethan har for længst kysset al moral og etik farvel, godt hjulpet på vej af omstændighederne.

Under det brutale ydre og den snigende sindssyge er Ethan Thomas desuden en kompetent kriminalbetjent. Ude bag skærmen er jeg lettere imponeret over, hvor god en efterforsker jeg er blevet, og hvor gode gåder Monolith giver mig. Jeg glæder mig allerede til at undersøge det næste mord, som er makabert i ordets bogstaveligste forstand. Morderen, som går under betegnelsen Serial Killer X, har ingen hæmninger. Alle referencer til denne seriemorder vil i øvrigt gå hen over hovedet på den uindviede. Monolith har ikke fundet det nødvendigt at resumere, hvad der skete i Criminal Origins,



FAKTA

MULTIPLAYER

Bloodshot indeholder flere multiplayer-modes, som giver mulighed for at fokusere på enten det kriminale tekniske aspekt eller den rå nærkampaction. Desuden er der en fight club-mode, hvor spilleren får chance for at forbedre og forfine sine kampfærdigheder og opfylde specifikke målsætninger.



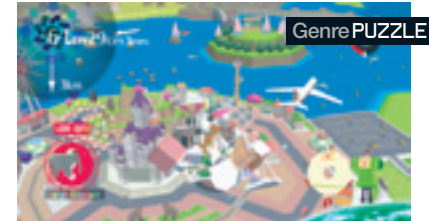
FLERE TÆSK Monolith har tænkt sig om. De kunne have givet skydevåbnene mere plads, men har i stedet forfinet nærkampgameplayet. Du kan nu kæmpe med de bare næver og lave slag- og sparkkombinationer. Nærkampsystemet kræver taktiske overvejelser og har en stressende effekt.



BEAUTIFUL KATAMARI

Papmachédyrene er tilbage igen, men charmen er væk

Platform **XBOX 360** Udvikler **NAMCO BANDAI**
 Udgiver **NAMCO BANDAI** Premiere **29. FEB**
 Antal spillere **1-2** Testet Version **PAL** Anb. Alder **3+**



TIL TRODS for meget lidt krævende grafik, så er der lange loadtider og en del hakken i vente. Skuffende.

Hvad siger du eksempelvis til en lille, uskyldig kugle mere klistret end herretoiletet på en strikbar og som vokser sig større og større, mens den fanger alt på sin vej? Katte, hunde, fugle, ja sågar mennesker bliver samlet i denne organiske snebold, der kun har ét formål: skabelsen af nye planeter.

Det er i hvert fald én måde, at forklare konceptet bag Beautiful Katamari på. En anden kunne være at beskrive den glædesrus, der vælter ind over dig, mens du triller din lille magnetiske kugle af sted og indsamler det ene skøre objekt efter det andet, alt imens du vokser for at kunne tiltrække endnu større objekter. Namco har ikke pillet meget ved formularen siden We Love Katamari udkom på de europæiske breddegrader for snart to år siden, men gudskelov for det. Verden har stadig ikke set noget, der tilnærmelsesvis kunne kaldes et sidestykke, og muligheden for atter at kunne hoppe i Prinsens sko og trille af sted over alverdens marker, burde få de fleste inkarnerede gamere til at klappe i deres små hænder.

Men hvor fængende og fascinerende spillens underliggende koncept og gameplay end måtte være, så må man alligevel kigge langt efter nye tilføjelser. Der er naturligvis blevet smidt nye baner og objekter ind i heksedelen, men på nær nærmest obligatoriske multiplayer-muligheder, så du endelig kan sammenligne størrelsen på din Katamari med resten af verden, så er der forbavsende lidt nyt i Beautiful Katamari. Det er ikke kun skuffende, men også overraskende, når man tager innovationsniveauet fra det første spil i betragtning. Et andet problem er spillets tekniske niveau, der falder langt under det forventede. På trods af en opløsning i "kun" 720p, simple teksturer og meget firkantede objekter, må man stadig igennem alt for lange indlæsningstider og et par hakkende øjeblikke. Det er stadig et imponerende spil, men som alt andet kunst kræver det, at man hele tiden gør noget nyt. Det mangler her.

_Jesper Nielsen

KARAKTER 7/10

Grafik 6/10 Lyd 4/10 Gameplay 4/10 Holdbarhed 3/10

SJOVT, MEN ALT FOR KORT

- Samme unikke og fængslende gameplay. Farverig verden.
- Ikke meget nyt under solen. Teknisk skuffende.



Genre SPORT



SÅ ER DER TENNIS Sonic, Nights, Donkey Kong og AiAi er ligesom Mario-universets person-galleri multitalenter. De nøjes ikke med at gå, løbe, rulle eller flyve rundt i farverige landskaber og samle ringe, bananer, svampe, eller hvad der nu har værdi for dem. Nej, nu skal de også spille tennis.

SUPERSTAR TENNIS

Sega sender sine kendisser på tennisbanen

Platform MULTI Udvikler SUMO DIGITAL Udgiver SEGA Premiere 28. MARTS
Antal spillere 1-4 Testet Version X360, PAL Anb. Alder 3+

Lige børn leger bedst, og det gælder også spillfigurer. Det er deres fælles held, at de spiller lige dårligt. Okay, nu giver jeg dem en for hård medfart. De spiller ikke nødvendigvis dårligt, de har bare et begrænset slagrepertoire.

De kan slå hårdt og blødt, lobbe og lave stopbolde. Det er det hele. Resten er et spørgsmål om, hvor godt de eller du vinkler slagene, og grundet deres manglende træning mestrer de heller ikke de vinklede slag. I øvrigt har jeg også et problem med den, ifølge udvikleren selv, intuitive styring. En tast til hårde slag og én til bløde, er let at forholde sig til, men lob og stopbolde laves med taste-kombinationer – henholdsvis A efterfulgt af X og omvendt. Det betyder, at der er to front-taster, som ikke bruges til noget som helst, hvilket er ulogisk og uvant. Sega Superstars Tennis er ikke et regulært tennisspil. Det er mere et spil med tennis som tema, hvilket har givet Sega frie hænder til at lave minispil, som er baseret på udviklerens egne klassikere, såsom Sonic, Monkey Ball, Space

Channel 5, Jetset Radio med flere. I et af minispillene skal du fejle zombier af banen med hårde forhåndsslag, i et andet skal du skyde monkey balls ind i cirkelformede porte med velplacerede serve, mens du i et tredje skal samle ringe på en tennisbane og undgå at blive ramt af bolde med pigge.

Sega Superstars Tennis er nogenlunde tidsfordriv den første halve time, men er under overfladen en tam omgang. Det fungerer ikke som et tennisspil, og alle minispilvariationerne over tennissporten er heller ikke videre ophidsende, efter at man én gang har noteret sine initialer på highscorelisten. Det lyser ud af spillet, at det hører hjemme på Wii eller EyeToy. Velkendte spillkarakterer kan ikke alene garantere succes.

Henrik Bach

KARAKTER 4/10

Grafik 5/10 Lyd 3/10 Gameplay 4/10 Holdbarhed 3/10

TENNIS PÅ DEN KEDELIGE MÅDE

- Let at gå til. Farverige banedesign.
- Keidelige minispil. Underlig styring. Special moves.

FINAL FANTASY

Den første sidste fantasi i et noget uønsket comeback. Blichfeldt er skuffet

Platform PSP Udvikler SQUARE ENIX Udgiver SQUARE ENIX Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version EUROPA Anb. Alder 7+

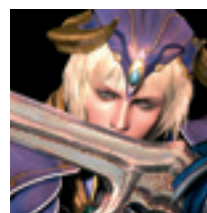
Hvad pokker skete der? Der var engang hvor blot navnet Final Fantasy kunne give mig kuldegysninger af den gode slags, fordi navnet altid var associeret med det bedste inden for rollespilgenre. Der var engang hvor jeg ikke ville blinke to gang ved tanken om at give lige i underkanten af tusinde kroner, for at kunne smide en kassette i maskinen så længe den bare bar Square logoet og det ærede navn.

I dag er historien for mig en lidt anden. Jeg har ærlig talt ikke styr på hvor mange specialversioner, genudgivelser og nyfortolkninger det efterhånden er blevet til af de mange første kapitler af Final Fantasy. Faktummet er dog at det der engang var magisk, i dag virker mig vandet, og det kan heller ikke dette, seriens hellige gral, ændre ved.

Efter blot et par minutter i ryggen på din PSP, vil det stå alle og enhver meget klart at dette er oldgammelt eventyr. Ikke på grund af

grafikken, der stadig er i to dimensioner men er blevet tilføjet nydelig små detaljer og et rigt antal farver, men på grund af historien. Enhver der ikke mener at historiefortælling i spil har udviklet sig de sidste nitten år tager ganske enkelt fejl, og det er Final Fantasy et glimrende argument for.

En historie der kunne være fortalt på en linies tekst, strækkes ud over adskillige timers vandring og leveres gennem et karaktergalleri ligeså mangelfuld på livsgnist som de fleste begravede mennesker. Kampene er turbaserede ligesom største-delen af de efterfølgende Final Fantasy kapitler, men udviklingen systemet siden da er gennemgået for at tilføje spænding, er her pist borte. Det betyder at jeg, i ægthedens øjemed, må finde mig til rette med et kampsystem så simpelt at selv den originale Nintendo 8bit boks i sin tid må have været lidt flov. Hvis du endnu ikke er blevet hægtet af, vil du være en af de som denne titel er tiltænkt -



1 FAKTA

MANGE UDGAVER

Square Enix har, når firmaet har manglet nye ideer, blot genbrugt deres gamle klassikere, og nu kan det begynde at mærkes. Final Fantasy ligner stort set i Wonderswan og GBA lillebror, og til trods for en totalt ny grafisk overhaling (i forhold til originalen) så er der absolut intet nyt på skiven. End ikke kamp-systemet, der er alt for enkelt, har fået nogle nye facetter. Det er skuffende.

Final Fantasy fanen som skal have den fuldendte sam-ling. For andre end denne slags fan, er det nemlig en smule svært at se hvad der skulle berettige købet. Ikke kun findes der bedre rollespil på PSP, men ejer du en GBA findes Final Fantasy også i en nær eksakt kopi af PSP-versionen, men med den enorme bonus at du der også får Final Fantasy 2 med i købet.

Det føles forkert at måtte indrømme det, men tiden er rendt fra en klassiker af en sådan størrelse som Final Fantasy. For andre end samlere og fans af serien, er der ingen grund til at købe spillet.

Thomas Blichfeldt

KARAKTER 5/10

Grafik 6/10 Lyd 7/10 Gameplay 5/10 Holdbarhed 6/10

GAMMELDAGS OG TRÆGT

- Mange timers spil. Farverig grafik.
- Keidelig historie. Ekstremt basalt kampsystem.



Genre ROLLESPIL

TAG DEN! Pludselige kampe vil du møde mange af i Final Fantasy, men desværre afvikles de med et antik kampsystem. Dermed er interessen for spillet nærmest væk med det samme, ikke mindst fordi historien er enormt tam.

EMBRACE THE DARK

www.kemedia.com
K.E. Media henviser til nærmeste
forhandler på telefon 89 44 22 11



darkSector

Dark Sector © 2008 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector and the Dark Sector logo are trademarks of Digital Extremes. Digital Extremes and the Digital Extremes logo are trademarks of 1085522 Ontario Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. Published by D3 Inc. under license from Digital Extremes. All other trademarks are property of their respective owners. "PS3", "PLAYSTATION" and "PS2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



DARK SECTOR

Superspionen Hayden Tenno finder sin Glaive frem til kamp

Platform X360/PS3 Udvikler DIGITAL EXTREMES Udgiver D3 PUBLISHING Premiere 28. MARTS Antal spillere 1 Testet Version PS3, PAL Anb. Alder 16+

Genre ACTION



DIG OG DIN STJERNE

Din Glaive er dit primære våben gennem hele spillet. Den kan kastes over store afstande, og senere i spillet, får du også mulighed for at styre den, mens den fræsser rundt og lemlæster dine fjender.

Digital Extremes' seneste actionspil Dark Sector er en sand fornøjelse fra start til slut, hvis man altså har tålmodigheden til at indfinde sig med et kampsystem, der dog ikke er specielt dybt, men alligevel pokkers effektivt og nok til at stoppe de fleste fjender i deres fodspor.

At spillet så også er tæt på at være et teknisk vidunder mange gange må være mere end grund nok til i hvert fald at prøve spillet, for Dark Sector er et kærkomment bidrag i en genre, der i de seneste par år er begyndt at træde vande lidt for meget efter min smag. Der er skam også et par mere eller mindre store fejl i spillet som f.eks. fjendernes AI og det lidt trange bandedesign, og i visse kapitler er det mere frustrerende end kombinationen af tordenvejr, jordskælv og fjernsyn. Men så er det godt, at alt kommer til den, der venter, for jo mere man spiller Dark Sector, jo mere ser man af den grafiske muskelkraft og det ganske udmærkede gameplay.

Dark Sector's historie er dog ganske ordinær: Du spiller en hemmelig agent-type, der skal infiltrere en Østeuropæisk fæstning, som skjuler på en dyb hemmelighed, en hemmelighed der truer ikke mindre end menneskehedens totalte eksistens. Og selvom, det lyder meget interessant, så er det jo ikke



FAKTA

BOYBAND SPION

Hovedpersonen i Dark Sector er Hayden Tenno, og han er ekstrem cool - i hvert fald indtil han lader masken falde efter den indledende bane. Herefter ligner han noget fra et boyband, og hans lidt kvabsede fremtoning, gør det svært at se ham som en ægte mesterspion. Digital Extremes har lavet et godt spil, men en ret så fæl hovedperson. Solid Snake, Sam Fisher og Marcus Fenix skal ikke til at være bange.

TIPS

SPIL OGSÅ

Gears of War 1S/1S X360
Det absolut bedste og flotteste actionspil til dato på Xbox 360. Skal nydes igen og igen.



ligefrem noget, vi ikke har set før. Selve fortællingen bliver leveret på en nogenlunde kronologisk korrekt måde, hvilket desværre ikke var det, som udviklerne lovede os før udgivelsen. Det er mig en gåde, hvorfor jeg synes, at spillets fortælling er så rodet, at man overhovedet ikke kan finde hoved og hale i den, da jeg plejer at have styr på hver eneste bid af baggrundshistorien fra langt mere intellektuelle spil som f.eks. Metal Gear Solid, men sådan er det nu.

Dark Sector diskler tidligt i forløbet op med en slags kastestjerne, der bliver det primære våben i resten af spillet, og selvom den er langsommere og mere upræcis at kaste med end almindelige skydevåben, er der alligevel noget

magisk ved at bruge et oldnordisk objekt mod højteknologiske sci-fi-fjender. Man kan desuden sætte ild til klingerne eller oplade den med elektricitet, noget, der ikke bare gør den mere kraftfuld, men også skal bruges til de en smule forsimplede gåder i spillet. Desuden har man mulighed for at købe våben på det sorte marked, der så kan bruges til at meje monstre og fjendtlige soldater ned med, samtidig med at man senere i spillet automatisk udvider sit repertoire af overnaturlige evner. At opgradere sine våben er da også noget, spillet råder en til, men da de ikke er så udslagsgivende, som man skulle tro, kan man hurtigt komme til at glemme alt om dem. Gameplayet er ellers, hvad man



GOD STEMNING Dark Sector indledes i sort/hvid, men da Hayden Tenno inficeres med en underlig virus, skifter spillet til en lidt mere venlig farvepalet. Dog er Digital Extremes spil et af de mere dystre og ensfarvede vi er stødt på i de senere år - ikke at det er en dårlig ting.

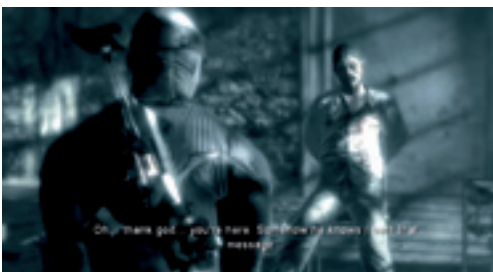


LIGESOM GEARS OF WAR Det er helt tydeligt, at Dark Sector har fundet sin inspiration i bl.a. Splinter Cell, Metal Gear Solid, Gears of War og Resident Evil 4. Spillet kan dog ikke magte helt ligeså mange overraskelser eller store øjeblikket, men det er solidt arbejde hele vejen.

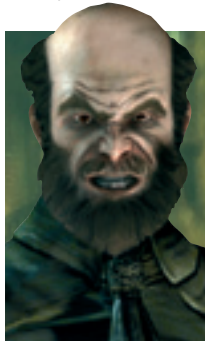
kan forvente af et actionspil nu til dags og byder på forrygende action fra start til slut krydret med nogle fantastiske boss-kampe og et par forudbestemte scener, der ikke bliver glemt lige foreløbig. Undervejs i spillet får man nemlig fornøjelsen af at afprøve en såkaldt Jackal-tank, hvilket giver anledning til at se spillers imponerende fysiksystem blive demonstreret. En ting, der dog ikke er specielt prangende er banedesignet, der er lidt for snævert, og på et eller andet tidspunkt i slutningen af spillet bliver man altså lidt træt af at se de samme mørke korridorer og ensformige udendørsarealer.

Der er dog en ting ved Dark Sector, der skinner igennem mere end noget andet: Det visuelle aspekt ved et virkelig noget for sig, og det kan til tider kan matche den tekniske formåen der normalt leveres af f.eks.

Uncharted: Drake's Fortune. Den grad af



HISTORIEN handler om Hayden Tenno, en spion der tager på en opgave til et østland, hvor han inficeres med en skræmmende og alligevel ret så effektiv virus.



FAKTA
DET EKSTREME
Digital Extremes har altid været dygtige håndværkere, og det var også grunden til at firmaet i sin tid tog sig af bl.a. Unreal, der som bekendt egentlig er en Epic-serie. Firmaets sidste forsøg på et actionspil, var Pariah som bl.a. blev udgivet til Xbox, og selvom det egentlig var både sjovt og spændende, så mindede det for meget om så mange andre spil. Dark Sector er et skridt i den rigtige retning.

TIPS
SPIL OGSÅ
Resident Evil 4 18/19 GC
Capcoms mesterværk har tempo, gys og fremragende grafik. En perle til samlingen.

arbejde og talent, der er blevet lagt i grafikmotoren er noget, man simpelthen ikke kan undgå at lægge mærke til, når man spiller Dark Sector, men manglen på detaljer gør, at det ikke helt kravler hele vejen til tops. At sidde bag et stykke ødelagt mur og pille den ene soldat ned efter den anden med sin snigskytteriffel midt inde i en inficeret storby, mens de gule efterårsblade flagrer rundt omkring ens legeme er dog et syn for guderne, og specielt lyseffekterne er noget af det flotteste og mest stemningsfulde, jeg har set i længere tid. Animationerne er måske ikke de bedste i verden, men alligevel er der meget, der taler til grafikens fordel.

Det fjerner dog ikke helhedsindtrykket af Dark Sector som værende et fængende, stortstilet og intelligent actionbrag med et forfriskende tag på skuddueller, som vi kender dem. Dark Sector har stadig langt op til de næsten religiøse mastodontspil, men det er et sikkert køb for alle dem, der trænger til en ny fremvisning af, hvad de nuværende konsoller er i stand til at fremvise af grafik og ikke mindst underholdende gameplay. Dark Sector er ganske enkelt god underholdning.

Simon Kolbe Strange

KARAKTER 8/10
Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 7/10
FLOT OG ACTIONFYLOT

➤ Smuk og stilfuld grafik, filmisk gameplay, boss-kampene.
➤ Fjendernes AI, middelmådig historie.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Hele Amerika angribes af snotdumme nazister

Platform X360, PC, PS3 Udvikler SPARK UNLIMITED
Udgiver CODEMASTERS Premiere 28. MARTS Antal spillere 1-16 Testet Version X360, PAL Anb. Alder 16+

Genre ACTION



UHA DA Spillet ligner noget fra de tidlige PS2-dage.

Et par tyskere daler ned fra himlen i faldskærm, udtrykket i ansigtet er udpræget fåret og jeg indrømmer det gerne, jeg kan ikke lade være med at klukke, mens jeg presser aftrækkeren i bund og forvandler nogle af det tredje riges mest veltrænede soldater til dårlig julepynt.

Til trods for et ellers spændende baggrundstapet, så er Turning Point: Fall of Liberty, hvad der sker, når de seneste seks-syv års spiludvikling fiser lige forbi en udvikler, der har lullet sig selv i søvn i hængekøjen. Desværre er resultatet også derefter. Turning Point stinker som kun et ufærdigt projekt i virkeligheden kan gøre det. Det hele er tungt planlagt med forudbestemte sekvenser, der nærmest vælter over hinanden for at skabe en episk stemning, der så, når du gentagne gang er død og spiller dem forfra, viser dig bagsiden af medaljen. Det er dog den kunstige intelligens, der for alvor gør grin med det tredje riges soldater. For det meste kan de ikke finde vej igennem en bane, uden at hænge fast i både murbrokker, bøjed metalstænger eller udbrændte tanks, og når det så endelig lykkes, så kniber det med præcisionen.

Problemet breder sig også til spillers våben, der selv efter en del timer i hænderne, aldrig virker som de dræberinstrumenter, de i virkeligheden er. Plaf, plaf, plaf lyder det fra mit Gewehr et eller andet, mens jeg peger direkte på en soldat fem meter fremme. Fem skud mere, og jeg er usikker på, om der overhovedet kommer noget ud af mit våben. Sådan føles Turning Point hele vejen, det er ligegyldigt om du skyder med en maskinpistol eller har smidt det infrarøde kikertsigte på din snigskytteriffel. Jeg skal ærligt indrømme, at jeg ikke kan se noget, der kan redde Turning Point fra den sikre død. Den kunstige intelligens er skræmmende ringe, våbnene mangler tyngde og præcision, og grafikken er rædselsfuld. Turning Point er en spillemæssig fadæse.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 2/10
Grafik 3/10 Lyd 6/10 Gameplay 3/10 Holdbarhed 3/10
DECIDERET MAVEPLASKER

➤ God musik. Generelt en god stemning
➤ Dårlig styring. Ringe AI. Kantet og gammeldags grafik.



PATAPON

Nu kan selv Lars Ulrich blive en gud. Tanggaard har trommet løs

Platform PSP Udvikler JAPAN STUDIO Udgiver SONY Premiere UDE NU Antal spillere 1 Testet Version EUROPA Anb. Alder 7+



Genre STRATEGI

Get 'em!

Loco Roco var et fabelagtigt spil. Den knasende sprøde billedside gik perfekt i spænd med det eventyrlige og ret så lige til gameplay – og når musikken, komplet med volapyk-tekster, blæste ud igennem PSP'ens højtalere, så var det ikke svært at blive godt og grundigt forelsket i Hiroyuki Kotanis specielle kreation.

Nu er Patapon så klar, og opskriften er stort set den samme, bortset fra en ret så vigtig ting: Patapon er ikke for alle og enhver. Til trods for dets sirupsøde visuelle stil, så kan det være hundesvært, så svært, at du faktisk kaster din håndholdte spillemaskine fra dig i ren frustration.

En ting er at huske rytmerne, hvor de ligger på PSP'ens fire knapper og hvad de gør, noget andet er at bruge dem, så snart der kommer fjender i vejen. Der sker nemlig intet i Patapon, hvis ikke du hele tiden holder tempoet i gang med din tromme, så hvis du ud fra billederne at dømme, tror at der er tale om et familieorienteret og hyggeligt spil, så tager du fejl. Patapon er stressende og krævende. De små øjne angriber kun, hvis du rammer de rigtige knapper, og et forkert tryk eller bare et haltende tempo, bringer hele brigaden i knæ, noget der kan være fatalt, når modstanderne hober sig op. Under boss-kampene skal der i øvrigt ikke meget til, før du kan spille det hele forfra. Enerverende.

Samtidig forventes det, at du også lægger mærke til hvad der sker på skærmen. Nogle gange kommunikerer de små Pataponer nemlig ved hjælp af talebobler, og deres pludren er vigtige råd til, hvordan du besejrer en fjende eller sender en bygning til tælling. Du skal også være godt forberedt, og det betyder, at skærmen før en given bane skal studeres nøje. Her kan du bestemme hvilke enheder, der skal gøre hvad, hvilke våben der skal bru-



GRIB RIFLEN, SOLDAT! Patapon er måske svært, men når det er så visuelt fremragende, som det i virkeligheden er, så kan man næsten ikke andet end at overgive sig fuldstændig til oplevelsen, og her vinder spillet mange points. Rolitts velkendte silhuetter er smukke.



FAKTA

TROMMEGUDEN

Du er trommeguden, der i århundreder har vogtet over de krigeriske og bestræbsomme Pataponer, en slags øjne med arme og ben, der med hævede spyd kan gå gennem selv de største fjender. Da du overtager det udspændte koskind er Pataponerne på sammenbruddets rand og det er ikke før du banker den første pata, pata, pata, pon-rytme an, at de for alvor liver op igen.

TIPS

SPIL OGSÅ

Loco Roco 8/10 PSP

Sjovt, farverigt og lige til at gå til. Sonys orange klatter er allestiders.

ges etc. At vælge de rigtige krigere til jobbet er livsnødvendigt, hvis du vil videre i spillet. Dertil kommer småting som vejret, der f.eks. via kastevinde, kan skabe problemer for dine spydkastere. Tro mig, der er nok at overveje.

Patapon er altså ikke Loco Roco, og bare fordi du elskede at tumle rundt på må og få som en stor uformelig klump, så vil du ikke nødvendigvis holde af Kotanis seneste spilprojekt. Det er absolut sjæleligt forbundet med Loco Roco, men sværhedsgraden kan være frustrerende høj, og du vil næppe kunne slappe af i hængekøjen med det, hvis du har problemer med at koordinere rytmer til forskellige taster, alt i mens du aflæser skærmens mange beskeder og holder øje med fjenderne. Jeg skal uden tvivl bruge flere timer i selskab med spillet, men det bliver ikke uden at bande og svolve, når det går galt, og det gør det. Patapon er krævende, men sjovt.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 7/10

Grafik 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 7/10 Holdbarhed 7/10

FLOT, MEN KRÆVENDE RYTME-SPIL

Lækker grafik og design. God lyd.

Sværhedsgraden. Genspilningen af visse baner.

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

Grib Wii-moten og bliv en general på slagmarken

Platform Wii Udvikler NINTENDO Udgiver NINTENDO Premiere 13. MARTS Antal spillere 1 Testet Version NTSC Anb. Alder 3+

Genre STRATEGI



KAMPENE foregår efter et sten, saks, papir-system, og er sådan set ryggraden i oplevelsen. Det fungerer helt fint. >=

Hvor Path of Radiance, der er forløberen til dette kapitel, faktisk havde en både dyb og spændende historie, så er Radiant Dawn typisk skabelonskåret og lige til. Endnu et ondsksfuldt kongerige skal omstyrtes, og det er naturligvis dig, der skal gøre det. Hvor skuffende.

På slagmarken er det dog Fire Emblem som jeg husker og elsker det. Isometriske landskaber, firkanter der lyser op og viser mig, hvor mange skridt jeg kan tage frem mod fjenden, en masse sten, saks, papir-udregninger, der holder øje med de mange forskellige enheders fordele og ulemper, og en række ret typiske missioner, der enten går ud på at holde stand i x antal runder eller dræbe alt på en given slagmark. Til tider følges disse til dørs af missioner, hvor man skal beskytte en enkelt karakter, men Nintendo har virkelig ikke opfundet den dybe tallerken i denne omgang, det er og bliver meget velkendt territorium, hvis du har spillet bare et minimum af spil i denne genre.

Strategien er dog stadig tung, og måske lidt for tung i denne omgang. Jeg spiller normalt med livrem og seler, hvilket vil sige, at jeg lader den kunstige intelligens vise hvad den vil, før jeg for alvor angriber, og alligevel blev jeg gang på gang snydt af fjenden, den enten ramte alle mine svage punkter, eller som blot på en enkelt omgang kunne nå helt over til mig, fjerne de bedste af mine tropper og så ellers gøre de umuligt at fortsætte. Sværhedsgraden er simpelthen for stejl i denne omgang. Radiant Dawn er i øvrigt heller ikke et spil, der ikke kunnet have ladet sig gøre på en hvilken som helst anden konsol, for bevægelsesfølsomheden bliver aldrig rigtig taget i brug til andet end at lege mus som du kender den fra en PC.

Fire Emblem: Radiant Dawn er god underholdning til dem, der ligesom jeg selv, har flere hundrede timer under bæltet i adskillige Tactics-spil, og som ikke lader sig kve af at få tæsk igen og igen, men for alle andre er det bare totalt afstraffende.

Thomas Tanggaard

KARAKTER 6/10

Grafik 6/10 Lyd 6/10 Gameplay 6/10 Holdbarhed 7/10

ALT FOR BEGRÆNSET

Masser af dybde. Langt eventyr. Rigtig mange muligheder.

Mangelfuld grafik. Stejl sværhedsgrad. Kedelig historie.

FIFA STREET 3

Fodbold, Capoeira og vanvittige tricks i en noget overfladisk cocktail

Platform PS3/X360/Wii Udvikler EA Udgiver EA Premiere UDE NU Antal spillere 1-4 Testet Version PS3, PAL Anb. Alder 3+

Grafikken er i denne omgang af FIFA Street mildest talt en smule vovet og helt klart det mest kontroversielle element i denne titel, for når man for eksempel ser den svenske guddom af en fodboldspiller Ibrahimovic løbe rundt efter bolden, er han blevet genskabt i den virtuelle verden med en tegnefilmsagtig krop og et karikatur-ansigt, der vil få en til i første omgang at grine let, men faktisk senere anerkende beslutningen.

Når man spiller, har man mulighed for at udføre de mest blærede, nærmest overnaturlige bevægelser med bolden, og når man løber op af væggen i spillet og laver en baglæns salto alt imens, at bolden er klistret til ens fødder, smiler man altså lidt indvendigt. Hvor det i det mesterlige FIFA 08 er vanskeligt at lave sakse-spark og lignende, er det nemt at afslutte på fuldstændige spektakulære måder i dette univers, hvor der heller ikke er noget, der hedder hjørnespark, indkast og så videre - hvilket bestemt er med til at undgå afbrydelser i det lynhurtige spil.

Men ligeså tilfredsstillende og bogstaveligt talt fantastisk det offensive gameplay er, ligeså frustrerende og neglebiddende er det desværre at forsvare sig. Der er ingen tvivl om, at det engang så mirakuløse fodboldlandshold



FAKTA

LIDT MUZAK?

Electronic Arts' varemærke har altid været velproducerede soundtracks af meget høj kvalitet med de allerstørste navne inden for musikbranchen, og der er da også enkelte vaskeægte ørehængere blandt de forskellige numre, som spillet byder på. De fleste passer dog ikke til sportens tempo og stil.

Brasilien har haft en enorm indflydelse på alt lige fra musik til designretning, men at erstatte glidende tacklinger med uoverbevisende Capoeira-spark er en katastrofe. Det er nemlig praktisk talt umuligt at generobre bolden, når man har mistet den, hvis modstanderen vælger at jonglere med klatten, hvilket han kan gøre fra den ene ende af banen til den anden. Det vil sige, at spillet med tiden udvikler sig til et slags spil, hvor man, når man mister bolden, skal vendte tålmodigt på, at den anden enten scorer eller rammer ved siden af, så man selv har en chance for at få bolden tilbage igen. Bedre bliver det ikke, når man bliver introduceret for en måler, der stiger afhængig af, hvor mange sve-dige fodboldtricks, man laver på banen. Den kan derefter bruges til at øge ens præcision, når man forsøger at hamre bolden i mål. Dette lyder

alt sammen meget godt, hvis det ikke var fordi, at spilleren simpelthen bare kan holde sig i sin ende af banen og opbygge sin score ved at jonglere. Når den så er fyldt, er det bare med at få scoret nogle mål, hvilket kan gøres fra midtbanen med måleren aktiveret.

FIFA Street 3' underholdningsværdi kan bedst beskrives som en noget ujævn cykeltur. Når alt kommer til alt når spillet ikke storebroren FIFA 08 til sokkeholderne. Der har de langt, langt mere tje på at køre med klatten.

Simon Kolbe Strange

KARAKTER 6/10

Grafik 6/10 Lyd 7/10 Gameplay 6/10 Holdbarhed 5/10

SJOVT, MEN UDEN DYBDE

- Herligt karakterdesign, offensivt tilfredsstillende gameplay.
- Manglende dybde, ubalanceret, teknisk lavt niveau.



ANGRIB Det er let at angribe i FIFA Street 3, men det kniber med at kunne gøre det store, når man skal spilles defensivt.

Genre ACTION

ALLE ER MED

Med baner der i den grad varierer i omfang, appellerer Unreal Tournament III til alt fra Battlefield-nørdene til Quake-fanatikerne. Så det er bare med at komme online i en fart.



UNREAL TOURNAMENT 3

Find din Flakcannon frem til masser af kampe

Platform PS3 Udvikler EPIC GAMES Udgiver THQ Premiere UDE NU Antal spillere 1-16 Testet Version PAL Anb. Alder 18+

Med Unreal Tournament III markerer Epic en klar fremtidig strategi, hvor deres spil bliver meget mere målrettet konsollerne. Det var allerede mærkbart, da PC versionen udkom sidste år, eftersom en del af opbygningen og styringen utvivlsomt var påvirket af de kommende konsolversioner.

Nu er det endelig klar til Playstation 3 og repræsenterer det mest hårdkogte og actionprægede skydespil, jeg endnu har begivet mig ud i på konsollen. Jeg elsker både de regulære skudduelle, den traditionelle kamp om at stjæle flagene og warfare, hvor man først skal indfange nogle punkter for at gøre fjendens kerne sårbar og derefter destruere den. Selvom fartøjerne godt kan være en anelse mystiske at

styre og fjenderne ikke altid udviser intelligens på højt niveau, så leveres varen med masser af storslåede kampe på kæmpemæssige arealer og intense dueller i snævre korridorer.

Jeg havde dog massive problemer med at komme ordentlig online til denne anmeldelse, menb når det lykkedes, var oplevelsen fremragende. Har du ikke en stærk Pc, så skal du have spillet til Playstation 3.

Jesper Nielsen

KARAKTER 8/10

Grafik 7/10 Lyd 7/10 Gameplay 8/10 Holdbarhed 9/10

STENHÅRD OG PUMPET ACTION

- Flot og detaljeret grafik, hårdkogt og hurtigt action.
- Meningsløs historie, manglende finpudsning online.

**THE GODS WILL
HAVE A WARRIOR**

**MANKIND WILL
HAVE A HERO**



A merciless army of undead soldiers sweeps through the realm of men. Every village is burned. Every person enslaved, or murdered. And when they're finished with your world, the realm of gods will also fall.

You are Skarin, a vengeful Viking warrior and all of creation's last hope. Now, to turn the tide of war, you must strive to raise your own army and drench the battlefields with the blood of your enemies.




18+
www.pcg.info

ask
about
games
.com



PLAYSTATION 3

XBOX 360



HE WILL HAVE HIS REVENGE

VIKING

BATTLE FOR ASGARD

© SEGA, SEGA, the SEGA logo and Viking: Battle for Asgard are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. The Creative Assembly is a trademark of The Creative Assembly Limited. All rights reserved. Developed by The Creative Assembly Limited. Published by SEGA, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PLAYSTATION", "PS3", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



SEGA[®]
www.sega.co.uk

THE CHAOS ENGINE

Blichfeldt finder de rosenrøde briller frem og fortæller alt om Amiga-klassikeren

Plattform **AMIGA 500** Udvikler **BITMAP BROTHERS** Udgiver **RENEGADE SOFTWARE** Lanceret **1993**

D iskettedrevet hakker og stopper med periodiske intervaller, og jeg er aldrig helt sikker på om det betyder, at maskinen har givet op. Jeg ånder først lettet op, da billedet glider frem på skærmen og lydkredsene sender de elektroniske toner af sted.

Året er 1993, maskinen er en Amiga 500 med 512 KB ramudvidelse og 1 MB ram samlet, og spillet hedder The Chaos Engine. Blandt mit hav af disketter i for-

Året er 1993, maskinen er en Amiga 500 med 512 KB og 1MB ram samlet...

skellige farver og med forskellige mærkater, var der enkelte, der altid var fint sorteret og sat til side, og fællesnævneren for dem var udviklernavnet Bitmap Brothers. Den sagnomspundne udvikler, tryllede som ingen andre med Amigaens begrænsede kredsløb, og hver gang var resultatet et spil af en anden verden. The Chaos Engine var de digitale brødres

definitive kærlighedserklæring til skyde-spillene, og trumfede alt, hvad genren tidligere havde budt på.

Historien om, hvordan et tidligt eksperiment med computere, tid og rum havde resulteret i den frygtelige kaosmaskine, var præcis som man kunne forvente, blot en letfordøjelig indledning til et spil, der lod mig skyde alskens skabninger til partikelstøv.

Vi var altid to lejesoldater, der rejste

igennem labyrintiske baner, og havde jeg ikke en ven på besøg til at tage joystick nummer to, tog computeren over. Udvalget stod mellem seks forskellige personligheder, og sammensmeltningen af deres talenter blev mere og mere essentiel jo længere, jeg bevægede mig ind i de forskruede verdener. Hver af de fire forskelligt tematiserede verdener, var delt op

med fire enorme og forskellige baner, der hver blev gennem-ført ved at aktivere såkaldte "notes", der åbnede for udgangene. Lærte man banerne rigtig godt at kende, opdagede man, at der var flere forskellige udgange, fordelt over A, B og C, hvor C lod dig starte den næste bane på et mere lukrativt sted.

I The Chaos Engine var der dog langt mere end en håndfuld gode ideer, for det var måden hvorpå det hele var mikset sammen, der gør, at jeg den dag i dag stadig får digitale sommerfugle i maven,

når jeg tænker på det. Dan Malones helt unikke streg, gennemsyrede al grafikken og hans fortolkning af steampunk-temaet er blevet efterlignet af utallige spil lige siden. Faktisk var det specielle udseende så iøjefaldende, at det hurtigt blev et af udviklerens kendetegn.

Gameplayet var dog den absolutte vinder, og kombinationerne af færdigheder, geniale banedesigns og en perfekt sværhedsgrad gør, at spillet stadig er ligeså godt i dag, som dengang.

—Thomas Blichfeldt



BITMAP BROTHERS
Den grafiske stil som alle Bitmap Brothers-spil fik, var en del af både Xenon, Xenon 2, Speedball og Gods. Visse af firmaets spil, er nu udgivet som GBA-spil gennem Wannadoo.



DER VAR seks forskellige karakterer at vælge imellem i form af The Thug, Preacher, Mercenary, Gentleman, Navvie og Brigand. Spillet blev omdøbt til Soldiers of Fortune, da det udkom i Amerika.

UDPLUK FRA HELE SERIEN

Det var faktisk et totalt kaos

THE CHAOS ENGINE 0

AMIGA/1993

Et mål for enhver Bitmap Brothers-titel var, at drive så meget ud af maskineriet som muligt. En af de originale planer for Chaos Engine var derfor, at det skulle være muligt at spille sammen tre personer på en gang. Desværre blev det aldrig en realitet i det færdige spil.



THE CHAOS ENGINE

AMIGA/1993

Chaos Engine havde alt, hvad en actionfan kunne ønske, men på den tekniske side blev det krydret yderligere med et lyd-spør, der reagerede på, hvad der skete på skærmen. De elektroniske rytmer skiftede derfor i intensitet alt i takt med at kampene blev sværere.



THE CHAOS ENGINE 2

AMIGA 500/1995

Chaos Engine 2 er den definitive skulptet i udviklerens eller perfekte sortiment. Væk var den fandanivoldske action, og i stedet var en blanding af puzzle og fældelægning. Værst var dog, at det blev sendt ud lang tid før det var færdigt, grundet pres fra en emsig udgiver.

HEAD BACK IN THE STREETS OF SIN CITY IN AN EXPLOSIVE, ALL-NEW ADVENTURE
AND END THE TERRORIST THREAT ONCE FOR ALL...

BEAT THE ODDS

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS 2

RAINBOWSIXGAME.COM

16+

www.ubi.com

PC
DVD
ROM

XBOX 360

XBOX
LIVE

PLAYSTATION 3

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Ubi.com logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Ubisoft, the Ubi.com logo, Ubi.com and the Ubi.com logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Ubisoft, the Ubi.com logo, Ubi.com and the Ubi.com logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "VEGAS" and "VEGAS 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

UBISOFT





MÅNEDENS FOKUS

TORTUROFRE

Den amerikanske sikkerhedspolitik moral nærstuderes

Rendition

Genre **DRAMA**
Udgivelse UDE NU
Tekst JESPER HNUJSEN

Et sted i Nordafrika sprænger en selvmordsbomber et befolket caféområde i luften, og en amerikansk agent dør i hænderne på sin kollega Douglas Freeman. I Chicagos lufthavn, få timer senere, bliver den amerikansk-egyptiske Anwar El-Ibrahimi ført bort af CIA efter en forretningsrejse et sted i Sydafrika. Han bliver beskyldt for at være involveret i planlægningen af bombeaktionen. Det varer ikke længe før Anwar sidder lænket på en stol i et koldt forhørslokale med en nådeløs egyptisk afhører, og hertil har Douglas Freeman overtaget jobbet fra sin afdøde kollega. Jobbet går ud på at leverer spørgsmål fra CIA til afhøreren, Abasi Fawal, og overvære forhørsseancen uden indblanding ellers. Som

undskyldning for ikke at bruge tortur udnytter USA nemlig andre lande, hvor tortur er lovligt, til forhør.

Man bliver fra starten kastet ind i adskillige små handlingsforløb og locations, og jeg var allerede der forbedret på at smide håndklædet i ringen og følge med i en forvirret omgang miskmask. Dog blev jeg glædeligt overrasket da fortællingen pludselig begyndte at tage form og dybde. De mange personer i filmen bliver nemlig beskrevet på en måde, så man følelsesmæssigt bliver involveret i dem. Dog er den sure afhører Abasi, fremragende spillet af egyptiske Yigal Naor, det bedste eksempel i filmen. Han er en kold mand, men man føler virkelig, at han inderst inde gør hvad han gør af kærlighed til sin familie og sit land, og derfor er hans skæbne også så meget mere tragisk i sidste

ende. Alle skuespilpræstationerne er gennemgående rigtig solide, men især Meryl Streep som CIA's Head of Intelligence, Corrine Whitman, gjorde indtryk på mig. Det er i det hele taget svært for mig at finde kritikpunkter ved Rendition, men skal der nævnes et punkt er det nok at den til tider virker lidt tung i sin fortælling. Dog opvejes det hele med en slutning som uden at være krævede, sætter tankerne i gang. Jeg skal i hvert fald se den igen. For mit vedkommende er argumentationen at Rendition kommer ind på et område som udenpå virker bekendt, men beskrivelsen af torturs konsekvenser, kan næsten ikke rammes bedre end det bliver gjort her. Der er ingen store moralprædikere, ingen reelle helte eller skurke, ingen rigtig happy ending, men i stedet en skræmmende realistisk film. **8/18**



Stardust

Genre **FANTASY**
Udgivelse UDE NU
Tekst THOMAS TANGGAARD

Der findes fantasy med trold, sværd og onde troldmænd, og så findes der den slags, som roder rundt inde hovedet på forfatteren Neil Gaiman. Stardust er alt andet end et typisk Tolkien-eventyr, og langt mere en fabel med helt moderne referencer, og det klæder i den grad filmen. At følge Tristan tage springet over en helt almindelig mur, der samtidig vikarierer som en port til en eventyrverden, er fremragende. I det meget anderledes land, bliver han venner med stjernen Yvaine, der jages nådesløst af landets fire tronarvinger, og hvis det ikke var nok, så står der også tre hekse i kulissen, en af dem spillet solidt af Michelle Pfeiffer, der bare venter på en regulær fornyelseskur, og som har set deres snit til at dræbe den faldne stjerne. Hvordan der også er blevet plads til Robert De Niro som pirat, Ricky Gervais som en speedsnakkende købmand og Peter O'Toole som den gamle konge, vides ikke, men det hele fungerer på en eller anden mytisk måde, når det hele er udtænkt af Gaiman. Morsomt og meget anderledes eventyr, der virkelig vil noget. **7/18**



Pathfinder

Genre **ACTION**
Udgivelse UDE NU
Tekst JESPER HNUJSEN

Indrømmet, jeg havde ingen forventninger til Marcus Nispels seneste udspil, efter at have set hans ligegyldige, men visuelt pæne, remake af The Texas Chainsaw Massacre. Nu da jeg tænker tilbage på de 102 minutter jeg tilbragte med Pathfinder, er jeg glad for at jeg valgte den vej. Denne film er nemlig, ligesom hans forrige film, fuldstændig blottet for sjæl og nytænkning. Plottet er intet mindre end latterligt, og handlingen kan beskrives nogenlunde sådan her; drenge vokser op sammen med indianerne, får navnet Ghost, men vikingerne kommer tilbage og dræber hans stamme og så er der ellers dømt blodig hævn over vikingerne. Pathfinder har rigtig mange momenter hvor der ikke er nogle replikker, og det er nok det mest fornuftige jeg kan se ved filmen, for når først nogen åbner munden ender det i one-liners som kun Steven Seagal kan fyre dem af, eller endnu værre, dybtfølt pladder af den slags man ser i sæbeoperaer som Horton-sagaen. Pathfinder har helt klart valgt den stikforkerte vej. Det er en tåbelig film. **4/18**



The Invasion

Genre **THRILLER**
Udgivelse UDE NU
Tekst THOMAS TANGGAARD

Hvis du har set Invasion of the Body Snatchers, så har du også i en eller anden udstrækning set The Invasion, der har Nicole Kidman og Daniel Craig i hovedrollerne. Oplægget er stort set det samme, og handler om en organisme, der kommer til jorden via et forulykket NASA-rumskib, og som ret hurtigt forvandler almindelige mennesker til følelseskolde droner. Midt i alt dette står Carol Bennell, en psykiater, der sammen med kollegaen Ben Driscoll, må tage kampen op med organismen, mens de forsøger at holde sig selv vægne - epidemien breder sig nemlig først, når du overgiver dig til søvnen. Af en nyfortolkning at være er The Invasion både underholdende og velspillet, men når originalen allerede har været fortolket et utal af gange, så er der ikke de store overraskelser at spore. Det værste er, at filmen ikke, som originalen, ender på en sort tangent, men i stedet laver den typiske Hollywood-slutning, komplet med forelskede mennesker, hvilket ikke klæder oplægget. Jack Finneys fremragende bog fortjener mere. **6/18**



The Dark is Rising

Genre **ACTION**
Udgivelse UDE NU
Tekst JESPER HNUJSEN

Jeg har aldrig læst Susan Coopers fantasy-serie om drengen Will Stantons kamp mod mørket, så jeg var klar på at opleve et måske forfriskende alternativ til Harry Potter og alle de andre fantasy-film der bliver spytet ud måned efter måned. Dog blev jeg trist over at se det færdige resultat, og jeg er sikker på at Susan Cooper har det på samme måde. Filmen spinder dog alt for mange tråde på, og halvdelen af dem er dybt overflødige. Det er som om at folkene bag filmen ville have alt fra bogen med, men så til sidst har glemt at tænke over sideplottene. Det er samtidig med til at odelægge grundhistorien. Man har ingen anelse om hvorfor de enkelte tegn befinder sig lige netop de tidsaldre de gør. Det hele ville egne sig bedre til en miniserie for børn søndag morgen, for som spillefilm er den udelig på alt for mange punkter. Jeg er dog begyndt at overveje om bogen skal læses, bare så jeg kan få samlet op på alle de sorte huller filmen har. Og for min skyld ingen fortsættelser på det store lærred, tak. **5/18**



MÅNEDENS ALLERBEDSTE

FANTASTISK!

Engelske og stadig ædru Adele, skal løfte arven efter sangerinder som Amy Winehouse og Katie Melua

Adele

Genre POP/SOUL
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Den kun 19-årige Adele fra Det Store Britain er længe blevet spået til at blive den nye, unge, og en kende mere sobre udgave af Amy Winehouse. Det er heller ikke helt uden grund at verdens anmeldere drager denne sammenligning. Adele besidder en fantastisk stemme, der på mange områder sagtens kan måle sig med store soulsangerinder.

Det er det første officielle album vi ser fra Adele, og trods hendes unge alder har hun de sidste par år ligget og luret lige under den famøse, kommercielle star quality-overflade. Hun er af samme skole, som mere etablerede kvindfolk i branchen som førnævnte Winehouse, Katie Melua og næstsidste skud på den britiske stemme af unge sanglærker Kate Nash. Dette album tager dig op, får

dig til at falde igen, og kaster dig derefter rundt med Adeles kraftfulde og stærke stemme bag roret. Allerede ved allerførste spin mærker man, hvilken effektiv kvinde, der har sat liv på ellers lettere trivielle tekster. Men lyrikken kan man helt komme til at glemme i farten, når hun først får taget rigtigt fat i ens sarte ører.

Radiohittet Chasing Pavements, som de fleste vist kan nikke genkendende til, er også klart et af albummets mest iøjefaldende og gennemførte numre. Men albummet oser langt væk af overskud og er helt igennem præsentabelt til alleryderste strote. Ligeledes erfarer man ret tidligt, at Adele zigzagger sig lidt igennem forskellige genrer, kompositioner og stemninger. De første to numre, Daydreamer og Best For Last, er ren vokal, der bliver holdt lidt ved selskab af en akustisk guitar, og hvis det bliver rigtigt lystigt: Et par trommetakter og et svagt kor i

baggrunden. Men det gør ikke spor, da man er så ufatteligt fokuseret på Adeles stemme, laden og gøren, at instrumenter pludseligt kan synes overflødig. Adele kaster sig også ud i den mere løsslupne ende af spektret på nummeret Cold Shoulder, der er smækfyldt med strygere, et hurtigt og let trommebeat og en løssluppen triangel. Det lyder som en yderst mærkværdig kombination, det er jeg klar over – men det holder hele vejen herfra og så til Pluto. Det er klart mit favoritnummer på denne 12 numre lange session. Vi kommer også en tur på jazz-safari på nummeret Right As Rain, der indeholder de rette elementer til en ægte jazz-basker med et strejf af soul. Alt tyder på, at vi her har fat i en yderst tiltalende og larmende talentfuld ung kvinde, der gerne tager fat i alverdens genrer og gør dem til sine egne, med sin karakteristiske og solide stemmeføring. **9/10**



Lenny Kravitz

IT'S TIME FOR A LOVE REVOLUTION

Genre ROCK
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Et ottende studiealbum er det nu blevet til for den 43-årige rockguru Lenny Kravitz. Han ligner skam sig selv, og han er stadig en perfektionistisk og dygtig musiker, producer og sanger. Ingen tvivl om det, men det er bare lidt som om, man har hørt det hele før. Kravitz har en karakteristisk og særegen lyd, og fred være med det. Men derfor er det stadig tilladt at forny sig, bare en smule. Det ser dog ud til, at han befinder sig fint i sin fastlåste genre, som han også mestrer til det ypperste. Det er nemlig ikke kvaliteten, der kan sættes spørgsmålstegn ved, overhovedet. Han har alle dage været en sand mester bag alskens instrumenter, og når han sidder ved knapperne bag mixer-pulten. Der er ingen tvivl om, at Kravitz igennem (de mange mange) år, har hentet inspiration og lyd fra de gode 70'ere, hvor guitarrock var i højsædet blandt navne som Led Zeppeling og Nazareth. Et sandt Kravitz album, uden noget nyt under solen. Alt er ved det gamle, og det er vel egentligt også godt nok. Men også en smule interessant og overflødig. **6/10**



Hej Matematik

VI BURDE SES NOGET MERE

Genre POP
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Så er vores allesammens Aqua-Søren tilbage med endnu et elektronisk og poppet projekt. Denne gang har han kærligt taget sin 22-årige nevø, Nicolaj Rasted, med under sine rutinerede vinger, og skabt et album, der er smækfyldt med underfundige, sorgløse og underholdende pophits. Dertil tilføjes en spandfuld sproglige finurligheder (Hun ved præcis, hvor utroskabet skal stå), twists og malende vendinger, der giver en vidunderlig bramfri stemning til albummet. Der er ikke sparet på elektroniske effekter eller synth, og helt generelt er det et melodisk album, hvor der lægges op til dans og leg. Det fungerer rigtig fint for de to unge herrer, især på de kendte slagere som Centerpubben og Gymnastik. De er klart også med til at løfte albummet. Der bliver også leget lidt med moderne pop-ballader, hvor det elektroniske legetøj i særdeleshed er i forgrunden. De falder desværre grumt til jorden, og synes overflødig. Helt generelt synes jeg nu de klarer det ganske godt, og de kommer rigtig langt med deres sans for sangskrivning. **7/10**



Hot Chip

MADE IN THE DARK

Genre POP
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Mine yndlings electro-nørder er nu tilbage med deres tredje studiealbum, og jeg har savnet dem grænseløst. Derfor var det ikke uden forventningerne banket langt op i synth-himmelen, at jeg satte det nyeste udspil i rotation og begav mig ud i skamlytteri af format! "De har gjort det igen!", var det første, der slog mig. De har en underspillethed og karakter, der endnu er ganske uset inden for deres genre. Alt gøres med charme, og gigantiske ambebevægelser. De kaster sig rundt i det musiske univers, og holder sig bestemt ikke tilbage på nogen fronter. Deres tekster er fantastiske og forsanger Alexis Taylors vokal er nuttet, skrøbeligt skæv og skræddersyet til de bløde elektroniske melodier, den bliver akkompagneret af. Åbningsnummeret Out At The Pictures, Ready For The Floor og den superfølsomme In The Privacy Of Love er allerede hæderlige klassikere i mit register. De skuffer på ingen måde, og jeg har svært ved at forestille mig, at de nogensinde skulle gøre det. De svigter mig aldrig. Sådan skal det bare være. **9/10**



Junkie XL

BOOMING BACK AT YOU

Genre DANCE
Tekst MARIE-LOUISE WAGNER

Bag aliaset Junkie XL gemmer hollandske Tom Holkenborg sig. XL'et står for noget så fantasifuldt som Xpanding Limits. Bliver det mere originalt? – næppe. Allerede her knækker filmen for mig – det virker simpelthen umådeligt idéforladt og amputeret. Mine bange anelser bliver snart bekræftet, uden omsvøb og alskens svinkeærinder. Det er 12 hæslige numre jeg bliver trukket igennem på dette album. Det er ellers en rimeligt etableret herre, der står bag. Han var manden bag remixet af Elvis Presleys nummer A Little Less Conversation, der hittede for nogle år siden. Derudover er han en respekteret musiker, der arbejder med mange soundtracks til computerspil og film. Men på dette album formår han altså ikke at imponere. Det hele føles som en lang kattedpine, der bare fortsætter udi det uendelige. Hans gæstesangere er irriterende, middelmådige og jeg foler ærligt talt jeg spilder min tid ved at lægge øre til alt dette rod. Det er dance, når det er allerværst, og intet synes at spille sammen eller gå op i en højere enhed. Ganske enkelt fuldstændigt uinteressant. **3/10**



KOMPLETT™.DK

NORDENS STØRSTE NETBUTIK

NETBUTIK: WWW.KOMPLETT.DK E-MAIL: KOMPLETT@KOMPLETT.DK TLF: 70 70 19 19

UTROLIG SPILPRÆSTATION!

5.995,-

KOMPLETT GAMER a01

Komplett.dk anbefaler denne prisvenlige Komplett Gamer a01, der giver en utrolig spilydelse med grafikkortet Radeon HD 3850. Der medfølger god garanti på både produktet og spiloplevelserne.



DVB-T TUNER

HANNspree

HANNSPREE 32" LCD-TV

Trænger stuen til et frisk pust? Så er HANNspree det du mangler, et flot HD-Ready 32" TV med indbygget DVB-T tuner.

3.595,-

Varenr: 344200



8.1MP

Nikon

NIKON COOLPIX S510, 8.1MP

Minimalistisk design og god funktionalitet er hvad man får for pengene når man køber dette Nikon Coolpix s510.

1.995,-

Varenr: 343103



Logitech

LOGITECH SQUEEZEBOX

Trådløs overførsel af lyd fra hjemmecomputeren til stereoanlægget uden kvalitetstab lyder næsten utopisk, Squeezebox gør det muligt!

1.995,-

Varenr: 335713



KOMPLETT GAMER i30

Kan håndtere de fleste spil på selv de højeste indstillinger. En kapacitet på 500 GB sikrer samtidig plads til kopier af alle dine spil og film.

8.995,-



ASUS

ASUS F5R 15.4" WXGA

Rap lille fætter fra ASUS, udstyret med indbygget webcam, Core Duo processor, 2GB RAM og en 160GB stor Harddisk.

4.995,-

Varenr: 344267



hp

HP PAVILION DV9740 17" WXGA+

Nyd friheden ved at kunne benytte dig af dine personlige data overalt, denne model er udstyret med WLAN 250GB Harddisk og Go8400.

6.495,-

Varenr: 346530



NYHED!



XFX 9600GT, 512MB

nVidias seneste skud på stammen er 9600GT, kortet kører har 512MB og en bedre udnyttelse af sin hukommelse end tidligere set. Kortet er højst anbefalesværdigt til prisen.

1.195,-

Varenr: 346880

1024MB



RADEON HD 3870 X2, 1024MB

Kan du følge med grafikken? Du får et stort forspring med HD3870 X2, der er det ypperste indenfor grafik kort lige nu.

2.595,-

Varenr: 345100



SIDEWINDER GAMING MUS

Gør sigtet bedre! med en hurtig gamer-mus fra Microsoft. Musen præsterer en bevægelsesopløsning på 2000dpi.

399,-

Varenr: 339886



GARMIN NÜVI 250 WIDE EUROPA

Den garvede vejviser Garmin, der tager form i widescreen og viser dig vej gennem hele Europa uden bøv! med diverse kort.

1.729,-

Varenr: 340021



KOSS HEADSET UR 5

Ualmindeligt billigt headset fra Koss. Denne producent har så meget tiltro til sine produkter, at de giver dem alle begrænset livstidsgaranti.

29,-

Varenr: 123343



20" LCD SYNCMASTER 206BW

En responstid på 2ms er nok til at være et skridt foran, din modstander. Gå ikke glip af denne chance!

1.749,-

Varenr: 334745

2ms

2048MB



CRUCIAL BALLISTIX PC8500, 2048MB

God pris på 240-pin DDR II SD-RAM, med en hukommelsesfrekvens på 1066MHz og en CAS Latency på 5. Ballistix RAM er velkendt og giver en utrolig ydelse til bl.a. spil og billedredigering.

499,-

Varenr: 334571



MY BOOK PREMIUM EDITION, 500GB

Udvid din plads med 500 mobile GB, med denne eksterne harddisk fra Western Digital. Denne harddisk er ideel til bl.a. videoediting.

899,-

Varenr: 318877



WESTERN DIGITAL RAPTOR 74GB

Vildt hurtig harddisk fra Western Digital. Mærk den enorme forskel du får med de massive 10000RPM.

899,-

Varenr: 320144

10000RPM

"IT'S GAME TIME!"



NO MORE HEROES



When big time loser Travis Touchdown runs into smokin' hot chick Sylvia Christel at the Death Match Bar, he gets more than he bargained for. Wiping out a drifter for starters, it isn't long before Travis is ranked 11 in the United Assassins Association's league of hit men. With a price on his head now, there's only one way to go – all the way to number 1.

Release: 14. marts



Rising Star Games

Wii™

www.nintendo.dk