

GRATIS
MAGASIN

Nov 05
Nummer 65

Game reactor®

www.gamereactor.net

Danmarks største spilmagasin

Krudtrøg og seksløbere

Vi har anmeldt cowboy-spillet Gun!

THE MOVIES

Molyneux går til filmen

KING KONG

Stor gorilla, stort spil



VI SPILLER SOUL CALIBUR 3,
CALL OF DUTY 2, BATTLEFIELD 2
MODERN COMBAT, QUAKE IV,
PSYCHONAUTS, RATCHET:
GLADIATOR OG DEAD RISING

18

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

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

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

ANSVARSHAVENDE Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Engelin

SKRIBENTER

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

KORREKTUR Daniel Boutrup

DTP OG WEBSITE Frederik Røssell

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

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

INTERNET www.gamereactor.net

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

TRYK Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

DISTRIBUTION Post Danmark

PAPIR M-Brite Semi Matt 90g

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

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

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

TESTET VERSION:

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

ELSKVÆRDIGT SPIL:

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

ANBEFALET ALDERSGRÆNSE:

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

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

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

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

11-05

Bunke efter bunke af spiloplevelser

Velkommen til 80 siders intensiv spillæsning

Selvom novembers og decembers bugnende spilkatalog uden tvivl overskygges af den snarlige lancering af Xbox 360, så er det intet mindre end en kanon jul, vi går i møde på de eksisterende konsoller. Allerede her i november lanceres nogle af årets allerstørste og mest ventede spil – og som altid, har vi haft stort set alle under luppen. Men det har holdt hårdt. Du laver ikke 80 siders intensiv spillæsning uden at blive noget ujævn i kanterne. Renderne under øjnene er blevet dybere, manglen på søvn kan virkelig begynde at mærkes, og vores konsoller er så småt ved at overophede, i forsøget på at æde alt det vi propper i dem. Ja, selv harddisken i vores toptunede PC er ved at stå af.

Men vi har gjort det, vi har samlet verdens nok bedste spillæsning på de kommende 80 sider, og du kan se frem til at læse alt om World of Warcraft: The Burning Crusade. Modsat de fleste andre, har vi været på besøg hos Blizzard forud for annonceringen af udvidelsen, og det er der kommet syv tætpakkede sider læsning ud af. Vi har også, som de eneste, fået den færdige udgave af Ico-holdets seneste spilbedrift, Shadow of the Colossus mellem hænderne, og i en stemningsfuld artikel fortæller vi dig så alt, der er værd at vide om det mesterlige spil. Dette krydres af med beta-tests af det yderst lovende Gears of War, Too Human



og Biowares Mass Effect. En ordentlig skovfuld anmeldelse skal du heller ikke snydes for, så derfor åbner vi ballet med alt fra Peter Molyneuxs The Movies over Peter Jackson's King Kong, til Soul Calibur 3 og Psychonauts. Selv Call of Duty 2, Gun, The Warriors og Quake IV har været under kniven. Der ligger mere end 22 anmeldelser og venter på dig på de glittede sider.

I øvrigt, og det er der mange der har spurgt om, er købeguiden ikke droppet, den er blot en tur forbi vores formgivers bord, for at få den overhaling, den så inderligt trænger til, når Xbox 360 indtager markedet og PSP samt Nintendo DS for alvor bliver interessante platforme. Den vender tilbage i vores december-udgave med fornyet styrke og et helt nyt design.

Thomas Tanggaard (Chefredaktør)

Medarbejdere



Thomas Nielsen

Nielsen har også været på overarbejde i denne måned. Først fik Ratchet: Gladiator en tur i maskinen, dernæst var det Tim Schæfers herlige platformspil Psychonauts, og til sidst greb han PSP'en for at anmelde Twisted Metal: Head On. På sitet vil du i de nærmeste dage kunne læse hans anmeldelser af Jak X: Combat Racing, SSX On Tour og Castlevania, ligesom han gør klar til at gennemspille de første af redaktionens Xbox 360-spil. Jo, han er en travl, men også heldig spilsjæl.



Steen Marquard

Vores assisterende redaktør har ikke fået et roligt øjeblik i denne måned. Når november og december banker på døren, er alle nødt til at give et nap med, og derfor har Steen både haft Tony Hawk's American Wasteland, Battlefield 2: Modern Combat, Call of Duty 2 og en hulens masse DVD'er gennem anmeldermøllen. Resultatet af hans hårde arbejde kan du nærstudere på de kommende sider. Og jo, vi piker ham også indgående i december måned. Så kan han lære det.



Asmus Neergaard

For Asmus har det været en forholdsvis stille måned, men til gengæld kvitterer han med en tur til England, hvor han skal se nærmere på EA's ventede The Godfather, der naturligvis bygger på den klassiske gangsterfilm af samme navn. I samme moment vil han også hygge sig med Lemmings til PSP, og måske endda et par af lanceringstitlerne til Xbox 360. Asmus går i øvrigt stadig rundt i lædervest på redaktionen og råber "Can you dig it!" – højest besynderligt. Men har fik ikke fingrene i spillet.

NO ONE GETS OUT ALIVE



DOOM

BIOGRAFPREMIERE 4. NOVEMBER

Deltag i konkurrencen på
www.doom-filmen.dk

Brev & Mail

Giv din mening til kende i Gamereactors brevkasse

Hvorfor æder vi det råt?

Vi gamere bør være bedre til at stoppe op og overveje, hvem der egentlig sætter ryterne i gang, hvem der udvælger screenshots og hvem der styrer, hvad der skal stå i et preview - det er 100% spilproducenterne, de samme som fordele vores sparepenge mellem små halv-fede aktionærer i jakkesæt. Alle tænker det samme: Der bliver lavet for mange halv-færdige, fejlbehandlede, uinteressante, uopfindsomme, EA, mere-af-det-samme, FPS, filmlicens pis-spil. Fælles for dem alle er, at hvad der er sparet i udvikling, er brugt på hype-markedsføring. Derfor ender et spil som Driv3r alligevel i hænderne på alt for mange mennesker, som burde have fået et, i det mindste, færdigt spil.

Derfor er det vigtigt, at vi er skeptiske og at vi stiller krav. Vi skal ikke stille os tilfredse med nogenlunde gode spil, med rimelig grafik og okay gameplay, nej vi vil have det bedste. Derfor skal vi kun købe og hyldede det bedste, alt andet skal sables ned, hvis vi kan komme af sted med det. Det løser sidste månedens debat om mellemkaraktererne, for de burde slet ikke eksistere. Enten er det godt eller også er det bare "ikke godt nok". Vi har som gamere ikke råd og tid til mere end et par spil om måneden. De to spil vi investerer i, skal være gode, og vi gider ikke finde os selv som ofre for spin og hype, for det betyder, at vi får råd til et godt spil mindre, og det er jo lige til at græde snot over.

Det er her Gamereactor kommer ind i billedet; for det er jeres job at sørge for, at de gode spil havner i vores PC'er og konsoller. Og jeg savner mere kritik fra jeres side, og det gælder ikke kun anmeldelserne, for det skrev Thomas Vigild jo allerede i sidste uge. Nej, jeg gider ikke læse flere previews med store løfter og lyserøde hands-on. Hvad skal jeg overhovedet bruge et preview til, det er jo ikke en beta-version, jeg skal kaste 500 bobs efter. Min konklusion må blive, at jeg er totalt i ubalance; for jeg elsker jo previews, det er som at rasle med pakkerne inden man pakker dem op, et forskud på glæderne. Men jeg må vel bare huske mig selv på, at jeg skal være mere kritisk, når det gælder spilfirmaernes markedsføring. /Simon Halbo

Kvinderne må selv i gang

Er det ikke snart på tide, vi ser på denne sag på en lidt anden måde? Man hører utroligt meget om, hvordan kvinder bliver tilnærmelsesvis forvist fra videospil, på grund af overproportionerede bryster osv. Men hvad forventer man? Er der nogen, der rent faktisk tror, det var tøserne i Old Town, der fik piger til at se Sin City (hvis de overhovedet så den). Hvis man vil have kvindelige spillere, skal man have kvinder til at lave spillene. Det kan godt være, at det rent faktisk var mænd, som

lavede ting som Dawson's Creek og Sex and the City, men mon ikke kvinder havde en del at skulle have sagt om det? Det er da sørgeligt, at kvinder ikke skal føle sig tiltrukket af andre spil end Nintendogs og The Sims. Og jeg er selv en mand/dreng, men det var også bare mit syn på sagen. /Jacob Hartmann

Den pure sandhed

Jeg vil bare gerne, for det første, sige, at I laver et rigtig godt blad, og så er det tilmed gratis. Men nu til det vigtigste; Thomas Vigild, du kan da ikke være bekendt at hakke alle spilmagasiner ned med din mening om, at det er dårligt at give karakter for et spil, fordi du ikke mener, at man kan skære det sådan ud. Det er da noget vrøv! (men alle har jo ret til, at skrive deres mening) Og nej, det at give en lav karakter er ikke som at række fuckfinger af firmaerne, der har lavet spillet! Det er at sige sandheden. Det var det hele, tak fordi jeg måtte skrive min mening, vi ses i det næste magasin /Julie Xueni Ma

Hvorfor spiller vi spil?

Ja, hvorfor gør vi det egentlig? Altså spiller spil? Er det for at få tiden, vi ellers altid klager os over, at vi ikke har nok af, fordrevet? Eller er det for at skyde et skud surrealisme og fantasi ind i kroppen og tage os langt væk fra livets hektiske og aldeles gådefulde side? Eller spiller vi for at være noget, vi normalt ikke kan? Eller for at kunne være det, vi i vores inderste drømme gerne vil være? Hvem har ikke drømt om at hoppe på svampe og samle mønter dagen lang? Eller skyde horder af onde nazier? Eller er det bare fordi det er skide sjovt? /Niels Larsen

Hvor er de gode spil?

Hvor blev de gode gamle spil af? Nu vil jeg ikke være en af dem, der surt kritiserer alle nye spil der kommer, men jeg synes, nutidens spilleverandører glemmer ordet "gameplay". Electronic Arts kører f.eks. bare på gengivelser (EA SPORTS-spillene), The Sims og ellers bare filmspil, og hvis vi nu helt ærligt skal spørge os selv; hvor meget gameplay er der egentligt i de spil? Du kan glædeligt spille det i de første to dage, men allerede der er du træt af det og vil egentlig bare kyle det ud af vinduet, i håb om at glemme det. Jeg håber af hele mit hjerte, at de nye konsoller vil skabe noget spændende til os spillere, der ikke bare følger strømmen af massemarkedet. /Michael Seiche

En helt anden fremtid

Shh... kan du høre det? Hør godt efter! Det er lyden af tusindvis af små tudekiks-spillere, der lige nu tuder over, at Xbox 360 ikke lever op til næste generations standarder! Wow, fantastisk, siger jeg bare! Jeg er bare så glad for, at mine Xbox-venner er ved at gå ud af deres

Brev_Forumsnak

PS3 FØRST ENGANG I ÅR 2007?



Hvad synes I om udtalelsen fra Microsofts side, at PS3 ikke kommer til Europa før engang i år 2007? Jeg synes selv at det er latterligt, at de kommer med sådanne udtalelser. Dem fra Microsoft har jo ikke den fjerneste idé om, hvad der foregår inde bag Sonys lukkede porte... /Gunblade

Hvorfor skal de fore markedskrig?! Kan de ikke bare lave to gode konsoller med gode spil, og så kan vi selv vælge? /Kasparu

Tja, jeg havde selv forestillet mig en foråret '07-udgivelse herhjemme. Alt andet synes jeg lyder urealistisk. Udtalelsen vil jeg ikke lige kommentere på nuværende tidspunkt. /Game killer

Det lyder da meget realistisk. PS2 udkom i Japan d. 4. marts 2000, og kom først til Europa d. 24. november. Det er knap ni måneders mellemrum. Så hvis PS3 kommer til foråret 2006 i Japan, passer det da meget godt med slutningen af 2006/ starten af 2007 i Europa. /JayNike

Og hvis man så tager PSP's nylige lancering med ind i kalkulationerne, så kan man godt se, hvor det fører hen. Foråret 2006 skal nok passe for Japan, men tvivler sgu på en EU release i efteråret 2006. /Buktu

Well, det vel meget naturligt, at Microsoft bruger dette som led i deres markedsføring. Ydermere er industrispionage jo utrolig udbredt, så jeg tror da, Microsoft har ret godt styr på, hvad der er realistisk, selvom det er fortrolig viden i Sony. /Mikkelp

Jeg tror sgu, det nok er rigtigt, det Microsoft snakker om. De har nok bare fundet den seneste release fra Sony frem og lavet en udtalelse om den - og hvorfor de gør det? Pga. at de vil have flere folk til at købe Xbox 360-maskiner osv., for det giver jo flere grynt i kassen. Jeg skal selv have en PS3 og en Revolution, måske endda en Xbox 360, det kommer an på, om jeg ligger med nok penge inde på min konto. /Benn2K

gode skind på grund af ren og skær skuffelse! Undskyld, men er der en eller anden lov eller bibel, hvor jeg kan slå betydningen af næstgenerations-standarder op? Bare så jeg kan se at spilbare, flotte og lovende spil er langt mere misledende end CGI-sekvenser og tomme løfter! Rolig nu! Det er ikke fordi, at jeg vil stange Sony! Selvfølgelig ikke. Men hvorfor, GR!? Hvorfor? Jeg har været længe på Gamereactor, men jeg har aldrig set så meget dobbeltmoralsskhed. Hvorfor er det lige at alle klager over, at der ikke er innovation til mere? Og hvorfor klager alle også over, at vi fokuserer alt for meget på grafik? Og alligevel så klager folk, gudhjælpemig, også over at Xbox 360 ikke har en god nok grafik til at stå distancen i forhold til deres drømme? Er det ikke ligeså innovativt som Katamari Damacy, så kan det sendes ad helvede til, er det sådan det er? //Hardcore gameren

Næstgeneration handler i bund og grund om forskel. Hvis der ikke er nogen synlig forskel på den nuværende generation og næste, så kan folk vel med rette være skuffede? X05 viste med al tydelighed at næste generation presses ud før der overhovedet er brug for den - desværre.

Nintendos fjernbetjening

Så kom dagen, på dette års Tokyo Game Show blev kontrolleren for første gang vist frem for offentligheden. Den første kommentar på alverdens spilsites var "Nintendos fjernbetjening". Den var nu heller ikke for køn, efter min mening. Med et eller andet tuttet look, måske skabt af pastelfarverne, eller bare fordi Nintendo ikke kan andet, fik mig til at tænke på baby-legetøj. Hvorfor dropper Nintendo ikke pastelfarverne? Bare dette fik mig næsten til at opgive al håb om en revolutionerende controller. Det gjorde det bestemt ikke bedre, at Nintendos salgsvideo var bygget op omkring nogle japanere (som altid), der hoppede rundt i deres stue, mens de brugte kontrolleren som sværd fiskestang og jeg ved ikke hvad. Det eneste man ikke så, hvad Nintendos revolutionerende "fjernbetjening" kunne bruges til, var spil. Man så ikke et eneste klip spil. Ikke engang et formodet spil. Så nu er der ikke så meget andet at gøre end at vente og desperat håbe på en revolution fra Revolution. /Neo Andersen

Hold fast på Mathew Kumar

Jeg har stort set læst alle spilmagasiner der er at læse, men når jeg åbner Gamereactor og læser Mathew Kumars underlige og alligevel fantastiske kronikker, så sker der noget specielt. Ham er I nødt til at holde fast på. Hiv også gerne ham Vigild ind over. Det er god, saglig læsning, der får en til at tænke lidt over det hele. /Nikolai Kastrup

Beat your friends

KØB EN AF DE TRE LOGITECH
CONTROLLERS **sammen med**
FIFA 06 eller NHL 06

OG FÅ
200 KR.
TILBAGE

Find kuponen
og læs mere på
www.beatyourfriends.nu

Mathias Lundberg, 21
Stopped by a late tackle
in the penalty box



PS2 Cordless
Action Controller

Xbox Cordless
Attack Controller

Cordless
Rumble Pad 2

Tempo_Liste

SPIL KALENDERN

De vigtigste datoer

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

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

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

17 november Der er stadig et stykke tid til filmen, men ca. en måned før kan du sætter dig ned og spille Michel Ancels spil-udgave af gorillaens eventyr. Det er stort set ude til samtlige platforme.

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

18 november Er du Pokemon-fan, så er dette dagen hvor du skal en tur til butikkerne for at hente dit eksemplar Pokemon XD: Gale of Darkness. Samme dag kommer Insomniacs nye Ratchet: Gladiator, der er anmeldt på disse sider.

18 november Fighting-fans skal også holde øje med denne dag, for netop d. 18. november lanceres det tredje spil i Soul Calibur 3-serien. Vi har en anmeldelse klar i dette magasin.

25 november Skal du have fat i et anderledes platformspil, så skal du måske kigger nærmere på Psychonauts, der går nemlig på gaden den dag. Samtidig kan du så hente et eksemplar af Shadow the Hedgehog, Segas seneste Sonic-spil. Begge er ude på PC, Xbox og PS2.

25 november Denne dag lancerer Ubisoft RPG-spillet Tales of Eternia til PSP. Samme dag kommer også Sega Classics Collection, Need for Speed: Most Wanted, Ski Racing 2006 og The Chronicles of Narnia.

25 november Denne dag lancerer Ubisoft RPG-spillet Tales of Eternia til PSP. Samme dag kommer også Sega Classics Collection, Need for Speed: Most Wanted, Ski Racing 2006 og The Chronicles of Narnia.

2 december Monoliths Condemned: Criminal Origins lander på hylderne.

OBSE! Datoerne kan ændre sig uden varsel



I Splinter Cell 4 dømmes Sam Fisher til livsvarigt fængsel i USA bedst beskyttede fængsel. Det er din opgave at få ham ud derfra med list og snilde.

Eksklusive Splinter Cell 4 screens

Dømt, fængslet og barberet skaldet. Ubisofts agent er tilbage og meget gal

Efter datterens tragiske død i Chaos Theory, virker det som om noget har slået klik i hjernen på Sam Fisher. Ovenpå en serie voldsomme bankrøverier og et brutalt gidseldrama med dødelig udgang, bliver Sam tilfangetaget og stillet for en dommer. Straffen er hård, elve livstidsdomme i træk. Kun lige ankommet bag fængslets mure møder han Jamie Washington, en livstidsfange med bånd til John Browns hær, en kriminel organisation med hovedsæde i New Orleans. Med et fælles mål i sigte lykkes det

dem begge at slippe ud af fængslet og herefter introducerer Jamie Sam for organisationen. Men præcis, hvad der ventes Sam, er noget uklart.

Det er altså et helt nyt Splinter Cell og en helt anden Sam Fisher, som Ubisoft præsenterer i seriens fjerde kapitel. Hvor de i de tidligere spil gik ud på at rode rundt i baghaven hos lyssky militærledere og terrorister, så går det denne gang ud på at dykke dybere ned i Sams egen situation. De første screenshots fra fængslet fortæller da

også historien om et langt mere rå og dystert spil. Sam tvinges nu til at klare sig uden det højteknologiske isenkram og i stedet forlade sig på hans reflekser.

Som sædvanligt satser Ubisoft meget på den visuelle og lyd-mæssige del af oplevelsen, ligesom de forsøger at gå helt nye veje gameplay-mæssigt. Men det er ikke det, der først og fremmest tænder flammen i os, nej, det er udsigten til, at en af verdens mest anonyme og kedelige spilhelte, nu for alvor bliver et rigtigt menneske.

Slagfast Tekken-vinder

Danske Phi Ly overraskede alle i finalen

Hen over sommeren og i løbet af efteråret har Gamereactor gennemført et stortilet mesterskab i Tekken 5, og den 10. september gik det så løs på Fisketorvet i København i EB Games. De tidligere rundvindere skulle mødes til den ultimative plads på toppen af podiet. Men det blev hverken Sidney Overgaard, Rune Burgaard, Peter Nøbbe, eller nogle af de andre finaledeleagere, der skulle videre til Stockholm. Det blev i stedet Phi Ly, der vadede direkte ind fra gaden og tævede alt og alle i Tekken 5. Kampene rasede ellers godt og grundigt i runderne op til finalen, og selvom flere også gik sejrrikt ud af deres kampe, så var det svært at holde pusten hele vejen. Specielt Rune Burgaard virkede skuffet over sin tidlige hjemsendelse og sagde:

"Hvad gjorde jeg egentlig forkert? Jeg blev for nervøs og begyndte at lave for meget af det samme halloj, for mange af de samme

tricks, men mest af alt var det nervositeten. Jeg har nemlig spillet med Jan før, og har egentlig aldrig haft nogen problemer med ham. Men når man bliver presset, så bliver det lige pludselig svært." Selv Peter Nøbbe, der havde tævet en tidligere Danmarksmester, kunne ikke gå distancen. Han sagde bl.a.:

"Jeg røg ud til en bedre spiller end mig, så det er der ikke noget at gøre ved." I sidste ende blev det Phi Ly, en decideret outsider, der ikke havde deltaget i de landsdækkende indledende runder, der gik videre til finalen i Stockholm. Her kom han op mod Norges Espen Hauge og Sveriges Jonathan Wåhlistedt, der dog var tydeligt mærket af, at skulle spille den nordiske finale i forlængelse af det svenske mesterskab. Her tabte han til danske Phi Ly, mens vores danske udsending måtte bide i støvet overfor Norges Espen Hauge, der om nogen har tjek på Tekken.



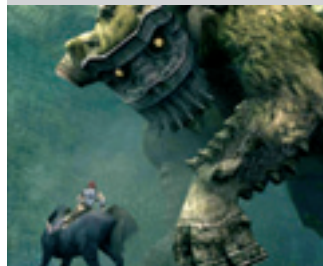
Tempo_Nyheder

Zombien Stubbs slæber sig til Europa

Efter længere tid i spillimbo står det nu klart at Stubbs the Zombie: Rebel without a pulse, fra Wideload Games, der som bekendt er stiftet af Alex Seropian, en af de oprindelige folk bag Microsofts guldkalv Bungie Studios, er på vej til Europa med lidt hjælp fra udgiveren THQ. Spillet er annonceret til Pc og Xbox og forventes på gaden engang i midten af november. Vi glæder os meget til at se nærmere på spillet og vil naturligvis have en anmeldelse af det fodslæbende spil klar så snart det overhovedet er muligt.

Holdet bag Ico er klar til PS3 og PSP

Det lader til at Fumito Ueda og hans talentfulde hold (Ico og Shadow of the Colossus) er mere end klar til næstgenerationskonsollerne. I hvert fald kunne han i et interview med Dengeki PlayStation meddele at han, meget naturligt,



ser frem til at lave spil på både PS3 og PSP, men at der ikke ville komme et spil ud af bestræbelserne lige med det samme. Ueda udtrykker i interviewet også en stor interesse for at lave spil på PSP'en, men siger at maskinen mere indbyder til ikke-realistiske spil og at et evt. PSP-spil bl.a. kunne have figurer med enormt store hoveder. Shadow of the Colossus, hans seneste spil, lanceres i Europa i februar år 2006.

Ingen PlayStation 3 før år 2007?

Mens Sony stadig ikke vil ud med hvornår PlayStation 3 lanceres og udelukkende holder sig til "foråret 2006", så har Microsofts engelske chef Neil Thompson intet i mod at udtale til bl.a. det britiske branchemagasin MCV. Han mener nemlig ikke PlayStation 3 når til Europa før år 2007. MCV citerer endvidere en "chef hos en stor udgiver" for at sige, at han ikke ville være forbausset, hvis PlayStation 3 først lanceres i foråret 2007 i Europa. Indtil videre er det tænkbare scenario at PlayStation 3 lanceres et eller andet sted i april/maj næste år i Japan, at maskinen herefter tager turen til USA og udgives i august/september for herefter at vende blikket mod Europa.

700.000 solgte Advent Children film

Det lader til at Square Enixs andet CGI-udspil Final Fantasy VII: Advent Children allerede nu klarer sig langt bedre end biografilmene Final Fantasy: The Spirits Within. I hvert fald nåede salget af filmen forleden 700.000 solgte eksemplarer og det er efter kun en måned på butikshylderne. Tallet består både af den regulære DVD-udgave, UMD-udgaven til PSP og en speciel Limited Edition-version. Sidstnævnte er en lækker boksudgave bestående af bl.a. filmen, en figur, en kasket, t-shirt, keyring, manuskriptet og masser af features og trailers. Og så naturligvis det originale Final Fantasy 7.

S.T.A.L.K.E.R. f.o.r.s.i.n.k.e.s. i.g.e.n.

Ja, så er det sket igen. Efter utallige forsinkelser og udskyldelser, ser det nu ud til at THQ og GSC Game Worlds millionsatsning S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chanobyl endnu engang er faldet for tidsgrænsen. Holdet bag spillet ønsker ikke at kommentere præcis hvilket problem projektet nu er havnet i, men indrømmer at spillet ikke er på gaden får engang i år 2006 - og tidligst engang fra oktober 2006. Hvem sagde Duke Nukem Forever?

Sony overvejer Guild Wars-strategi

Efter den solide succes som ArenaNet har haft med Guild Wars, så lader det nu til at Sony overvejer at bruge samme metode. Firmaet vil simpelthen skabe et online-spil, hvor det eneste du betaler for er selve spillet, hvorefter alle timerne online er gratis, ganske som i Guild Wars. Der hvor der i stedet tjenes penge er på udvidelser, nye våben og verdener. Sony Online Entertainment er allerede i gang med et sådan spil og det forventes på gaden næste efterår. Vi holder øjne og øre åbne og vender tilbage når vi ved mere.

Tetsuya Mizuguchis Lumines hitter

Det helt brillante puzzle-spil Lumines ser endelig ud til at have fået vind i sejlene. Efter kun at have solgt 70.000 eksemplarer i hjemlandet, sikrede spillet sig et salg på 300.000 solgte eksemplarer i USA. Forleden rundede Lumines så 180.000 solgte spil i Europa og dermed når spillet op på intet mindre end 550.000 solgte eksemplarer, hvilket er uendelig flot. Gamereactor kvitterede i øvrigt med et flot 9 ud af 10 mulige til spillet i vores august-nummer.



Fem minutter med...

Bjørn Madsen, spildesigner på Perfect Dark Zero hos Rare i Twycross, England

Din første konsol var?

- Den allerførste konsol, hvis jeg må udvide definitionen en lille smule, var en Nintendo "Game & Watch" Fire. Og det bedste af det hele var, at den kom ud af det blå. Min mor, som arbejdede som sundhedsplejerske, syntes ikke lige at det var god opdragelse at sætte børnene til at spille, men en dag sneg min bror, far og jeg os ud af huset og vores far købte et Game & Watch bip-bip spil. Jeg kan forestille mig, at der faldt brænde ned, men min bror og jeg opdagede det aldrig, for vi sad fuldt optaget med at redde folk, der hoppede ud af et brændende hus.

Det første spil du købte?

- Da vores familie købte en Amstrad CPC 664, fulgte der en spilpakke med, der indeholdte Jet Set Willy, Daley Thompson's Decathlon, Beach Head og Sabre Wulf. Sabre Wulf blev skræmmende nok, kodet af de to fyre, jeg arbejder for i dag. Hold op jeg vold-spillede det spill!

Hvilket spil venter du mest på?

- Så er det nok nu, jeg ikke brorde sige Kameo og PDZ, ikke? Det passer nu engang. Hvis Microsofts spil er diskvalificerede, så er det nok udvidelsen til Battlefield 2. Jeg har den her drøm, selvom jeg ved det aldrig bliver til noget, om at spille en fuld tidslinje i Civilization 4, når det en gang er på gaden.

Det mest overvurderede spil?

- Hele Metal Gear Solid-serien. Det er kvalitetsspil, helt sikkert, men jeg har det ligesom om, jeg spiller en animéfilm uden undertekster. Alle sammen har dårlig frisure, og det meste af det de siger, går ind af det ene øre og ud af det andet.

Hvad er dit seneste spiløb?

- Jeg arbejder heldigvis for et firma, som giver os masser af gratis spil, så det er egentligt et stykke tid siden, jeg har købt et spil. Jeg tror det var Battlefield 2, som jeg virkelig må prøve at se, om jeg kan finde mere tid til at spille.

Det mest underurderede spil?

- Et sharewarespil der hedder Wonderland. Det er ikke fordi det er undervurderet, men snarere, at det slet ikke bliver anmeldt. Uafhængige udviklere har det rigtig svært med at skabe opmærksom om deres spil, uanset hvor gode de er. Wonderland er lige så godt for børn og voksne; det er nuttet, sjovt, giver hjerne-gymnastik og mange timers underholdning.

Verdens køligste spilkarater?

- Prinsen fra Prince of Persia. I det øjeblik han bliver smidt ned i fangekælderen, begynder han at løbe hen imod udgangen. Så snakker vi altså om en fyr, der aldrig tøver!

Favoritkonsol?

- Jeg burde nok sige et eller andet retro, men jeg må indrømme, det er Xbox. Der er intet, der slår Colin McRae med en god controller, eller Halo for den sags skyld. GameCube-konsollen kommer nok på andenpladsen. Er der nogen, der ikke kan lide cel-shaded Zelda?

Favoritkonsol?

- Dungeon Siege II, Conker: Live & Uncut og Battlefield 2. En gang imellem kan du også se mig spille en smule The Sims 2.

Bjørn lægger i øjeblikket sidste hånd på Rares Xbox 360-spil Perfect Dark Zero, der på gaden d. 2. dec.

MÅNEDENS MINUS

Brændte skiver

Vi modtager tit toptitlerne på hjemmebrændte, halvsloje billige DVD- og CD-Rom'er, der bare ikke virker. Tjek lige skidtet inden I sender det asted ikke venner?

S.T.A.L.K.E.R.

Der er vist ingen tvivl om at GSC GameWorlds ventede FPS-oplevelse er ved at blive denne tids Duke Nukem Forever. Kan det snart blive mere pinligt...

Rockstar

Intet Liberty City Stories før lanceringsdagen, siger Rockstar. Derfor ingen anmeldelse i magasinet.

Debug PlayStation 2

Efter fem hårde år dør vores maskiner langsomt, men kan vi få nye? Nej, da det er da nærmest umuligt... eller?



Shadow of the Colossus

Efter at have tævet de første seks kolosser er der ingen tvivl. Dette bliver en af næste års helt store spiloplevelser.

Snigskytterfler

Vores kærlighed til snigskytterfler er blusset op igen efter vi forleden lod Rebellions Sniper Elite snurre i vores Xbox. Vi har dig i sigtet!

Game Boy Micro

Lille, nuttet og med en klar skærm. Så skal der spilles masser af Advance Wars.

Xbox 360 debug

Vi har undersøgt kontraktten i blod og ventur nu bare på at den kommer med posten. Muligheden for selv at lave screendumps direkte fra maskinen er en genistreg.

Go Sudoko!

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

Tomb Raider Legend

Vi er blevet inviteret en tur til USA for at se nærmere på alle herlighederne og vi glæder os allerede som små børn.

Static & Nat III

Dansk hiphop med attitude der holder hele vejen. Denne månedens magasin er skabt med skiven buldrende i baggrunden hele tiden. Yo...der!

November

Perfekt til masser af gaming.

MÅNEDENS PLUS

Tempo_GRTV

ANA FUGL GLÆDER SIG TIL VINTEREN

Er der noget bedre end at kravle ind under tæppet og nyde et rigtig godt spil?



Endnu en travl måned på Gamereactor er gået. Det nyeste herinde er, at vi har fået mikroovn og kan nu nyde lækre, lune mikroovns retter fra nærmeste supermarked... MUMS? Så for tiden bliver de vigtigste beslutninger taget over køledisken. Vi har også haft en praktikant herinde i en uge, Lasse Johansen, en kvik ung mand, som har sat sit præg på vores hverdag og i forummet. Efteråret er gamernes sæson, og der er ikke noget bedre end at sidde pakket ind i dyner med varm kakao, chips, smøger og chokolade på stuebordet og spille det spil, som man har i konsollen for tiden. Jeg har brugt utallige timer på Star Ocean, men bliver lidt utålmodig en gang imellem, for undertiden sker der ikke særlig meget i spillet, og jeg sidder og ønsker, at jeg havde en trampolin jeg kunne hoppe lidt på, bare for at røre mig lidt og få nogle aggressioner ud. Det er så desværre også årstiden til at finde gummirøjserne og regntøjet frem fra gemmerne. Vi er på vej ind i den mørke tid, men heldigvis er der også masser af nye spil og GRTV, som kan forsøde hverdagen.

Der er blevet lavet en masse fede GRTV-programmer, bl.a. har Thomas Tanggaard og Benke Lemne været i Amsterdam for at dække X05, og der er et interview med Ben Mattes om Prince of Persia: The Two Thrones, bare for at nævne et enkelt. Vi har også fået en ny media-player, som gør det lettere og mere overskueligt for vores seere at finde de programmer, de vil se, og jeg har fået en ny medvært, Casper Dam. Sammen skal vi udforske nye terræner. I har masser at se frem til i november; J-Popcon bliver afholdt i Valby og Casper og jeg skal ind og tjekke det ud, og hvis I er heldige smider vi nogle klip af os, syngende karaoke, ind over et af programmerne - og mon ikke, der også kommer et nyt Bloopers show? Casper søger i øvrigt også hardcore spillere, som er medlem af en klan eller et guild til et spændende nyt program, så hvis du er interesseret, så tjek det ud på GRTV. Ikke nok med det, så er vi også i gang med at få et lanceringsevent op at stå, i forbindelse med vores blad, så I kan komme og prøve nogle af de nyeste spil og få stukket bladet i hånden på vej ud. Så hold øje med nyt om det på Gamereactor.net. Der er i det hele taget en masse nyt, så husk at kigge med. GRTV er jo til for dig.

_Ana Fugl

"EFTERÅRETS HIDTIL BEDSTE ACTIONBRAG."



"Storslået actioneventyr"

Helle Siim, Dagbladenes Bureau



"Masser af charme, humor og effektiv action"

Kent Hansen, Jydskevestkysten



"Zorro i topform! Eventyr, action og ikke mindst humor"

Claus Hesselberg, TV2 Lorry/Brunch



"Fyldt med humor og action"

Louise Kilde Saunfved, Udban



"Farverig fornøjelig og fuld af formidabel energi"

Ebbe Iversen, Berlingske Tidende



"De flotteste og mest gennemførte stunts i lang tid"

Maja Scholtz, Filmland



"Efterårets hidtil bedste actionbrag."

Johan Albrechtsen, Filmz.dk

ANTONIO BANDERAS

CATHERINE ZETA-JONES

LEGENDEN OM ZORRO

SE DEN I BIOGRAFERNE NU

Se den i: Imperial, Palads, Cinemaxx, Biocity Tåstrup, Kinopalæet Lyngby, og i yderligere 45 biografte landet over



www.SonyPictures.net



PIXELERET KÆRLIGHED

Når først tonerne af musikken lyder

Kumar fortæller om underlægningsmusikken til hans liv og hylder samtidig 15 års spilhistorie

Det er svært at fatte, at det næsten er et år siden... Det er november 2004 og jeg vandrer rundt i Paris' gader, mine fødder nærmest slæber sig hen af asfalten på en gåtur, der bl.a. har inkluderet en spontan grillbar-konkurrence i Street Fighter 3 (jeg tabte... igen og igen) og et kig på byens mange seværdigheder. Pludselig trækkes jeg med ind på et værtshus, jeg den dag i dag bare ikke kan huske navnet på. Med en øl i hånden, kravler jeg op ad trappen til første sal, hvor jeg bliver mødt af en mand, der sidder og spiller på en grøn melodica til glæde for alle i rummet.

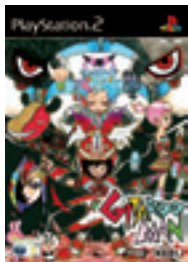
På det tidspunkt vidste jeg ikke, at denne mands unikke forståelse af musik, ville få spilverdenen til ikke bare at ende som den centrale del af mit liv, men også være underlægningsmusikken til den. Manden hed Tanguy og med hans lille Ukulele-orkester spiller han musik fra computerspil med en sådan overbevisning, at jeg her et år senere, har lyst til at spæne tilbage til Paris, vælte op af trappen og kysse ham på læberne. Problemet er nok, at han ikke kan huske mig og at det et eller andet sted også ville være en smule underligt.

Når jeg tænker tilbage på det, og jeg kan naturligvis ikke vide dette med sikkerhed, så må computerspil og musik engang været kollideret med Buckner og Garcias "Pac-Man Fever", der indeholdte så klassiske linier som "I've got Pac-Man fever, Pac-Man fever, I'm going out of my mind." Præcis hvordan et halvfjerdsår disco-nummer så blev til Aphex Twins hjernevidende Pac-Man gennem Marcus Brigstokes ofte misforståede joke "Computer games can't affect kids that much.", aner jeg ikke. Jeg mener, hvis Pac-Man i virkeligheden smittede af på os, så ville vi jo alle fare forvildet rundt i nogle dunkle rum, æde løs af piller og lytte til ensformig musik – og det gør vi jo ikke, eller?

Hvad jeg til gengæld ved, er, hvor meget der er tilgængeligt på nettet for den lytter, der vil gøre spillemusik til underlægningstonerne i deres liv. Mens sites som det fabelagtige <http://www.C64audio.com> sælger CD'er med klassiske C64 numre fra så velkendte lydtrøldmænd som Martin Galway, endda spillet på Galways helt egen C64, og andre tilbyder både software og musik, så du kan lytte til de velkendte NES-melodier, naturligvis i nærmest perfekt gengivelse, så har jeg altid været mere interesseret i cover-versioner.

Et af de mest interessante aspekter ved gaming, er, hvor svært det er at værdsætte det hele, hvis man er en del af det. Når en eller anden teenager hører "Anarchy in the UK" første gang og virkelig kan mærke i mellem-

LAD MUSIKKEN VÆRE MED DIG HELE VEJEN



Gitaroo Man

Dette er helt klart et af de bedste musik-spil nogensinde. Som U-1 udstyres du med en guitar og når mørkets kræfter så kommer og banker på din dør, så er det bare med at fyre op for spaden og give dem kam til håret. Du må ganske enkelt ikke gå glip af dette helt eminente spil. Musik og gameplay går op i en højere enhed og bliver til noget fantastisk.



Ico

Sonys sælsomme Ico er et tydeligt bevis på at musik skal bruges med omtanke. For det meste løber du rundt i de tomme slotsange, med kun lyden af fodtrin omkring dig.



Shadow of the Colossus

Et andet spil fra samme hold der tilgængeligt indeholder et af de mest fantastiske lydspor nogensinde er Shadow of the Colossus. Smukke fløjter blander sig med store orkesterbrag og ekstrem solidt komponerende melodier.



Tomb Raider

Intet, absolut intet kan slå Nathan McCrees uddødelige toner fra det allerførste Tomb Raider. Musikken bruges kun i visse situationer, men passer perfekt til det enkelte øjeblik og er med til at skabe en helt unik atmosfære hele vejen.



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

gulvet, hvad det gør ved ham, så behøver han bare at finde sig en guitar og klippe løs på den med fingrene. Ja, han behøver ikke engang have alle sine fingre. Django Rienhart klarede sig helt fint med kun to af den slags. Men når selv samme teenager spiller, lad os sige, Wario Ware (vis pixelerede og snotforvirrende gameplay er mindst lige så hovedløst som det bedste fra Sex Pistols), så er det svært at overskue de kræfter, der er lagt i at skabe præcis sådan en oplevelse. Ja, det er faktisk en smule skræmmende. Og hvordan får man så sluppet de følelser løs?

"I sidste ende handler det faktisk bare om hvordan jeg får det når jeg hører Mario Land City Spleen med Tanguy"

Måske er det bare mig, og det her er ikke for at latterliggøre de mange væsentlige mod og remake-grupper, der huserer på nettet, men antallet af helt fantastiske spillemusik-coverbands er proportionelt med, hvor let det i realiteten er at samle en guitar op og så ellers hyldte guruer som Shigeru Miyamoto og Yu Suzuki.

Tag nu f.eks. The Minibosses, der er et af de mest hylede spillemusik-coverbands overhovedet, og det er selvom deres website (<http://minibosses.com/>) er hurtigt smidt sammen og relativt ufærdigt. De er udelukkende interesserede i NES-covers og deres katalog indeholder bl.a. et isende koligt og ekstrem lækkert medley af Metroid, Metroid/Kraid. For fans af Megaman, er der ingen vej uden om Bubble Man-nummeret, der uden tvivl er noget af det bedste jeg nogensinde har hørt. Deres nærmeste "konkurrenter" i en slags Blur/Oasis 1996 britpop Battle of the Bands, må utvivlsomt være de fire drenge fra Californien i The Advantage (du kan finde deres rodede og mindst lige så ukomplette site på <http://www.theadvantageband.com/>). Deres Nintendo-covers er teknisk set helt fantastiske

og koligt tilbagelænedede i forhold til The Minibosses nærmest bragende kompositioner. Og den helt store fordel (advantage, fik du den?) ligger i, at det faktisk stadig er muligt at få fat i deres CD, der indeholder et glædesudbrud af en coverversion i Bubble Bobble-temaet.

For at være helt ærlig, så har jeg ikke skrevet denne klumme for at det skulle handle om dem, på samme måde som det ikke skulle handle om Press Play on Tape, et band du med sikkerhed kender, da de kommer fra København (tjek dem ud på [http://www.press-](http://www.press-playontape.com/)

[playontape.com/](http://www.press-playontape.com/)). I sidste ende så handler det faktisk kun om, hvordan jeg får det når jeg hører "Mario Land City Spleen" med Tanguy Ukelele-orkester. De stille instrumenter, der nærmest synger til hinanden og de klarer stemmer, der varsler om introduktionen til Super Mario Land, er for mig lyden af solens stråler, der rammer LCD-skærmen på min helt nye Game Boy tilbage i 1990 på en varm sommeraften. Mine øjne befinder sig nærmest inde i spillet og alle mine sanser kører på højeste niveau, og det simple, men samtidig underskønne Gumpei Yokoi-producerede spil flyder nærmest ind i kroppen på mig. Det er hvordan Tanguys version af temaet til Space Harrier, nærmest lyder som en dunkel undergrunds-arkadehal i Blackpool, der hiver mig tilbage i kabinettet med mine hænder krampagtigt fastholdt i et jernreb omkring joysticket. Gør spillemusik til underlægnings-tonerne til dit liv. Besøg The Tanguy Ukelele Orchestra på <http://www.miniclash.com/tuo/> **Mathew Kumar**

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

BASERET PÅ EN SAND HISTORIE

BESAT

THE EXORCISM OF
EMILY ROSE

BIOGRAFPREMIERE 11. NOVEMBER

15



EN HELT ANDEN MENING

Kom nu endelig ikke for tidligt til resten af dit liv

Fremtiden banker på, eller gør den nu også det? Ikke ifølge Thomas Tanggaard

"Jeg synes det er godt, at de har et forspring.". Ordene siver lige så stille og roligt ud af munden på Anders Lauge Madsen, redaktøren for GameZone, mens han hanker op i hans taske og begiver sig mod udgangen – og han er ikke den eneste, der har det sådan. Efter en noget langtrukken præsentation af Xbox 360 i hjertet af Amsterdam, slentrer vi sammen ned af en bred grussti. Hans ord indrammer meget fint den generelle stemning mange af spiljournalisterne imellem. Microsoft har underleveret. De har punkteret den helt naturlige livscyklus for en konsol og skal, med alt hvad den kan trække, simultanlancere Xbox 360 i henholdsvis USA, Europa og Japan. Det er en ambitiøs plan, der bakkedes op af et gennemført og endnu mere ambitiøst Xbox Live-tiltag, men spillene mangler i den grad den sidste polering, måske et mindre kvantespring i visse projekters tilfælde, for at overbevise os om, at den anden december er dagen, hvor næste generation starter.

Den amerikanske gigant har naturligvis ikke fået det lettere ovenpå Sonys åbenlyse store David Copperfield-trylleshows fra årets E3-messe, hvor stort set alt, hvis ikke alt, var CGI-sekvenser og ikke havde en dyt med virkeligheden at gøre. Phil Harrison ville naturligvis ikke ud med sandheden, men som interview efter interview gjorde ham mat i knæene, blev det åbenlyst, at PS3 ikke får et spil, der ligner den omtalte Killzone-video. Det var ikke in-game, det kunne ikke spilles sådan og i øvrigt havde flere engelske CGI-specialister ikke kunnet holde munden lukket på messen. Således blev det klart, at Axis Animations fra Glasgow stod bag den ekstremt flotte, men absolut ikke spilbare Killzone-film. Imens forsøgte Microsoft at holde sig for gode til den slags røgslør. De lod spilpressen gribe joypaddet og tage turen gennem de tidligere koder, spil, der på det tidspunkt, ironisk nok, blev drevet af stærke Power Mac's. Der var ingen sammenligning og efter messen stod det klart, at Sony havde vundet første omgang. De havde vundet på præsentationen og brolagde nu vejen med skyhøje forventninger. Urimelige forventninger.

Desværre er det Microsoft, der nu kommer til at bøde for det. Firmaet stikker, som den første af tre konsolfabrikanten, nakken helt frem og søsætter i december deres bud på en næstegenerationskonsol. Og det er med de helt store armbevægelser. To forskellige pakker, trådløse joypads, en 20GB harddisk, en langt mere omfattende Xbox Live-del – og jeg kunne blive ved. På et punkt, og det er nok det væsentligste, ser fremtiden dog ud til at lade vente på sig. Og misforstå mig nu ret. Xbox

ER DETTE VIRKELIG FREMTIDEN?



Kameo

Efter tre platformskift er Kameo endelig klar til at indtage verdens mange hjem. Det ser ikke rigtig "næstegenerationsagtigt" ud, men det virker som et gennemført action-RPG med en rigtig god humor.



Gears of War

Det kommer først i slutningen af år 2006, men så lander et ægte næstegenerationsspil så også endelig. Eminent grafik, helt fantastisk action, omslutende lyd og masser af solid AI, gør uden tvivl Epic Games Gears of War til et spil der kan flytte konsollerne fra butikken og hjem i de mange stuer.



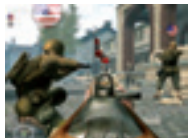
Metal Gear Solid 4

Metal Gear Solid-serien har altid testet Sonys maskiner af rent teknisk og der er ingen tvivl om at Metal Gear Solid 4, der indeholder en ældre version af Snake, kan blive et af de spil der for alvor viser hvad en PlayStation 3 kan. Hideo Kojima er vel reelt også den eneste producer der indtil videre har vist at hans spil rent faktisk både ser og lyder så godt som det gør i traileren – det blev nemlig vist frem i real-time og ikke som en tandløs CGI-film.



Perfect Dark Zero

Nintendo 64-spillet har stadig klassikerstatus, men der skal virkelig til at ske store ting, hvis Rares opfølger Perfect Dark Zero skal ende som andet end en maveplasker. Kedelige baner, ubalancerede våben og en, i næstegenerations termer, kedelig grafik, skuffede mange af messesgæsterne ved X05. Værst af alt var dog multi-player delen der virkede halvfærdig og uninspireret.



Call of Duty 2

Et perfekt eksempel på at Xbox 360 i første omgang er som en stærk Pc. Forskellene mellem Pc og Xbox 360-udgaven er minimale og har du bare et nogenlunde nyt grafikkort i din Pc, vil du have set det meste af det før.

360 har kapaciteten til at levere ægte underholdning i en helt ny klasse. Det er en maskine vis visioner nok skal huse store klassikere, og det er en konsol vis succes uden tvivl bliver større end den eksisterende Xbox. Men denne jul får Ken Kutaragi desværre ret. Xbox 360 er Xbox 1.5, og årets X05 understregede dette på mest skuffende vis. Perfect Dark Zero er stadig spillet der landede på maven med et ordentligt knald, Project Gotham Racing var mere poleret, fyldt med utallige, metervis flere polygoner og nærmest olielinsende biler, men når man bragende ind i den nærmeste barriere, så faldt hastigheden og det hele hakkede. Desuden var AI'en ikke et klap bedre, til trods for de mange flere regnekræfter. Microsofts bedste kort på hånden var Kameo, et spil der har skiftet format tre gange og som, ifølge Peter Moore, er både bredden og dybden i spilkataloget. Det er usandsynligt, at Kameo kan hive børnefamilierne ind over. Kameo er Microsofts bud på Zelda, men Microsoft har ikke Nintendos etablerede fanbase.

Værst af alt er dog ikke, at Xbox 360 denne jul kommer til at skuffe, nej, det værste er at det behøvede den ikke at gøre. Uanset kvaliteten af tredjepartsprogrammer og Microsofts massive støtte til udviklerne, så vil det tage de fleste udviklere et par år at finde ind til kernen i maskinen. Det kan ikke forceres i jagten på markedsandele og muligheden for at være først ud af starthullerne. Det vil tage tid at få pudset spilkoncepterne helt af, hive de sidste dråber blod ud af maskinen og derved levere et vaskeægte næstegenerationsspil. Det er derfor, at Epic Games utvivlsomt kommer til at lægge en samlet spilpresse ned med Gears of War næste år. Det er derfor, at Biowares Mass Effect virkelig ligner gudernes søde nektar, og Silicon Knights Too Human er et seriøst bud på fremtiden. Men det er næste år. Nøjagtig som Crackdown, Halo 3, og hvad giganten ellers har i ærmet, så sker det først i slutningen af næste, det år, hvor hele branchen fra spilmagasiner til butikker og kunder, reelt er klar til at begive sig ind i

fremtidens spiljungle. Ikke nu hvor vi snubler over enhver lille gren.

Dette år må du nøjes med spil, der enten ligner eller er marginaler flottere, bedre og større end deres PC-fætre. Det er ikke ligesom springet fra PlayStation til PlayStation 2, eller hoppet fra Nintendo 64 til GameCube. Jo, smider du tekniske briller på og begynder vi at rode rundt i tekniske fagtermer som multi-pass effekter og geometry instancing, så kan Xbox 360 i virkeligheden nogle imponerende ting – du sælger bare ikke spil på det og slet ikke, hvis de flottere overflader kun kan ses af den mest garvede spiljournalist på et femtentusind kroner dyrt fladskærms-tv. I virkeligheden er det heller ikke sådanne ting, den brede forbruger, dem der langt hen af vejen skal investere i en Xbox 360, går efter. De skuler til prisen, ser på grafikken og overvejer så om det er fremtiden. Bagefter overvejer de, om den bør koste så meget og bliver sikkert enige med sig selv om, at de kan vente.

Jeg ved godt at det lyder enormt vredt, typisk vrisssende og uendelig spiljournalistagtigt, at se alt med solbriller på, men uanset hvordan man vender og drejer det, så er denne jul ikke året, hvor næstegenerations-spillene indtager hylderne. Denne jul kan du læne dig tilbage i læderstolen og nyde grafisk flottere versioner af eksisterende Xbox-spil på din dyrt indkøbte fladskærm med trådløse joypads, men fremtiden får du ikke lov til at opleve for engang i slutningen af år 2006.

— Thomas Tanggaard

Thomas Tanggaard er Gamereactors daglige redaktør for såvel det trykte medie som online-sitet www.gamereactor.net. Alle meninger og holdninger i klummen er udelukkende hans og deles ikke nødvendigvis af resten af redaktionen.



Flot ser det ud når bilerne i Project Gotham Racing 3 drøner ned af asfalten, men når du rent faktisk tager joypaddet i hånden, så er virkeligheden en helt anden. Nedsættelser i hastigheden, biler der stadig lyder som en støvsuger og middelmådig AI, står stadig på menuen. Og nej, Killzone 2 kommer aldrig til at se sådan ud når du spiller (lille billede)



RAMMSTEIN

THE NEW ALBUM **ROSENROT**
OUT OCTOBER 31ST

Beta-test

Gamereactor tester kommende spil

Indhold

Gears of War, Mass Effect,
Too Human, TOCA Race Driver 3,
Dead Rising, We Love Katamari.



□ Format XBOX 360 □ Udvikler EPIC GAMES □ Udgiver MICROSOFT □ Genre ACTION □ Udgivelse EFTERÅRET 2006

Gears of War

Epic Games viser, hvordan næste generation bør tage sig ud på Microsofts Xbox 360

Varmen er trykkende i det lille rum. Spiljournalister fra hele kloden skubber til hinanden for at få en bare rimelig plads i sofaen eller på de billige plastikstole, mens en synlig træet Cliff Bleszinski, eller Cliffy B som han også bare kalder sig, forsøger at få samtlige clip-on mikrofoner til at sidde nogenlunde fast i hans t-shirt. Forventningerne til Gears of War var allerede før X05 enorme, men efter et par halvlunkne dage på messegulvet, hvor reaktionerne til de mange såkaldte næstegenerationsspil har været yderst beherskede, så er det blevet op til Epic og Cliffy, at redde Microsofts ære og vise at den kommende konsol ikke bare er Xbox 1.5. Og det gør han overbevisende.

Gears of War handler om Marcus Phoenix, en tidligere militærfange, der kastes ind i kampen mod The Locusts, en samling væmmelige monstre, der reelt kun burde eksistere i de mest ubehagelige mareridt. Nu er de imidlertid virkelige og godt på vej til at udrydde den menneskelige race, så det er med is i maven at Marcus og hans soldaterkammerat Dom, samt resten af Delta-kompagni, begiver sig mod en emulsionsfabrik, der pludselig er blevet overrendt af nogle mystiske væsner. Reelt skal vi til at se introduktionen fra gårsdagens pressekonference en gang til, men det har jeg ikke det fjerneste imod. Af en eller anden grund kan jeg slet ikke få nok af Gears of

War. Så jeg sætter mig til rette i sofaen, klar til at blive underholdt endnu engang.

Demoen starter med at en enorm, pansret bil bremses hårdt op i en mudret skov, mens regnen siler ned. Med en klassisk "hiss"-lyd åbnes døren til køretøjet og ud træder de tonstunge Gears, en betegnelse for fremtidens soldater, der er en del af forsvarsheden Cog, og som reelt er det sidste forsvar mod de invaderende Locusts. "Alt det her afvikles direkte på den færdige Xbox 360-hardware, og det kører naturligvis i real time", siger Cliffy B. og smiler stolt. Han griber joypaddet og styrer langsomt Marcus mod den mørklagte fabrik. Rustningen glimter i lyset fra bilen, regnen rammer barken på træerne og vandrer ned mod jorden, mens et par lyn slår ned forude. Atmosfæren er tryllebindende og den visuelle side af Gears of War er ekstremt indbydende. Marcus går forsigtigt frem mod den nærmeste lagerbygning og i skæret fra et lyn skimter vi i et splitsekund et eller andet på en rusten rørledning. Der er ingen tvivl, der foregår et eller andet på emulsionsfabrikken. Pludselig kommer det til ildkampe mellem den udsendte Gears-delning og de lyssky Locusts. Et slimet og ekstremt aggressivt væsen udsender en skingrende lyd og sprænger en del af pærerne i fabrikshallen. Visse steder er nu helt mørklagte og det er sådan The Locusts bedst



NETOP ANNONCERET - Voodoo Nights

Fra holdet bag Cold War, kommer nu Voodoo Nights, der i første omgang er annonceret til Pc og Xbox 360. Spillet lover at udnytte den såkaldte "makker"-feature ved at lade dig skifte gnidningsløst mellem spillets to karakterer. Udgivelse i år 2006.



NETOP ANNONCERET - They Hunger: Lost Souls

Oven på en lang række ikke-kommercielle udgivelser, giver amerikanske Black Widow Games sig nu i kast med deres første reelle betalingspil. They Hunger: Lost Souls hedder Pc-spillet, der trækkes af HL2-motoren og som lanceres i november.



Den visuelle stil blander Epic Games typiske våben og tungtbevæbnede karakterer med et udpræget osteuropæisk banedesign. Det er en besnærende cocktail der virkelig tager fordel af maskinens kræfter.

kan lide det. "Læg mærke til at lyset konstant blinker på fabrikken. Det er fordi stedet mangler en kærlig hånd, og det er faktisk også en gameplay-finesse", fortæller Cliff ivrigt. "The Locusts opererer bedst i mørket, så du kan kun vide dig sikker, hvis du holder dig i lyskeglerne. Nogle gange er dette ikke engang nok, nogle af de mindre væsner, dem jeg kalder Wretches, kan udsende et højfrekvenskrig der smadrer lamperne i et område, hvilket gør at du må ty til nødblus eller antændt inventar.". Cliffy guider Marcus ned gennem fabrikens dårligt oplyste korridorer og holder udelukkende fjenderne tilbage med veltilrettelagte skud fra hans shotgun.

Alligevel handler Gears of War ikke om at løbe hovedkulds ind i stimer af fjender. Marcus og Dom er nødt til at søge dækning og skyder du fra en position bag f.eks. en kasse, så er chancerne for at ramme mindre. Det samme gælder, hvis du løber; præcisionen mindskes betragteligt og strategien går af fløjten. Her bryder Stephen Superville, spillets AI-programmør ind og forklarer præcis, hvad der skiller Gears of War ud fra mængden; "Ud over den tilrettelagte scriptede AI, der naturligvis er nødt til at være der, fordi vi fortæller en historie, så kan fjenderne reagere intelligently på alt, hvad du måtte kunne finde på. De ved f.eks. at et væltet bord kun giver dig beskyttelse i få sekunder, de koordinerer deres angreb mod dig og vil sågar prøve at flanker dig."

Og kedeligt bliver det aldrig. Selvom demoen kun viser et minimalt udsnit af den færdige oplevelse, ser jeg Marcus lege skydetelt med en håndfuld Locusts, mens han siddende i en gammel minevogn, langsomt kører længere ind i fabrikken. Uhyggen er i højsædet, der er spandevist af action og grafikken blæser derudad, glat, detaljeret og uendelig smuk - uden tvivl det jeg forbinder med et næstegenerationsspil.

Jeg går fra præsentationen af Gears of War fuld af forventning til Xbox 360. Microsoft skal lige igennem et første år, der utvivlsomt ikke byder på den slags spil, hverken jeg selv eller andre forbinder med en ny generation af konsoller, men når næste efterår banker på døren, så vil Gears of War vil utvivlsomt være et af det mest eftertragtede stykker elektronisk underholdning til formatet.

_Thomas Tanggaard

Gamereactor siger: Gears of War lugter af næstegenerationsmateriale fra den overdådige grafik til lyden og den skræmmende kompetente AI. Sådan skal fremtiden se ud.

Mass Effect

Canadas bedste historiefortæller tager på rumrejse

□ Format XBOX 360 □ Udvikler BIOWARE □ Udgiver MICROSOFT □ Genre ROLLESPIL □ Udgives ÅR 2006

Star Wars: Knights of the Old Republic katapulterede Bioware ind på Xbox-konsollen med et brag, der kunne høres flere galakser væk. Og selvom firmaet efter min mening underleverede med Jade Empire, så var mine forventninger til deres seneste, og indtil X05 hemmelige spilprojekt, skyhøje.

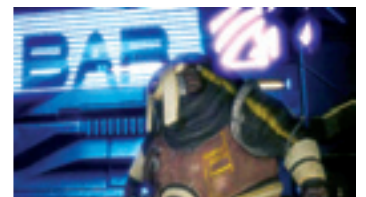
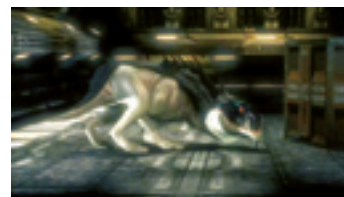
Alle spiljournalister havde forventet sig et nyt kapitel i Knights of the Old Republic, et genfundet samarbejde mellem Lucas Arts og Bioware. I stedet fik vi Mass Effect – og den slags overraskelser er som regel en del bedre. Mass Effect er firmaets til dato mest ambitiøse spilbedrift. Spredt over tre eventyr, der gerne skulle udgives med et års mellemrum, giver Mass Effect dig mulighed for at skubbe hele menneskeheden rundt ved hjælp af dine intergalaktiske beslutninger. Du er selv kaptajnen Specter, der leder en mindre gruppe fredsbevarende tropper på et enormt rumskib. Hvor du vil flyve hen og hvordan du vil løse eller tilspidse situationen i universet, er op til dig – deraf titlen Mass Effect. Alt hvad du gør, har vidtrækkende konsekvenser i det store, mørke ingenting. Det er holdet bag netop KOTOR, der tager sig af dette Xbox 360-spil, så vi ved med sikkerhed, at det er i gode hænder.

Det er også stensikkert, at spillets grundlæggende rollespilsfacetter er i orden. Krydret af med tusindvis af tilpasningsmuligheder, våben og et ikke-turbaseret kampsystem, skulle Mass Effect gerne tiltale mere og andet end den gængse rollespiller. Du guider nemlig dit hold af soldater rundt udelukkende ved hjælp af ret enkle kommandoer. Dertil kommer, at kampene udspiller sig på nærmest action-facon. Der er absolut ingen ventetid og skyder du med din laserriffel, så sker det øjeblikkeligt.

Visuelt er spillet også af en helt anden kaliber end både Star Wars: Knights of the Old Republic og Jade Empire. Stilen er tidlig Buck Rogers fusioneret med Månebase Alpha, hvilket betyder masser af tætsiddende, hvide drager med fartstriber og et nærmest retrofrækt våben og miljødesign. At spillet også bevæger sig ud af helt nye veje i forhold til at formidle følelser, var helt åbenlyst under min korte præsentation. Mass Effect er stadig mere end et år fra udgivelse, men ligner her halvandet år inde i udviklingen, en helt naturlig og ekstrem flot evolution af rollespilsgenren. Spillet har i hvert fald potentialet til at ende som det mest livagtige, episke og omfattende rollespil nogensinde.

_Thomas Tanggaard

Gamereactor siger: Sprudlende, flot og episk rollespil med masser af nye tiltag og en ekstrem smuk visuel overflade. Vi glæder os allerede.



Mass Effect, vil som Too Human, lanceres i trilogi-form. Mellem udgivelserne vil den canadiske udvikler endvidere udgive masser af ekstra materiale via Xbox Live, så du aldrig keder dig.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



NETOP ANNONCERET - Stubbs the Zombie

Efter længere tid i spillimbo, har THQ netop meddelt, at de tager sig af Wideload Games første spil til Pc og Xbox med titlen Stubbs the Zombie: Rebel without a Pulse. Spillet er skabt af Alex Seropian, en af stifterne bag Bungie og forventes på gaden i november.



□ Format XBOX 360 □ Udvikler SILICON KNIGHTS □ Udgiver MICROSOFT □ Udgivelse VINTEREN 2006



Too Human

Silicon Knights tager sig kærligt af nordisk mytologi i et yderst ambitiøst projekt

Klokken er et par minutter i et, da Bengt Lemne og jeg selv forsigtigt banker på døren til båsen, hvor Silicon Knights holder til. Vi står ikke på listen over folk, der bare kan snige sig ind til en privat præsentation, men det har ikke stoppet os tidligere, og det gør det heller ikke i dag. Vi er ganske enkelt nødt til at se Too Human og høre alt om dette ambitiøse spil. Hvad har drengene fundet på denne gang?

Heldigvis er der gået et eller andet galt. Præsentationen skydes i gang uden en eneste anden spiljournalist er til stede, og selvom Dennis har været i gang siden klokken otte, så trøstespiser han hellere et par småkager mere i stedet for at tage en regulær pause. Han giver os i stedet en forklaring på præcis, hvilket slags spil Too Human er: "Too Human er spillet, vi har villet lave siden 1993. Det var før vi overhovedet overvejede at lave Legacy of Kain. Spillet handler grundlæggende om, hvad der sker når teknologien invaderer vores samfund, hvad det egentlig vil sige at være menneske og hvad en menneskelig sjæl overhovedet er.", siger Silicon Knights præsident Dennis Dyack, mens han retter på brillerne. Vi sidder i en trang og uendelig varm bås, mens tung housemusik pumper løs lige uden for døren. Men før holdet overhovedet kunne kaste sig over hjertebarnet, så kom der både et Metal Gear Solid-projekt og et fremragende gyserspil "i vejen". Firmaet samarbejdede nemlig med

Hideo Kojima på GameCube-udgaven af Metal Gear Solid: The Twin Snakes og fik flere gode råd og fiduser med på vejen fra selveste Shigeru Miyamoto, når det gjaldt Eternal Darkness. Det er de erfaringer, der nu pøses ned i Too Human, der har været intet mindre end tolv år undervejs.

Too Human foregår i en fjern fremtid, hvor enorme krige over tusinder af år, langsomt men sikkert har fremprovokeret en istid. Menneskeheden er på retræte og har bygget resterne af deres civilisation på Aesir-teknologien. Aesirerne er samtidig de guder, der forsøger at beskytte menneskene mod for længst glemte kamprobatter, der efter adskillige tusind år i dvale, nu er vækket til live og skånselsløst jagter menneskeheden. Du spiller Balder, en af de sidste bastioner mod robotterne, og du er samtidig den gud, der er mest menneskelig. "Alt hvad I har set indtil videre, også den korte trailer, er in-game. Vi har naturligvis leget lidt med kameravinklerne, men det er sådan Too Human kommer til at se ud. Vi bruger Epics Unreal 3-motor, retter den så til og forbedrer den en hel del, specielt med henblik på vores kamera- og kampsystem." forklarer Dennis. "Helt grundlæggende så er det et actionspil, der blander nærkampe med skyderi, og faktisk på en måde man aldrig har set før. På det her projekt samarbejder vi sammen med nogle af Hollywoods og Hong Kongs allerbedste



SPILFORSINKELSE - Ghost Recon Advanced Warfighter

Du kan godt strege Ubisofts tredje Ghost Recon-spil fra din indkøbsliste. Den franske gigant har nemlig meddelt at Ghost Recon Advanced Warfighter ikke længere er en lanceringstitel, men i stedet udsendes i februar år 2006.



NETOP ANNONCERET - FIFA Street 2

FIFA Street har tilsyneladende været en stor succes for Electronic Arts og enhver succes følges altid op af en fortsættelse - i dette tilfælde FIFA Street 2. Det er EA Canada der står for udviklingen af spillet, der er på gaden i år 2006.



For di Silicon Knights ikke skal bruge en masse kræfter på det teknologiske aspekt (holdet bruger Unreal 3-motoren) så er tiden i stedet gået med at øse på med historie, animationer og lækker grafik.

stunthold, alt sammen for at få de mest overbevisende og glatte animationer, der nogensinde er set i et spil." Holdet Dennis snakker om er FAST, der bl.a. har stået for koreografien i The Chronicles of Riddick, Bulletproof Monk og Hero. Og hvis det går som Silicon Knights håber på, så skulle det gerne udmønte sig i et af de mest omfattende, dybe og givende kampsystemer nogensinde. En mulighed for helt gnidningsløst at sammensætte en lang række ekstravagante bevægelser til en flot kampstil. Sammen med det massive fokus på kamera-systemet, skulle det gerne sikre, at Too Human ikke bare ligner, men også føles som et vaskeægte næstegenerationsspil. Dennis kalder ideen for interaktiv kinematografi: "Når du spiller Too Human, så vil det føles som at spille en film, for dem der sidder ved siden af vil det føles som at se en film, bortset fra at det hele er interaktivt og kontekstsensitivt. Det er et ekstremt intelligent kamera vi har med at gøre og jeg tror virkelig at det er noget, der vil blive lagt mærke til når spillet lanceres.", siger Dennis Dyack.

At Silicon Knights har store planer for Too Human kan også ses på manuskriptet, der breder sig over tre spil. Ideen er at det første spil i trilogien skal lanceres engang i løbet af vinteren år 2006, og herefter vil der over de to næste år slippes yderligere to spil i serien. Selv multiplayer, som Dennis dog ikke vil kommentere endnu på grund af spillets tidlige stadie, vil være en stor del af oplevelsen. Silicon Knights forsøger altid at fremelske de komponenter i et spil, der er vigtige i forhold til konsollens publikum, og mens Metal Gear Solid-samarbejdet handlede om at forfine det cinematiske look, så er der ingen tvivl om, at Xbox Live er Microsofts helt store force, hvilket meget naturligvis har fået holdet til at bruge mange ressourcer på at skabe en balanceret og interessant multiplayer-del, der kan spilles over Xbox Live.

Vi forlader Dennis Dyack med skyhøje forhåbninger til Too Human. Nordisk mytologi blandet med et cinematisk kamera, en storstilet historie og et sirligt udvalg af velkoreograferede animationer, kan være det der skal til for at katapultere både Silicon Knights og Microsofts Xbox 360 ind i rampelyset. Svaret får vi i slutningen af år 2006.

Thomas Tanggaard

Gamereactor siger: Smukt, ambitiøst og storstilet actionspil, der blander nordisk mytologi med robotter, en istid og tusindvis af velkoreograferede animationer.

We Love Katamari

Den rullende prins vender tilbage til jorden

Format PS2 Udvikler NAMCO Udgiver NAMCO Genre ACTION Udgivelse FEB 2006

Da prinsen var færdig med at rulle den mægtige magnetkugle og stjernerne igen fyldte himlen, syntes alt endeligt at være som før igen. Men jammerskrig fra jordens befolkning og ønsket om flere eventyr med prisen og magnetkuglen, var mere end universets konge kunne holde til, og snart var prinsen igen på vej mod jorden. Sådan lyder forhistorien til We Love Katamari, og hvis naiviteten allerede her har afskrækket dig, så vil spillet sikkert også gøre det. For alle os andre venter der dog et eventyr ulig alt andet du har spillet.

Katamari Damacy var et af de mest charmerende bekendtskaber, jeg havde fornøjelsen af at spille på min PlayStation 2 sidste år. Når jeg ikke nynnede med på det vanedannende soundtrack, var jeg fortryllet af den pastelfarvede verden og det originale gameplay. Med tændstiktynde ben, rund krop og ovalt hoved, skubbede den lille prins rundt på en magnetisk kugle, som sugede alt til sig. Jeg startede med mindre ting som knappenåle og viskelæder, men som kuglen voksede sig større, voksede også dens magnetiske kræfter, og snart kunne intet skjule sig for prinsen og kuglen. Kuglen skulle ruller fordi prinsens far, universets enevældige hersker, som kun snakkede i scratch-lyde, ved et uheld havde ødelagt alle stjernerne på himlen. Stjernerne blev erstattet af de kugler, prinsen havde rullet, og alle var glade, alle undtagen de europæiske PlayStation 2-ejere, som aldrig fik lov at nyde spillet, fordi ingen gad udsende det herhjemme.

Dette er en opfølger, og det ville det være synd at sige, at der er sket særligt meget nyt i We Love Katamari, men da det kun er ganske få herhjemme, der prøvede det originale spil, vil det ikke betyde noget. Dette er jeres første chancen for at prøve noget helt andet. Med de to analogpinde styrer du miniput-prinsen rundt på de forskellige baner, der oftest byder på en tidsgrænse indenfor hvilken, du skal have fået magnetkuglen op i en udvalgt størrelse. Målene varierer en smule fra bane til bane, men det grundlæggende tema forbliver det samme, uden på noget tidspunkt at blive kedeligt.

Du vil med sikkerhed aldrig have prøvet et spil som We Love Katamari før, og chancerne er foruroligende små for, at du inden for den kommende årrække vil få chancen for at prøve et spil som We Love Katamari igen. Vores beta-version har nu snurret i maskinen i en uges tid, og det er simpelthen umuligt at modstå på nuværende tidspunkt. Kombinationen af originalt gameplay, grafik og lyd, samt den ekstremt enkle og naive humor, er så opkvikkende, at vi ikke kan huske, hvornår vi sidst har set noget så anderledes og forfriskende. Magnetkuglen ruller videre og vi kan ikke vente på den færdige version.

Thomas Nielsen

Gamereactor siger: En miniput-prins og hans kugle viser, at spiloriginaliteten stadig stortrives hos visse udviklere. Glæd dig til næste års syrede oplevelse.



Katamari Damacy fik aldrig chancen i Europa til trods for de flotte anmeldelser og mange priser. Nu har EA imidlertid taget toeren under vingene, og det betyder at du næste år kan rulle derudad.



NETOP ANNONCERET - Forbiddene Siren 2

Det oprindelige Forbiddene Siren var en sælsom oplevelse. Spillet fokuserede mere på at undgå monstrene i mørket end at høvle dem ned med alskens isenkram - og det lader til at skrækkeskapaderne fortsætter sådan med Forbiddene Siren 2, der står til udgivelse engang i år 2006.

Beta-test

Gamereactor tester kommende spil



Der mangler ikke realisme i dette tredje spil. Hvis du spiller med simuleret skadesmodel og de normale opsætninger, kan du let ende ude i sandfanget. Tungen skal holdes lige i munden.

□ Format PS2, XBOX, PC □ Udvikler CODEMASTERS □ Udgiver CODEMASTERS □ Udgivelse FEBRUAR 2006

TOCA Race Driver 3

Codemaster tilbyder igen spirende talenter en virtuel racerkarriere med masser af udfordringer

Jeg kan ligeså godt krybe til korset med det samme: Jeg er et håbløst racingvrag. Får jeg ikke lov at slå mig løs på den binære asfalt med jævne mellemrum, begynder mine hænder at ryste, blodkarrene i mit hoved trækker sig sammen, og jeg får en ustyrlig lyst til at fylde mit legeme med varme kastanjer, og så går det først helt galt. Jeg er endt i situationen talrige gange, for som med en ond omgang tømmermænd har jeg det med at glemme, hvor slemt det egentligt er.

Sidst jeg mærkede symptomerne og burde have smidt Gran Turismo på, ignorerede jeg følelsen og så i stedet et afsnit af Friends. Set i bakspejlet var det utilgiveligt dumt, og de forbipasserende, som så mig samle kastanjer med en sjældent set iver på den lokale legeplads, har nok også tænkt deres.

Nu jeg er godt i gang med at afsløre mine inderste hemmeligheder, skal det også frem, at jeg ikke er lige imponeret af alle racingspil. Hvis du læste artiklen om emnet i oktober-magasinet, hvor vi kårede tidernes bedste spil i genren, så hører jeg til blandt simulationsentusiastene. Ridge Racer, Outrun og WipeOut er klassikere, men de keder mig. Når bilen føles som om, den er forsynet med pigdæk, og udvikleren bare ikke har forsøgt at skabe en bilfysik med vægtfordeling, G-kraftpåvirkning og hvad der ellers

dertil hører, så har jeg ikke den store lyst til at spænde sikkerhedsselen og jage pedalen i bund. Det virker nytteløst og som om, at realismen er ligeså fraværende som i Pac-Man. Jeg ved, jeg træder mange arkadefans over tærerne, men sådan er det, når man lægger sandheden på bordet.

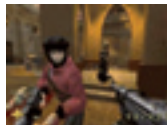
Til gengæld har Gran Turismo, Enthusia, GTR og TOCA Race Driver realisme, om end i varierende mængder. Efter at have haft en tidlig kode af Codemasters seneste historiedrevne racer i maskinen vil jeg mene, at TRD3 placerer sig et sted mellem GT og GTR. Et DTM-løb i Tom Kristensens Audi på Nürburgring burde ikke være så vanskeligt. De fleste fardjævre kender allerede banen ud og ind – inklusive undertegnede – men det hjalp mig ikke i nævneværdig grad. Selvom jeg fik en raketstart og overtog 3-4 modstandere på de første 30 meter, gik det allerede galt i indbremsningen til første højresving. Jeg mistede bagenden og snurrede ud i sandfanget.

Med list og lempe fik jeg langsomt guidet bilen tilbage på asfalten, men i næste sving fik mine sandede og nedkølede dæk bilen til at overstyre kraftigt med endnu en snurretur til følge. Havde jeg ikke slået den simulerede skademodel fra, var det tvivlsomt, om jeg overhovedet havde kunnet vende tilbage til asfalten. Der er ingen tvivl



NETOP ANNONCERET - Crackdown

Crackdown eller Riot Act som spillet vil blive kaldt i Japan, er Real Time Worlds første spilbedrift på Xbox 360. Spillet er en fusion af GTAs åbne gader, toon-shading og superkræfterne fra diverse superhelte-spil. Det er ude næste år.



NETOP ANNONCERET - Castle Wolfenstein

id Softwares velkendte Castle Wolfenstein-serie får endnu en omgang, denne gang på Microsofts kommende Xbox 360. Der vides pt. intet om det næste kapitel i serien, men Todd Hollenshead og drengene står klar med mere nazi-action næste år.



TOCA Racer Driver 3 indeholder en bred vifte af biler og ræs. Du kan bl.a. sætte dig bag rattet på Monster trucks, Quad bikes, Dirt buggies, gokarts og Formel 3-biler. Bilerne er opdelt i 35 forskellige klasser og spredt sig over 160 mesterskaber. Du kommer ikke til at savne udfordringer.



om, at tyske touring cars er benzindrevne monstre, der skal tæmmes, før man kan udnytte kræfterne under motorhjelm. Det forhold gengives godt i TRD3.

Det gik bedre i det europæiske V6-mesterskab for Renault Clio'er på Brands Hatch Grand Prix-banen. Det kompakte karosseri, den bedre vægtfordeling og de væsentlig færre hestekræfter, gjorde det noget nemmere at holde mig på asfalten og opnå en god placering. Et indycar-løb, et GT-løb, et australsk V8 Supercars-løb, et løb for Mercedes W25-modellen fra 1930'erne og et offroadløb for Mitsubishi EVO IV- og Subaru Impreza 22B-modellerne, var også tilgængelige i denne beta-version, og som TOCA-debut er jeg positivt overrasket over, at Codemasters kan gabe over så mange forskellige discipliner, uden at nogle af dem falder igennem.

I alle ovennævnte løb oplevede jeg god kørefysik, i snit 20 biler på banen ad gangen, en aggressiv AI, mærkbare forskelle på de forskellige biler og masser af mulighed for at tune og tilpasse bilopsætningen, så den passer til temperament og køreforhold. Så hvis du har bare den mindste interesse i simulerede racerløb, så ser der uden tvivl ud til at være en omfattende palette der her serveres.

Der lader også til at der er masser at gå i krig med i den færdige version. Alt fra monstertrucks over quad bikes og dirt buggies, til gokarts og Formel 3-biler fordelt på 35 klasser og 160 mesterskaber, er inkluderet, og der er 45 baner og forskellige variationer af samme, som i virkelighedens verden. Grundet den nye skademodel kan du ikke bare punktere hjulene og krølle karosseriet, men også beskadige motor og gearskifte, hvilket af naturlige årsager forværrer chancerne for at komme på podiet.

Det eneste problem, jeg kan øjne i denne beta-test kode, er grafikken. Den kan ikke betegnes som imponerende. Nok er det unfair at sammenligne med Gran Turismo – ikke mindst på grund af de mange biler på banen samtidig – men ikke desto mindre har Polyphony vist, hvad maskinen kan, og det kan Codemasters ikke presse ud af Sonys aldrende konsol. Både biler og baner virker som et flashback til år 2002, hvis vi lige ser bort fra GT3. Ikke desto mindre glæder vi os her på redaktionen til at få fingrene i det færdige produkt, som er sat til udgivelse i slutningen af februar 2006. Hvis en beskeden grafisk flade viser sig at være TOCA 3's største problem, så ser fremtiden slet ikke skidt ud for det fartglade sim-publikum, og der kan naturligvis nå at ske meget på de næste tre, fire måneder.

Henrik Bach

Gamereactor siger: Alt tyder på, at Codemasters har endnu en omfattende racerperle under opsejling. Nu mangler vi bare at holdet pudser grafikken en smule af.

Dead Rising

Fodslæbende action i det gamle indkøbscenter

Format XBOX 360 □ Udvikler CAPCOM □ Udgiver CAPCOM □ Genre ACTION □ Udgives ÅR 2006

Capcom er om nogen det firma, der introducerede os for de fodslæbende zombier i spilsammenhænge. Gennem et hav af mere eller mindre succesfulde gyserhistorier, har jeg fået lov til at hugge, skyde, trampe og brænde diverse udøde i småstykker – og med Resident Evil 4 nåede deres udskejelser det absolutte toppunkt. Måske er det derfor, at Keiji Inafune, manden bag bl.a. Megaman og Onimusha 3, slet ikke syntes at lægge nogle reelle kræfter i Dead Rising.

Spillet er en tro kopi af George A. Romeros Dawn of the Dead, hvilket indebærer, at du er spærret inde i et kæmpe indkøbscenter, med tusindvis af udøde summende konstant omkring dig. Eller det vil sige, det var meningen, men som jeg når til bunds i mine spørgsmål til Inafune, så falder snakken mere og mere på begrænsningerne, han har været nødt til at indføre i udviklingen af Xbox 360-spillet. Der vil nok ikke være tusindvis af zombier tilstede på skærmen hele tiden, får han mumlet, nok nærmere hundredvis – og givetvis i den lave ende af den skala. Det er egentlig også ligegyldigt for mig, for efter at have prøvet det på gulvet aftenen før, så nærer jeg ikke meget håb for Dead Rising. Det føles mest af alt som en blodig omgang Dynasty Warriors, blottet for spænding eller gys.

"Jeg stillede mig selv et spørgsmål", siger Keiji Inafune; "Jeg ville se hvad der skete med et almindeligt menneske, der smides ind i en ualmindelig situation. Hvordan tackler man sådan en situation?" Svaret, tror jeg faktisk, jeg selv har på rede hånd. Man samler øjensynligt alskens skidt og skrammel op fra gulvet, og går så ellers bare i gang med at søndertæve alt med en underlig kulør og et søvndyssende tempo. Og det er reelt, hvad Dead Rising handler om. I rollen som journalisten og fotografen Frank, ender du bag et indkøbscenters polerede facade, kun bevæbnet med et kamera og hvad der ellers kan rives fri fra væggen, eller findes på gulvet. Hvad du laver derinde er op til dig.

Desværre var den halve time med Dead Rising, som jeg kunne møve mig til på det propfyldte messegulv, et skuffende bekendtskab. Kontrollen var upræcis og uendelig enkel. En knap til at banke løs på de nærmest opløste udøde, og en til at hoppe med. Resten er bare gentagelse på gentagelse. Mest skuffende var dog, at Frank aldrig sloges med mere end tre-fire zombier på en gang. Resten stod pænt og ventede i baggrunden, som statister i en decideret pinlig Bud Spencer-film. Spillet udgives engang i starten af næste år, og til den tid vil vi så forhåbentlig få et mere nuanceret billede af Capcoms første Xbox 360-spil.

Thomas Tanggaard

Gamereactor siger: Dead Rising ligner indtil videre en vaskeægte dødrøver, der virkelig har brug for en blodtransfusion for overhovedet at stå på benene.



“AS CLOSE TO WAR
AS YOU’D EVER
WANT TO GET.” — Official Xbox Magazine





SEQUEL TO THE GAME OF THE YEAR

CALL OF DUTY 2 ^{OF} ★★

Infinity Ward returns with more cinematic intensity and chaos than ever before, in World War II's most climactic battles. Join your squad and choose your single-player missions, or go online for intense multiplayer action.

www.CALLOFDUTY.com



Call of Duty® 2 © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Infinity Ward. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. This product contains software code from id Software, Inc. © 1999-2005 id Software, Inc. NVIDIA, the NVIDIA Logo and the Way to Play! Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

activision.com

Verdens 12 bedste rollespil

Drabelige dueller, ondskabsfulde bosser og fabelagtige eventyr. Vi har fundet verdens 12 bedste rollespil frem og fortæller alt.

Græd du da Aeris døde for øjnene af dig? Brugte du måneder på at jage selv de meste løse rygter på nettet ned, i håbet om at du på en eller anden måde kunne bringe hende tilbage til livet? Holdte du ud ved så længe du overhovedet kunne i Final Fantasy VI i håbet om at Shadow kunne nå ombord på din ballon? Fortabte du dig fuldstændig i Chronos tidsrejsende eventyr og sad du nærmest selv med klap for øjet og krumsablen fremme, mens du spillede dig igennem Skies of Arcadia? Det gjorde vi og det er først når man som spiller har været helt derude, først når alt andet omkring dig forsvinder i en tåge, at du for alvor opdager hvad et rigtig godt rollespil kan tilbyde den hærdede eventyrer.

At lave lister over ting er ikke en rimelig måde at graduere ens forhold til ting og specielt i denne måned, hvor genren er rollespil har det været svært at give slip på sit hjertebarn i jagten på en strømline, kort liste. Hvordan får man f.eks. Grandia, Suikoden og Dark Chronicle ind på en plads, hvis der kun er 12 af slagsen og hvor sætter man overhovedet en stopper. Er Zelda f.eks. rollespil? Hvorfor kom Phantasy Star Online ikke med og hvad med Baldur's Gate? Nej, denne måned har været den sværeste hidtil. Eventyr som Final Fantasy VII, hvor Cloud bliver en del af Avalanche, drager ud på eventyr, mister Aeris og får hævn over Sephiroth er ikke bare et spil, det er en oplevelse.

De fleste af redaktionens hoveder sad limet til skærmen ude af stand til at gøre andet end at smøre et par madder og hælde et nyt glas sodavand op. Et

par af os forlod slet ikke lejligheden i de fjorten dage eventyret varede – og det var ikke første gang. Desværre er rollespillet også en flygtig sag for mange. Barrikaderet på teenageværelset med ugers sommerferie eller bare fritid, havde vi ingen problemer med at spendere flere hundrede timer i jagten på ufattelige rigdomme eller verdens største skurk. Vi havde ingen steder vi skulle være og intet der skulle ordnes. Tilværelsen var så uendelig let at overskue.

I dag er rollespil noget vi forgæves forsøger at presse ind i en hektisk hverdag, hvor indkøb, børnepasning og kæresten også skal have plads. Det er eventyr der konstant sættes på stand-by, mens truende deadlines og moder overtager kalenderen – og når man engang vender tilbage, så skal der et større notearbejde til at finde hoved og hale i eventyret. Aftner bliver brugt online på Gamefags i håbet om at en enkelt passage kan få én tilbage på rette spor – nogen gange sker det aldrig og derfor ender spillet på hylden som eventyr vil aldrig oplevede.

Med kåringen af Verdens 12 bedste rollespil siger vi samtidig også farvel til denne artikel-serie. Vi kunne blive ved med at remse vores yndlingsserier op, men man skal stoppe et eller andet sted og det har vi valgt at gøre med rollespillene. Men frygt ikke, vi vender tilbage med flere lister, denne gang bare på nettet, hvor du så også selv på et tidspunkt selv kan være med et at udvælge de spil du anser for at være de absolut bedste. For du har sikkert også en del favoritter, har du ikke? Tak for denne gang og på gensyn derude.





12 Shining Force II

FORMAT Megadrive **UDGIVER** Sega ÅR 1993

Efter en lidt sløj og kedelig start med Shining in the Darkness, fik Segas serie for alvor tyngde og med Shining Force II nåede den et højdepunkt. Med nærmest tegneserie-lækker grafik, en masse karakterer, der kun kunne anskaffes ved at tage på et væld af sidemissioner og en vedkommende historie lykkes det Shining Force II, at hive os væk fra Final Fantasy-spillene.



11 Phantasy Star IV

FORMAT Megadrive **UDGIVER** Sega ÅR 1994

Segas rollespilsrumserie startede ikke som et online-spil, men som en regulær offline-affære, der skulle sætte en stopper for Squares dominans på markedet. Der var tale om et traditionelt eventyr, men i en tid hvor alt var spundet omkring middelalderen, magi og drager viste Phantasy Star at der også var plads til et rumeventyr. Solid underholdning hele vejen.



10 Planescape Torment

FORMAT PC **UDGIVER** Interplay ÅR 1999

Intet nærmer sig Planescape Torment, når det kommer til dystert gameplay og historie. Du vågner op i et rum med en masse zombies ude af stand til at huske hvem du er, og som der rippes op i fortiden strømmer minderne så frem. Planescape var stort set det mest omfattende, anderledes og dybe spil du kunne komme i nærheden af og dets muligheder syntes uendelige.



09 Baldur's Gate

FORMAT PC **UDGIVER** Interplay ÅR 1998

Det er ikke muligt at lave en RPG-liste uden at få smidt Baldur's Gate i gryden. Spillet der foregik i den omfattende rollespilsverden Forgotten Realms, var fyldt til bristepunkt med eventyr af enhver art. Alle de væsentligste steder var genskabt med sans for selv den mindste detalje. Et ambitiøst eventyr der stadig står distancen den dag i dag.



08 Skies of Arcadia

FORMAT Dreamcast **UDGIVER** Sega ÅR 2000

Segas vidunderlige Skies of Arcadia smed dig ned på dækket af et flyvende søroverskib og ud i en vidunderlig verden i kampen mod Valua-empiret. Designet var præget af pangfarver, smukke og opfindsomme karakterer samt et solidt kamp-system. Historien indeholdte en mængde drejninger og overraskelser og så var spilllets sidemissioner små eventyr i sig selv. Helt klart værdt at få fingrene i - måske på GameCube?



07 Neverwinter Nights

FORMAT PC **UDGIVER** Atari ÅR 2002

Under rustningen på Neverwinter Nights dunkede hjertet fra Dungeons & Dragons seneste regelsæt og det gjorde en verden til forskel. Alene kunne du spille dig gennem mere end et 60 timer langt eventyr, mens du med venner og en god portion eventyrlyst kunne skabe dine helt egne historier. Neverwinter Nights var aldrig Pc'ens flotteste spil, men det var uden tvivl et af de allermost fængende - og vi spiller det skam stadig.



06 Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

FORMAT Super Nintendo **UDGIVER** Square/Nintendo ÅR 1996

Den første og eneste gang de to japanske giganter arbejdede sammen var tilbage i 1996, da Square og Nintendo i fælleskab udgav Marios første rollespils-escape i en dengang imponerende pre-renderet grafik. Her var alt hvad hjertet kunne begære. Faretruende slotte, frodige skovstier og brandvarme lavahuler - og specielt atmosfæren gjorde Marios eventyr til et meget vellykket projekt. Blændende oplevelse.





05 Secret of Mana

FORMAT Super Nintendo UDGIVER Square ÅR 1993

Endnu et Square-spil og endnu et forrygende eventyr. Secret of Mana var det, så vidt vi kan huske, første rollespil der gav to spillere muligheden for sammen at gå på eventyr. Eventyret var blændende, uendelig smukt og til tider helt overraskende og det er svært ikke at huske tilbage på Secret of Mana som et af den tids allerstørste eventyr. Selv i dag har spillet en lang række kvaliteter som andre forsøger at kopiere sig til.



04 Final Fantasy IV

FORMAT Super Nintendo UDGIVER Square ÅR 1990

Det tredje spil der kom til Vesten, og paradoksalt nok det sjette spil i serien, forbløffede alle med en fantastisk historie, sat i en verden hvor magi var en forbudt og sjælden ting. Skurken var den klovnagtige Kefka, der på trods af sit udseende ikke var til at grine af. Han var gennemsyret ond, og man var glad da han endelig bed i græsset efter en lang kamp med alle dine karakterer. Ærgerligt at spillet aldrig blev udgivet i Europa.



03 Star Wars: Knights of the Old Republic

FORMAT Xbox UDGIVER Lucas Arts ÅR 2003

Efter et utal af skuffende Star Wars-spil, så viste Bioware sent i år 2003 hvordan et intergalaktisk eventyr kunne tage sig ud. Fyldt til randen med missioner, sidemissioner, Sithfyrster, jedi-ridder og en hel galakse at boltre sig i, væltede Knights of the Old Republic en samlet redaktion omkuld med et brag. Dette var alt det vi nogensinde havde ønsket os og vi blev hængende i udkanten af mælkevejen i månedsvis.



02 Final Fantasy VII

FORMAT PSone UDGIVER Square ÅR 1997

Historien om Cloud Strife og hans indlemmelse i Avalanche, er en historie et utal af rollespil-fans har oplevet igen og igen. Square tog kvantespring i forbindelse med udviklingen af Final Fantasy VII og leverede et af de mest opslugende, dybe og helt igennem smukkeste eventyr nogensinde. Her var overdådig magi, chocoboavl, et utal af opfindsomme karakterer og en vaskeægte skurk. Åhh hvilke minder.



01 Chrono Trigger

FORMAT Super Nintendo UDGIVER Square ÅR 1995

En helt almindelig eftermiddag på det lokale marked under Millennial Fair, bliver starten på et storstilet eventyr med tidsrejser, uforglemmelige karakterer og masser af kampe. Chrono Trigger var og er stadig forud for sin tid. Det var et spil, der legede med hele RPG-genren og som fra første øjeblik vendte den på hovedet. Her var Magic og Techniques, to helt forskellige kampstrategier der skulle beherskes og bruges for at besejre spillets allerstørste skurke. Her var karakterer, opfundet og designet af selveste Akira Toriyama, der til trods for nærmest ikke at udvikle sig gennem hele spillet, virker levende, multifacetterede og med deres helt egen agenda. Og så var der Yasunori Mitsudas udødelige toner i baggrunden. Hvem kan f.eks. nogensinde glemme det afsluttende tema Outskirts of Time eller Chrono Corridor? Det er svært ikke at elske Chrono Trigger uhaemmet og kalde det verdens bedste RPG-spil – mest af alt fordi det er det.

VERDENS BEDSTE ROLLESPI



12+

www.pegi.info

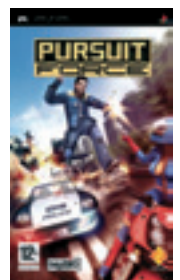


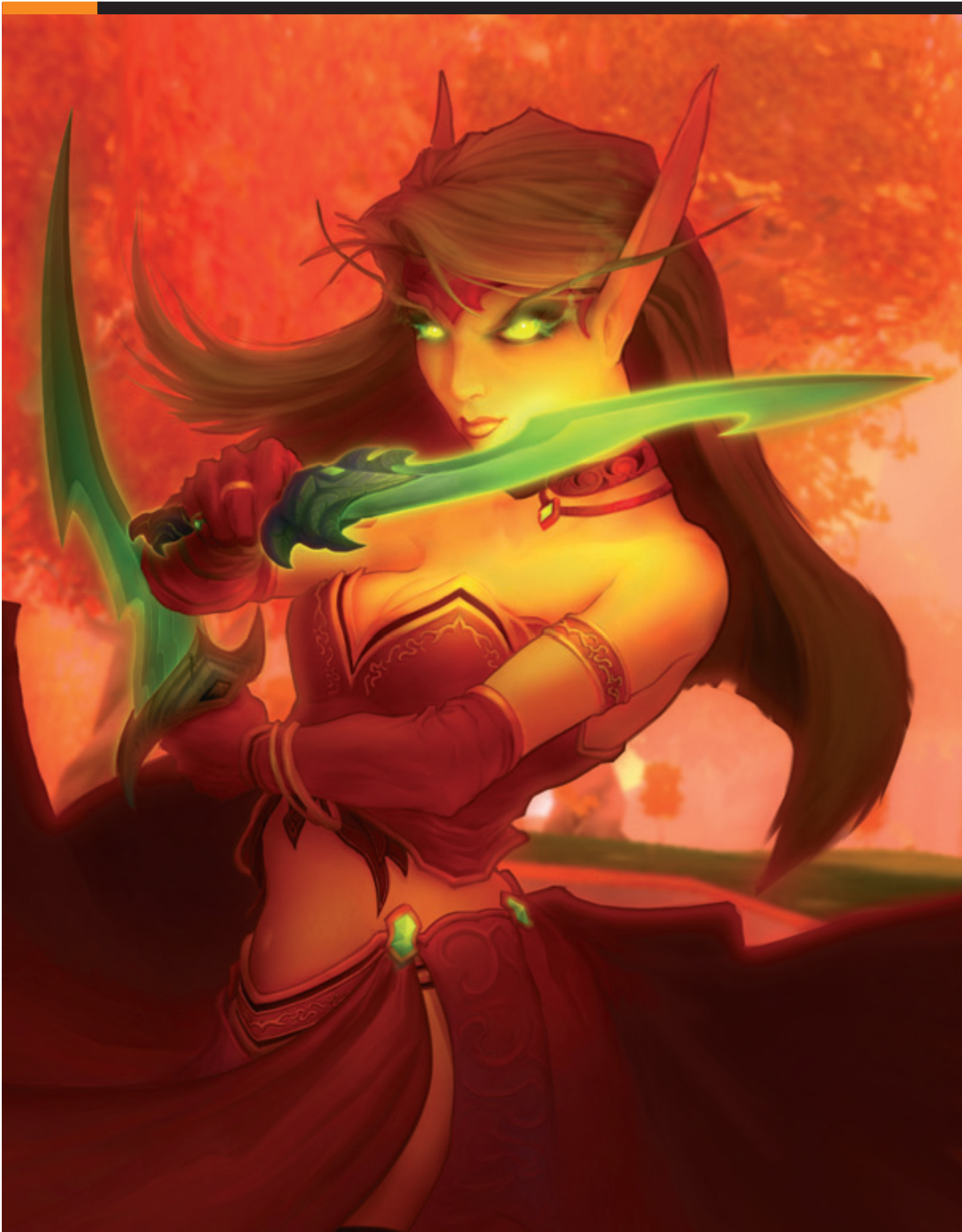
yourpsp.com

PURSUIT FORCE

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

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





Format: PC
Udvikler: BLIZZARD
Udgiver: VIVENDI UNIVERSAL GAMES
Genre: ONLINE ROLLESPIL
Udgivelse: ÅR 2006

Vi har testet:

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Gamereactor tog turen til Los Angeles for, som eneste nordiske magasin, at besøge Blizzard og se hvilke online-eventyr holdet er klar til at fortælle

Tekst og foto: MIKAEL SUNDBERG

Det kan mærkes på Quel'Thalas at elverne er besatte af magi. Ikke nok med at alle træer springer ud i guldfarver, der svæver også små krystaller rundt med forseglede dæmoner i. Blodelverne vil absolut gå langt i jagten på magien.



BLODELVERNE og deres hjemland

Blodelverne er uden tvivl mere enkle i deres bygning end natelverne og har mere naturlige hårfarver. Justin Thavirat, chefdesigneren hos Blizzard, lover dog at der vil være flere farver at klæde sig i end kun rød.

Præcis som med de andre racer starter blodelverne på et ret afgrænset område, hvor fjenderne ikke er særligt aggressive, og hvor du langsomt kan lære de forskellige facetter af spillet. Men inden længe rejser du så ud på din første store rejse. Først går turen til byen Silvermoon, hvor Kael'Thas hersker over de tilbageblevne blodelvere. Allerede fra starten findes der masser af steder at udforske, som f.eks. det nedenstående sted.



har i skrivende stund mere end fire millioner aktive online-spillere, et helt utroligt tal, hvis det sammenlignes med spil som Everquest 2, der tæller sine spillere i hundretusind. Selv koreanske Linage 1

kommer sig af at spillet er så lettilgængeligt, men samtidig dybt og ret avanceret for mere krævende spillere."

Vi sætter os ned i en lille hjemmebiograf, mens Jeff Kaplan og Shane Dabiri, henholdsvis designer og producer, fortæller om den kommende udvidelse. Titlen bliver World of Warcraft: The Burning Crusade, en titel som garvede Warcraft-spillere med sikkerhed kan nikke genkendende til. Det bliver et ret stort stykke reelt indhold, der denne gang skal udforskes. "Vi hæver det maksimale niveau til 70 med denne udvidelse", siger Jeff. "Faktisk handler det om hvor meget nyt materiale der kommer til", indskyder Shane. "Vi vil ikke skabe en ny zone for spillere der er på niveau 60, hvorefter alle bare udvander dertil. Vi giver i stedet spilleren flere områder at vælge imellem".

Det mest åbenlyse tiltag, for jer der endnu ikke har smugkigget på screenshotsne, er, at der er to helt nye racer i udvidelsen. En af racerne er stadig på tegnebordet og kan derfor ikke vises frem i dag. Det eneste jeg får fortalt er, at denne race allerede findes i spillet, men indtil videre ikke har været spilbar. Det er dog ikke de nærmest mytiske pandaer, der minder om samuraier; "Vi ville faktisk ikke kunne sælge spillet i Kina, hvis det var pandaer der rendte rundt og dræbte hinanden.", siger Jeff. Selv håber jeg på, at det er de bjørnelignende pelsklumper, vi får lov til at spille.

Det bliver dog i første omgang Horden, der nu får adgang til blodelverne. Blodelverne var oprindeligt natelevne, men forsøgte sig med magi, noget som de andre elvere så sig sure på. De udviklede sig til højelvere og kaldte sig så senere for blodelvere, som en slags hyldelse til deres faldne kammerater i krigen mod Horden. "Blodelverne er magi-narkomaner", siger Jeff. "De respekterer naturen præcis som natelverne,

Jeg er Telperiel "Silver" Madell. Jeg befinder mig i Blackrock Spire mellem Burning Steppes og Searing Gorge. Jeg har været her utallige gange før, hver gang med nye kammerater, og det har været lige spændende hver gang. Men trods alle mine eventyr længes jeg efter noget mere, et andet sted. Azeroth føles trangt. Varmen fra dværgenes ovne slår op mod mig fra dybet, jeg fjerner håret fra øjnene og tørrer skidtet af mine kinder, samtidig med at jeg løfter min hellebard ned fra sin position på ryggen. På den anden side venter fjenden, bag mig forbereder magikerne sig på endnu en omgang. Da alle har gjort sig klar, stormer jeg som en af de første over broen mod den kamp.

Jeg er Mikael Sundberg. Jeg befinder mig i Los Angeles, Californien. Et velkendt sted for spil- og filmbranchen, så velkendt, at det nærmest ikke føles virkeligt. Dette er det sidste sted på jorden, som jeg forventede at skulle besøge. Jeg landede aftenen før, efter godt tyve timers flyvning, og har faktisk stadig lidt jetlag. Smoggen ligger tykt over byen så langt øjet rækker og varmen er så småt begynde at blive irriterende, specielt da jeg tidligt på formiddagen står foran en anonym kontorbygning ikklædt min sorte Transformers t-shirt. Indenfor hænger der et banner for

"TITLEN BURNING CRUSADE ER TAGET FRA TITANEN SARGERAS OG HANS BURNING LEGION-HÆR"

World of Warcraft, og i hjørnet af lobbyen står der også en figur af Nova fra Starcraft Ghost, naturligvis i normal størrelse. Jeg står foran Blizzards hovedkvarter, og inden længe får jeg lov til at kigge nærmere på udvidelsen til et spil, som jeg har lagt langt over tusind timer i de seneste mange måneder. World of Warcraft

og 2, med ca. to millioner og Final Fantasy XI, med lige under en million, kan ikke sammenlignes med World of Warcraft. Selv Rob Pardo, chefdesigneren hos Blizzard, er overvældet: "Vi havde naturligvis forventet at det skulle gå godt, men specielt i Europa er det gået langt over forventningerne. Jeg tror, det

men samtidig så kigger de på træerne og siger: uden tvivl smukke, men hvordan kan vi gøre dem bedre? De skaber deres hjem og haver ved at manipulere med naturen gennem magi.”

Blodelverne er også en smule mindre en natelverne, og faktisk så er de også en smule mere velskabte og smukke end de ofte dyriske og muskuløse natelvere. Det er naturligvis et designmæssigt valg fra Blizzards side, for at erhverve flere spillere til Horden. ”Folk der spiller en karakter i Horden har indtil videre kunnet lave en minotaur-lignende skabning, et monster med grøn hud, en blå trolld eller en karakter, som er ved at gå i opløsning, men faktisk vil mange spillere gerne have en

”BLODELVERNE ER EN SMULE MINDRE END NATELVERNE OG FAKTISK OGSÅ EN DEL SMUKKERE”

mere normal karakter.” Blodelverne vil naturligvis fra starten have deres egen startzone, placeret i Quel’Thalas længst mod nord i Azeroth. Jeg fik bl.a. lov til at se Eversong Forest, en magisk skov, hvor alt er orange, men også et sted der er forvredet og brændt, fordi Arthas har vandret gennem stedet med sin hær i Warcraft 2: The Frozen Throne. Og det er præcis derfor blodelverne har allieret sig med Horden: de har en fælles fjende i Arthas, og desuden var de udødes leder Sylvanas oprindeligt en højelver. Hele vejen gennem præsentation mærker jeg tydeligt, hvordan Blizzard

bygger videre på deres detaljerede historie og smider om sig med referencer, referencer som gamle spillere kan nikke genkendende til.

Da det bliver tid til at præsentere den nye verden for os dukker Chris Metzen op. Chris ligner med af alt et 80’er rock-fortidslevn med tunge solvkæder og øreringe, men han er givetvis det største nörd i rummet, undertegnet inkluderet. Hans kontor rummer en helt vanvittig blanding spilbøger, Transformer-figurer og andet tingeltangel. Det lykkes ham også kort at kommentere mit Decepticon-logo på t-shirten. Det var ham, der oprindeligt tog den noget skrabede historie fra ettern, ”vi havde orker, mennesker og Stormwind,

det var det”, forklarer Chris og skrev en lille afslutning som indledningen til Warcraft 2. Siden dengang har han været manuskriptforfatter på serien.

Chris rømmer sig og starter: ”Det her bliver en smule kompliceret, men det er okay, for jeg elsker kompliceret”. Titlen Burning Crusade refererer til titanen Sargeras og hans Burning Legion, som holder til i Outland, i det der stadig eksisterer af orkernes gamle hjemstavn Draenor. ”Sargeras er en vældig ondsksfuld... gut. Hans eneste mål i livet er at invadere verdener, tømme dem for magi, bruge al

levende og så rejse videre. De eneste, som nogensinde har lykkes med at stoppe ham, er orkerne og menneskene. Nu er han godt i gang med at åbne nye portaler i Outland og udvider samtidig sin hær markant, så folket fra Azeroth er tvunget til at åbne portalen til Draenor igen for at stoppe ham.”

”Et af problemerne med handlingen i World of Warcraft”, fortsætter Chris, ”er at de nuværende ledere, Thrall, Jaina og Tyrande, er helte. De kan ikke begynde at dræbe hinandens børn, så fungerer universet ikke længere. Men vi vil have at menneskene og orkerne gennemtæver hinanden, for sådan noget er sjovt. Vi elsker vold. Derfor åbner vi porten til den gamle



BLIZZARD Folkene bag spillet

CHRIS METZEN, MANUSFORFATTER

Chris startede med at skrive manualen til Warcraft: Orcs & Humans. Siden dengang har han stået for historien til alle Blizzards spiluniverser: Warcraft, Starcraft og Diablo. Han har også en finger med i spillet når det drejer sig om det kommende kort-spil og de mange bøger.

SHANE DABIRI, PRODUCENT

Produceren bag World of Warcraft er ligesom alle andre hos Blizzard en rigtig gamer. System Shock er en gammel favorit, men lige nu spiller han Battlefield 2, det er altså i de øjeblikke, hvor han ikke spiller videre med sin druide.

Nogle af de højelvere der i dag findes i spillet "opgraderes" til blodelvere, men Chris pointerer samtidig at der vil findes små grupper tilbage, som en slags fortabt race. Sammenligningen med Ringenes Herre-trilogien er mere end slående.





Quel'Thalas er ekstremt smukt i dagslys, men fuldstændigt magisk om natten. Jeff træder forsigtigt for strømmen og pludselig står den underkøllede elver-by badet i det mest fantastiske lys. Der ser enormt imponerende ud.

QUEL'THALAS Et magisk sted

Quel'Thalas ligner ikke noget andet sted i spillet. Blizzard har helt bevidst fordrejet det hele for virkelig at vise hvordan blodelverne har forvandelt naturen med magi. Justin fortæller lidt om designtankerne bag de nye omgivelser: "Natelvernes byer er inspireret af både tidlig nordisk arkitektur og koreansk, mens blodelvernes er mere byzantinsk." Han bliver stille "Byzantinsk... er det et ord?"



verden, hvor alle minderne fra den store krig stadig findes. Her findes der ingen ledere, der kan holde styr på tropperne, og så vender de tilbage til deres gamle væremåder." Outland vil være opbygget i flere forskellige zoner og på meget forskellige grundlag. Zanger Marsh er for eksempel et landskab som først og fremmest består af enorme sumpe og som naturligvis huser en masse sky væsner. Netherstorm er et område, der er flået i stykker af magien fra alle de åbne portaler. Det består stort set af fritsvævende klippestykker. Hvordan er det lige man skal rejse rundt der? "En af de ting vi introducerer i denne omgang er

"VI INTRODUCERER FLYVENDE RIDEDYR I BURNING CRUSADE"

flyvende ridedyr", fortæller Jeff. "I øjeblikket designer vi en slags drage, som kun kan rejse rundt i Outland, så I vil ikke kunne se dem i luften over Ironforge eller andre steder. Allerede i forbindelse med det oprindelige spil ville vi gerne have haft flyvende ridedyr, men det kunne ikke lade sig gøre. Denne gang er det med fra starten. Det bliver dog kun spillere på det maksimale niveau 70, der kan gøre brug af dem. På den måde kan de komme til helt nye områder og opgaver."

Men hvad sker der så med den oprindelige Warcraft-verden, Azeroth. Bliver Orgrimmar og Ironforge spøgelsesbyer, når alle spillere pludselig

strømmer gennem portalen til Draenor? Nej, der fokuseres også på at lave materiale til det eksisterende univers. World of Warcraft var et nyt kapitel Warcraft-fortællingen og The Burning Crusade bliver endnu et. Nu bliver bl.a. dørene til det spøgelseslignende Karazhan-slot i Deadwind Pass, som visse spillere måske allerede har set udefra, åbnet. Her udførte magerne Medivh og Khadgar deres eksperimenter og i dag er de øverste etager af slottet derfor befolket af bizzarre, magiske væsner.

Jeg påpeger også, at der findes et afspærret område midt i Stormwind og spørger derfor Chris om, hvad der findes derinde. I de næste sekunder er der helt stille i rummet og så siger han: "Jeg ved hvad der

findes derinde, men det kan jeg ikke fortælle videre... men det er ekstrem cool."

Mere spændende endnu er Caverns of Time. "Nozdomu er tidens avatar og Caverns of Time er hans stue", siger Chris – og derfor kan alt ske. Her kan man rejse til vigtige steder i historien og deltage i episke slag. Vi får lov til at hjælpe Medivh med at åbne portalen til Draenor for første gang. Der kommer endda til at være en separat slagmark, hvor vi får lov til at ligge i skyttegravene i Draenor under krigen fra Warcraft 2. Vi får også lov til at befri Thrall fra hans fængsel i Durnholde Keep, fra tiden for han blev hersker over Horden i Warcraft 3. Og vi får lov til at hjælpe ham og de øvrige ledere i den sidste og afgørende kamp mod dæmonen Archimonde. Spillere som har fulgt serien vil kunne genkende en masse; "det er meget i stil med Night Elf 7, bortset fra at man nu selv er med". Samtidig får helt nye spillere muligheden for at se hvad de er gået glip af, mens de lærer mere om universet og dets detaljerede historie. I teorien kan Caverns of Time bygges ud i al uendelighed og måske endda give en lille smagsprøve på, hvad der sker i fremtiden, f.eks. i forhold til Warcraft 4.

Et stort spørgsmål er naturligvis, hvad der sker for de spillere, som ikke investerer i udvidelsen, men som er mere end tilfredse med at summe rundt i den oprindelige verden? "Alle fortsætter med at spille på samme server og derfor vil vi naturligvis give alle mulighed for at downloade blodelverne, eftersom de vil støde på dem fra tid til anden. Men de nye områder fra udvidelsen, som Quel'Thalas og Outland, vil være blokeret for de spillere. De kan selvsagt heller ikke skabe nye karakterer med de to nye racer." Dermed ikke sagt at Blizzard har glemt de trofaste spillere. Firmaet vil fortsætte med at udgive opdateringer til spillet. Det er faktisk selv samme gruppe på ca. 70 medarbejdere, der står for både de mange patches og selve udvidelsen. På den måde passer det hele sammen både design- og historiemæssigt.

En stor nyhed, som lanceres sammen med version 1.9 i slutningen af dette år, måske mens du læser dette, er Ahn'Qiraj, et område i den sydlige del af Kalimdor. Alle som har været på eventyr i Kalimdor, er sikkert stødt på de irriterende insekt-væsner, som findes overalt der. Nu kommer der så en del nye missioner og mange af disse går ud på, at finde ud af hvor de reelt kommer fra. Men det er først nu vi får mulighed til at besøge deres hjemegn.

Det viser sig, at insekterne styres af et folk som kaldes Qiraji, et insektfolk med helt tydelige egyptiske undertoner. Ved en fælles indsats kan spillerne på flere servere åbne porten til Ahn'Qiraj og dermed komme til to gigantiske zoner. Den ene passer utvivlsomt bedst til den mindre dedikerede spiller, som "kun" kan samle tyve venner, altså det samme som det nuværende Zul'Gurub. Det andet område bliver til gengæld det sværeste i spillet, fyldt til randen med nye monstre som f.eks. gigantiske Anubis-statuer og et sted der er to til tre gange større end Molten Core. Vi snakker

enorme kampe og uendelig mange timers underholdning – og mindst lige så mange timers forberedelser og taktik-diskussioner. Men nu findes der jo også spillere, som ikke har tid til eller overhovedet orker at bruge hele dagen på et eventyr. Derfor smider Blizzard også en lang række missioner ned i pakken for enspænderen. En anden ret sjov detalje i Ahn'Qiraj er, at du kan skaffe dig forskellige insektdyr at ride og flyve på. De kan dog kun bruges i det område og er, meget naturligt, noget der forhøjer ens status.

Alt det er der altså allerede i version 1.9, men jeg fik også lige kigget ned over listen med ting der forventes smidt i versioner helt op til 1.12, og lad os

bare sige; der er ingen risiko for at komme til at kede sig indtil udvidelsen kommer. En ting vi dog er nødt til at vente på er den nye beskæftigelse: Jewelcrafting. Med den kan spillere skabe magiske ædelstene med et hav effekter, som så efterfølgende kan sættes i forskellige våben og andet godt.

"Vi ved at spillerne elsker at finpudse deres ting", siger Jeff. "Så derfor tog vi konceptet fra Diablo 2, hvori det er muligt at forbedre sine våben som det lyster én". Sammenligningen med Final Fantasy VII er uundgåelig og Jeff indrømmer da også, at spillet har været en kilde til inspiration. Alle os der har spillet World of Warcraft gennem længere tid, havde

naturligvis et antal af spørgsmål, vi gerne ville have besvaret omkring funktioner og finesser, og drengene gjorde da også, hvad de kunne for at besvare vores spørgsmål, samtidig med at de fortalte os om spillets begrænsninger. F.eks. er der mange der har klaget

"VI VIL HAVE AT HVER KLASSE I SPILLET ER HELT UNIK" /ROB PARDO

over, at mange karakterer ligner hinanden og at det er umuligt at ændre kropsform og længde på sit spilavatar. "Vi fokuserer i stedet på udrustningen, der udskiftes løbende igennem spillet, i stedet for som i City of Heroes, at skabe en karakter og et kostume fra starten og så være sådan resten af spillet."

Men Rob indrømmer gerne, at mange hellere end gerne ville kunne lægge hjelmen fra sig til fordel for en masse frække frisurer. At skabe de nye modeller er som sådan ikke et problem, men når det handler om animationerne, er det et spørgsmål om at prioritere mellem nyt materiale og det at trimme det eksisterende. Alle animationer i World of Warcraft er lavet i hånden, og antallet af gode animatorer er ret begrænset. "Spørgsmålet vi stiller os selv er; vil vi hellere have flere forskellige danse eller skabe et cool,



CAVERNS OF TIME Tarren Mill

Næst efter blodelverne og Outland er det nok Caverns of Time der er den store nyheden i udvidelsen. Her kan du møde Warcraft-kendisser fra en tid før de blev legender. Jeff viste først Tarren Mill frem, hvori borgmesteren proklamerede "Taren Mill og Southshore skal forevigt være venner", en udtalelse som mildest talt skulle vise sig at være falsk. Herefter tog vi turen til Durnholde Keep, til en tid hvor stedet var intakt, og hvor Thrall sidder i sin celle i fængslet. De der har læst "Lord of the Clans"-bogen kan med rette skribe nu, som jeg allerede gør det. Og gamle Warcraft 2-spillere vil uden tvivl kunne genkende designet på portalen, der er genskabt pixel for pixel fra toeren.

Karazhan har leget med spilleres tanker i næsten et år, som det ligger der gemt blandt bjergene øst for Duskwood, men nu er det snart tid til at udforske de magiske haller hvor Medivh engang bodde og besøge hans eget operahus.



Medivh var fra fødslen kontrolleret af Sargeras. Titane fik ham til at åbne portalen til Draenor og startede krigen mellem orkerne og menneskene. Til sidst blev han tårn Karazhan stormet af hans gamle ven Lothar og hans lærling Khadgar - Medivh blev dræbt. Nu er Karazhan et forladt sted, men hjemsogt sted.

Spillere som har undersøgt invasionen af insekterne i det sydlige Kalimdor, får allerede for udvidelsen mulighed for at tage på eventyr. Atrn Qiraj er nemlig et yderst ambitiøst tiltag.



nyt monster?”, siger Rob. Der vil heller ikke være nye klasser i de kommende opdateringer. ”Vi vil have at hver klasse forbliver unik. Vi har flere unikke egenskaber til hver klasse i udvidelsen og vi vil hellere give lidt til alle, i stedet for alt til én ny klasse.”, forklarer Rob. ”Men der skal nok komme helt nye klasser i World of Warcraft, de kommer bare ikke til at være en del af udvidelsen. Hvis det blev sådan, så ville folk givetvis forvente, at der var en ny klasse i hver eneste udvidelse, og det er en uholdbar situation, da vi regner med at udgive en udvidelse årligt.”

”SPILLET SKAL HOLDE MINDST FEM ÅR”

Der har også længe været rygter i omløb omkring to nye funktioner; nye helteklasser, man kan starte forfra i, efter at have nået det maksimale niveau i sin nuværende klasse, og så naturligvis muligheden for at få sit helt eget hus. ”Vi kan reelt ikke sige noget om det endnu. Vi arbejder på det, men siger vi noget konkret om disse planer allerede nu, så ender det med at folk har nogle enorme forventninger til disse tiltag, forventninger vi måske ikke kan opfylde.”, og han fortsætter; ”Problemet med helteklasser er, at det også skaber en stor ubalance og helt vanvittige tal, som ikke betyder en pind”, siger Rob og giver mig et par eksempler på systemer i Everquest og Dark Ages of Camelot, som faktisk har skuffet spillerne. ”Det er en



BLIZZARD Folkene bag spillet

JUSTIN THAVIRAT, GRAFISK DESIGNER

Hvem fandt på natelvernes vanvittige øjne? Justin, der er grafisk designer har intet svar på rede hånd. ”Sådan blev det bare...men de fik en karakteristisk silhuet. De forskellige racer har ligesom indbyggende uniformer, så man ikke behøver tænke swynderligt over hvilken side de tilhører.”

ROB PARDO, PRODUCENT

Historien bag Rob beviser at hårdt arbejde betaler sig. Han startede sin karriere som spilletester hos Interplay i 1994, hvor han bl.a. testede CD-ROM eventyret Voyeur. Kun et år senere var han producer på bilspelet Fatal Racing, og tre år senere blev han et medlem af kernen hos Blizzard, og stod bl.a. andet bag succesen Starcraft - imponerende.

svær balance og vi vil ikke skabe noget, der på papiret lyder fantastisk, men noget som faktisk også fungerer i spillet.”

Det allerstørste spørgsmål er dog; hvordan ser fremtiden ud for en World of Warcraft-spiller? Selve udvidelsen er jo stadig et godt stykke væk. ”The Burning Crusade lanceres ikke i år.”, siger Chris. Alligevel har Blizzard masser af planer for de

kommende tolv måneder, og regner med at kunne holde spillet kørende de næste fem år. Allerede nu er de godt i gang med den anden udvidelse, men det betyder ikke at arbejdet med det oprindelige spil stopper. De nye modeller i The Burning Crusade kommer til at indeholde ca. 20% flere polygoner end de nuværende, og grafikken vil også få et nøk opad, som tiden går. Dog er grundtesen, at så mange som muligt skal kunne spille World of Warcraft, uden at ramme systemkravs-muren. Så World of Warcraft 2? ”Det kommer ikke så længe det oprindelige spil er populært.”. Hvilket reelt kan være adskillige år, da Blizzards fantastiske verden reelt kan udvides i det uendelige, noget firmaet allerede har vist at de har lyst og kræfter til at gøre igen og igen.

World of Warcraft har, helt alene, åbnet en genre op for den brede befolkning. En genre, som tidligere har været så kompliceret og tidskrævende, at kun de færreste kunne være med. I dag findes der ikke mange, som ikke kender til spillet, og alle kender en eller flere personer som spiller World of Warcraft. Selv stjerner som Dave Chapelle har nævnt fænomenet på sit stand-up show. Nu åbner der sig, helt bogstaveligt, en ny dimension i spillet, som vil kunne kræve hundredvis af timer af vores i forvejen dyrebare tid. Måske er det på sin plads at spørge Rob, om der er noget Blizzard ikke kan gøre med World of Warcraft-universet? Rob Pardo tænker så det knager og siger så til sidst ”nej”.

..Mikael Sundberg



Grand Theft Auto

Liberty City Stories™



OUT NOW ON PSP™

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar Leeds, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar North and Rockstar Leeds are subsidiaries of Take-Two Interactive Software. "P", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.



Format: PLAYSTATION 2
Udvikler: SONY JAPAN
Udgiver: SONY
Genre: ACTION
Udgivelse: FEBRUAR 2006

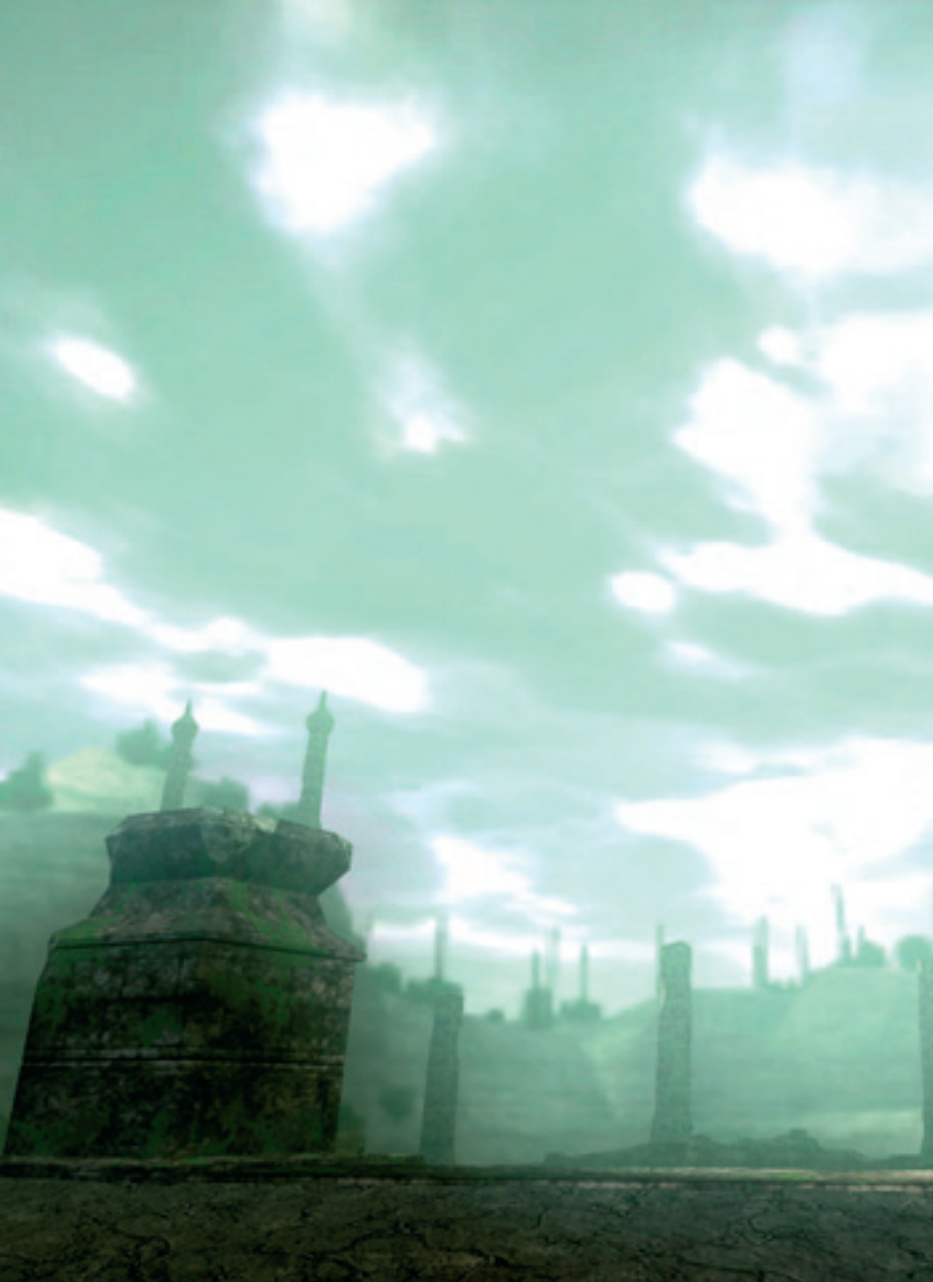
Shadow of the Colossus

Fra sælsomme borge til knejsende stenkæmper. Vi har set nærmere på Sonys storslåede eventyr til PlayStation 2

Over de ærtegrønne og sepiafarvede klipper svæver et par fugle. Vinden suser gennem de ældgamle slugter, mens de for længst døde træer knager under dens voldsomme tarv. Denne verden er anderledes, magisk og samtidig uendelig faretruende. Dette er hjemstedet for enorme kæmper, landets legendariske vandrende slotte og stenborge, de såkaldte Colossi, der hvileløst slentrer rundt på gølge klipper og henover uddødt græstøv. Jorden buldrer under dem med ethvert skridt de tager og deres gigantiske kroppe står som en stærk silhuet imod den askegrå himmel, mens lyden af tusindvis af englestemmer byder mig velkommen. Jeg sidder overskrævs på min sorte hest Agro, med mit glinsende sværd pegende direkte mod himlen. Om et øjeblik har jeg min næste destination, min næste udfordring. Endnu en stenkæmpe vil falde i jagten på, at få min kæreste tilbage til livet. Jeg kan ikke leve uden hende, og

jeg vil gøre hvad som helst for at ændre hendes tragiske skæbne.

Shadow of the Colossus maler fra starten et af de mest fabelagtige billeder set i computerspilssammenhænge. Der antydes kun, hvad der måske er sket med din kæreste. I stedet for at pose på med tyndslidte klicheer om onde troldmænd, livgivende krystaller og et kongerige på randen af opløsning, lader Sonys hædrede Ico-hold dig i stedet sætte egne ord og følelser på eventyret. Du skaber rent faktisk dit eventyr, din mission og meningen med det hele. Det er et stærkt virkemiddel, som holdet allerede med Ico mestrede til fingerspidserne. Hvem husker f.eks. ikke Yorda? Gennemsigtig, fe-agtig og aldeles hjælpeløs, sad hun spærret inde i et trangt bur. Du anede ikke, hvorfor hun sad der eller hvem hun var, men du vidste, at hun fortjente en bedre skæbne, et bedre liv. Selvom der aldrig blev ytret bare to sammenhængende sætninger



Det er ved hjælp af pelsen at du får adgang til de enorme kolosser. Men du kan ikke holde fast i al evighed, derfor skal der hele tiden holdes øje med det solide grab-meter.



Ico-holdets dæmpede palette af ærtegrønne nuancer og sepiafarver, er med til at suge dig ind i eventyret. Hvem ved, måske ligger slottet fra eventyret i Ico derude et eller andet sted?

”De store Colossi er organiske, nærmest dyreagtige væsner, der bevæger sig gennem landskabet som fantastiske fortidslevn”

mellem mig og Yorda, så forstod vi hinanden. Når jeg greb hendes hånd og førte hende gennem de utallige gange, op ad snoede trapper og over smalle broer, stolede hun trygt på mig. Når jeg inderligt tryglede hende om at hoppe over et bundløst hul, så gjorde hun det. Hun vidste, at jeg kun ville hendes bedste. Når mørkets håndlangere sivede op gennem slottes gulve og manifesterede sig som flygtige skygger og jeg hørte hendes rædselskrig, så kom jeg med det samme. Intet skulle gøre min nyfundne ven noget ondt.

Selvom Fumito Ueda og Kenji Kaidos seneste spilbedrift ikke er en decideret opfølger til Ico, så summer det klassiske spil stadig i de elektroniske kredse i min PlayStation 2, mens jeg spiller de første baner af Shadow of the Colossus. Jeg har på fornemmelsen at slottet, det slot jeg hjalp Yorda med at flygte fra, ligger lige rundt om næste hjørne. Jeg er næsten sikker på, at jeg, hvis jeg kniber øjnene sammen, kan skimte det i horisonten. Alligevel er der også noget nyt, friskt og uendelig dragende over Shadow of the Colossus. Tanken bag spillet er grundlæggende helt anderledes end Ico's, og så alligevel overhovedet ikke. I Ico skulle jeg kæmpe mig vej gennem en uendelig stor labyrint af gange, rum og haller, i Shadow of the Colossus er min labyrint en vandrede mastodont, der konstant vender reglerne på hovedet og kræver min fulde opmærksomhed. Deres svagheder er placeret rundt omkring på det knudrede og pansrede ydre – og de er ikke lette at komme til. Og så er min bane, min labyrint, altid på en evig vandring.

Spillet leger helt basalt set med tanken om spilbosser. Hvis klimakset i ethvert godt computerspil er de enorme, stærke og helt igennem krævende bosser, hvad

sker der så, når du laver et spil bestående udelukkende af disse tonstunge stenkæmper? Og kan man overhovedet lave et spil, hvor der ingen kanonføde er, ingen horder af generiske fjender, der med jævne mellemrum skal besejres? I Shadow of the Colossus er de gigantiske Colossi nemlig både banen og fjenden, hvilket vender alt det man normalt forbinder med et spil på hovedet. Adgang til dem sker gennem minutios planlægning og en god portion tålmodighed. Deres svagheder belyses ved hjælp af dit sværd, og de meget synlige designmæssige ledetråde er lette at forstå. Der kan gribes fat i pels, mindre klippeudspring kan bruges til at hejse sig videre op ad ydersiden på monsteret, mens små viadukter og flækker er perfekte til at klemme bare et par fingre ind i.

Designmæssigt er det også til at spotte Uedas inspiration og forkærlighed til Ico. De store Colossi er organiske, nærmest dyreagtige væsner, der bevæger sig gennem landskabet som fantastiske fortidslevn. Deres ansigter og kroppe er et virvar af mayaernes smukke, men samtidig uhyggelige masker, aztekernes firskårne dukker og gotikkens knejsende spir og polerede, sorte overflader. På trods af deres størrelse bevæger de sig med en ynde ulig noget andet dyr. De indgyder fra første øjeblik respekt og frygt. Oven over dem hænger en grå, livløs himmel. Alligevel bager et sælsomt lys, ikke ulig det du måske kender fra Ico, ned over de guldne sletter. De to spil deler utvivlsomt samme univers, og som du begiver dig ned gennem rækken af stenkæmper, og dermed forskellige miljøer, begynder spillets farvepalette også at blive mere generøs. Det askegrå udskiftes med bløde blå toner, det pletvise grønne græs bliver til bølgende marker af svajende grønt.

Væsnerne i Shadow of the Colossus kommer i et væld af afskygninger. Fra gående til flyvende og sågar svømmende. Alle kræver meget forskellige taktikker.



ICO

Det kriminelt oversete Ico har på verdensplan ikke solgt mere end ca. 600.000 eksemplarer. Til trods for at holdet vandt flere Game Developers Choice Awards og blev hyldet af en samlet anmelderskare, så endte spillet hurtigt i butikernes tilbudsspande. En del af skylden skal findes i Sonys nærmest ikke-eksisterende markedsføring, resten i den berøringsangst, som stadig plager mange forbrugere. I dag er Ico et eftertragtet samlerobjekt. Specielt den japanske special edition.



Din allerbedste ven

I Shadow of the Colossus kommer du ingen vegne på to fødder. Det mystiske land strækker sig så langt øjet rækker og du er derfor nødt til at ride rundt. Her kommer din hest Agro dig til hjælp. Agro kan bringe dig op på siden af de fleste Colossi og finder altid tilbage til dig, hvis du skulle få forvildet dig for langt væk.

De små ledetråde til opfattelsen af et fælles univers er også endnu mere tydelige, hvis Ico på et eller andet tidspunkt har snurret i maskinen. Ganske som i starten af Ico, hvor den lille dreng med den hornede hjelm befinder sig i et rum med sarkofager, naturligvis med alle de andre drengebørn, som før ham er blevet ført til slottet, indeholder introen til Shadow of the Colossus et skjult nik til dette spil, med kæmpe totems af alle de Colossi, spillet senere sender dig ud for at dræbe. Hver gang du dræber en, sendes du bevidstløs tilbage til templet, hvor underlige, gennemsigtige, sorte væsner interesseret venter på at du vågner, for herefter at forsvinde. Jo, ledetrådene er der.

Et aspekt der også går igen i begge spil er unddragelsen af en skærm, overplastret med informationer. Kolosserne findes ved hjælp af sværdet. Du peger ganske enkelt din kling i en retning og venter så på svar. Mærkes en svag rumlen ned gennem skæftet, så er det din destination, det er der den næste udfordring venter. Der er ingen indbyggere med informationer til gengæld for småjobs. Ingen minispil, der skal gennemføres i det uendelige for at du optjener nok penge og absolut ingen kasser, der skal skubbes eller stables for at du kan komme videre. Det typiske A-B-C-design, som verdens mange udviklere kønsløst bruger og misbruger, stiller Fumito Ueda spørgsmålstegn ved - og det virker fra første øjeblik. Kun et par enkelte hjælpemidler har holdet været nødt til at ty til. Et såkaldt

”Det typiske A-B-C-design som verdens mange udviklere misbruger, stiller Ueda spørgsmålstegn ved”

grab-meter, der lader dig vide, hvor længe du kan holde fast, er livsvigtigt. Uden dette har du ingen fornemmelse af, hvor længe du kan hænge fast i dyrets manke, eller hvor glat en overflade i virkeligheden er. Du er også nødt til at vide, hvornår dine kræfter vender tilbage i armene, så du kan klatre videre. Et livmeter har holdet også været nødt til at inkludere. Et for dig og et for monstret, men det er så også det. Resten af billedet fyldes med de smukkeste dale, bjerge og rullende bakker.

Rent teknisk set er det imponerende at den gamle PlayStation 2 overhovedet kan trække Uedas ambitiøse projekt. Der er stort set intet loft for størrelsen på de mange Colossi og det er sjældent, at teamet holder igen med de smukke skygger, partikeleffekter og detaljerede, vidtrækkende landskaber. Desværre har det også sin pris. Shadow of the Colossus ligner et spil, der kunne trænge til lidt mere plads. Det ligner et spil, der fortjener Sonys kommende PlayStation 3. Når du hænger 30 meter oppe i luften på et gigantisk monster, mens du forsøger at drive sværdet ned i ryggen på det og samtidig kastes fra side til side, så brydes en smule af fortryllelsen. Hastigheden nedsættes, det elegante monster hakker en smule i sine graciøse bevægelser, og følelsen af at være til stede i et magisk land udviskes. Det er ikke meget, men det er nok til at du lægger mærke til det.

Alligevel er Shadow of the Colossus utvivlsomt et af de mest dragende eventyr nogensinde. Turen på hesteryg går over smalle, ødelagte stenbroer, gennem vindhærgede slugter og over gølge marker i jagten på stenkæmperne, og er fortryllende. Kun bevæbnet med et sværd, en bue og de bare næver, smides du hovedkulds ind i de drabelige kampe, og eventyret ombord på en af disse kolosser kan ikke sammenlignes med noget andet spiløjeblik. Aldrig før har en boss været et så centralt omdrejningspunkt for både bandedesignet, strategien og selve kampen. Det kan godt være at Ueda og Kaido selv mener, at Shadow of the Colossus, der har været mere end tre år undervejs, har taget for lang tid at skabe, men det er et spil, der vil blive husket i meget længere tid. Shadow of the Colossus er grunden til at du i sin tid begyndte at interessere dig for spil.

_Thomas Tanggaard



Denne Colossi er spillets tredje fjende. Han holder til oven på et kæmpe tempel ude i vandet og er fra starten ikke til at komme ind på. Selv ikke når han hamrer sit sværd i jorden er der en tydeligt vej op ad hans krop. Løsningen er at stille dig på en stenplade i nærheden og så lade ham slå sit sværd ned i den. Dette smadrer hans rustning og giver dig plads.





Break jaws, slam enemies, and throw massive objects in Kong's third-person battles.



Use weapons, traps, and your team wisely to survive in first-person as Jack.



www.pegi.info

PLAY AS MAN.

PLAY AS KONG.

PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

November 2005

www.kingkonggame.com

PlayStation 2

PSP

XBOX

XBOX 360

NINTENDO GAMECUBE

PC CD-ROM

NINTENDO DS

UBISOFT



Anmeldelser

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



Setsuka er spillets sværeste karakter at komme i gang med. Hun kræver timevis af øvelse for at komme til sin ret i arenaen.



Soul Calibur 3

Kampen om det eftertragtede og forbandede sværd fortsætter i arenaen

Information

Platform PS2
Udvikler Namco
Udgiver Sony
Genre Fighting
Udgives 16. november
Antal spillere 1-2
Anb. alder 16 år
Testet version PAL

Plus Flot grafik. Dybt og gennemarbejdet kampsystem. God kontrol. Masser af figurer.

Minus Løadtidene. De interaktive sekvenser. Strategi-delen.

Sværd rammer okser, stave smadrer mod massive metalskjold og lynhurtige knive pareres af en hellebard. Lyden af metal runger i den enorme katedral og det hvide marmorgulv lægger ryg til hele balladen. Kampen om det forbandede Soul Edge og forvredne Soul Calibur, fortsætter ufortrødent i Namcos våbenbaserede tredje udspil, der på nogle punkter vender tilbage til rødderne og på andre forsøger at lægge en god portion ny arena-asfalt med plads til et strategi-indslag, turneringer og muligheden for at sammensætte din helt egen karakter fra bunden. Heldigvis slipper holdet af sted med en stor del af de nye indslag, men der er også et par skuffelser i vente.

Men er det så på højde med det

nærmest legendariske Dreamcast-spil? Nej, Soul Calibur 3 mangler den balance, der gjorde det originale spil så fængende. Det er bedre end det nu to år gamle Soul Calibur 2, mere friskt, poleret og har en større dybde i kampsystemet, men den nærmest anale perfektion og fintuning som Soul Calibur stadig har, er ikke helt til stede i dette tredje kampspil. Noget af det skyldes firmaets designfilosofi. Serien skeler nemlig ikke til, om du helt kaotisk bare banker løs på knapperne, i håbet om at lande en storstående kombination, eller om du har brugt adskillige timer i trænings-salen for at pudse dine færdigheder af. Der er naturligvis en stor forskel på udfaldet af kampe, hvor den ene part rent faktisk spiller sin karakter med alle

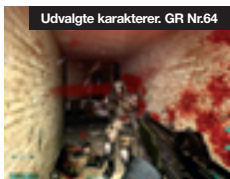
de facetter, der kan drives ud af den og hvor den anden bare trykker forvildet på slagknapperne, men det giver Soul Calibur-serien en mulighed for at rumme både dedikerede fightersjæle og amatører, der bare vil hive vennerne forbi til en hyggelig aften.

Og det er også tilfældet med Soul Calibur 3. Det er let at se spektakulære resultater allerede indenfor de første par timer, men bruger du timer, uger, eller måske endda måneder på at lære dybden i figurerne, så viser spillet sit rigtige ansigt. Lynhurtige angreb, perfekt timede blokeringer og minutiøst udførte kast og greb går op i en højere enhed. Der er desuden dæmnet godt op for distance-angreb og afventende spillere denne gang, så det er slut med at ligge

Et andet syn

Indenfor våbenbaserede kampspil er Soul Calibur-serien det ypperste, og det er rart at se, at Namco har fundet storformen frem til treeren. Det udvisker nogle af torens mere uheldige indslag til fordel for et mere afbalanceret spil og større dybde. **8/10**

Thomas Nielsen



Udvalgte karakterer. GR Nr.64

Fear
PC / VU Games

Resident Evil 4
PS2 / Capcom

Nintendogs
NDS / Nintendo

Pro Evolution Soccer 5
PS2, Xbox / Konami

BIA: Earned in Blood
Xbox, Pc / Ubisoft

9/10



Heroes of the Pacific
Xbox, PC, PS2 / Atari

Ultimate Spider-Man
PS2, Xbox, PC / Activision

Pac 'n Roll
NDS / Nintendo

Without Warning
Xbox, PS2 / Capcom

Genji
PS2 / Sony

8/10



Mario Superstar Baseball
GC / Nintendo

Serious Sam 2
Xbox, PC / 2K Games

WRC Rally Evolved
PSP / Sony

Darkwatch
Xbox, PS2 / Ubisoft

Coded Arms
PSP / Konami

6/10

5/10

5/10

4/10

3/10



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



livløs på gulvet hele tiden, eller stå i den anden ende af kamparenaen og så bare vente på modstanderen.

Spillet's tre nye karakterer, altså dem som reelt er helt nye, består af munken Zasalamel, der med styrke og fart som Rock og Astaroth, er et godt valg, hvis du gerne vil give nogle lussinger, der virkelig synger. Han svinger med lethed sin blankpolerede le rundt om sig og har faktisk en del gode kombinationer at prale af. Dette følges op af Tira, en punk-lignende pige, der med hendes knivskarpe chakram, en slags hulapring, er forholdsvis let at gå til. Hun summer nærmest hen over gulvet som en dødsensfarlig ballerina og tager ikke lang tid at blive fortrolig med. Setsuka er uden tvivl den sværeste og mest balancerede af de tre karakterer, men er også, som stort set den eneste karakter i spillet, ikke en du kan spille ved at hovle løs på knapperne.

Visuelt er der ingen vej uden om Soul Calibur 3's elegance. De forskellige arenaer skinner om kap, og når du f.eks. indtager en svævende platform i et byggerod i Kairo, eller udkæmper dueller på et plateau med udsigt over en frodig dal, hvor et vandfald pjasker i baggrunden og skæret af en regnbue lige kan anes, så bliver det ikke meget flottere. Selv når du møder spillets slutboss og verden reelt står i flammer, mens en enorm meteor flenser himlen bag dig, er det svært at tage øjnene fra

landskabet. Det er dog ikke alt ved Soul Calibur 3, jeg er lige begejstret for. Chronicles of the Sword, der reelt er et strategi-spil med indlagte kampe og mulighed at bruge dine egne karakterer på slagmarken – og det er ikke imponerende. Lange loadetider, kedelig kampe og en mangel på dybde, dræber denne del rimelig hurtigt. Det ser bedre ud for Tales of the Sword, der er denne udgaves arkade-mode med indlagt historie. Hvad der dog irriterer en del er spillets historiesekvenser, der ikke kan droppes, fordi de indeholder et minimalt interaktivt øjeblik, hvor du f.eks. skal undgå et tandhjul eller blokere et slag. Desuden er loadetiderne mellem banerne for lange, måske på grund af teksten, der skal læses, eller din figurs rejse hen over kortet – uanset hvad, er det et irritationsmoment.

De få ting skal dog ikke forhindre mig i, at kalde Soul Calibur 3 for et solidt spil. Namco har pudset det hele af, trukket nogle af de dyder, der gjorde originalen så fængende tilbage i arenaen og skabt det absolut bedste våbenbaserede kampspil, der er til at opdrive i øjeblikket. Det når bare stadig ikke stjernerne, som originalen.

Thomas Tanggaard

8/10

Grafik 9 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8
Brillant voldsporno hele vejen

Tony Hawk's American Wasteland

Baggy pants, rå skater-attitude og grinds

Platform Xbox/PS2/PC/GC Udvikler Neversoft Entertainment Udgiver Activision Genre Sport
Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-2 Testet version PAL Anb. Alder 12 år

Alle skolegårde har haft deres skaterfyr. Jeg kan tydeligt huske dengang jeg gik i folkeskole, hvor skateboardbølgen pludseligt væltede ind over os. At det så var de her ekstremt kiksede smalle skateboards af plastik fra legetøjsforretningen vi kejtede rundt med, det er så en anden sag. Og det var da heller ikke fordi jeg blev synderligt god til det. For mange er Tony Hawk-serien det eneste med skateboard på konsollerne, der dur. I løbet af årene har serien gennemgået en lang række forbedringer og fået diverse nye tiltag, men kernen har immervæk været at afstedkomme afsindige tricks og stunts i betonjunglen på et bræt med hjul.

Med American Wasteland får vi mere af det samme, men med stort fokus på at indarbejde mere historie i skateboard-eventyret. Du starter nemlig som en ung aspirerende skater, som umiddelbart er alt andet end cool på et skateboard. Rent faktisk kan du godt pakke alle dine store evner sammen til at starte med, da din karakter slet ikke kan udføre dem for, han har lært at udføre dem i spillet. I begyndelsen er man ikke meget mere end en falde-på-røven-skater, med blot de mest basale tricks i ærmerne, men løbende lærer ens karakter mere og mere avancerede af slagsen. Den almindelige Story-mode vil for de flestes vedkommende kunne gennemføres over et par aftener, men Wasteland rummer naturligvis mere end det. Classic Mode er en kending, som lader dig lege rundt i mere eller mindre velkendte baner – altså velkendte for

dem, som har spillet de tidligere Tony Hawk-spil. Og skal der mere guf i posen, er der ydermere mulighed for at lege væltepeter på en BMX-cykel. Faktisk fungerer denne cykeldel overraskende godt, jeg savnede næsten helt pedalerne, når jeg vendte tilbage til brættet - hvilket er overraskende.

Det mest fremtrædende nye i Wasteland må siges at være den GTA-lignende opbygning i banerne, eller vel at mærke banen, da det hele hænger sammen som ét stort område. Her kan du helt sømløst køre fra miljø til miljø på tværs af L.A., alt sammen mens du som den unge knos, du er, hjælper det lokale slæng med en lang række gøremål. Wasteland er en helstøbt oplevelse, men den helst store wow-faktor udebliver. Det kan naturligvis være svært, at genopfinde den nye tallerken hver gang, men det føles en anelse som om, at drengene hos Neversoft kører på automatgear – i hvert fald på gameplay-fronten. Alligevel er Wasteland et ganske rart sted at hænge ud.

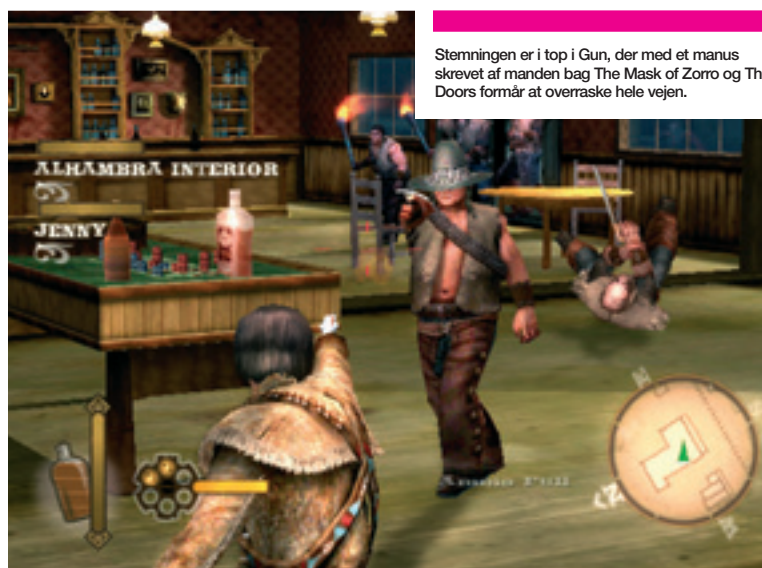
Steen Marquard

7/10

Grafik 8 Gameplay 7 Lyd 6 Holdbarhed 7
Godt, men skalensløskåret skater-spil



Efter to Underground-spil har Tony Hawk-serien brugt lidt tid i tænkeboksen. Resultatet er et spil der i langt højere grad finder gnisten frem i hærdede Tony-fans. Der mangler dog stadig et par nye tiltag.



Stemningen er i top i Gun, der med et manus skrevet af manden bag The Mask of Zorro og The Doors formår at overraske hele vejen.



Gun

Indtag det vilde vesten til hesteryg med to ryggede pistoler

Information

Platform Xbox
Udvikler Neversoft
Udgiver Activision
Genre Action
Udgivelse 11. november
Antal spillere 1
Anb. alder 18 år
Testet version PAL
Plus Godt stemmeskuespil. Interessant og overraskende historie. Masser af variation.
Minus Kameraet og den irriterende Quick Draw-mode.

Hvis der er en genre, der er underudviklet på konsollerne, så er det western-spillet. Vindhukse, nervepirrende seksløberdueller ved middagstid, rødhuder og diligencer, der drøner hen over den guldprærie, forfulgt af røvere, er i stærkt underskud. Og det er et eller andet sted underligt, for livet i det vilde vest bød på lidt af hvert. Det var en tid, hvor det var helt i orden at gennemhule en saloongæst med et kokkejern, hvis du ikke lige kunne lide hans whiskystinkende ånde, eller bare var godt og grundigt træet af, at han rippede dig af i poker. Det var en tid, hvor byens bordeltøser sværmede om dig, hvis du havde været så heldig at finde guld i det nærmeste åløb, og en tid, hvor der stadig var udforsket land at ride rundt på.

Heldigvis har Neversoft, holdet bag Spider-Man og en god portion af Activisions succesfulde Tony Hawk-spil,

fået øjnene op for western-spillet og leverer i Gun, den til dato bedste cowboy-oplevelse - om end det naturligvis ikke siger meget. Gun lugter allerede fra introen af penge. Activision har tydeligvis ikke ville lave et venstrehåndsspil, men har i stedet hældt på med dollarslugende skuespillerstemmer, musik og et manuskript af selveste Randall Jahnson, manden bag drejebogen til film som The Mask of Zorro og The Doors. Og det mærkes fra første øjeblik. Når Kris Kristofferson som Coltons fader, viser dig rundt i landskabet og beder dig afprøve din riffel eller pistol, var jeg allerede imponeret og klar til at smide cowboyhatten på hovedet og komme derudad. Værre bliver det heller ikke, da jeg støder på både Ron Pearlman, Tom Skerritt, Brad Dourif, og Lance Henriksen som Thomas MacGruder. Stemmeskuespillet er virkelig i top Også

historien, der væver sig ind og ud af et væld af missioner, er væsentlig mere interessant end den slags normalt er. Coltons vej mod Empire City, og dermed jagten på faderens morder, er interessant og vedkommende hele vejen. I realiteten er der dog intet nyt i Gun. Skal det presses ned i en trang genreboks, og det skal det, fordi det er den letteste måde at nå rundt om gameplayet på, så er Neversofts seneste spilbedrift en sirlig cocktail af Grand Theft Auto, Max Payne og en god portion af tv-serien Deadwood. Den åbne sandkasse, som Rockstar i årevis har haft succes med i GTA-spillene, har fundet vej til Neversofts cowboy-odyssey, hvilket betyder, at du til hest kan drive fra by til by i jagten på opgaver. Og her viser de typiske scenarier deres ansigt. Wanted-plakater fører til deciderede klapjagter på forbrydere, samtaler med saloon-ejere til

Et andet syn

Gun er et lækkert spil, der med et klokke rent design, god historie og masser af varierede missioner, er det bedste western-spil nogensinde. Specielt hvis du, som jeg, er cowboy-fanatiker. Kun en lidt træg kontrol, det faktum, at grafiken kunne være bedre og at spillet hen mod slutningen falder lidt sammen, hiver det ned i den samlede bedømmelse. **7/10**
_Petter Engelin



Gun emmer af action og bruger virkelig sandkasse-præmisserne på en god måde. Til gengæld virker Quick Draw-elementet er smule rodet og kameraet kunne da også have været bedre - specielt i de lidt mere trange rum, hvor det flakker uhæmmet rundt.

vigtige informationer og ledetråde til videreudviklingen af historien. Gun virker, fordi det er ekstremt varieret. Det ene øjeblik beskytter du en diligence på vej mod en nybyggerby, det næste skræmmer du en flok indianere væk fra en bro, så de kinesiske arbejdere kan blive færdig med den. Senere skal du rense en by fra en opiumhule, jagte ulve, spille dig til masser af dollars, og endda padle af sted i en kano. Hvor Total Overdose, der på mange måder minder om Gun, aldrig helt blev sit eget spil, så udvider Neversofts western-spil paletten af muligheder med mini-spil, der virkelig føles integreret i spillet.

Der hvor Gun kommer lidt til kort er i kampene. Spillet blander tredjepersons-action med muligheden for at zoome ind på fjenderne i en Quick Draw-mode, der sætter hastigheden på brovtende banditter og hidsige rødhuder markant ned, alt imens din seksløber buldrer derud af i normal hastighed. Det giver dig muligheden for at nedplaffe en lang række fjender, før de overhovedet når at få hånden på skeden. Problemet er bare, at det ikke altid virker, mest af alt fordi du hurtigt løber tør for Quick Draw-tid, bedst som du står omgivet af forbrydere i en menneskefyldt saloon, og til dels fordi tre-fire kugler tit, slet ikke er nok til at sende en fjende seks fod under jorden. Kameraet gør også sit til at forvirre dig og farer tit rundt i lokalet, så det kan være svært at orientere sig. Desuden er strategien i alle kampene den samme. Lidt rask løb

på stedet og en omgang knaptrykkeri, er for det meste det der skal til for at nedlægge fjenderne. Som dit arsenal af våben udvides, bliver mulighederne naturligvis flere og en smule mere varierede, men kamp-delen er og bliver stadig Guns svageste aspekt. Mere behageligt bliver det, når du svinger dig op i sadlen og rider ud på eventyr. Styringen af Coltons hest er intuitiv og ligetil. Du kan skyde fra hesteryg, banke sporene ind i siden på den for at få den til at løbe hurtigere, (men pas nu på med at overdrive det, for så kan du risikere at dræbe den), samt at bruge den som et våben.

Neversofts cowboy-oddsyde er et ekstremt velproduceret spil, der med lige dele krudt, kugler og indlevende stemmeskuespil, virkelig fragter dig tilbage til en tid, hvor pistolen blev trukket så snart der var det mindste tegn på ballade. Der er kælet for de små detaljer og brugt uendelig meget tid på, at få det hele til at hænge sammen indenfor sandkasse-præmisserne. Kun det lidt mangelfulde kamera, den til tider besværlige kontrol og det tyndbenede Quick Draw-koncept trækker ned, men det er også nok til at gå fra godt til udmærket.

_Thomas Tanggaard

7/10

Grafik 7 Gameplay 7 Lyd 9 Holdbarhed 7
En rigtig vild western-oddsyde

Battlefield 2: Modern Combat

Strålende online-soldater på konsollerne

Platform PS2, Xbox Udvikler Digital Illusions Udgiver EA Genre Action Udgivelse 17. november
Antal spillere 1-24 Testet version PAL Anb. alder 16 år

Stakkels, arme Kasakhstan. Jeg har netop hærget landet i Ghost Recon 2: Summit Strike, så der er ikke meget fred at hente for de kære indbyggere, når nu Modern Combat også tager sit afsæt i det problemfyldte område. Jeg har længe ventet på, at se Battlefield komme til live på konsolmarkedet, men jeg har samtidig været ekstrem skeptisk angående, om det kunne lykkes, at bevare det samme feel, jeg holder så meget af i Battlefield 2 til Pc. Det viser sig dog hurtigt, at evnerne hos drengene i Digital Illusions rækker langt ud over Pc-platformen.

Selvom der ikke har været meget at komme efter på singleplayer-fronten i Pc-versionen, så får vi som sagt denne gang mulighed for at hærge gennem Kasakhstan på konsollerne. Her får du som nyudklækket menig mulighed for at lære alle spillets aspekter og små facetter at kende. Muligheden for at skifte øjeblikkeligt mellem ens Al-medspillere, er en god lille gimmick, der gør, at du aldrig skal bruge tid på at traske rundt i landskabet. Det vil altså sige, at du kan skifte soldattype, når det det passer dig, hvilket er en interessant indgangsvinkel. Ligeledes optjenes der løbende medaljer, så du får adgang til nye og mere interessante våben og andet udstyr til arsenalet.

Alt dette er naturligvis ganske underholdende for en stund, men inden længe føles det hele lidt for tilrettelagt og uinspirerende - og AI-soldater er immervæk ikke lige så tilfredsstillende at skyde, som menneskelige modstandere. Det blev hurtigt klart for mig, at jeg ikke skulle finde de helt store guldæg på offline-fronten, for at tilfredsstill min krigsiver. Hvorfor så købe spillet? Jo, det er naturligvis i

multiplayer-mode, at oplevelsen i sandhed kommer til at funkle. Så er det, at jeg godt kan leve med en lidt fesen singleplayer-oplevelse, for, når jeg går online med Modern Combat, så er der hæsblesende krig i vente. Et par håndfulde baner og op til 24 spillere ad gangen, sætter hurtigt tingene i perspektiv, og min tid som offline-soldat blev hurtigt nyttig på den kaotiske slagmark. Alle de gængse klasser af soldater er tilgængelige, og en lang række våben ligeså, ganske som forventet, men køretøjer og deslige er ikke helt, som jeg kunnet have håbet. Fysikken i f.eks. Humvees er helt ude i skoven og føles mest af alt som at køre rundt i en Legoklods. Som altid er der noget for enhver smag, om du så er til snigskytten eller soldaten med de store kanoner. Pakker man hele ramasjanget ind i masser af muligheder for klandannelse og kontrol, samt VoIP (tale over nettet), så er der tale om en helstøbt oplevelse på din PS2. Battlefield er og bliver dog bedst på PC'en, men taget konsollernes muligheder - eller rettere begrænsninger - i betragtning, så er konverteringen mere end fornuftig.

At købe Battlefield 2: Modern Combat uden at have adgang til at spille online, vil være som at købe benzin uden at eje en bil. Det kan være sjovt at lege i singleplayer-delen for et kort øjeblik, men det er altså online at dette spil viser tænder, og det skal du være indstillet på.

_Steen Marquard

8/10

Grafik 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8
Solidt onlinespil til konsol-folket



Indtil videre har det været småt med kæmperæssige online-slag på PlayStation 2. Kun SOCOM-serien har leveret varen. På Xbox mangler der dog ikke noget, men selv her er Modern Combat et fornuftigt spil.

Quake IV

Velkommen til planeten Stroggos soldat!

Platform PC Udvikler id Software/Raven Udgiver Activision Genre Action
Udgives Ude nu Antal spillere 1-16 Testet version Retail Anb. Alder 18 år

Jeg vrider og drejer mig, men der er intet jeg kan gøre. De har spændt mig fast. Som en fabriksvare, rulles jeg ned af et mareridtsagtigt samleband, hvor rundsave og knive parterer alt, der måtte komme forbi. Mine dage som menneske er talte. Om få sekunder indsætter de en chip i min hjerne, så jeg ikke længere kan tænke selvstændigt. Jeg bliver en Strogg. Ovenstående lyder måske som noget fra en gyser-agtig science fiction-thriller af lettere perverteret kaliber, men det er faktisk bare en af de rigtig mange glimrende scener i Quake IV, det selvsagt fjerde spil i Quake-serien. Historien i Quake IV fortsætter, hvor Quake II slap. Der er ikke sket de store ændringer, hverken gameplay- eller historiemæssigt – men det fungerer nu alligevel ganske glimrende.

I den største del af spillets første halvdel, render man tit og ofte rundt med andre marinesoldater, som faktisk er enormt effektive. Enkelte af dem kan sårar reparere og helbrede dig, og selvom de er programmeret til at bevæge sig fra A til B, virker de alligevel enormt livlige. De fleste baner er fantastisk designet, selvom der er en overhængende Doom III-fornemmelse over det hele – og man sidder tit og ofte med en følelse af deja vu.

Quake IV er god gedigen underholdning fra start til slut. Og så heller ikke end pind mere. Spillets historie mangler indhold, og de mange skyd-alt-du-ser-ellers-dør-du-selv-sekvenser bliver ofte ensformige. Der er ikke de mørke, skumle korridorer og laboratorier, som ikke er spækket til renden af blod-tørstige væsner i alle afskygninger, og selvom det for det meste er sjovt at tage sit brede våbenarsenal i brug, så kan man godt savne lidt variation af og til. Raven har dog forsøgt at variere de mange skydesekvenser med et par

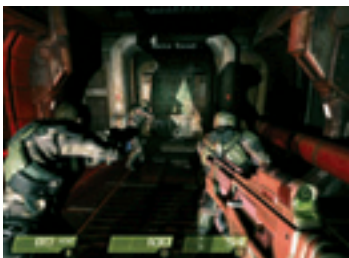
anderledes køretøjs-sekvenser, der blandt andet indebærer at køre rundt i en kampvogn i et kæmpe udendørsterræn, samtidig med man at skyder alt, der bevæger sig. Som yderligere variation, kan man også sætte sig i en mech-agtig robot, i hvilken man også skal meje horder af Stroggs ned.

Multiplayer har altid været alfa og omega for Quake-serien, og da i særlig grad for Quake III Arena, der slet ikke havde nogen singleplayer-del. Desværre er multiplayer-komponentet i Quake IV intet andet end en tro kopi af Quake III Arena fra 1999. Komplet med mange af de samme baner, våben og kommentatorspor, er skuffelsen komplet. id Software prøvede i det mindste med Doom III at skabe en form for nyskabende multiplayer, hvor de fleste kampe blev udkæmpet i lommelygternes skær, men i Quake IV, flyver Raven os i bogstaveligste forstand tilbage til forrige årtusinde. Quake IV er et blødende flot spil, der underholder i de 10-12 timer det varer, men der mangler virkelig nogle overraskelser og lidt pionerånd for at gøre det hele en smule mere spændende.

_**Nicolas Elmø**

7/10

Grafik 9 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 7
Raketkastere og railguns er ikke nok længere



Psychonauts

Lev livet som hjerneagent i sindets afkroge

Platform Xbox/PS2/PC Udvikler Double Fine Productions Udgiver Majesco Genre Action/Platform
Udgives 25 november Antal spillere 1 Testet version Xbox, PAL Anb. Alder 12 år



Hvis du er en af de mange, der savner adventure-genren og undrer dig over, hvor den egentligt forsvandt hen, er der en stor chance for, at navnet Tim Schaefer, vil få nogle helt specifikke dele af din hjerne til at reagere på en uventet måde. Sommerfuglene i maven, som pludselig begynder at flakse igen, skyldes sikkert, at Tim Schaefer var en af mændene bag så fantastiske adventurespil som Monkey Island, Day of the Tentacle og Grim Fandango. Spil som den dag i dag, stadig står som nogle af de største spiloplevelser for mange af os. Hvis din hjerne stadig er i gang med at reproducere de fantastiske minder, bør du holde tanken, for selvom Schaefers nyeste spil ikke er af adventure-genren, er det fyldt med den vidunderlige fantasi, dialog og humor, som var de definerende elementer i de førnævnte titler.

Psykisk sommerskole er lige gået i gang med sit nyeste kuld af potentielle hjerneagenter, og med kontrollen over Razputin, eller Raz som han ynder at blive kaldet, er det dig der får lov at træde ind i den underlige verden. Psykisk sommerskole er et sted, hvor du lærer at træde ind i andres hjerner og hjælpe dem af med deres problemer, langt mere effektivt end nogen psykolog nogensinde ville kunne gøre. Som en bonus beviser udvikleren Double Fine Productions, at det også er et sted, der gør sig fortrinligt som vært til et platformseventyr.

Som du kender det fra enhver skole, er sommerskolen befolket af alskens forskellige typer og størrelser, som alle sammen har givet udvikleren rigeligt med muligheder for at vise deres overlegne evner inden for kreativ dialog. Du vil meget hurtigt finde ud af at dette føles som en levende verden, hvor du får langt mere ud af spillet, hvis du ikke bare løber fra bane til bane. Næsten alt og alle har forskellige ting at fortælle og

dele, og med et så velskrevet manuskript er det en fornøjelse at følge op på, hvad der er sket siden sidst, med spillets persongalleri.

Psychonauts nærmest drypper af original tankegang og stil, og da det er en psykisk sommerskole, du befinder dig på, består alle banerne af forskellige personers hjerner, som du får lov til at udforske. I stedet for bare at være en undskyldning for et par platforme og fjender, har hver bane et helt unikt tema, alt efter hvilken persons hjerne det er, man befinder sig i. Traumer, glædesoplevelser og minder, udgør alt sammen banernes tema og de fjender man møder, og alt sammen er overrumplende gennemtænkt. Psychonauts forklæder nydeligt de genrerestriktioner, man normalt ser spil af denne genre bundet af. Der skal stadig indsamles dingener, men her er de forklædt som mindefragmenter og skeletter i skabet, som man nydeligt hjælper med at kurere. Det samme kan siges om de fjender, der skal besejres og de kontakter, der skal aktiveres, og alt sammen er det så utroligt originalt, at det ville være en skam at afsløre for meget her.

Dette er noget så sjældent som et platformspil, der primært vil appellere til den ældre gruppe af gamere. Alle aldre vil kunne få noget ud af spillet, men så meget af spillets charme ligger i originaliteten og dialogen, at det er de som forstår vittighederne og sammenhængen, der vil brøle af grin, når udvikleren viser sig fra sin bedste side. For fans af Tim Schaefer, vil dette med stor sandsynlighed kunne blive årets definitivt største spiloplevelse.

_**Thomas Nielsen**

9/10

Grafik 8 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhed 8
Velskrevet og humoristisk platformseventyr

HE'S A HERO... BUT WHOSE HERO?



YOU DECIDE.

He's a hedgehog with a history -
if only he could remember it!
Has he been created to save
humanity, or to destroy it?

Only your actions can uncover the truth.

SHADOW™
THE HEDGEHOG

Out November 18th





Selvom det ikke giver mening at guide skovens ubestridte konge rundt i junglen og senere New York City, så er de øjeblikke, hvor du får lov til at rase ud som Kong, berusende. Der er enorm stor tilfredshed i at knække kæberne på en dinosaur.



Peter Jackson's King Kong

Kæmpeabernes konge er på et digitalt triumftog i Ancels licens-spil

Information

Platform Xbox, PS2, PC

Udvikler Ubisoft

Udgiver Ubisoft

Genre Action

Udgivelse 17. november

Antal spillere 1

Anb. Alder 12 år

Testet version PAL

Plus Billedskøn og veldyldende præsentation. Gennemtænkt action-gameplay. God brug af en licens.

Minus Lovligt lineært og særdeles scriptet.

Computerspillets historie rummer en lang tradition for elendige spillefilms-adaptioner. Med den rigtige filmtitel på omslaget kan selv det værste bras sælge som varmt brød, og derfor lader mange spiludviklere sig friste til at spare på anstrengelserne. Hvis man tjener pengene hjem uanset hvad, hvorfor så gøre sig umage? Se blot på Batman, Catwoman, Robocop og en hulens masse andre - det er uden gnist, uden lyst. Heldigvis er King Kong undtagelsen, der bekræfter reglen: Med Michel Ancel - Rayman, Beyond Good & Evil - i spidsen har Ubisoft helt tydeligt sat alle sejl til for at skabe en spilmativering i luksusklassen.

Som manuskript-forfatteren Jack Driscoll følger du i spillets begyndelse den ærgerrige filminstruktør Carl Denham til den mytiske Skull Island, hvor Denham vil indspille en sensationel drama-dokumentar. Jack, Carl og resten

af filmholdet går i land på under de værst tænkelige vejrforhold og spredes hurtigt for alle vinde på den ugæstfri klippeø. Her har tiden stået stille, og udover en vis kæmpe-gorilla finder du både bidske dinosaurer, kæmpe-edderkopper og forvoksede skorpioner blandt indbyggerne - for ikke at nævne Skull Islands menneskelige islæt, et grumt og formørket stammefolk.

Historien kommer for alvor i omdrejninger, da den yndige skuespillerinde Ann tages til fange og ofres til King Kong. Resterne af det strandede filmhold iværksætter efter bedste evne en redningsaktion, og meget mere er der egentlig ikke at sige om spillets plot. Jack får følgeskab af filmkolleger og skilles fra dem igen; Carl tages til fange og reddes igen; Ann undslipper Kong og fanges igen. Men nævnes skal det, at man flere gange undervejs får mulighed for at overtage styringen med selveste

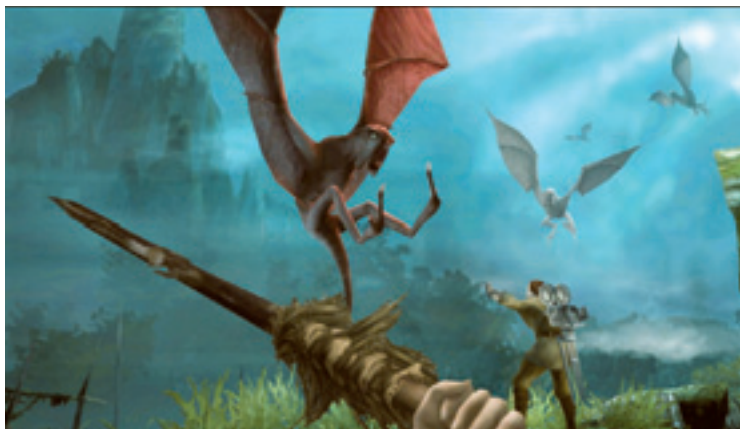
King Kong - og selvom det ikke giver den store mening i forhold til spillets historie, er det stadig aldeles forrygende. King Kong-banerne er fornøjelige svinkeærinder i et spil, som i øvrigt gør en del for at fremme realisme og stringens i indlevelsens navn. Her er ingen målere og tællere, der viser dit helbred i procent og dine fjender på en radar, og der findes ingen pistoler med ubegrænset ammunition, magisk svævende over jorden på Skull Island. Blodet suser for ørerne og øjnene ser rødt, når du såres, og Jack fortæller selv, hvor meget ammunition, der er i pistolkommeret. De våben, du finder på din vej, er nedkastet med fly af en kollega på filmholdet - og når den sparsomme ammunition løber op, må du tage til takke med de lokales efterladte træspyd og knogler fra rådnende kadavere. Der er tænkt over det hele.

Her runder vi en vigtig del af spillets

Et andet syn

Jeg kan ikke undsige mig King Kongs store charme. Nok er spillet holdt i et jerngreb rent historie og udviklingsmæssigt, men stemningen er helt fabelagtig, styringen velfungerende og billedsiden er fantastisk. Hvis bare alle udviklere ville bruge en licens på denne måde. **8/10**

_Thomas Tanggaard



King Kong er et spil der dropper livmeteret, radaren og andre hjælpemidler til fordel for realisme. Spyd kastes på øjemål, skade illustreres ved blodrøde pupiller og geværets magasiner tælles op af Jack selv.

appel: Som strandet kan og må du kæmpe for overlevelse med alle forhåndsværende midler. Mindre byttedyr kan nedlægges og bruges som lokkemad for større, ligesom spydspidser kan antændes og sætte ild til ufremkommelige gevækster. Når du endelig får en pistol eller et gevær mellem hænderne, gælder det om at maksimere effekten af hvert eneste skud, hvilket ofte også indebærer at søge tilflugt i huler og bag søjler. Health-systemet kender vi fra Halo: Såres du mange gange i træk, er det slut. Men rammes du kun én eller to gange, kan du være heldig at søge i ly og komme dig.

Til sammen rummer disse elementer en vis taktisk dybde. Men samtidig hersker der aldrig nogen tvivl om, at King Kongs ærinde dybest set er at give spilleren en spændingsladet rutschebanetur af en spiloplevelse. Trods de behændige genrefornyelser er det et ekstremt lineært spil. Det ses bedst i de baner, hvor du spiller den store primat selv i tredjepersonsperspektiv: Kameraet er fastlåst, der er kun én vej frem og styringen er enkel indtil det primitive. Til gengæld leverer banerne et forrygende action-kick, når Kong fejrer pterodaktyler til side og river tyrannosaurus rex-dinosaurer i stumper og stykker med et øredøvende brøl.

Oplevelsen bliver ikke mindre af, at det hele er både forunderligt smukt at se på og utroligt medrivende at lytte til. Især på billedsiden er King Kong en

rendyrket fornøjelse: Skull Islands fugtige junglemiljøer er stemningsmættede symfonier i tåge og solstref, holdt i en stilren og udtrykksfuld blå-grøn farvetone, ligesom spillets monstre er i en klasse for sig. Særligt imponerende er de enorme tyrannosaurusser, der både ligner og bevæger sig så livagtigt, at man ikke kan andet end løbe skrigende bort. Hvilket da også er den helt rigtige løsning, i hvert fald når man befinder i stakkels Jack Driscolls sko.

Skal Michel Ancel og Ubisoft have på puklen, skal det være for spillets ekstremt lineære og relativt korte forløb. Men så længe det står på, leverer King Kong en udsøgt filmisk spiloplevelse i klasse A, hvor en smuk præsentation supplerer et gennemtænkt gameplay og kontrolsystem på fornem vis. Igen og igen finder man sig på kanten af sit sæde, når Jack Driscoll ser sig nødsaget til at nedlægge et større kobbel præhistoriske præmiemonstre – kun bevæbnet med en håndfuld spyd og lidt sund fornuft.

Kan Peter Jacksons udgave levere bare halvt så meget spænding, vil der være god grund til at glæde sig over abe-kongens genkomst. Endelig et licens-spil der tager både filmen og spilpublikummet seriøst.

– Erik Petersen

8/10

Grafik 9 Gameplay 8 Lyd 8 Holdbarhed 7
Fejende flot og hæsbælende licens-spil

Sly 3: Honor Among Thieves

Vaskebjørn med nye kleptonami-tendenser

Platform PS2 Udvikler Sucker Punch Udgiver Sony Genre Action
Udgives 11. november Antal spillere 1-2 Testet version PAL Anb. Alder 7 år

En langfingret, adræt vaskebjørn, en superklog, nørdet skildpadde, en muskuløs, lyserød flodhest og et hovedkvarter i en tegneserieudgave af Venedig. Ni ud af ti ville tro, at det var scenariet i en udsendelse på Disney Channel. Den sidste tiendedel ville vide, at der er tale om en platformserie til PlayStation 2, og ville formentlig også være nødt til at erkende, at han/hun trods sin modne alder havde tilbragt timer i selskab med den aparte trio. Selv kunne jeg aldrig drømme om at bilde folk ind, at Sly-serien ikke sagde mig en hujende fis, for mine øjnes flakken og mit kropssprog ville afsløre mig omgående. Sly, Bentley og Murray står mit hjerte ligeså nær som Jak, Daxter, Ratchet og Clank.

Der er sket ting og sager i Sly-universet siden sidst. Den ulykke, som ramte Bentley i toeren, har medført, at han nu er bundet til en kørestol, og den skyldbetyngede Murray har tilbragt tid i den australske bush med sin spirituelle læremester og nægter nu pure at gribe til nogen form for vold. Samtidig har Sly fået nys om, hvor hans tyvefamilies skatkammer er gemt, men der er et problem. Det er så godt beskyttet, at de tre barndomsvenner må rekruttere dygtige folk udefra, hvilket bringer trioen til blandt andet Venedig, Australien, Holland og Kina. Sly 3 revolutionerer ikke serien. Den opgave

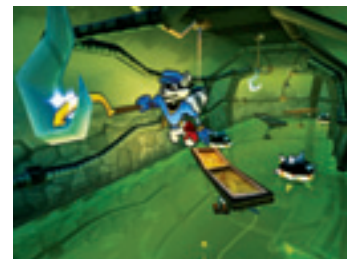
betroede Sucker Punch Band of Thieves, som gjorde op med den faste spilstruktur og i stedet flirtede med de nyere GTA-titlers free-roaming-koncept. Honour Among Thieves minder på mange områder om toeren. Alle vennerne er spilbare figurer, der er en del minispil, du kan købe power-ups og har friheden til at gå på opdagelse i dit eget tempo. De nye tiltag kan groft sagt opsummeres i fire ord: nye figurer og større sammenhængskraft. Sucker Punch elsker at hylde andre udviklere. I etteren var det Hideo Kojimas Metal Gear Solid, der fik et kærligt skulderklap. Denne gang er det, ud over SCEI's kommende titel, en anden af stealthgenreens sværvægttere, der blinkes til. Hvis jeg siger "bevæg den analoge pind i cirkelbevægelser, og vent på, at controlleren vibrerer for at åbne et pengeskab", hvilke associationer får du så?

Sly-serien genopfinder hverken sig selv eller genren i Sly 3, men det gør så uendelig lidt set med mine øjne. Sucker Punch har gjort det helt rigtige. De har ikke forsøgt at vende serien på hovedet, men pudset serien af, tilføret den mere subtile tiltag og pakket det hele ind i den mest charmerende grafik og humor. Det er ikke den dybe spiltallerken, men det er underholdende. Hvis folk helt alvorligt mener, at Sly kun henvender sig til børn, så har kommunen skrevet helt forkert på mit sygeskrivingsbevis.

– Henrik Bach

7/10

Grafik 8 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 7
Velfungerende platform-spil for alle aldre



Sucker Punch har som sådan ikke fået smidt en masse nyt ind i treeren, de har i stedet pudset det af de allerede har fornøjet os med en gang, og så smidt en ny historie og et par karakterer ned i gryden.

BE THE ONE

Experience The Matrix through the eyes of The One and decide your own path. Assume the role of Neo and relive your favorite scenes and battles from the blockbuster movie trilogy.

• 1000's of martial-arts-style fighting moves • Battle hundreds of Agent Smiths • Over 15 major characters from all 3 movies as well as brand new ones • Never-before-seen training levels prepare you for the most memorable battles • Director's Cut of movie footage from all three Matrix™ films • Epic new ending to the Matrix™ Trilogy written and directed by the Wachowskis.





Vertical Japanese text on the right side of the image, likely promotional text or credits.

THE MATRIX PATH OF NEO™

www.thematrixpathofneo.com

PlayStation 2



TM & © Warner Bros. Entertainment, Inc.
WBIE LOGO, WBIE SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment
(006)



Med toeren er fjenderne blevet endnu mere drevne. Al kan stort set lave de samme krum-spring som du selv kan.

Call of Duty 2

Infinity Ward skruer bissen på i et velpoleret og hæsblæsende krigsdrama

Information

Platform PC

Udvikler Infinity Ward

Udgiver Activision

Genre Action

Udgivelse Ude nu

Antal spillere 1-32

Anb. Alder 12 år

Testet version Guld

Plus Fantastisk og internt krigsdrama. Lyd og billede gør indlevelsen komplet.

Minus Nogle få AI-fejl. Et lidt for velkendt tema.

D-dag! Båden gynger voldsomt på det urolige hav. Jeg står tæt pakket sammen med mine soldaterkammerater og klemmer hårdt om min trofaste riffel. Adrenalin pumper gennem min krop, mens vi nærmer os den franske kyst, hvor tyskerne allerede har påbegyndt nedskydningen af mine kammerater i de forreste både. BLAM! Jeg når netop at opfatte lyden af et projektil, der gennemhuller metal, inden mit ansigt sprøjtes til af blod fra hovedet på soldaten foran mig, der eksploderer som et overmodent græskar. Kaos bryder ud i rækkerne og frygten griber fat i mig, men i det samme mærker jeg et kraftigt bump idet båden rammer strandbredden, og pludselig forceres vi alle ud på den åbne strand, hvor et utal af mine faldne kammerater ligger sønderskudte og forvredne.

Jeg er et par skridt ude i det våde sand, da chokket af en granat tvinger

mit legeme til at kollapse. Mit syn sløres og en intens hyletone stikker uafbrudt i mit kranie som en issyl. En opmærksom feltlæge tilser min skade og får mig hastigt på benene igen. Omtumlet griber jeg min riffel og tager sigte mod en tysk maskingeværrede, hvor lyden fra det tordnende dødsinstrument pludseligt stilner, da min kugle gennemborer den tyske skyttes hjerte. Alligevel sætter frygten ind igen, da mit blik vender sig mod den tårnende klippeside længere oppe på stranden. Hvordan skal jeg nogensinde overleve dette inferno?

Call of Duty 2 er et atmosfærefyldt spil i særklasse. Der er uden tvivl mange spil, der har serveret en heftig oplevelse af krigens kaotiske atmosfære, men intet spil formår at suge mig ind i det intense krigshelvede, som denne efterfølger til mastodonhittet fra 2003 i virkeligheden gør. Selvom Medal of Honor-feberen på det tidspunkt rasede, så blev Call of

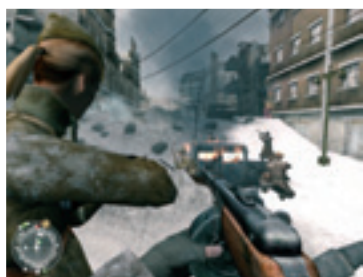
Duty hurtigt et hit, og her to år efter bliver der atter skudt med skarpt på PC. For nogle måneder siden tog jeg en tur til Polen for at møde Infinity Ward, udvikleren af spillet, som gavmildt fortalte vidt og bredt om udviklingen af det næsten færdige CoD2. Allerede dengang var jeg ikke i tvivl om, at holdet ville prøve noget nyt af og rette de små fejl, som originalen havde – men de er gået meget længere end det. De har ikke alene lyttet til de mange horder af fans, mens de knoklede på spillet, de har også haft flere krigsveteraner ind over udviklingen. Resultatet er en endnu mere gribende og realistisk version af Anden Verdenskrig.

Nu skal ordet realistisk måske tages med et gran salt, men Infinity Wars har forsøgt at få hevet spilleren længere ind i det kaos, en krig i virkeligheden er. CoD2 er derfor ikke bare en gentagelse af sig selv i en visuel- og lydmæssig

Et andet syn

Hvis du har mod på endnu et verdenskrigs FPS er Call of Duty 2 dit bedste bud lige nu. Infinity Ward viser endnu engang deres talenter med et spil der grafisk, og specielt sonisk står stærkt. Er du til genren og er du ligeglad med at der praktisk talt ikke er sket noget siden sidst, kan du roligt investere dine penge i Call of Duty 2. **8/10**

Thomas Nielsen



flottre tour de force, nej, det rummer langt mere. De tre mest prominente nye tiltag er den væsentligt forbedrede AI, et helt nyt health-system, masser af råben og samtaler soldaterne imellem - samt tilføjeisen af røggranater. Fjenderne følger heller ikke længere slavisk et angrebsmønster, men tilpasser sig i stedet dit mindste påfund. De er drevne, opfindsomme og noget af en håndfuld. Desuden suser fly hen over hovedet på dig i intense luftdueller, mens AI-styrede soldaterkammerater dør i drabelige dueller bare fem meter længere fremme.

Faktisk er modstanderne nu langt mere snu og ondsindede. De mestrer granater og kan finde ud af at flanker dig, så forvent ikke et sekunds fred i de mange baner på tværs af det krigshærgede Europa. Health-systemet er lånt fra Bungies mesterlige Halo-serie, og det er til at forstå hvorfor. Nu har du ikke længere en bar forneden skærmen, der langsomt ædes op, men som du tager skade sløres dit syn i stedet og du bliver langsommere. Visuelt er det blændende lavet, og du er aldrig i tvivl om hvor tæt døden egentlig er på at indhente dig. Alligevel er Master Chiefs regenererende skjold ikke en undskyldning for at storme en geværrøde, eller vælte ind af døren i et hus i Nordafrika, den slags straffes stadig prompte med døden.

Heldigvis er du ikke alene på slagmarken, der er altid en deling af soldater lige i nærheden, og de er mindst ligeså gode til at improvisere sig frem. Jeg følte mig aldrig alene gennem hele spillet, da der altid var en venlig sjæl nær til at hjælpe mig. Og selvom

jeg ikke direkte kunne hundse rundt med dem efter forgodtbefindende, så tilpassede de sig glimrende til min taktik og angrebsmønster. Kædes dette sammen med et væld af spændende og ekstremt udfordrende baner, samt grafik og lyd af højeste kaliber, er der ikke meget andet tilbage end at overgive sig til spillets dræbende gode atmosfære. Call of Duty 2 er som at blive smaskforelsket igen.

Men hvad med Anden Verdenskrig, er der er snart ikke blevet kogt nok spilsuppe på den tidsperiode? Svaret må være et rungende nej. Ganske vist har vi været vidne til en lind strøm af WW2-spil gennem de sidste par år, men det må være, hvor god oplevelsen er af de forskellige slagmarker, som skal være i højsædet. Jeg har selv overvundet D-dag i adskillige tidligere ombæring, men aldrig har det voldsomme sammenstød føltes så intenst og dirrende spændende.

Call of Duty 2 er alt det, jeg kunne have håbet på og lidt til. Tilføjeisen af de mange nye elementer, store som små, gør, at vi ikke blot har med en version 1.5 at gøre, men en helstøbt oplevelse, der nok skal gøre de fleste forpustet foran skærmen. Og når du får pusten igen kan du derefter udfordre 31 andre spillere i en af spillets mange hæsbæsende multiplayer-baner, hvor postyret ingen ende vil tage.

—Steen Marquard

9/10

Grafik 8 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhed 8 Intenst, drevent og yderst spændende

The Warriors

Bandekaos i New Yorks overmalede gader

Platform PS2/Xbox Udvikler Rockstar Udgiver 2K Games Genre Action Udgives Ude nu Antal spillere 1-2 Testet version PS2, PAL Anb. Alder 18 år

"Can you dig it?", råber Cyrus ud til mængden af bandedere og medløbere, og det kan jeg sådan set godt. Stemningen fra Walter Hill's 1979 kultklassiker er perfekt indfanget, og introen vidner om den typiske sans for detaljer. Rockstar har ganske enkelt tjeget på formen og leverer et frækt spil med både jagong, bandetegn og læssevis af referencer til filmen. At det nok også får flæberigetets førstemand Jack Thompson op af stolen, er en helt anden snak. Men spillet går også så meget længere. Reelt er The Warriors mere et forspil til den gamle film end en bleg efterligning. Det er et spil, der hælder på med velbalanceret, historisk fylde og så ellers samler det hele til sidst i mordet på Cyrus. Undervejs er det så op til dig at fylde hullerne ud.

The Warriors fortæller historien om en gruppe unge, utilpassede drenge, der sammen med en hulens masse andre bander, regerer hver deres lille bydel. Nye medlemmer skal herves, der skal skabes kaos og gennemtæves rivaler – sådan er livet åbenbart i New York i 1979. Oven på dette summer en større historie, der naturligvis munder ud i mordet på Cyrus, bedst som han forsøger at få samtlige bander til at blive en regulær hær. Der er mere historie, mere drama og generelt en god dialog i The Warriors. Hvad der til gengæld mangler i spandevise i The Warriors, er god grafik. Spillet er et hovedløst sammenrend af Grand Theft Auto og Manhunt, komplet med grimme, udvaskede baggrunde, enorme kasser som hænder og en generel kedelig palette. Det er forståeligt, at Rockstar vælger at genbruge en motor, der i den grad har skaffet dem millioner på kontoen, så set med hærkede øjne er det også en motor, der har udtjent sin

værnepligt. Mange af de grafiske nuancer, såsom de mange banders særtegn, går nærmest tabt i det pixelerede helvede, spillet reelt er fra tid til anden. Lyden klarer sig væsentlig bedre og består faktisk af et solidt soundtrack og overbevisende stemmer.

Heldigvis skal et spil som The Warriors ikke bedømmes udelukkende på den visuelle side af projektet, men også på det egentlige gameplay, og her er der absolut noget at hente. Kameraet kan godt blive forvirret og hænge fast i forskellige dele af baggrunden, hvilket irriterer, når du står og banker løs på et rivaliserende bandemedlem, men det ødelægger alligevel ikke oplevelsen. The Warriors indeholder nemlig et ret godt og naturligvis også brutalt udvalg af spark, slag og kombinationer af disse, der på en eller anden sær måde, gør det stuerent at sønderbanke ens modstander, velvidende, at det grænser til det ubehagelige. Oven i dette, så gør The Warriors faktisk brug af en god AI, der allerede fra starten sværmer ned over dig og bruger samtlige tricks i bogen, hvilket gør, at du er nødt til at benytte dig af alle spillets facetter for overhovedet at overleve på New Yorks gader. The Warriors kunne sagtens have været bedre, ikke mindst på det visuelle plan, hvor der går lige lovligt meget legoklods i det hele, men det rykker ikke ved det faktum, at spillet er væsentligt bedre end det skuffende Manhunt og kun et dusin knivlængder dårligere end firmaets millionsælgende Grand Theft Auto-serie.

—Thomas Tanggaard

7/10

Grafik 5 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 7 Brutalt, ægte og ekstremt blodigt spil



Der spares ikke på volden i The Warriors, hvor du kan sammensætte slag og spark til ondskabsladde kombinationer, der så hagler ned over rivaliserende bandemedlemmer. Rockstar kan stadi,



I Ratchet: Gladiator har Insomniac fuldstændig støvsuget spillet for platformselementer, nu handler det i stedet om at tilintetgøre alt og alle indenfor snævre tidsrammer.

Ratchet: Gladiator

Ratchet folder sig ud som ægte gladiator i Gleeman Vox store Tv-show

Information

Platform PS2
Udvikler Insomniac Games
Udgiver Sony
Genre Action
Udgivelse 18 november
Antal spillere 1-2
Anb. Alder 3 år
Testet version PAL
Plus Gode våben. Masse af action. Solid humor og en rigtig god atmosfære.
Minus Ingen reel fornyelse. Opgaverne bliver ensformige. Lyden mangler bid.

Spiludviklerne verden over er en snedig og udspekuleret samling underholdningssoldater, der selv mod hærdede anmeldere nogen gange formår at overbevise med spil, vi ellers troede vi havde set en million gange før. Basalt set kan jeg ikke finde nogen grund til, hvorfor jeg stadig underholdes i så stor stil af rotten og robotens eventyr. Faktum er dog, at jeg endnu ikke har været i stand til at trykke på eject-knappen på min PlayStation 2 for at give skiven og konsollen en velfortjent pause. Der er ikke sket særligt meget siden sidst, og de strømfligninger af gameplayet, som udgør den største forskel kontra tidligere afsnit i serien, vil ikke falde i alles smag. Underholdningen er dog stadig i top, om endt lidt slidt. Reelt er baggrundshistorien et tyndt dække over, hvad der bedst kan ses som en strømfligning af alle de tidligere kapitler i Ratchet-serien. Platformsm-

elementet, der siden det første spil er blevet tonet ned fra titel til titel, er nu næsten ikke eksisterende, og banerne er i stedet bygget op, så du hele tiden har forskellige specifikke opgaver. Disse består oftest i at aktivere forskellige låsemekanismer, eller udrudere et bestemt antal fjender til fods eller i et af spillets fartøjer. Opgaverne krydres gerne yderligere med specifikke tidsrammer eller valg af våben, samt mere ekstreme regler for spillere, der gerne vil opnå alt i Ratchet: Gladiator. Som noget nyt bliver du gennem hele spillet akkompagneret af to robotter, som gør deres for at hjælpe til. Det er muligt at give dem simple kommandoer, så man f.eks. selv undgår at skulle aktivere forskellige kontakter og kan fokusere på at besejre fjenderne i stedet. Indpakningen af grafik og lyd har Insomniac Games altid haft styr på, og det samme kan siges om Gladiator, med

nogle enkelte undtagelser. Lyden lider en smule under, at man er deltager i et tv-show og derfor bliver ledsaget af tåbelig og gentagende kommentator snik-snak spillet igennem. Grafikmotoren er blevet presset for sine sidste kræfter og leverer enkelte transparent effekter som ikke er set før, samtidig med at der denne gang er flere fjender på skærmen end tidligere i serien. Ratchet: Gladiators akilleshæl er, at det på trods af udviklernes flid, alligevel føles som noget fans af serien har spillet før. Det er et spil, som uden problemer gør alt bedre end de fleste konkurrenter, men som i forhold til sig selv, ikke har formået at forny sig nok. Og det er altså en skam.

_Thomas Nielsen

7/10

Grafik 8 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 7
Potent platformskyderi uden nytænkning

Et andet syn

Jeg har aldrig været den største fan af Ratchet and Clank, og efter at duoen er gået hen og blevet action-soldater uden reelt indhold, så er jeg stort set stået af. Det er flot, kontrollen er stram og veltilpasset, våbnene er mange, men gladiatorkampe i en uendelighed er bare ikke mig. **8/10**

_Frederik Røssell



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

YOU'VE MADE HISTORY, NOW WHAT?

"klart bedste managerspil på markedet"

9/10 www.gamers-globe.dk

"Enhver der har lyst til at lege Morten Olsen behøver ikke at kigge længere end Football Manager 2006"

4/5 *Søndagsavisen*

"gennemført og helstøbt"

85% www.gamepad.dk

**FOOTBALL
MANAGER**
2006



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



PAN VISION

www.sigames.com



www.sega-europe.com

Shattered Union

Turbaseret borgerkrig i 2010'ernes Amerika

Platform Xbox/PC Udvikler PopTop Software Udgiver 2K Games Genre Strategi Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-2 Testet version PAL Anb. alder 12 år

Shattered Union starter godt. I en veldrejet intro skildres det, hvordan demokratisk underskud og brutal terrorisme langsomt bringer USA anno 2013 til opløsningens rand. Forbundsstaten splintres i seks fraktioner, opdelt efter geografiske og kulturelle skillelinier, og med tiden gør også EU og Rusland deres entré i det store rivegilde. Hvem skal udgøre det nye magtcentrum i et splittet USA? Republikken Texas? Det nord-vestlige Pacifica? Eller måske det californiske Commonwealth? Scenen er sat for en forrygende gang fremtids-krig – en vare, udvikler PopTop desværre ikke helt formår at levere.

Shattered Union er for det første ingen udsøgt fornøjelse, hverken at se eller høre på. Det tredimensionelle USA-kort tager sig nydeligt ud på screenshots, men på skærmen er det grumset, detaljefattigt og ensformigt. Spillets enheder er hverken veldesignede eller livagtigt animerede, og lyden er fesen: Tøse effekter, et kikset synthesizer-soundtrack og absolut ingen menneskestemmer, til at give spillet noget hårdt tiltrængt personlighed. En skrabet præsentation ville ikke være den store akilleshæl, hvis spillet havde rettet sig mod den dedikerede lænestols-general, men Shattered Union har ambitioner om at ramme bredere end som så.

Som i Nintendos halvgjeniale Advance Wars-serie går PopTop efter simpelt, men dybt gameplay. Shattered Union er designet til at være nemt at samle op, men svært at mestre, og den ambition lever det ganske godt op til. Det havde nok været en fordel gradvist at accelerere antallet af tilgængelige enheder snarere end straks at konfrontere spilleren med 25 forskellige, men

svagheder og styrker illustreres fornuftigt med et overskueligt antal stats per enhed – hvor mange af spillets sekskantede felter kan den tilbagelægges per tur, hvor langt kan den skyde, hvor hårdfør er den og så videre. Efter en forvirret begyndelse indfinder overblikket sig hurtigt. Langt hen ad vejen er spillets strategiske spidsfindigheder også ganske intuitive. Store tanks er langsomme, men hårdføre, mens det modsatte gælder for mindre tanks. Fodtusser er gode mod andre fodtusser, og ellers ikke – til gengæld er de billige. Fly er eminente til bomberaids, men sårbare overfor antiluftskyts og så videre.

I det hele taget har Shattered Union ikke meget at byde på, som ikke er set før – hvis ikke i Advance Wars, så i et af de utallige nichespil, der præger PC-markedet. Spillets AI er oven i købet usædvanligt svag og mangler helt sans for at stække magtfulde fraktioner og for at sætte svage, men betydningsfulde modstander-enheder ud af spillet.

Sandt at sige er Shattered Union ikke noget dårligt strategispil. Faktisk rummer det byggeklodserne til et rigtig godt et af slagsen, men en primitiv kampagne, skrabet præsentation og allehånde designfejl, reducerer spillet til middelmådighed. Til gengæld må det medgives, at der er gode multiplayer-muligheder – man kan både være to om én konsol eller spille via Xbox Live. PC-berøvede genreentusiaster kan give spillet en chance på den konto, men alle bør holde tilbage

._Erik Petersen

6/10

Grafik 5 Gameplay 6 Lyd 4 Holdbarhed 6 Strategi-spil med potentiale til mere



Pursuit Force

Livet som nyudklækket betjent er ensformigt

Platform PSP Udvikler Bigbig Studios Udgiver Sony Genre Action Udgivelse 16 november Antal spillere 1 Testet version Europa Anb. Alder 12 år



At Bigbig Studios har forsøgt at genskabe en blanding af scenen fra Indiana Jones, hvor gravrøveren springer fra bil til tank og Neos hæsblæsende motorvejs-slagsmål i The Matrix Reloaded, er såmænd en god idé. Problemet opstår først, når holdtet efterfølgende skal spinde et helt spil rundt om konceptet – for det kan man øjensynligt ikke. Springet fra bil til bil fungerer gnidningsløst, og når du ved høj fart svæver som en ballerina mellem de blankpolerede øser, så føles det helt rigtigt. Selv når jeg tømte magasin efter magasin ud i forbyrderne, var jeg aldrig i tvivl om, at det her var en god omgang action.

Tyve minutter senere var jeg dog ved at dø af kedsomhed. Bigbig

Studios forsøger at variere det tynde grundlag med både motorcykler, en tur bag et Gaitlin-maskingevær og nogle helt skandaløst skidte til fods-missioner, der i den grad trækker tempoet ud af spillet. Der er ingen tvivl om, at Pursuit Force hører til blandt topkandidaterne, når det gælder grafik og lyd – faktisk er det teknisk noget af en perle. Desværre er gameplayet forenklet og til tider søvndyssende. Det gør Pursuit Force til en skuffende samling pixels – desværre.

._Thomas Tanggaard

5/10

Grafik 8 Gameplay 5 Lyd 8 Holdbarhed 5 Flot, men ensformigt action-spil

Xenosaga Episode II

Gå på eventyr i universet og sindets afkroge

Platform PS2 Udvikler Monolith Soft Udgiver Sony Genre RPG Udgivelse Ude nu Antal spillere 1 Testet version PAL Anb. Alder 12 år

At kalde manglen på RPG-udgivelser i Europa for en japansk hetz er måske nok både tåbeligt og paranoidt, men det må give stof til eftertanke, at det europæiske publikums første møde med Xenosaga også sker i form af en efterfølger. Xenosaga er, som det vil være de fleste RPG-interessererede bekendt, arvtageren til sci-fi-hittet Xenogears til PSONe. Det foregår i en fjern fremtid, hvor menneskeheden har forladt jorden og søgt tilflugt i det uendelige verdensrum. Teknologiske fremskridt har gjort det muligt at kloner, genmanipulere og udvikle "over-mennesker", androider, cyborgs og biologiske krigsmaskiner.

De spilbare figurer KOS-MOS, MOMO, Junior (alias Rubedo og "model 666") og Ziggy, er alle kun delvist mennesker, og der går tid, før man lærer at drage grænsen mellem, hvem der er menneske, og hvem der er resultatet af et biologisk /mekanisk eksperiment. Selvom plottet ikke styrer fri af genrens klicheer og heller ikke er af Square-kvalitet hele vejen, er Xenosaga II's mange filmsekvenser, som er skabt med spillets egen

grafikmotor, sjældent plagsomme og gab-indbydende, men informative og vedkommende. Den dybere forståelse af historieforløbet er dog forbeholdt amerikanere og japanerne, for hvad hjælper det os europæere, at XSII har gode figurskildringer, når vi ikke kender den første halvdel af historien? Kampsystemet er ellers spændende, om end set før, og spillet er, specielt set i manglen af RPG-spil ganske hænderligt, men heller ikke mere.

._Henrik Bach

6/10

Grafik 8 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 6 Endeløse filmsekvenser i det store univers



STOR PSP

BATTLE TOUR

Kom og kæmp i multiplayer
og vind fede præmier.

Kæmp i blandt andet:

- GTA, Liberty City Stories
- Pursuit Force
- Tony Hawk's Underground 2: Remix

MØD OS HER!

I EB Games butikkerne

Fredag den 25. november - Ålborg: Bispensgade

Lørdag den 26. november - Århus: Bruuns Galleri

Søndag den 27. november - Kolding: Storcenter

Fredag den 2. december - Taastrup: City 2

Lørdag den 3. december - København: Strøget

Søndag den 4. december - København V: Fisketorvet

Lørdag den 10. december - Odense SØ: Rosengårdscentret

Søndag den 11. december - Lyngby: Storcenter

fredage 16.00 - 19.00

lørdage og søndage fra 11.30 - 15.30



Læs mere på: www.gamereactor.dk/psp

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





For første gang i lange tider har Peter Molyneux rent faktisk holdt hvad han har lovet. The Movies er en spændende simulator, der blander Theme Park-serien med muligheden for selv at lave film.

You can employ up to six Scientists, with a maximum of four allowed on a single Research Pack. The more scientists working on a pack, the faster you'll research it. Left Click on the Bubble to Continue.



The Movies

Høj cigarføring i filmbranchens overhalingbane med selveste Molyneux

Information

Platform PC
Udvikler Lionhead Studios
Udgiver Activision
Genre Simulation
Udgives 11 november
Antal spillere 1
Anb. alder 12 år
Testet version Guld

Plus Godt genremøde mellem en business-simulator, filmværktøj og Sims-livstil. Fornem billed- og lydside.

Minus Dine egne filmværker er ikke integreret ordentligt i gameplayet.

Filmbranchen er sexet. Ingen tvivl om den sag. Alle vil gerne ind i varmen og se deres navn på det hvide lærred, og meget få når nogensinde målet. Men hvis virkelighedens filmbranche er tung at danse med, så kan The Movies til gengæld købes formedelst til et overkommeligt beløb hos den nærmeste spilforhandler. Legendariske Peter Molyneuxs nye baby sætter spilleren ved roret af et filmselskab i Hollywood, hvor forretningen skal plejes og stjernerne forkæles. Der er endda mulighed for at spille en aktiv rolle i filmenes tilblivelse, fra manuskript over instruktion til post-produktion.

Lyder det for godt til at være sandt? Fra de første annonceringer har forventningerne til The Movies været høje, men også tempererede af bange anelser om, at den vidtløftige Molyneux og hans Lionhead Studios nok engang ville få svært ved at indfri løfterne. Heldigvis rummer The Movies faktisk alt,

hvad vi er blevet lovet. Det er et gennearbejdet og fascinerende spil, med en pæn håndfuld nye ideer integreret i en solid, velafprøvet Theme Park-struktur. Alligevel knager helheden en smule i fugerne.

The Movies tager sin begyndelse i 1920. Som chef for et nystartet filmselskab har du en stor opgave foran dig. Personale i alle afskygninger – skuespillere, filmcrew, manuskriptforfattere, forskere osv. – skal hyres, kontorer, produktionsfaciliteter og studier skal bygges, og det hele skulle gerne munde ud i en perlerække af populære og kommercielt succesfulde film. Kendere af Molyneuxs Theme Park vil nikke genkendende til fremgangsmåden, hvor du starter med en tom græsplæne og bygger din virksomhed op helt fra bunden.

Med hjælp fra den velfungerende onscreen hjælp, bliver det hurtigt til en omfangsrig filmfabrik, og det er en

fornøjelse i sig selv, at se sine medarbejdere myldre fra opgave til opgave. The Movies' billedside er dejligt sprød og imødekomende, og ens lille arbejdshær tager sig altid overbevisende ud – også når man zoomer helt ind på livet af dem.

Men i praksis er der nu dårligt tid til sådan at gå på sightseeing i sit skaberværk, for der er altid noget at se til. Manuskripter skal igangsættes, castes og filmes, nye filmteknologier, rekvisitter og studie-kulisser skal udvikles, og de stjerner, man har tilknyttet sit filmselskab, skal plejes. Netop stjerne-plejen er en af de væsentligste tilføjelser til et ellers forholdsvis regelret business-simulator gameplay. Man kommer snildt til at tænke på The Sims, når man får til opgave at bygge forlystelser, indkvartering og andre bekvemmeligheder til sine forkælede førsteelskere og primadonnaer - helst pæne og

Et andet syn

Hvor er det dog rart når Peter Molyneux for en gangs skyld rent faktisk leverer det han lover. The Movies er en herlig fusion af Theme Park og reelt filmskaber, fulgt til dørs af en lækker grafik, god lydside og et overskueligt interface. **8/10**
_Jesper Nielsen



Et aspekt af The Movies der desværre ikke falder så heldigt ud, er muligheden for at skabe sine egne film. Reelt er der masser af muligheder og timevis af lettilgængelige temaer at rode rundt i, men bedømmelsen af dine film halter. Al'en kan ganske enkelt ikke gennemskue hvor gode dine film i virkeligheden er.



luksuøse og i nydelige, veldekorerede omgivelser. Som i Maxis' kassesucces skal der holdes nøje øje med stjernernes humør, og lønforhøjelser, assistenter og drukture imellem indspilningerne kan være nødvendige midler i kampen for at forhindre et truende hysteri-anfald.

Det vigtigste gameplay-element i The Movies – og vel nok det, der har været allermost omtalt på forhånd – er muligheden for selv at deltage i arbejdet med selskabets (kort)film-produktioner. Relativt tidligt i spillet bliver det muligt at bygge en facilitet til "custom script-writing", og her kan man kombinere forskellige scener til en slags sammenhængende historie. Udgangspunktet er den genre og de kulisser, man vælger, og herfra er der rige muligheder for at vælte sig i Hollywoods mest hæderkronede klischeer. Ideen med at kombinere sig til en film via en række arketyriske scene-moduler – "mand bliver skudt", "par overraskes af monster", "kvinde skriger" osv. – er faktisk temmelig genial, og Lionhead Studios har ramt et fint kompromis mellem valgfrihed og overskuelighed. Hvert modul indeholder endda en række variationsmuligheder i skuespil, rekvisitter og kameraføring, og når man lidt senere også får låst op for en post-production facilitet, kan man tilmed lægge stemmer på sine film og klippe dem nydeligt til.

I sig selv fungerer filmproduktionen overraskende godt – og som spillet i øvrigt, udmærker de sig ved et eminent

brugervenligt interface. Problemet er bare, at The Movies ikke forstår at belønne ens anstrengelser. Computeren har ingen mulighed for at forholde sig til film-frembringelsernes kvalitet, og derfor bliver de ikke bedømt specielt højere end de tilfældigt genererede produktioner, der skrues sammen af spillets virtuelle filmfolk. De kreative udfoldelsesmuligheder mangler med andre ord en egentlig berettigelse i spillets overordnede gameplay – både de Sims- og Theme Park-inspirerede aspekter. Spørgsmålet er så, hvor meget spillet reelt er værd, hvis du ikke lige er interesseret i at levere kortfilm til themoviesgame.com? Heldigvis en hel del. For der er rigeligt at tage sig til som direktør i sit helt eget filmselskab, og især den kvindelige del af befolkningen vil givetvis nyde muligheden for at passe, pleje og forkæle spillets små primadonnaer. Hele herligheden er eminent fulgt til døren i vanlig Lionhead-stil, fra den detaljespækkede billedside til det luksuøse soundtrack, der elegant reflekterer tidens toner. Læg dertil et gameplay, der stiger i kompleksitet i det helt rette tempo og et tema, der rammer lige ned i alle film-nørders vildeste drengedrømme – så har du et spil, der bestemmer sig bekendtskabet værd.

Erik Petersen

9/10

Grafik 8 Gameplay 9 Lyd 9 Holdbarhed 7
En film-nørds drøm, trods knagen i furerne

Sniper Elite

Beskyt Berlin mod de invaderende russere

Platform Xbox/PS2/PC Udvikler Rebellion Udgiver Ubisoft Genre Action
Udgives Ude nu Antal spillere 1-8 Testet version Xbox, PAL Anb. Alder 16 år

Kuglen rejser over 150 meter, men pløjer sig alligevel med stor nøjagtighed gennem øjet på mit mål. Han falder livløs om på jorden, mens hans mænd farer forvildet rundt og forgæves forsøger at få øje på mig – enkelte geværssalver går af, men overhovedet ikke i den retning, hvor jeg er.

Sniper Elite giver dig i den grad magt som en spilgud. Som en anden guddom sidder du flere etager oppe med udsigt over et sønderbombet torv, mens en myretue af russiske og tyske soldater myldrer fordi nedenfor. Det er dig der bestemmer, hvornår livet tager en drejning og hvem der skal forlade denne verden. Til gengæld er du også krigens mest udsatte soldat. Et skud fra din nuværende position er nok til at fjenden aflurer dit gemmested og begynder en klapjagt på dit hundetegn. Du er nødt til hele tiden at skifte position i ly af murbrokker og sydende bombekratre, for at finde vej til dit næste tilholdssted.

Spillet går dog længere i sine bestræbelser på at gengive snigskyttens liv, med et veludført system, der tager højde for vindretning, dit pulsleje og hvor meget luft du har i lungerne. Stilles sværhedsgraden på mere end blot det absolutte minimum, kræver Sniper Elite en del af dig – men belønningen er også derefter. Fem minutters ventetid kan resultere i et perfekt skud direkte gennem hovedet på det udpegede mål. Og for, på måske en lidt makaber facon, at give dig endnu større tilfredsstillelse, følger du kuglen fra den forlader kammeret til den sidder plantet i panden på en uheldig soldat. Rebellion's spil forærer dig dog intet. Berlin er ikke proppet med åbenlyse stillinger for en kræsen snigskytte. Du bruger ligeså meget tid

liggende på jorden i skjul af et par løse murbrokker og sandsække, som du gør siddende højt over det hele. Berlin er i øvrigt pænt lavet uden at være prangende. Grafikken holdes i dæmpede jordtoner med tyk, sort røg stigende op fra de mange bombe-kratre, mens udbændte sporvogne og lastbiler flyder i gaderne. Detaljegraden er dog begrænset, og i et spil, hvor der kan zoomes meget ind med din riffler, er det tydeligt at se, at Rebellion's største bekymring ikke har været grafikken.

Det samme gælder kameraet, der som i så mange andre spil, ikke fungerer på lidt plads. Trapper, smalle gange og små døråbninger bliver et rod at navigere sig igennem, mens kameraet skiftevis gør vægge og dig selv gennemsigtig for at kompensere.

Sniper Elite er et spil for dig, hvis du konstant vælger snigskytteriflen i Halo 2 eller Socom. Det er et spil der dyrker det stille drab, den lange distance og de mange forberedelser forud for det. Det kan også spilles lidt mere tilbage-lænet, men det tager naturligvis noget af elegancen fra et så nervepirrende spil som Sniper Elite.

Thomas Tanggaard

7/10

Grafik 6 Gameplay 7 Lyd 6 Holdbarhed 7
Langdistance-drab og masser af ventetid



Sniper Elite er fyldt til randen med nervepirrende øjeblikke, hvor du kun har sekunder til at placere et skud i panden på dit mål. Det kræver stenhård planlægning og masser af tålmodighed at udføre et drab.

EXPERIENCE THE BRUTAL



EPIC STORYLINE



MASSIVE STREAMING WORLD

www.GUNTHEGAME.com

18+
www.pgg.info

NEVERSOFT

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and GUN is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from owner. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



ITY THAT WAS THE WEST



DIVERSE ACTION PACKED MISSIONS



COMBAT ON HORSEBACK



PlayStation 2



XBOX 360



PC
DVD
ROM

ACTIVISION

007: From Russia with Love

Englands bedste agent trækker i jakkesættet

Platform Xbox/PS2/GC Udvikler EA Games Udgiver EA Genre Action Udgivelse 18 november
 Antal spillere 1-4 Testet version Xbox, PAL Anb. alder 16 år



Sean Connery gør comeback som den dødsensfarlige engelske agent med licens til at dræbe.

At hive Sean Connery, for mange den eneste rigtige James Bond, tilbage i jakkesættet er en mindre genistreg. Det samme gælder de designmæssige valg, der trækker hårdt på filmen From Russia with Love fra 1963. Det er et eller andet retro-køligt over at sidde bag rattet på den gamle Aston Martin og fræse rundt om Big Ben med et fortidslevn af en raket på ryggen.

Desværre, og det er til trods for EA's altid flotte præsentation, så er 007

From Russia with Love en gang ordinær action med tarveligt bandedesign, et tåleligt auto-aim og hvad de selv kalder et Bond-fokus. Her er lidt ræs, et par snigermisioner, hvor du helst skal snige dig rundt ubemærket og så ellers action i stride strømme, hvor fingeren helst ikke skal forlade aftrækkeren. Og jo, der er et skrabet RPG-system i kredsen, og de ekstra friheder holdet har taget i forhold til originalmanuskriptet, gør da heller ikke noget, men når det hele alligevel føles så skabelonkåret og sjæleløst, som det gør, så bliver Bonds vej til SPECTRE noget akavet. Fans af de sidste par Bond spil, går dog ikke galt i byen From Russia With Love, der er mere af samme agent-skuffe.

_**Thomas Tanggaard**

6/10

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 6
 Retro-chikt, men sjæleløst Bond-spil

Capcom Classics Collection

Arkade-nostalgi med flair og friture

Platform PS2/Xbox Udvikler Capcom Udgiver Capcom Genre Samling
 Udgivelse 18 november Antal spillere 1-3 Testet version Xbox, PAL Anb. alder 3 år



Der er masser af chancer for at møde sin barndom i Capcoms solide spilsamling.

Med Capcom Classics Collection får alverdens håbløse games-nostalgikere lejlighed til at genopleve de gyldne tider. Konverteringer af arkade-klassikere er blevet en selvforstærkende trend på det sidste, men heldigvis har Capcom bagkataloget til at retfærdiggøre opsamlertiet. Når u dødelige klassikere som Street Fighter II, Ghosts'n'Goblins og Commando flimrer henover tv-skærmen, kan man lugte de fedtede friture-fritter helt hjem i dagligstuen.

Men gensynsglæden er nu mere end blot og bar nostalgi. Flertallet af spillene på Capcom Classics

Collection holder stadig vand, og mange af dem kunne lære nutidens spildesignere en lektion eller to om fængende gameplay og fundamental spilleglæde. Klassiker-stemplet bør anvendes mere varsomt, når snakken falder på det lodret scrollende western-skydespil Gun Smoke, den opfindsomme platform-favorit Bionic Commando og det ligeledes lodret scrollende sci fi-skydespil Exed Exes. Gun Smoke har ondt i opfindsomheden, Bionic Commandos styresystem fungerede betydeligt bedre på Commodore 64 og konsollerne, og Exed Exes' friske ideer kan ikke helt dække over, at det er undervældende i tempo- og grafikafdelingen. Tretten certificerede klassikere, tre mellemvarer og seks middelmådigheder. Er det nok? For mig var det mere end rigeligt.

_**Erik Petersen**

7/10

Grafik 6 Gameplay 7 Lyd 7 Holdbarhed 6
 På nostalgitrip til barndommens grillbar

Buzz: The Music Quiz

Sony vender igen spilbranchen på hovedet

Platform PS2 Udvikler Relentless Software Udgiver Sony Genre Party Udgivelse Ude nu
 Antal spillere 1-4 Testet version PAL Anb. alder 3 år

Buzz bliver leveret med fire helt specielle kontrollere, som via en adapter tilsluttes din PS2's USB-port - allerede der løb min mund i vand. Kontrollerne har alle en stor rød knap foroven og samtidig fire knapper i hver deres farve - blå, orange, grøn og gul. Det gælder naturligvis om, at svare på spørgsmål indenfor musikkens verden ved hjælp af denne kontroller, men i stedet for blot at skulle afgive svar på samme måde igen og igen, findes der i spillet en lang række af enormt underholdende typer af konkurrencer.

Jeg havde derfor samlet mine to brødre, Kristian og Peter, for ihærdigt at sætte dem på plads, hvad angår musikviden. Buzz er virkelig nemt at gå til, ikke mindst da det er på dansk, men ligeledes fordi du kun skal bruge fornævnte kontroller gennem hele spillet. Man starter ud med at vælge, hvor mange spillere der deltager, samt om spillet skal være kort, mellemlangt eller langt. I bedste Sims-stil skal du og dine modstandere nu vælge en person til at repræsentere sig gennem showet. Buzz udspiller sig nemlig fuldstændig som et klassisk quizshow, med Buzz den kække vært, samt hans veldrejede kvindelige medhjælper som pendant - kitsch, men det rammer lige i øjet. I det hele taget er der lagt stor vægt på humor, hvilket de karakterer man kan vælge bestemt også afspejler. Det endte med at vi lignede henholdsvis Barry White, Jam Master Jay og Kid Rock - naturligvis i vi-betaler-ikke-royalties nærværd og næsten kopier.

Scenen var nu sat og vores quiz-ivrige avatarer tog nu deres pladser på podiet, så spillet kunne sættes i gang. I bedste Mygind-stil går Buzz i gang med at præsentere os spillere, samt fortælle lidt om quizen, for derefter at overlade ordet til den smukke assistent med sine

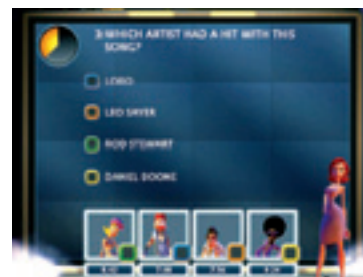
ekstremt karakteristiske hofter.

Buzz rummer mere end 1.000 af slagsen, med dertilhørende 5.000 spørgsmål - nok til at holde de fleste beskæftiget i mange, mange timer. Og tro ikke at det kun er MTV-generationen, der kan være med, nej, du kan frit vælge om I skal dyste i nyere musik, ældre musik eller hele pivtøjet. Så der er alt lige fra Bert Bacharach til Beyonce Knowles - hele seks årtiers hits. At lillebror Peter fik flest point under vores mange quizrunder den aften, gav mig så blot endnu mere grund til at vende hurtigt tilbage til en fortjent revanche. Du får med garanti pulsen op af spændingen, og lattermuskelne kommer ofte i brug. Buzz er et af de spil man ikke lige sidder hjemme og spiller alene på en grå efterårsdag. Naturligvis er der mulighed for at spille solo, men det er virkelig ved flere spillere, gerne i højt humør, at oplevelsen bliver blændende - det er et spil der samler hele familien til masser af timers morskab. Alle med hang til quiz og spørgelege, burde allerede i dag anskaffe sig Buzz! The Music Quiz, der er en mindre genistreg.

_**Steen Marquard**

8/10

Grafik 7 Gameplay 8 Lyd 7 Holdbarhed 8
 Morsomt og gennemført quiz-spil



Du kan stort set være hvem du har lyst til på Sonys quiz-show. Nojagtig ligesom på virkelighedens shows handler det om at være hurtigst på aftrækkeren - og så gør det heller ikke noget hvis du også kan svaret.

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



JAK X
THE KILLER
RACING GAME.
www.jakx-game.com

PlayStation 2
JAK X
THE KILLER RACING GAME
12+
NAUGHTY DOG



Spillets to nye våben er en grabber ikke ulig den du måske kender fra Half-Life 2. Det andet er The Artifact, et våben der udelukkende fungerer på sjæle. Stemningen er helt i top og lyden gør sit til at skræmme dig, men gameplayet er for simpelt.



Doom 3: Resurrection of Evil

Livet på Mars er stadig er øjensynligt stadig lidt af et helvede

Information

Platform Xbox
Udvikler Vicarious Visions
Udgiver Activision
Genre Action
Udgivelse Ude nu
Antal spillere 1-4
Anb. Alder 18 år
Testet version PAL
Plus En helvedes god stemning. De gamle udgaver af Doom følger med. God underholdning
Minus Alt for kort. Tilføjer ikke serien noget nyt. Gameplayet er en anelse for enkelt

Man kan spørge sig selv, hvad der egentlig er så forbandet rart ved Mars. Luften er meget tynd, jorden og himlen rød, og så er der jo også noget om, at helvede bogstaveligt talt bryder løs deroppe i tide og utide. Doom 3: Resurrection of Evil (RoE) foregår to år efter Doom 3. En kvindelig forsker og naturligvis et hold af Marines tager til Mars for at lede efter kilden til et nødsignal. Kilden viser sig at være et objekt kaldet The Artifact, og ligeså snart en af soldaterne rører ved tingesten, går situationen naturligvis fra asken i ilden.

Der er nogle få nye elementer i RoE i forhold til Doom 3. Der er tilføjet to rekvisitter, der hver især prøver at indsprøjte lidt dybde i universet. Det første er et våben kaldet Grabber, og det er mere eller mindre en kopi af tyngdekraftspistolen i Half-Life 2.

Grabberen kan bruges til at hive ting som ammunition eller førstehjælps-pakker hen til spilleren. Den har også en langt mere interessant funktion; den kan nemlig bremse de energikugler, som visse fjender benytter sig af, og ligefrem slynge dem tilbage til afsenderen. Det ser enormt blæret ud, men er desværre ikke særligt nyttigt. The Artifact er den anden dims man får fingrene i. Denne tingest giver adgang til en funktion kaldet Hell Time, hvilket kort sagt giver tiden et sirupsagtigt præg. Det giver mulighed for at bevæge sig rundt, skyde og genlade i normalt tempo mens fjenderne er fanget i slowmotion.

The Artifact benytter sig af sjæle for at fungere, hvilket betyder at de stakler, der er blevet dræbt, ender deres dage som brændstof. Fjenderne er iøvrigt flotte, velanimerede og detaljerede. Disse hopper, kravler langs gulvet, vakler

og på andre måder bevæger sig mod dig med en til tider uhyrlig realisme. RoE lever på stemningen og denne bliver underbygget af lydsiden, der i den grad må siges at være ildevarslende. Som lidt ekstra bonus følger de klassiske Doom-spil med RoE, hvilket giver Doom-jomfruer et indblik i serien. Spillene fungerer ganske glimrende, selvom det måske er en smule deprimerende at spille Doom II og indse, at serien ikke har udviklet sig meget siden. For det er nemlig problemet. Alt imens genren tager kvantespring andre steder, så vil Doom ikke andet end at være et flot og en smule uhyggeligt.

Asmus Neergaard

7/10

Grafik 9 Gameplay 7 Lyd 8 Holdbarhed 7
 Standardiseret uhygge på Mars overflade

Et andet syn

Uhyggen breder sig for alvor med denne udvidelse, der tidligere på året blev lanceret på Pc. De nye våben gør deres til at få spillet til at virke friskt og indbydende, mens den nye historie uden tvivl skal opleves af ægte Doom-fans. Ikke vanvittigt nytænkende, men uden tvivl rigtig godt. **8/10**

Carsten Skov Teisen

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

OCTOBER 2005

*"It has our dictator glands pumping
conquer-juice into our bloodstream by the gallon."*

- GAMEINFORMER

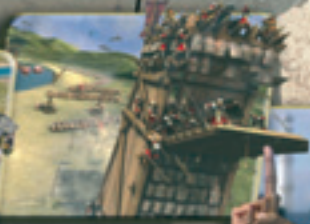
200 BC



216 AD



1468



1894



1945



- **NEW RTS STYLE, INTUITIVE INTERFACE.**
- **UNPRECEDENTED LEVEL OF MODDING AND CUSTOMISATION**
- **3D LIVING WORLD**
- **ALL NEW MULTIPLAYER**
- **HUNDREDS OF NEW FEATURES:** Introducing religion, Holy Cities, missionaries, Great People, variable scale games and loads of new civic options: Imagine a communist regime with freedom of the press – or a republic without it.



www.CivIV.com



www.kemedia.com
K.E. Media henviser til nærmeste
forhandler på telefon 80 44 22 33





A Game By



idsoftware.com

Developed By



Published By

ACTIVISION

WWW.GUAKE4GAME.COM

© 2005 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Raven Software Corporation. GUAKE and ID are registered trademarks of Id Software, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and/or some other countries. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



www.pegi.info



PREPARE FOR THE
ULTIMATE WAR...

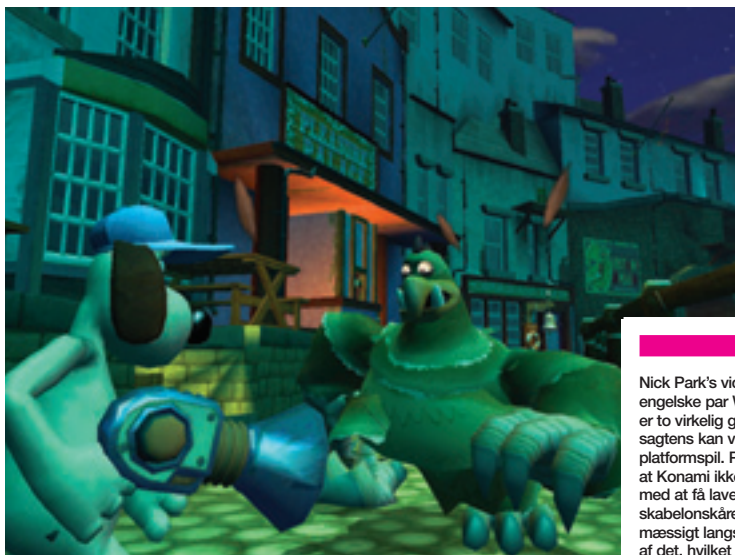
ΨUAKE 4™



In a war for Earth's survival, against an unrelenting enemy - the only way to defeat them, is to become one of them.

- Ψ Battle outdoors using tanks and walkers
- Ψ Fight with the support of an elite squad
- Ψ Annihilate the alien enemy with an arsenal of hi-tech weaponry
- Ψ Compete online in fast action, arena-style multiplayer

...THE INVASION BEGINS
AUTUMN 2005



Nick Park's vidunderlige og ærke engelske par Walter og Trofast, er to virkelig gode karakterer, der sagtens kan være stjerner i et platformspil. Problemet er bare at Konami ikke rigtig har lykkedes med at få lavet andet end et skabelonskåret og tempo-mæssigt langsom oplevelse ud af det, hvilket er ærgerligt.



Wallace & Gromit

Grib dit støvsuger-gevær og drag ud på jagt – varkaninen er løs!

Information

Platform PS2/Xbox
Udvikler Konami
Udgiver Konami
Genre Action
Udgivelse Ude nu
Antal spillere 1-2
Anb. Alder 3 år
Testet version PS2, PAL

Plus Forlæggets fine humor er intakt. Nydelig præsentation. Gode øjeblikke.

Minus Sløvt tempo og et lettere monotont gameplay. Er reelt ikke for børn.

Det bliver ikke meget mere britisk end Wallace & Gromit. Flittige te-pauser, familiære høfligheder og anakronistiske landsby-omgivelser, udgør væsentlige omdrejningspunkter i de elskelige claymation-kortfilm af Nick Park. Føljetonen om Wallace og Gromit har netop fundet vej til en spillefilm – "The Curse of the Were-Rabbit" – der igen har givet anledning til spillet af samme navn. Og mens Konami næppe har hældt lige så mange mandetimer i deres spil, som Park har lagt i den notorisk omstændelige claymation-produktion, så har de helt tydeligt gjort sig umage. Den visuelle stil mangler i sagens natur originalens håndgjorte kvalitet, men er derudover ramt perfekt på kornet – fra de udtryksfulde, eminente Park'ske karaktermodeller til de stemningsfulde, ekspansive bymiljøer.

Spillet låner liberalt af Park og co.'s gakkede påfund og rammer forlæggets tone fornemt, også i kraft af stemmeskuespillet og den hyggelige baggrundsmusik, der er af klokkeklar spillefilmskvalitet. Problemet kommer,

når Wallace & Gromits ærkebritiske hygge-historier skal konverteres til noget spilbart. Strukturen er af den efterhånden obligatoriske GTA3-slags, hvor Wallace og Gromit – der i singleplayer-udgaven styres på skift – halser rundt i et stort bymiljø og påtager sig opgaver fra de lokale. Undertiden er missionerne integreret i bymiljøet, men som oftest tager de form af separate baner eller mini-games.

En god del af tiden går med at rydde byen for kræ, ofte i aflukkede haver eller parker. Konami har været flittige til at integrere små puzzle-agtige elementer i processen, men ellers er opgaven altid den samme: Skadedyrene skal gennes ind i Wallace og Gromits vogn – typisk via nogle særlige, undlagte støvsugerrør – og det skal ske indenfor en stadigt mere stram tidsplan. Spillets udfordringer løses ofte bedst ved at prøve og prøve igen, til man kan missionerne udenad, og det har aldrig været undertegnedes foretrukne type problemknusning. Det kan man så være enig i eller ej, men at monotonien relativt hurtigt gør sit indtog,

vil de fleste sikkert medgive.

En del af problemet er spillets adstadige, børnevenligt tempo. Det er en fordel i al den stund, at det ofte kræver god tid at justere kameraet i tæt beboelse, men det er skidt, fordi det sammen med det monotone, lidt uopfindsomme gameplay begrænser spillets appel til de ti-årige og nedefter. For dem ville der på den anden side være en del at komme efter – inklusiv fine muligheder for two player co-op – men de færreste danske børn vil forstå Curse of the Were-Rabbits engelske tekst og tale. Dermed har Konami, trods deres rettidige omhu med den fornemme præsentation, sparet på et af de mest afgørende punkter overhovedet – ud over gameplayet, selvfølgelig, som også godt kunne have brugt en ekstra gang finpudsning.

Erik Petersen

6/10

Grafik 7 Gameplay 6 Lyd 7 Holdbarhed 6
Masser af humor, for lidt gameplay

Et andet syn

Jeg elsker Walter og Trofast, men der er langt fra de herlige claymation-film til de knap så gennemførte og tit monotone spil. Curse of the Were-Rabbit er desværre ikke anderledes. Konami har forsøgt at smide lidt ekstra i posen, men ender med et skabelonskåret action/platform-spil. 5/10
Thomas Tanggaard



50 CENT Bulletproof

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

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

- INDHOLDER HVAD DER SVARER TIL 4 CD'ER MED MUSIK FRA 50 CENT OG G-UNIT INKL. NYE EKSKLUSIVE NUMRE OG SEJE REMIXES FRA 50
- EN BUNKE MUSIKVIDEOER MED 50 CENT OG G-UNIT

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

18+
TM

www.pegi.info



PlayStation 2

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

Twisted Metal: Head On

Hovedløs vold uden nyt under motorhjelm

Platform PSP Udvikler Incognito Udgiver Sony Genre Action Udgivelse Ude nu Antal spillere 1-6
Testet version Europa Anb. alder 12 år



Spilkoncepter er sjældent særligt komplekse, og hvis Rome-strategiserien repræsenterer det ypperste vi når inden for gennemtænkt spilkoncept, bør Twisted Metal med stolthed stå i den anden ende af spektret. Twisted Metal har altid været et af den slags spil, man kunne forestille sig først blev tænkt på til en alkoholsvædet mandeaften: "Lad os lave et spil med store biler med missiler og maskinkanoner, og lad os bemande dem alle med et persongalleri af seriemorder-lignende individer". Ikke overraskende har publikummet været der siden serien debuterede på PSOne, og det er dette publikum, udvikleren nu håber på i mellemtiden har erhvervet sig en PSP. Da omdrejningspunkt er kamp på fire hjul, er det første du bliver budt, valget mellem et bredt sortiment af forskellige køretøjer. Fra monstertrucks til motorcykler og brummende V8's, vælger du alt efter, hvad der passer din spillestil bedst. Hvert køretøj er desuden bemandet med et sortiment af skumle figurer, hvis historier binder spillets løse og ligegyldige historie-del sammen.

Selve gameplayet følger glimrende op på det enkle koncept og læres inden for ganske få sekunder af selv de mest uerfarende PSP-ejere. Kort sagt skal der skydes på alt, hvad der bevæger sig på skærmen, samtidig med at du opsamler de forskellige slags missiler og bonusikoner, som frejdigt er blevet spredt over de mange baner. Hver bil er udstyret med et sæt udtømmelige maskinkanoner, men for at forvolde seriøs skade, bør du gøre brug af sortimentet af missiler, som spreder sig over effekter som ild, is og decideret

skade. Yderligere er hvert fartøj udstyret med et specialvåben, som dog almindeligvis kun viser sig at være en mere potent version af et af de tre fornævnte elementer.

Basalt set har Twisted Metal seriens gameplay altid været en slags Deathmatch, som man kender det fra FPS-genren, men med alskens forskellige slags fartøjer i stedet. Gameplay af denne slags kræver derfor også en hårfin kontrol, og her kommer Head On i problemer, da kontrollen på PSP'en simpelthen ikke er præcis nok. Selvom realistiske styreegenskaber for hvert køretøj er et af de mest fremmede koncepter i Twisted Metal-universet, kæmper du uundgåeligt meget med styrekrydset.

Igennem hele spillet havde jeg følelsen af, at mange af fejlene kunne have været fikset, hvis udvikleren havde haft en smule mere tid, men Twisted Metals største problem er der desværre ikke nogen, der kunne have gjort noget ved. Det virker simpelthen som om tiden har forbigået det basale koncept, der ligger til grunde for Twisted Metal-serien. Med så kompetente og finpudsede deathmatch-oplevelser, der efterhånden findes på ethvert format i dag, virker det unødvendigt klodset at skulle kæmpe med Head On's fartøjer. Twisted Metal: Head On er et spil som de blevet lavet tilbage i midten af halvfemserne.

Thomas Nielsen

5/10

Grafik 6 Gameplay 5 Lyd 6 Holdbarhed 5
Spilevolutionen glemte Twisted Metal

L.A. Rush

Drøn middelmådigt gennem byen Los Angeles

Platform Xbox/PS2 Udvikler Midway Udgiver Midway Genre Driving
Udgivelse 18 november Antal spillere 1-2 Testet version Xbox, PAL Anb. alder 12 år

LA Rush finder sted i den californiske by Los Angeles. Ikke en by, der er inspireret af Los Angeles eller visse områder, men hele Los Angeles. Det er meget asfalt, der skal hentes frem, og alligevel klares opgaven fint. Byen er delt op i fem områder, hvilket dog ikke påvirker spillet, idet man kan tage fra den ene side af byen til den anden uden at støde på loadetider. Styringen af bilerne fungerer også glimrende. Det er tilpas nemt at glide rundt om hjørner i vilde udskridninger og smutte mellem biler på vejene. Det er ret hyggeligt at køre rundt i LA og se byen an. Det famøse Hollywood-skiit kan ses, og smadres, hvis man skulle være i det destruktive hjørne. LA Convention Center er også at finde, hvilket giver mulighed for at se stedet, hvor den berømte E3-messe finder sted hvert år.

Nu er spillet imidlertid ikke en turistguide, men en chance for at brænde dæk af. Det er der rige muligheder for i de mange løb. De forgår ved, at du skal køre så hurtigt som muligt gennem en række punkter i byen. Vinder du, er belønningen penge. Taber du, er der ikke andet at gøre end at prøve igen. Et stort problem i LA Rush er at nogle ting i spillet kan ødelægges, mens andre ikke kan. Lygtepæle, postkasser og brandhaner kan sagtens pløjes ned. Mure kan ikke, mens plankeværker og hegn godt kan. Selvom nogle hegn ikke kan smadres. Forvirret? Der er ingen rigtig logik i, hvilke genstande der kan smadres og hvilke, der ikke kan. Man håber bare, at den næste genstand, der rammer ens kølerhjul, ikke er boltret til jorden.

Modstanderne er ligeledes en kilde til irritation. Skulle du selv køre galt,

slår spillet over i slowmotion, således at du virkelig kan se glasskår og andre bilfragmenter slynge af sted som fækaler fra en utilfreds chimpanse. Samtidig kan man nyde synet af modstandere, der uden problemer passerer forbi uheldet, som om chaufførerne besad overmenneskelige reaktioner, der er Spider-Man værdig. Skulle du endelig have tjent en pæn slat penge sammen, kan man besøge West Coast Customs. Drengene fra det hippe MTV-program er med i spillet, og vil hjertens gerne 'pimpe' ens biler mod et mindre vederlag. Det fungerer desværre præcis som i programmet, hvor de teknikkundige drenge ordner bilen, som de vil have den, og hvor ejeren ikke har noget at skulle sige.

Hvis man ser bort fra muligheden for at køre rundt i hele LA, er der intet, der adskiller LA Rush fra mængden af andre spil, der kombinerer biler med hiphopslang. Synd, for LA Rush kunne godt have været et godt alternativ til EAs Need for Speed-serie, eller Rockstars bundsolide Midnight Club 3: DUB Edition.

Asmus Neergaard

5/10

Grafik 7 Gameplay 5 Lyd 6 Holdbarhed 6
Endnu et skabelonskåret, udpimpet bilspil



LA Rush indeholder hele Los Angeles at rulle rundt i. Til gengæld indeholder det også modstandere med nærmest overnaturlige evner og West Coast Customs, der meget gerne vil pimpe din øse.

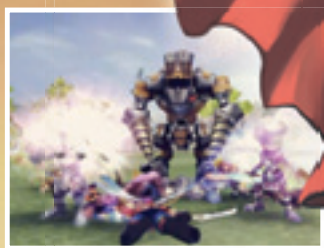
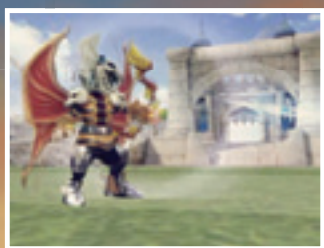


ROSE
ONLINE
 Rush On Seven Episodes

Jump on board!

www.gamesrouter.com

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



12+
www.pegi.info

PC

gamesrouter
www.GamesRouter.com

TRIGGERSOFT
GRAVITY

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

Dyst & Vind!

Vær med i Gamereactors store Football Manager konkurrence om et fedt bordfodbold!

Konkurrencerne slutter den 30 Oktober.

1 Hvilket år udkom det første FM-spil?

1. 1998 2. 2005 3. 2016

2 Hvor mange FM-spil er der udgivet?

1. 16 2. 250 3. 2

3 Hvem har udviklet FM?

1. EA 2. Sega 3. Sony

Skriv dine svar ned, besøg herefter www.gamereactor.net/konkurrencer for at deltage. Husk at skrive dit navn samt adresse på dit svar, ellers kan vi ikke senere kontakte dig hvis du har vundet.

Vi ønsker dig held og lykke i konkurrencen.



City of Villains konkurrence



1 Hvad hedder det første spil i serien?

1. City of Angels 2. City of Heroes 3. Halo

2 Hvad hedder den onde leder i CoV?

1. Lord Recluse 2. Darth Vader 3. Jokeren

3 Hvilket format udkommer CoV på?

1. Mobil 2. PC 3. PS2

Skriv dine svar ned, besøg herefter www.gamereactor.net/konkurrencer for at deltage. Husk at skrive dit navn samt adresse på dit svar, ellers kan vi ikke senere kontakte dig hvis du har vundet.

HELTE SØGES



Fanget i evig vinter, forhekset af den onde Hvide Heks, har Narnia brug for en helt. Kombiner de fire unge krigeres færdigheder i team-up møde og co-op gameplay, bekæmp en hær af onde skabninger og bring fred tilbage til landet.

En MYTISK VERDEN VENTER DIG

12+

www.pegi.info



PlayStation 2



NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE

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



www.buenavistagames.com

THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission.
© DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved.
GameBoy Advance and the GameBoy Advance logo are trademarks of Nintendo. Nintendo DS, the DS logo, and the Official Seal are trademarks of Nintendo.



BULLET FOR MY VALENTINE

"Best Newcomer" ved Kerrang Awards 2005!

En helstøbt rock oplevelse, der kradsler sig fast og nægter at give slip!

Lille Vega/København - onsdag d. 14/12 • Voxhall/Århus - torsdag d. 15/12

SYSTEM OF A DOWN

HYPNOTIZE



12 NYE HÅRDTSLÅENDE TRACKS

**PRODUCERET AF
RICK RUBIN OG DARON MALAKIAN**

**PÅ GADEN 21/11
CD•CD/DVD•LP**



**HUSK OGSÅ
MEZMERIZE**

WWW.SYSTEMOFADOWN.COM

SONY & BMG
MUSIC ENTERTAINMENT

DVD-Anmeldelser

Flere anmeldelser: www.gamereactor.net/DVD



Sin City

SF Film, Ude nu / Tekst Thomas Tanggaard

Jeg havde frygtet det værste. Efter at Hollywood for snart fem år siden fik øjnene op for det enorme bagkatalog af tegneseriehelte og universer, har alt været vendt og drejet, i jagten på det næste store biografhit. Spider-Man gjorde det mere end hæderligt, Hulk landede som en stor, grøn maveplasker, mens Daredevil var dødsdømt allerede fra starten. Men alt det har jeg kunnet leve med, fordi jeg ikke havde følelser i klemme. De var i det mindste ikke i gang med at ødelægge favoritter som Matt Wagner's Grendel, eller Frank Miller's overdådige sort/hvide noir-univers Sin City, så hvad ragede det mig, om andre tegneserier blev fået fra hinanden på det store lærred? Det var indtil jeg hørte om Sin City og mexicanernes førstemand Robert Rodriguez - så begyndte jeg for alvor at blive bange.

Sin City er dog det mest perfekte Hollywood nogensinde er kommet på at gengive en tegneserie på en strimmel film. Det er et åbenlyst hjertebarn for både instruktør Robert Rodriguez og Frank Miller, der som bekendt er medinstruktør på Sin City, og det mærkes fra starten. Billederne er nærmest eksakte kopier fra mit nu falmende seriehæfte, dialogen er som revet ud af taleboblerne på siderne og skuespillerne er henholdsvis Marv, Hartigan og Dwight. Kendere af Frank Miller vil vide, at manden har skrevet mange knudrede, fabelagtige og til tider skræmmende historier, så når Sin City med sine 124 minutter render hen over skærmen, så har makkerparret valgt at fokusere udelukkende på tre af Millers små historier. Der er tale om gengivelser af The Hard Goodbye, That Yellow Bastard og Big Fat Kill. Filmen åbner med That Yellow Bastard, en historie om Hartigan, en rå politiveteran i Basin City, der med en truende hjertefejl, er på jagt efter en morder, der gerne flænses små piger i småstykker. Den anden, og uden tvivl også bedste historie, handler om moderen Marv, der efter en velsignet nat med luderne Goldie, vågner op og finder hende død. Herefter følger vi Marv's brutale hævn tog, der leder ham på sporet af såvel en kannibal som en højstående præst. Sidste afsnit handler om Dwight, en privatdetektiv, der på den mest uheldige facon kommer på kollisionskurs med en politibetjent og luderne i Old Town.

Sin City er nærmest en lang, blændende opvisning i film-noir. Billedsiden er ekstrem besnærende, volden er karikeret, overdrevet og alligevel rå, mens historien og dialogerne går op i en højre enhed. Også skuespillerne, heriblandt specielt Mikey Rourke, lever sig fuldstændig ind i rollerne og leverer nogle af deres karrieres bedste præstationer. Det her er virkelig en af de mest gribende, velfungerende og smukke film, jeg har set i lange tider, og har du bare det mindste mod på noget anderledes, er der ingen vej uden om Sin City. Dette er uden tvivl årets bedste film. **10/10**

Star Wars: Revenge of the Sith Lords

SF Film, ude nu / Tekst Thomas Tanggaard

Så sker der endelig noget. Efter to skuffende kapitler i George Lucas' episke rumsaga Star Wars, er den aldrende instruktør og forfatter endelig ved at finde formen igen. Det her er Empire Strikes Back-filmen i den nye trilogi. Fyldt til randen med frygt, had, hævn og læssevis af intriger, serverer Lucas os endelig en film, der er værdig til at bære navnet Star Wars. Her viser Anakin sit virkelige væsen, motivationen for overhovedet at opsøge og dyrke de mørke sider af kraften. Der hives i de helt store hjertestrenge, skuespillet funkler og den veltilrettelagte slagplan, som Sith-fyrsterne gennem årevis har planlagt, ender i et brag af en afslutning, hvor galaksen kastes ud i en ugenomsueligt mørke. Hvorfor George Lucas har ventet så længe med at præsentere os for et afsnit, der rent faktisk indeholder det hele, vides ikke, men det er skuffende at opleve det ved seriens afslutning. **7/10**

Land of the Dead

Universal, 14 december / Tekst Thomas Tanggaard

Hvis du virkelig vil overfortolke en zombie-film, så er jeg sikker på, at du kan få alverdens spydige bemærkninger om racisme, sygdom eller krig ud af dem. Sådan har det altid været og George A. Romero, manden der kickstartede hele bølgen af fodsælende, splatteraction med bl.a. zombiefilmen Dawn of the Dead, er heller ikke bleg for at indrømme, at han fra tid til anden har sneget en lille politisk kommentar ind blandt indvoldene og alt blodet. I Land of the Dead tager det desværre overhånd. Væk er gysset, gruen og de neglebidenne passager. Zombierne er gjort til den tredje verdens fattige, der forgæves forsøger at komme ind i det forjættede Fort Europa - pegefingeren er så tydelig, at det er til at brække sig over. Sidst men ikke mindst kører historien i cirkler omkring sig selv, med et utal af tynde skuespilpræstationer. Nej, så hellere Zack Snyders frække remake version af Dawn of the Dead, der på fornemste vis genoplivede de vandrende døde. **3/10**

Fantastic Four

Universal, 6 december / Tekst Steen Marquard

Det virker til at nye ideer indenfor filmbranchen er svære at spotte. Nyttænkning og originale manuskripter er nærmest en sjældenhed, da instruktører og manuskriptforfattere kaster sig glubsk over tegneseriehelte og deslige. Sam Raimi klarede efter min mening det glimrende med Spiderman, men Fantastic Four er en gevaldig omgang overfladisk sjusk i forhold til. Fantastic Four's historie er ekstrem tynd og behæftet med ganske ringe skuespillerpræstationer, på grænsen til det pinlige. Måske vil Jessica Albas svulmende kavalergang og de mange nydelige computereffekter retfærdiggøre, at se den en enkelt gang på en rigtig tømmermændssøndag, men filmen er og bliver et godt eksempel på, at superhelte ikke altid er så super. Den eneste gode skuespiller blandt truppen må være Michael Chiklis, som gør det glimrende i tv-serien The Shield, men de mange lag af skumgummi i hans Thing-dragt sætter desværre en gevaldig dæmper på hans udfoldelser. De "fantastiske" får... **4/10**

Sahara

Universal, 14 november / Tekst Steen Marquard

Det er helt tydeligt, at Sahara lige fra starten prøver at være en moderne udgave af Indiana Jones. Den rummer alle elementerne, lige fra forsvundne skatte og smukke piger, til selvsikre helte med et glimt i øjet. Matthew McConaughey spiller den velbevandrede opdager Dirk Pitt, som i sin søgen efter et sagnomspunden gammelt skib, The Ship of Death, rejser til Afrika. Her støder han dog hurtigt på en række adfærdsvanskelige personer, som har deres egen agenda i den skoldhede ørken, og så er der prompte lagt op til eventyr og ramsjang. Kaster vi den lækre Penélope Cruz ind manegen som filmens babe, samt Steve Zahn som comic relief, så burde vi da have en god oplevelse på bundlinjen. Desværre er det ikke helt tilfældet, da den i forvejen lidt diffuse historie gnidres ud af de mange actionscener, samt af den mindre heldige sammensætning af filmen. **6/10**

War of the Worlds

Paramount, 16 november / Tekst Steen Marquard

Den oprindelige War of the Worlds formåede at fange et helt lands opmærksomhed. Det var oprindeligt et hørespil skabt af H.G.Wells, som i 1953 for første gang kom på det store lærred. Et halv århundrede efter prøves der igen kræfter med jordens overtagelse, hvor Tom Cruise spiller den fraskilte forælder, som må flygte fra de grusomme rumvæsener for at redde sig selv og sine to børn. Filmen er centreret om den lille familie, og netop den indgangsvinkel er enorm effektiv. Den rædsel de oplever ved, at få hele deres tilværelse vent på hovedet, illustreres glimrende af Spielberg, og deres kamp for overlevelse skildres på nervepirrende vis. Cruise er atter i topform som den akavede weekendfar, som ikke alene kæmper med invasionsstyrken, men ligeledes med at prøve, at skabe et bånd til hans egne børn, som han dårligt kender. Slutningen er dog lidt af et spark i skridtet. **7/10**

Batman Begins

Warner Home Video, 22 november / Tekst Steen Marquard

Efter at Burton slap taget på Batman er det gået gevaldig ned af bakken for den kappeklædte flagermus. Historierne blev mere og mere platte, og hverken Val Kilmer eller George Clooney passede ind i rollen - uanset om der var brystvorte på batdragten eller ej. Batman Begins, som titlen antyder, visker tavlen ren og starter forfra. Christopher Nolan formår at give os en langt mere menneskelig og dyb følelse med Bruce Wayne og hans nocturne alter ego, som på blændende vis spilles af Christian Bale. Væk er de mange unødige gadgets og computereffekter. Der fokuseres på historie og karakterudvikling, hvor vi følger den rådvilde unge Bruce fra at være et forskræmt kid, til at blive den sorte ridder, de kriminelle frygter i nattens mørke. Batman Begins er et af årets helt store filmværker, kun overgået af Sin City. **9/10**

KØB LORTET!



UDE PÅ DVD DEN 31. OKTOBER



T.A.T.U. - Dangerous And Moving

Interscope, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Der var engang, for ikke så forfærdelig længe siden, hvor det store spørgsmål i det kollektive bevidsthedsrum var, om de to smække poptøser i russiske t.A.T.u. virkelig var lesbiske, eller om det bare var et perverteret og perfid mediestunt fra deres manager/børnepsykologs side. Den Trevor Horn-producerede "All the Thing's She Said" var uanset hvad et vaskeægte monsterhit, med sin blanding af sen 80'ernes bombastiske lyd billede og det nye årtusindes knastorre produktion. Al form for street cred og spænding forsvandt dog som dug for solen da t.A.T.u. pigerne begik karriereselv mord med verdens værste optræden i Eurovision Song Contest. Efterfølgende flød det med historier om, at de to piger var gået fra hinanden, havde fået hver sin (mandlige) kæreste, og t.A.T.u. virkede pludselig som en russisk lynkineser.

Sådan skulle det dog ikke helt gå, For nu er de to yndige ungdommer nedkommet med en opfølger til succesen. Dangerous And Moving er på alle måder en opfølger; albummet beskæftiger sig mest med hele tiden febrilsk at forsøge på, at genskabe de tidligere sanges potentiale, og det gør det godt. Det er et særstudie i overpompøs lyd, desperate pigehvin, der kan få enhver til at blive blød i knæene og en sand overdosis af ørehængere. Fornævnte Trevor Horn har denne gang kun produceret én skæring, den småkedelige "Craving", men til gengæld gør alle andre producere deres bedste for at lyde ligesom ham. Første reelle skæring på albummet, All About Us, er en kommentar til alle dem, der, ligesom jeg, troede at t.A.T.u. var en saga blot. Det er mesterligt produceret og er en fin reminder om, at disse to tøser altså har været savnet på en hastigt blegnende popscene. Har man set videoen til nummeret, står det dog stadig klart, at en stor del af t.A.T.u.'s styrke ligger i provokationen. Her fortælles historien om mordet på en lidt for voldelig elsker, placeret i et barbie-agtigt plastic univers, hvor de to t.A.T.u.-piger ser ud som om de er voksfigurer stukket af fra museet.

Dangerous And Moving burde dog være god nok i sig selv til at trække læsset, og ikke sætte sin lid til skandale for at blive hørt. Mod slutningen af albummet får man godt nok fornemmelsen af et gammelt øg, der ikke kan trække mere. Med Dangerous And Moving er det dog lykket for t.A.T.u. at komme over skandalerne og vise, at de rent faktisk har mere end lidt kysseri og suggestion at byde på. Det er et godt og et fuldt ud professionelt stykke hitlistepotentiale. Nu mangler vi bare at finde ud af det der stadig nager lidt i baghovedet. Er de eller er de ikke!? **8/10**

Annie - DJ-Kicks

K7, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Mix CD'er udvalgt af enkelte personer, kan være et interessant blik ind i dennes inspirationskilder og lydmæssige verdenssyn. DJ-Kicks-serien har holdt et højt niveau fra starten af, og det laver den lille nordmand Annie bestemt ikke om på. I løbet af 17 skæringer ledes vi igennem den unge dames syrede univers, der indeholder alt fra Bow Wow Wows skønne I Want Candy, over to numre med Annie selv og til den anden yderpol, hvor Death From Above 1979 får en langt mere tilgængelig version af sig selv gennem et remix. Hvor Annies DJ-Kicks udspil måske aldrig bliver en favorit på hjemmestereo'en, kan den snildt agere lyd tapet til lidt heftigt druk og en lille smule dans. Så er soundtracket til fredag og lørdag da i det mindste hjemme. **7/10**

Goldie Lookin Chain - Safe As Fuck

Warner Music, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Goldie Lookin Chain er for sjov, det kan ikke være anderledes. Med sange om mødre med tissemand, kunsten at klæde sig ud som robot, når man skal købe smøger og glæden ved en gokkesok, har det walisiske crew fra starten af placeret sig så langt væk fra hiphoppens krav om street cred som muligt. Debutalbummet Greatest Hits, var en lang grinetur med knapt så meget vægt på det kvalitative. Sådan forholder det sig også på Safe As Fuck, forskellen er bare at joken ikke er helt så sjov nu, som den var første gang. Your Missus Is A Nutter er et brag af en førstesingle, men udover det så virker produktionerne ikke helt så oplagte, og så er der pludselig stort pres på den lyriske formåen. Her kommer Goldie Lookin Chain virkelig til kort. Safe As Fuck er for dem der engang syntes at Bloodhound gang var sjove, men nu om dage gerne vil have lidt mere end en konstant strøm af sange om konsorger. **6/10**

Ryan Adams & the Cardinals - Jacksonville City Nights

Lost Highway, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Det er efterhånden en gammel travet, at den gode Ryan Adams laver alt for mange plader, og en større intern kvalitetskontrol ville klæde ham. Sådan er det også med Jacksonville City Nights, endnu en blandet landhandel af skidt og kanel. Men faktisk er bare, at selv en halvgod Ryan Adams udgivelse er bedre end det meste. Jacksonville City Nights bevæger sig endnu længere ud i Country land end Ryan har været længe, og det afdæmpede lyd billede med den fine slide guitar i front, fungerer upåklageligt. Ryan Adams har en stemme, der formår at gå direkte i hjertekulen uden at virke anmasende, og det er umådeligt svært ikke at holde af en mand, der føler sig nødsaget til at udgive hver en strofe han indspiller. Alligevel er Ryan Adams en af den slags, man rent faktisk kunne anbefale at få udgivet en opsamling. Hvis ikke manden selv vil luge ud, så kan hans pladeselskab vel gøre det for ham? **7/10**

Sugababes - Taller In More Ways

Island Records, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Øv! Nu var det ellers lige sådan, at jeg var rigtig vild med Sugababes. Faktisk så vild, at sange som Round Round og Freak Like Me er blandt mine absolutte yndlinge. Sugababes har aldrig lavet et album, der var mindre end godt, indtil nu. Taller In More Ways er nemlig en ganske gennemsnitlig og uinspireret indsats fra de tre smække poptøser. Førstesinglen Push The Button er ganske udmærket i sin higen efter pophimen, men udover den, er det kun It Ain't Easy, der formår at bryde bare en lille smule ud af de trætte pigepopband-skabeloner. Det er ærgerligt, jeg havde forventet så meget mere, men det her var altså, hvad jeg fik. Det er ikke helt godt nok. **5/10**

The Cardigans - Super Extra Gravity

Universal, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Personligt synes jeg, at Cardigans toppede med Gran Turismo. Her smed de pænheden af sig og formåede, på trods af søde Ninas bløde stemme, at lave et rockalbum med kant. Det har åbenbart taget hårdt på bandet, for Gran Turismo har vist sig at være en enlig svale. Efterfølgeren Long Gone Before Daylight var nærmest country, og selvom The Cardigans er gået en smule tilbage til der hvor de kom fra, er Super Extra Gravity bestemt ikke Gran Turismo. Det er nærmere en sådan lidt selvtillfreds og afslappet udgivelse, hvor det på ingen måde lyder som om nogen investerer særlig meget i det. Lille Nina synger stadig så fint så fint, og andet spiller tilbagelænet og kontrolleret. Super Extra Gravity er guf for fans, der har været med hele vejen, men særlig interessant er det altså ikke. Erase and rewind! **6/10**

Yor123 & Skandaali - Round the World

Playground, Ude nu / Tekst Jannik Tai Mosholt

Hiphop er ikke hvad det har været, og finsk Hiphop har aldrig rigtig været det. Det får vi nu endnu et bevis på med Yor123 & Skandaali's Round The World. Jeg skal ellers lige love for, at de to finner har været ude og hente venner ind til at give en hånd med. Albummet er proppet med respektindgydende navne som Inspectah Deck, Royce De 5'9" og Jeru The Damaja. Selv Ufo & Yepah dukker op - det er virkelig en verdensomsejling over havet det her. Det er egentlig heller ikke på det rapmæssige niveau at albummet halter, det er produktionerne den er gal med. Round The World byder på nogle af de kedeligste tracks undertegnede har hørt meget længe. Der er ingen nye ideer, ingen kreativitet og det lugter langt væk af omtåget venstrehåndsarbejde. Det er nærmest uforståeligt, når man nu har brugt så mange kræfter på at hente alle mulige gæster ind. Hvorfor har man så ikke givet dem noget ordentligt at kaste deres skills henover? Heller ikke denne gang spillede Finland sig ind i hiphoppens superliga. **5/10**



Jokeren Gigolo Jesus

Nyt fuckin' album

- 03-11-2005 Albertslund / Albertslundhuset
- 04-11-2005 Hørsholm / Trommen
- 05-11-2005 Greve / Portalen
- 10-11-2005 Esbjerg / Tobakken
- 11-11-2005 Kolding / Godset
- 12-11-2005 Århus C. / Train
- 17-11-2005 Odense C. / Rytmeposten
- 18-11-2005 København / Pumpehuset
- 19-11-2005 Helsingør / Toldkammeret
- 24-11-2005 Ålborg / Skråen
- 25-11-2005 Randers / Turbinen
- 26-11-2005 Frederikshavn / Det Musiske Hus



www.jokeren.com



DMEA

DANISH METAL AWARDS 2005

Awardsshow
 Sted: AmagerBio
 Dato 26.11.05
 Tid: Doors kl. 19.00

Artister:
ENTOMBED (S)
RAUNCHY (DK)
AS WE FIGHT (DK)

www.dmea.dk
 www.danishmetalawards.dk

Official DMEA Compilation
 Ude 21 Oktober

Buskørsel Fra:
 Aalborg, Århus og Kolding

For Billetpriser:

Gaffabillet.dk
 billetnet.dk



Afterparty - i samarbejde med Rock The Night

Sted: The Rock, Dato 26.11.05, Tid: Doors kl. 00.00 til 07.00
 Artister: Special Surprise live-koncerter +
 Dj Rockinderen & Dj Love Gun
 Gratis Jægermeister til de hurtige,
 Masser af Event's, GoGo-dansere
 happy hour og andet lir!

"Danish Metal Awards 2005 vil blive dækket
 direkte fra Amager Bio på DR P3 live!"



Sponsors: GULD TUBORG Med Statte Fra Kopiford

Samarbejdspartnere: GAFFA FAST METAL BOOKING DR ROCK THE NIGHT DANISH METAL AWARDS

RACE THE WORLD



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



www.pegi.info



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

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

TOUCH ME!

