

club Nintendo®

magazine

SVERIGES OFFICIELLA NINTENDO-TIDNING

NR 2005:1
PRIS: 49 KR

DS™

NINTENDO DS

Nintendo®

TOUCH ME!

ÄNTILIGEN I SVERIGE!

**Fullmatad
Pokémonpåse -
massor av Poké-kul
till dig!**

4 PRYLAR-TILL DIG!

**POSTERS • 3D CHARMANDER
POKÉMONKORT • KLISTERMÄRKEN**

Nr 1/2005
Pris: 39,-

NY TIDNING!

POKÉMON



**OFFICIELLT
MAGASIN**

**OFFICIELLT
MAGASIN**

**COOLA
TÄVLINGAR!**



FULLMATAD!

**NYHETER
OM POKÉMON!**

**SÅ HÄR SPELAR
DU POKÉMON-TGG!**



**LÄR DIG ALLT
OM POKÉMON!**

Jag väljer dig, Pikachu!
- läs det första äventyret som serie

**LÄR DIG
SPELA POKÉMON
KORT SPELET!**

**ASH PIKACHU!
OM POKÉMON**



© 2005 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.





avdelningar

Information	5
Press START	7
Nyheter	8
Marios Galleri	62
Tävling	64
Hi Score	65
Game On!	66
Hårdvara och tillbehör till Nintendo DS	68
Kommande spel till Nintendo DS	69
Hårdvara och tillbehör till Nintendo GameCube ..	72
Utgivna spel till Nintendo GameCube	74
Kommande spel till Nintendo GameCube	75
Hårdvara och tillbehör till Game Boy Advance ...	78
Utgivna spel till Game Boy Advance	80
Kommande spel till Game Boy Advance	81
Nästa nummer	83

special

Nintendo DS	10
Nintendo DS: Party i Paris	52
Intervju med Yojiro Ogawa	55
5M-finalen i Nintendo 2004	56
Club Nintendo Awards 2004	60

nintendo ds-recensioner

Super Mario 64 DS	16
Wario Ware: Touched!	20
Pokémon Dash	24
Polarium	26
Project Rub	28

nintendo gamecube-recensioner

Resident Evil 4	30
Mario Power Tennis	34
Mario Party 6	38
Donkey Kong Jungle Beat	42
SRS: Street Racing Syndicate	46

game boy advance-recensioner

DK: King of Swing	48
Kingdom Hearts	50

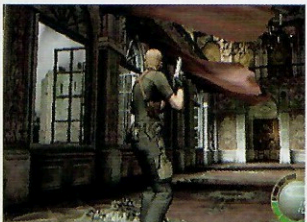
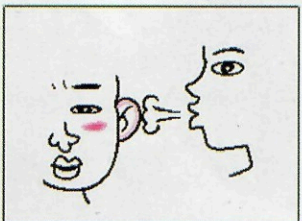
SID. 08-09:
MÅNGA JAPANER I
LÅNGA RADER



TOUCH ME!

SID. 10-15:
NINTENDO DS
ÄR HÄRI!

SID. 20-23:
NÄR VAR DU TVUNGEN
ATT BLÅSA PÅ DIN
SPELMASKIN SENAST?



SID. 30-33:
DE HÄR SIDORNA HAR
18 ÅRS ÅLDERSGRÄNS

SID. 48-49:
DK HAR MER SVING
ÄN KUNG LOUIE



IT'S COMING

11TH OF MARCH 2005



6

CLUB NINTENDOS RECENSIONER

Spel som Club Nintendo betygsätter bedöms av två personer. Recensenterna sätter först individuella betyg i samtliga kategorier och kommer därefter tillsammans fram till ett slutbetyg.

När vi betygsätter ett spel tar vi hänsyn till vilken plattform det är till. Betyg går alltså inte att jämföras mellan Nintendo Game-Cube och Game Boy Advance, då förutsättningarna för exempelvis grafik och ljud inte är desamma.

VI GRANSKAR ETT SPEL I SEX OLIKA KATEGORIER.

Varje kategori bedöms i en skala från 1 till 10. 10=Perfekt, 9=Fantastiskt, 8=Mycket bra, 7=Bra, 6=Godkänt, 5=Underkänt, 4=Dåligt, 3=Mycket dåligt, 2=Uselt, 1=Värdelöst

GRAFIK

Utseendet är långt ifrån allt, men inte heller oviktigt. Här bedöms grafikens kvalitet (bildhastighet, upplösning, specialeffekter m.m.), men likaså designen på objekt och bakgrunder.

LJUD

I vissa spelgenrer är musiken minst lika viktig som grafiken. I denna kategori bedöms hur bra och passande musiken är, samt kvaliteten på ljudeffekter och eventuellt samplat tal.

SPELKONTROLL

Ett spel ska vara lätt att styra, men ett avancerat och varierat kontrollsystem sitter aldrig i vägen. I denna kategori bedöms även hur bra spelet drar nytta av handkontrollen.

UTMANING

Många nivåer och valmöjligheter gör att spelet inte tar slut för snabbt. I den här kategorin bedöms hur lång tid det tar att spela igenom det, samt hur väl anpassad svårighetsgraden är.

SPELDESIGN

Spelets design är helt klart en av de viktigaste delarna ur bedömningssynpunkt. Här granskas hur bra spelet är upplagt, hur innovativt det är och – framförallt – hur kul det är att spela.

TOTALT

En sammansättning av ovanstående kategorier blir det totala betyget som gäller för spelet. Här räknar vi inte ut medelvärdet, utan bedömer spelet som helhet.

8

10

10

7

TÄVLINGSVINNARE CLUB NINTENDO MAGAZINE 2004:3

WARIO WARE-TÄVLINGEN

FÖRSTAPRISTAGARE:

Mathias Häggström från Luleå

TRÖSTPRIS: Ola Hagland från Enskede, David Larsson från Dala-Floda, Shadi Saber från Vänersborg, Christoffer Svendsen från Kungsbacka och Michael Verdicchio från Lerum

Bidragen finns i Marios Galleri!

HI SCORE-TÄVLINGEN

(Pikmin 2)

1. Emil Eriksson från Varberg (6 dagar)
1. Erik Fasterius från Sollentuna (6 dagar)
3. Mats Andersson från Nacka (10 dagar)
4. Jim Kruse från Märsta (11 dagar)

MARIOS GALLERI-TÄVLINGEN

(Donkey Konga -tema)
Martin Olofsson från Malmberget

GRATTIS TILL ER
SOM VANN OCH TACK
TILL ER SOM DELTOG!

club Nintendo

VI GÖR CLUB NINTENDO MAGAZINE:

Ansvarig utgivare
Owe Bergsten

Redaktörer
Kirsti Danielsen
Kim Weinefelt

Skribenter
Fredrik Andersson
Emelie Lager
Johan Lenngerd
Mikael Nylander
Kai Weinefelt
Kim Weinefelt

Layout
Kirsti Danielsen
Carolina Karlsson

Korrektur
Emelie Lager

Annonsförsäljning
Örjan Johansson

Tryck
Perstorps Tryckeri

Club Nintendo Magazine publiceras av Bergsala AB, Box 10204, 434 23 KUNGSBACKA. © 2005 Bergsala AB. Alla rättigheter förbehållna. Ingenting av innehållet i Club Nintendo Magazine får, i sin helhet eller delvis, användas utan skriftligt tillstånd av Bergsala AB.

Kontakta Club Nintendo
Glöm inte att alltid ange ditt medlemsnummer när du kontaktar Club Nintendo.

Postadress:
Club Nintendo
Box 10256
434 23 Kungsbacka

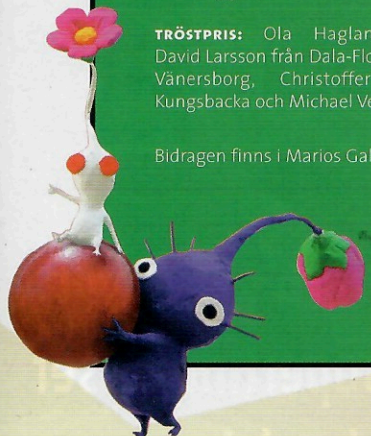
E-postadress:
club.nintendo@bergsala.se

Telefonnummer:
0300-721 00 (vardagar kl. 16.00–19.00,
helger kl. 12.00–15.00)

Faxnummer:
0300-732 80

Internet
www.nintendo.se

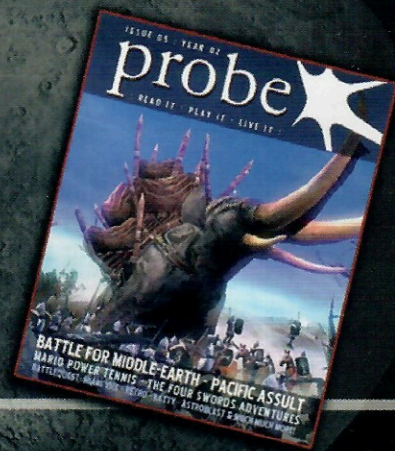
Annonsering
För annonsering i Club Nintendo Magazine, kontakta orjan.johansson@bergsala.se



NYTT NUMMER UTE NU!

PROBE*

: READ IT - PLAY IT - LIVE IT :



**VINN EN
NINTENDO DS!**



Gå in på Probe* och var med i utlottningen av superfina priser från Nintendo!

WWW.PROBE-MAG.COM

"PRESS START"

BRÖDERNA DS OCH SP

Nu är Nintendo DS lanserad i USA och Japan (snart är det vår tur!), och om man läser försäljningsrapporterna som Nintendo glatt skickar ut är det klart att det inte blir någon ny ledsam Virtual Boy-historia, som jag och säkert många andra var oroliga för innan vi visste allt om Nintendo DS. Och namnet DS – *tja, jag har väl vant mig vid Nintendos små förkortningar i namnen på sina spelmaskiner*. DS är trots allt bättre än Nitro, som var projektnamnet på den nya spelmaskinen under ett tag.

Fast trots den lysande DS-starten fortsätter Game Boy Advance SP att sälja bra, och under vissa perioder säljer det till och med bättre än Nintendo DS. *Beror så klart mycket på priset*, men ju längre tiden går och ju mer prisskillnaderna mellan de båda spelmaskinerna minskas, desto mer lär DS ta över.

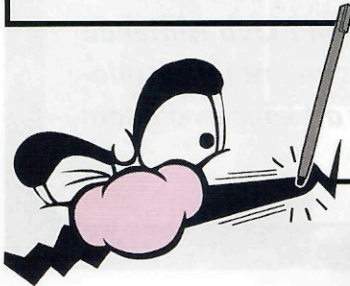
Naturligtvis är namnet och varumärket Game Boy alldeles för stort för att ersättas av Nintendo DS, så förr eller senare kommer en uppföljare till Game Boy Advance SP. Får nästa Game Boy helt nya funktioner (liktande de som DS har) eller blir det helt enkelt bara en ännu mer kraftfull och smidig version av SP-modellen?

Som vanligt är det kul att gissa vad som händer i framtiden, speciellt när det handlar om ny teknik och alla de nya möjligheter som finns i den fortfarande unga spelbranschen. Och *under det här året får vi se om DS och SP kan samsas* på den bärbara spelmarknaden.

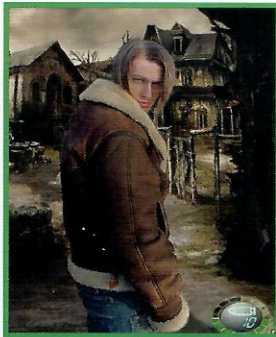


K. W. W.

KIM WEINEFELT, REDAKTÖR



club nintendo crew



mikael nylander

ÅLDER: 25
GÖR PÅ CLUB NINTENDO:
Dominerar.

2004 års Nintendo-SM är nu passé, och nu skall Micke förvandla zombies till gelé. För om ni inte visste, är det Micke som är Leon i Resident Evil 4... Ja, vissa gör vad som helst för att kunna betala sin hyra. Förutom detta jobbar Micke för fullt, för att göra Club Nintendo ännu mer kult!

SPELAR MEST JUST NU: Mario Power Tennis och Resident Evil 4
LÄNGTAR MEST EFTER: Mer Metroid och "Nintendo Revolution"



Fredrik andersson

ÅLDER: 23
GÖR PÅ CLUB NINTENDO:
Skriver och glider.

Fredrik är egentligen en old-timer på Club Nintendo. Trots sin späda ålder har han suttit i supporten och varit med på evenemang under en längre tid än de flesta andra här. Från och med det här numret kommer han också att skriva recensioner i klubbtidningen, så fort han får tid över från skolan.

SPELAR MEST JUST NU: Resident Evil 4
LÄNGTAR MEST EFTER: Mario Kart DS



kai weinefelt

ÅLDER: Antal uppdrag i P.N.03 gånger två.
GÖR PÅ CLUB NINTENDO:
Skriver sin första tidning på länge.

Kai är Kims yngre bror och gillar alla typer av spel förutom sportspel. Kai propagerar för P.N. 03 så fort tillfälle ges, eftersom han anser det vara det mest underskattade spelet till GameCube. Hittills har han lyckats få fem personer att köpa det, men enligt honom själv är det bara början. Ett av Kais mål är för övrigt att bli bättre än sin bror på samtliga spel de har tillsammans, ett mål som i dagsläget inte alls är långt borta (enligt honom själv).

SPELAR MEST JUST NU: P.N.03
LÄNGTAR MEST EFTER: PAL-versionen av Resident Evil 4



emelie lager

ÅLDER: 23
GÖR PÅ CLUB NINTENDO:
Bejakar sitt journalistkall i en absolut drömtillvaro.

När Emelie inte läser sina lingvistikläxor, planerar sin vårgarderob, knappar på den WaveBird som hon styr sitt dagliga Animal Crossing med eller drömmar om de kommande Nintendo DS-titlarna i sina favoritspelserier, tittar hon gärna på speedruns av gamla och nya Nintendo-klassiker på Internet. Det är en mycket behaglig tillvaro, och den toppas av ett fantastiskt jobb som skribent för Club Nintendo Magazine.

SPELAR MEST JUST NU: Animal Crossing och Resident Evil 4
LÄNGTAR MEST EFTER: Super Princess Peach, Final Fantasy VI och Castlevania till Nintendo DS



NINTENDO DS LIMITED VIP PAK

Nintendo DS lanseras i Sverige den 11 mars 2005, men du som är medlem i Club Nintendo kan köpa ett exklusivt Nintendo DS-paket redan nu! Det här paketet säljs endast i Nintendo-butiken på www.nintendo.se i mycket begränsad upplaga, och går endast att köpa av dig som är medlem i Club Nintendo. Mer information finns på www.nintendo.se

NINTENDO DS



GÖR SUCCÉ DIREKT I USA

Den 21 november var det världspremiär för Nintendo DS, då den lanserades i USA. Nattöppna butiker och kändisfester hörde naturligtvis till premiären, och bara en vecka senare hade över en halv miljon Nintendo DS-enheter lämnat butikerna, vilket var cirka 90 % av allt som fanns tillgängligt.

Sedan såldes det 800 000 Game Boy Advance och Game Boy Advance SP under samma period, vilket slutade med rekord för hur många bärbara spelmaskiner som har sålt under en och samma vecka.

Efter den första månaden hade det sålts 1 miljon Nintendo DS i USA. Det tog iPod 19 månader att sälja lika mycket...

LÅÅÅÅNGA DS-KÖER I JAPAN

Den 2 december var det japanernas tur att ta emot DS, och det gjorde de genom att ställa sig i långa köer utanför spelbutikerna innan de ens hade öppnat. Mindre än tre veckor senare hade miljongränsen passerats även i Japan.



Den här killen väntade längst fram i kön...

...och blev officiellt den förste personen att köpa Nintendo DS i Japan.



Över 100 personer väntade i den här kön utanför en japansk spelbutik samma dag som Nintendo DS lanserades. Det var trångt redan klockan sex på morgonen.

Som du ser använder Nintendo i Japan mycket rosa färg i marknadsföringen av Nintendo DS. Nintendo i Europa är mer inne på röd färg.



Mario, Luigi och Peach dribblar och dunkar i NBA Street V3 till Nintendo GameCube.

MARIO, LUIGI OCH PEACH I NBA STREET V3

När vi den 5 januari läste pressreleasen från Nintendo of America trodde vi först att det var ett alldeles för tidigt aprilskämt. Men så var det inte – Mario, Luigi och Peach kommer att finnas med som spelbara figurer i Electronic Arts hipa basketspel NBA Street V3. Dessutom har de fått en egen bana med Nintendo-tema att spela på. Fast de ställer bara upp i Nintendo GameCube-versionen av spelet, så klart.



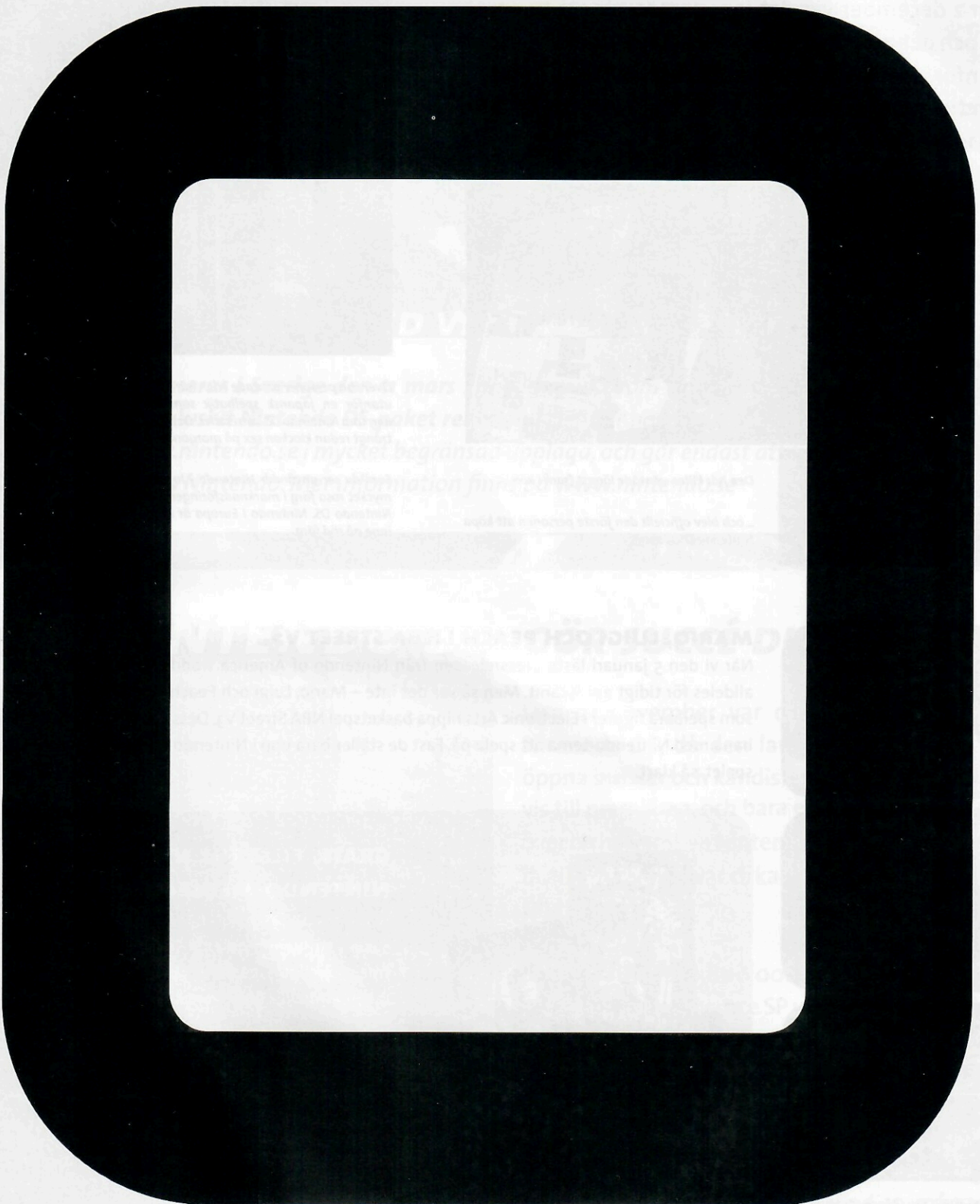
Peter Pan

GRATIS FILM TILL NYA CLUB NINTENDO-MEDLEMMAR

Även om du läser den här tidningen är det inte säkert att du är medlem i Club Nintendo. I så fall föreslår vi detta: gå med i Club Nintendo nu så får du en av de här filmerna gratis!

Sagan om konungens återkomst: Härskarringen

Ring (0300-721 00) eller maila (club.nintendo@bergsala.se) till Club Nintendo, så talar vi om för dig hur du ska göra för att bli medlem och få en film på köpet utan extra kostnad. Filmerbudandet gäller fram till och med den 30 april 2005.



Touch to start

NINTENDO DS™



SPELA TRÅDLÖST

Du chattar och spelar trådlöst med andra DS-ägare som är i närheten. Ofta räcker det med att en person har spelet, som de andra kan ladda över till sina DS-enheter.

GRAFIKPROCESSORN

3D-grafik och avancerade specialeffekter är inga som helst problem för Nintendo DS. Tank Nintendo 64, fast bättre.

När Nintendo DS lanseras i Sverige den 11 mars 2005 ändras spelreglerna. Från och med den dagen behöver du inte längre några knappar eller styrspakar för att spela. Från och med den dagen styr du spelen genom att prata med dem, eller genom att peka direkt på skärmen.

TVÅ HÖGTALARE

Ljudet som kommer från Nintendo DS-spelen är i stereo, även om du inte använder hörlurar. I vissa spel kan du till och med välja ett virtuellt surroundljud.



DUBBLA SKÄRMAR

De två separata Nintendo DS-skärmarna har 256 x 192 punkters upplösning var och kan visa 260 000 färger. Naturligtvis är båda skärmarna bakgrundsbelysta.

TOUCH SCREEN

Nintendo DS behöver ingen analogstyrspek, eftersom du kan styra spelen precis hur fritt du vill med den undre skärmen, som är en så kallad touch screen (eller pekskärm, som det heter på svenska).

MIKROFON

Tala med karaktärerna i spelen, eller styra dem med hjälp av din röst via mikrofonen på Nintendo DS.

SPELA GAME BOY ADVANCE-SPEL

Nintendo DS kan spela alla Game Boy Advance- spel (dock inte Game Boy- och Game Boy Color-spel). Du väljer själv om du vill se GBA-spelen på den övre eller undre skärmen.

DET HÄR INGÅR:

- **Nintendo DS**
Nintendos silverfärgade, hopvikbara, revolutionerande spelmaskin. Bild- och chatt-programmet PictoChat finns inbyggt i alla Nintendo DS.
- **Metroïd Prime Hunters: First Hunt**
En spelbar demoversion av det kommande spelet Metroïd Prime Hunters väntar på dig i Nintendo DS-kartongen. Du får testa både ensamspelet och flerspelarläget för upp till fyra personer samtidigt.
- **Uppladdningsbart batteri**
Sitter redan på plats i Nintendo DS och kan laddas upp ungefär 500 gånger innan det behöver bytas.
- **AC-adapter**
Strömsladden till Nintendo DS fungerar även som batteriladdare. Förresten så fungerar batteriladdaren till Game Boy Advance SP även till Nintendo DS.
- **Handledsbrem**
Den här handledsbremmen kan du fästa på tummen och den fungerar då som ett hjälpmedel att styra spelen via pekskärmen.
- **Extra pekpenna**
En pekpenna sitter på baksidan av Nintendo DS. En extra finns i kartongen.

Tekniska specifikationer för Nintendo DS

- Storlekt i stängt läge: 14,9 cm bred / 8,5 cm djup / 2,9 cm hög
- Övre skärmen: Bakgrundsbelyst, tre tum stor LCD-skärm med 256 x 192 punkters upplösning
- Undre skärmen: Samma som övre skärmen, fast med genomskinnlig analog pekskärm
- Färg: Kan visa 260 000 färger
- Trådlös kommunikation: IEEE 802.11 och Nintendos eget format. Den trådlösa räckvidden är cirka 10 till 30 meter beroende på omständigheterna. Flera användare kan spela med varandra med endast ett DS-spelkort
- Kontroller: Pekskärm, inbyggt mikrofon för röstigenkänning, A/B/L/R/X/Y-knappar, plus styrknapp samt start- och select-knappar
- In- och utgående portar för både Nintendo DS-spelkort och Game Boy Advance-spelkort, samt portar för stereohörluren och mikrofon
- Andra tillgångar: Den inbyggda mjukvaran PictoChat tillåter upp till 16 användare att chatta samtidigt. Det finns inbyggd textsticker, visning av datum och tid, alarmfunktion och pusselströmladdning
- Processorer: En ARM9 och en ARM7
- Ljud: Stereohögtalare som, beroende på mjukvaran, kan återge virtuellt surroundljud
- Batteri: Litiumjonbatteri som, beroende på användningen, sex till tio timmars speltid på en fyratomarsladdning. Ett batterisparande viloläge aktiveras när enheten fälls ihop
- Språk: Engelska, japanska, spanska, franska, tyska och italienska
- Färg: Silver på oversidan och svart på undersidan

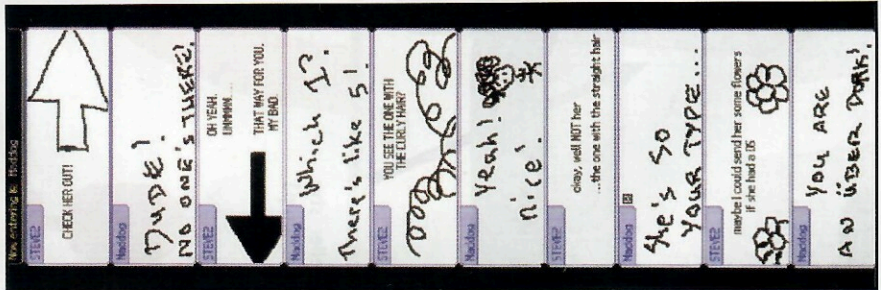
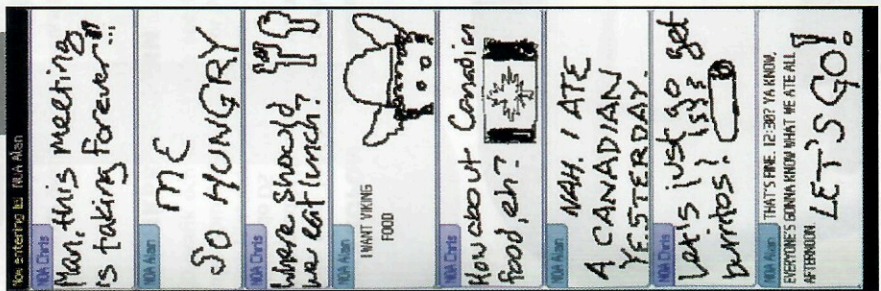


PictoChat



CHATTA MED STIL (OCH BILDER)

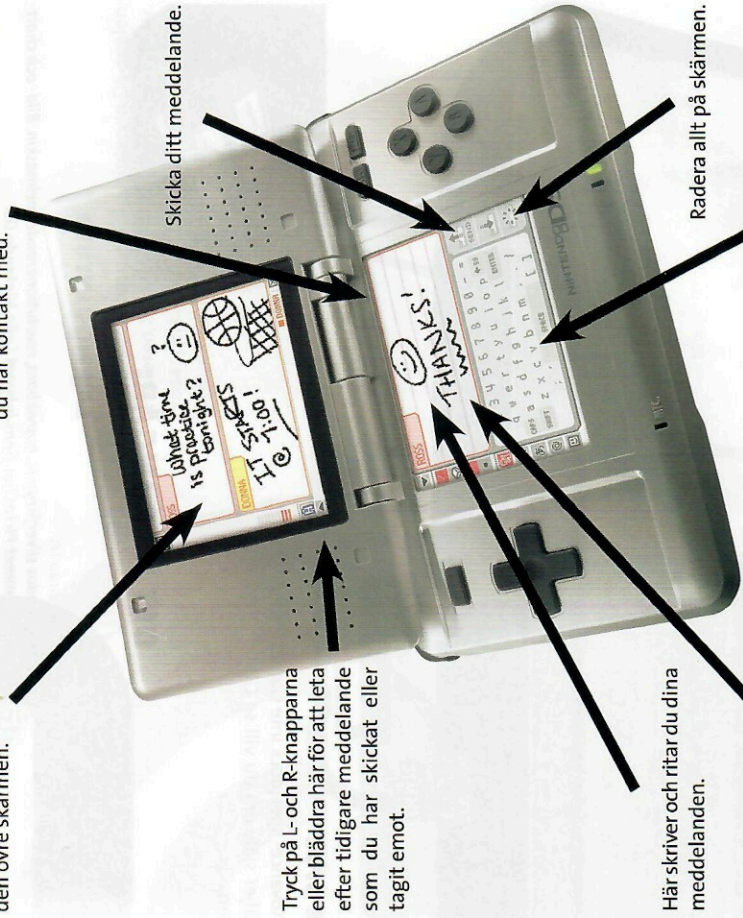
PictoChat har många användningsområden, fast det vore ju dumt av oss att skriva att rit- och chattprogrammet bara kommer att användas till viktiga saker...



PictoChat är Nintendos eget bild- och chattprogram som är inbyggt i Nintendo DS. Med PictoChat kan du kommunicera trådlöst med andra DS-ägare (16 stycken får plats i varje chatttrum) som är inom räckvidd. Räckvidden beror på var ni befinner er – inomhus kan det vara ett par väggar mellan er utan att kontakten bryts, på en öppen yta utomhus kan ni stå över 100 meter från varandra.

Skickade och mottagna meddelande visas på den övre skärmen.

Här listas användarnamnen på de DS-ägare du har kontakt med.



Flytta ned tidigare meddelande till din undre skärm. På så sätt kan du redigera den här texten och skicka tillbaka dem.

Virtuellt tangentbord: peka direkt på bokstäverna eller dra dem dit du vill ha dem.

Radera allt på skärmen.

Skicka ditt meddelande.

Du kan sätta igång att spela direkt med ditt nya Nintendo DS – en demoversion av Metroid Prime Hunters ingår på köpet med alla Nintendo DS under lanseringsperioden. Här följer en kort överlevnadsguide till Metroid Prime Hunters: First Hunt.

DEMO

METROID PRIME

HUNTERS

FIRST HUNT

TRAINING

Träningsdelen innehåller tre olika spelsätt: Regulator, Survivor och Morph Ball. Alla tre spelsätt låter dig känna på hur det känns att styra Samus med "touch control".

MULTIPLAYER

Tre banor i flerspelarläget finns med för provspelning. Koppla ihop dig med en, två eller tre andra Nintendo DS-ägare och sätt igång att jaga "kills". Alla spelare måste ha varsitt spelkort med Metroid Prime Hunters: First Hunt, men det borde inte vara några problem eftersom ett sådant ingår med alla Nintendo DS.



CONTROL TYPE S: STYLUS MODE

Det här är den ordinarie kontrollinställningen. Håll DS-enheten i vänster hand och pekpinnen i höger (eller tvärtom ifall du är vänsterhänt). Skjut med L-knappen, styr Samus framåt och i sidled med styrknappen, styr sikttet med pekskärmen och hoppa genom att snabbt trycka två gånger på pekskärmen.

CONTROL TYPE DR: DUAL MODE

Vill du styra mer traditionellt med enbart knapparna gårdet också bra. Här styr du Samus rörelser och sikte med styrknappen respektive A/B/X/Y-knapparna, skjutet gör du med L-knappen och R-knappen används till att hoppa.

CONTROL TYPE DL: DUAL MIRROR MODE

Ett spegelvänt alternativ till Control Type DR (för vänsterhänta spelare).

CONTROL TYPE TR: TOUCH SHOOT MODE

Här används pekskärmen både till att styra Samus sikte och till att skjuta. Du pekar helt enkelt på skärmen där du vill att Samus ska skjuta! Med den här kontrollstilen ser du händelserna på den nedre skärmen, och den övre skärmen blir då en överblick över kartan.

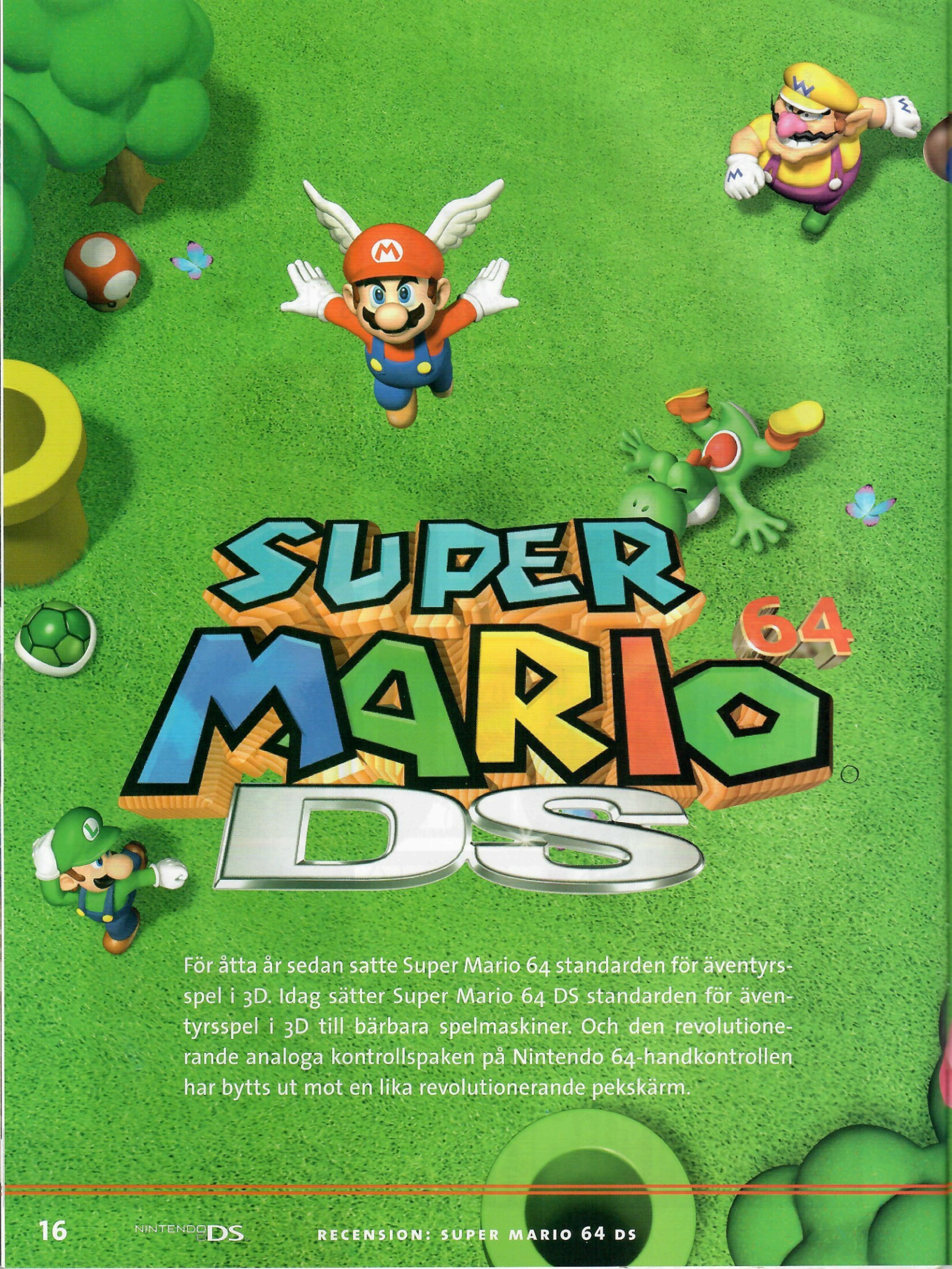
CONTROL TYPE TL: TOUCH SHOOT MIRROR MODE

Det spegelvända alternativet till Control Type TR passar bättre för vänsterhänta spelare.

Ta kontroll över Samus



Nästan alla Nintendo DS-spel låter dig välja mellan olika sätt att styra på. Så här styr du Metroid Prime Hunters: First Hunt.



För åtta år sedan satte Super Mario 64 standarden för äventyrsspel i 3D. Idag sätter Super Mario 64 DS standarden för äventyrsspel i 3D till bärbara spelmaskiner. Och den revolutionerande analoga kontrollspaken på Nintendo 64-handkontrollen har bytts ut mot en lika revolutionerande pekskärm.



Prinsessan saknas. Mario, Luigi och Wario också...

Just det, den här gången är det inte bara söta Peach som är borta. Mario går inte heller att hitta någonstans, och inte Luigi eller Wario heller. Tur då att Yoshi är så snäll som han är och börjar leta efter sina vänner inuti prinsessans slott. Men för att låsa upp dörrarna i slottet behöver Yoshi samla stjärnor som ligger utspridda i olika världar. Världarna når Yoshi genom att hoppa in i tavlorna som pryder slottet. Ju fler stjärnor Yoshi hittar desto fler rum, tavlor och världar kan han nå.



F Titel: Super Mario 64 DS
A Spelsystem: Nintendo DS
K Speltyp: Äventyr
T Utvecklare: Nintendo
A Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgrän: Från 3 år
 Antal spelare: 1-4
 (DS Single-Card Download Play)
 Kompatibla tillbehör: Inga
 Sverigepremiär: 11 mars 2005



Upplägget med att söka efter stjärnor känns igen, men det finns så många nyheter i det här spelet att Super Mario 64 DS ofta känns som ett helt nytt spel.

Här är de största nyheterna i DS-versionen:



Slottet har flera nya rum som ska utforskas.



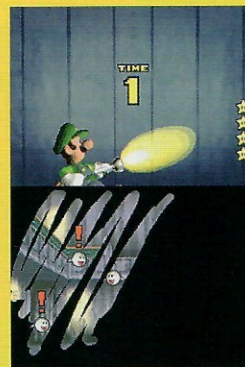
Spela äventyret som Yoshi, Luigi och Wario, förutom Mario.



Möt nya fiender, besegra nya bossar och använd nya föremål.



Det finns 150 stjärnor att leta efter, i stället för 120 som i originalspelet.



Som bonus finns det över 30 minispel där pekskärmen används.



Fyra personer kan tävla mot varandra trådlöst på specialgjorda banor.

SUPER MARIO 64 DS

recensioner

9 **KIM WEINEFELT**
När jag spelade Super Mario 64 till Nintendo 64 för första gången var en av de roligaste sakerna med spelet att försöka lära sig styra Mario med den (då nya) analoga styrspaken. Jag kunde inte ens springa rakt eller hoppa genom tavlorna inne i slottet, men det var faktiskt den nybörjarkänslan som var en av anledningarna till att det var så spännande och kul.

Trodde faktiskt inte att jag skulle få återuppleva den känslan igen. Men nu, **med Nintendo DS i ena handen och pekknappen i andra, springer och hoppar jag lika illa som förut, innan jag har lärt mig hur det fungerar.** Och det är fortfarande kul att vara helt oduglig på att styra, men märka att man snabbt blir säkrare och mer van med det nya kontrollsystemet på Nintendo DS. Sen är det naturligtvis inte bara den nyskapande spelkontrollen som gör Super Mario 64 DS så kul. Banorna är varierade, roliga, stora och man är fri att samla ihop stjärnorna lite som man själv vill. Och det vill man, lika mycket nu som för åtta år sedan.

10 **JOHAN LENNGERD**
Super Mario 64 DS hade varit perfekt även om det endast var en rak konvertering från Nintendo 64.

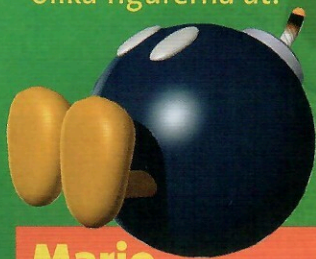
Spelet känns så nytt i och med det lilla formatet, den nya kontrollen och den makalösa grafiken att även jag, som länsat originalet på allt, hade älskat att spela om ett av spelhistoriens absolut bästa spel ännu en gång.

Men nu, med allt nytt som finns att upptäcka i äventyret och all den extra speltid som finns i och med 30 extra stjärnor i äventyret, den nya multiplayerdelen och alla nya minispel, har Nintendo lyckats överträffa mina högt ställda förväntningar med råge. **Det är hur underbart som helst att springa omkring med tjockisen Wario,** bara för att han rör sig så härligt klumpigt. Dessutom ger det en hel del bra pusseffekter, eftersom de fyra olika karaktärerna har olika egenskaper.

Jag tycker spelet ska köpas för det fantastiska äventyret, men att få möjlighet att sätta kompisarna på plats i multiplayerdelen och slå nya rekord i minispelen är riktigt bra bonusar. Ska du köpa en DS får du helt enkelt inte missa detta spel, så är det bara.

De fyra stjärnorna

Du börjar som sagt med Yoshi, men en bit in i spelet får du möjlighet att spela som Mario, Luigi och Wario. Och det är inte bara färgen som skiljer de olika figurerna åt.



Mario

Du börjar inte med att spela som Mario, men lugn bara... Mario kan göra sin berömda Wall Kick och flyga genom luften om han hittar vingarna (inte vingmössan den här gången).

Styrka: **
Snabbhet: **
Hoppförmåga: **

Power Flower

När Mario tar en Power Flower blir han lätt och rund som en ballong och kan sväva genom luften som en... ballong.



Yoshi

Yoshi nöjer sig inte med att hoppa på fienderna, han kan svälja och göra dem till ägg om han vill. Han kan också sväva en extra stund i luften när han hoppar, genom att sprattla villt med benen – Yoshi-fans vet säkert hur det ser ut och hur det låter.

Styrka:
Snabbhet: **
Hoppförmåga: ***

Power Flower

Mata Yoshi med en Power Flower så kan han spruta eld ur munnen. Vem är tuffast – Yoshi eller Bowser?



Luigi

När Super Mario 64 gjordes fick inte Luigi vara med. Men det får han nu, och han har behållit sina överlägsna hoppförmågor och kan till och med springa på vattnet en stund.

Styrka: *
Snabbhet: **
Hoppförmåga: ***

Power Flower

En eldblomma gör Luigi osynlig så att han kan springa rakt igenom grindar och fiender utan att ta skada. Fråga oss inte hur de tekniska detaljerna går till...



Wario

Den kraftige i gänget kan slå sönder block som de andra tre inte klarar av att mosa. I flerspelarläget kan Wario snurra runt sina motståndare och kasta iväg dem på samma sätt som han gjorde i Wario World.

Styrka: ***
Snabbhet: *
Hoppförmåga: *

Power Flower

När Wario tar en Power Flower förvandlas hans massiva tunga kropp till ännu tyngre metall. Då kan han traska runt på sjöbotten utan problem, och han slipper ta skada av fienderna.





VS Mode

Ett trådlöst flerspelarläge låter inte helt fel va? Du kan spela trådlöst med upp till tre andra DS-ägare och det räcker

att en av er har spelet – sedan kan de andra deltagarna ladda över banorna till sina DS. Alla startar som Yoshis men kan förvandla sig till Mario, Luigi och Wario samtidigt som matchen pågår. Spelet går ut på att se vem som kan ta flest stjärnor och mynt innan tiden tar slut och det är fritt fram att sno stjärnor från varandra.



Dual-Hand

Vill du använda pekpenan passar det här alternativet bäst. Pekskärmen blir en analog styrplatta och knapparna eller styrknappen används till resten. Det spelar ingen roll om du är höger- eller vänsterhänt.



Fri styrning

När Super Mario 64 gjorde entré tyckte många att det inte gick att göra mycket bättre spelkontroll. Men det var också innan Nintendo DS och pekskärmen infördes i spelsammanhang.

Standard

Här styr du med knapparna på Nintendo DS. Det här alternativet kommer kännas lättast att börja med, men lova oss att du provar de två alternativen som använder pekskärmen också!



Touch

I det här kontrolläget fungerar det bäst att fästa handledsremmen på någon av fingrarna och använda pekskärmen som en virtuell analog styrplatta.



betyg

9 grafik

Det första riktigt snygga 3D-spelet i bärbart format! Allting är snyggare än i Super Mario 64, bortsett från att kantiga ytor inte jämnas ut när de syns på nära håll.

9 ljud

De gamla låtarna är fortfarande lika underbara, men de nya har inte fastnat ännu. Allting hörs i ett virtuellt surroundljud som låter toppen.

9 spelkontroll

Det finns tre väldigt olika sätt att styra på – med knapparna, pekpenan och handledsremmen. Perfekt och nyskapande på samma gång.

10 utmaning

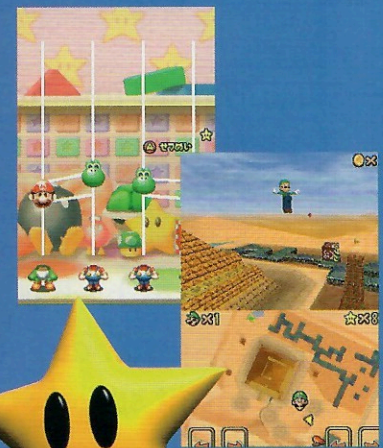
Det finns så mycket att göra att man inte vet var man ska börja – samla de 150 stjärnorna, sätta rekord i minispelet eller sno stjärnor av kompisarna i flerspelarläget?

9 speldesign

Samla stjärnor för att kunna nå nya områden och leta ännu fler stjärnor – tidlös speldesign som aldrig har varit bättre än i Super Mario 64-spelen.

totalt

3D-grafiken och kontrollmöjligheterna gör Super Mario 64 DS nästan lika revolutionerande på Nintendo DS som Super Mario 64 var på Nintendo 64 för åtta år sedan.

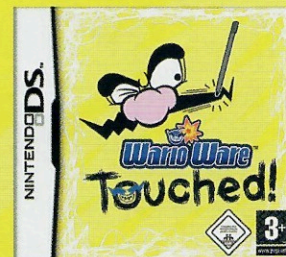




Wario Ware™

Touched!

Har du undrat varför Nintendo DS kallas "den tredje stapeln" vid sidan om Nintendo GameCube och Game Boy Advance? Wario Ware: Touched! är svaret på den frågan och det spel som bäst visar vilka unika egenskaper Nintendo DS besitter. Det här spelet hade inte kunna göras till någon annan konsol, bärbar eller stationär, hur kraftfull den än hade varit. I Warios senaste spel är det inte grafiken man lägger märke till först, utan det nyskapande sättet spelet styrs på. För en gångs skull.



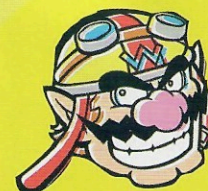
Ett nytt sätt att styra spel

I Wario Ware: Touched! används varken styrkorset eller någon av knapparna (förutom vid ett fåtal undantag), här styrs nämligen allting med pekskärmen och mikrofonen. Spelet är upplagt på samma sätt som tidigare Wario Ware-spel, vilket betyder att du som spelare måste klara av frenetiska minispel i ett högt tempo. Det gäller att kunna ställa om hjärnan snabbt efter varje avklarad spel, ha bra reaktionshastighet och ge järnet inför varje ny utmaning du ställs inför. Tvekar du en sekund kan det vara kört.

Skillnaden mot tidigare spel i serien är givetvis användandet av pekskärmen och mikrofonen. Det är helt klart en annorlunda känsla att rita en linje direkt på skärmen istället för att använda ett styrkors i kombination med A-knappen. Denna möjlighet innebär också att minispelen blir mer flexibla; i ett av dem ska du till exempel rita en linje nedför en skidbacke där en slalomåkare ska åka. Finessen är att du kan rita denna linje precis hur du vill, så länge den går genom flaggorna som står i backen. Blir linjen för lång hinner dock inte

slalomåkaren i mål förrän tiden har runnit ut, så lek inte runt för mycket även om det är frestande!

Det finns givetvis många fler typer av minispel, varav en del går ut på att blåsa eller rent av skrika i mikrofonen på Nintendo DS! På följande sida kommer ett urval av några minispel som du lär ha kvar i minnet redan efter första gången du stängt av din Nintendo DS.



F	Titel: Wario Ware: Touched!
	Spelsystem: Nintendo DS
	Speltyp: Action
	Utvecklare: Nintendo
	Utgivare: Nintendo
	Svensk distribution: Bergsala AB
	Åldersgräns: Från 3 år
	Antal spelare: 1
A	Kompatibla tillbehör: Inga
	Sverigepremiär: 11 mars 2005

<p>ひたつたし!</p>	<p>かねて!</p>	<p>おちをいれる!</p>	<p>つかいきたり!</p>	<p>わたさせ!</p>
<p>Dra pennan över det bruna området så att tändstickan fattar eld. Ett helt ofarligt sätt att leka med elden.</p>	<p>Här gäller det att nudda den katt som sticker ut huvudet först. Reaktionshastighet är en viktig ingrediens i alla Wario Ware-spel.</p>	<p>För att få din häst först över mållinjen är det piskan som gäller, inte moroten!</p>	<p>Ibland undrar man vad det är för typer som utvecklar spel egentligen...</p>	<p>Flytta isblocken med hjälp av pekpennan så den lilla pingvinen säkert kan ta sig över till andra sidan. Självtrodde jag pingviner gillade att simma när jag provade detta minispelet första gången...</p>



RECENSIONER

8 KAI WEINEFELT

Att rita Linus på Linjen och säga timmerstockar är roligt nog, men mina personliga favoritspel är de där man ska använda mikrofonen. **Att hysteriskt vråla i takt så en uppblåsbar gubbe på skärmen gör sit-ups fick mig att skratta så mycket att jag till slut bara lyckades hulka fram små pipjud och minispelet misslyckades!** Egentligen kan jag bara klaga på en viktig sak och det är variationen, vilken borde varit bättre. Det finns för många spel som man spelar på exakt samma sätt, exempelvis genom att rita ett sträck från A till B. Men Wario Ware: Touched! är ändå enligt mig det bästa spelet hittills till Nintendo DS och tillsammans med Segas Project Rub visar Nintendo hur spelen till sin nya konsol ska göras!

9 KIM WEINEFELT

Det här är ett sjukt spel. Sjukt udda och sjukt bra. Nästan alla av de 180 minispelen ger både en "höja-på-ögonbrynen-reaktion" och ett riktigt gott skratt. Faktiskt är det här det mest nyskapande spelet som gjorts på hur länge som helst. Exempel på det? Hur ofta har du spelat ett minispiel som går ut på att släppa ut en mus ur en bur genom att snurra ditt finger direkt på spelskärmen? Och **när var du tvungen att blåsa på din spelmaskin för att klara en bana senast?** Och hur många andra spel går att använda som munspelet? Jag är troligtvis inte ensam om att svara "aldrig", "har aldrig hänt tidigare" och "inga" på de tre frågorna.

Alla, och då menar jag oavsett ålder och spelsmak, som provar Wario Ware: Touched! kommer att gilla det på ett eller annat sätt – någonting annat skulle förvåna mig stort. Tian är definitivt inte långt borta – att min bror bara sätter en åtta får betraktas som ett klockrent exempel på hans grova snålhet i betygssammanhang.

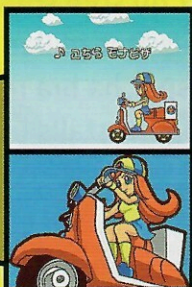
Gamla favoriter och nya utmaningar

Det gamla gänget från Wario Ware, Inc.: Minigame Mania finns på plats även denna gång, plus några nya ansikten – däribland den buttra flickan Ashley, roboten Mike och i princip hela Jimmys släkt. Varje karaktär har sitt eget tema, i Dr. Crygors spel ska du till exempel rita cirklar eller rotera olika föremål och Jimmy låter dig gnugga tills du inte orkar gnugga mer! Här följer några karaktärer och deras minispiel:



WARIO

Warios minispiel går oftast ut på att helt enkelt trycka på pekskärmen. Det kan handla om att panga ballonger, trycka ut stiftet ur en penna eller spela en melodi på ett piano. Det här är enkla minispiel och ett utmärkt sätt att känna sig för hur det är att använda pekskärmen.



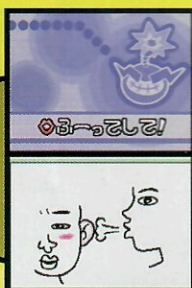
MONA

Mona har skaffat sig ett rykte att producera (om möjligt) sjukare minispiel än de övriga i gänget, och i Wario Ware: Touched! fortsätter hon i samma stil. Temat i dessa spel är att skära, hugga och dra på en mängd olika sätt. Eller vad sägs om att dra ut toalettpapper, mjölka kor och skära av hängande snor? Hoppas jag inte störde dig i maten nu...



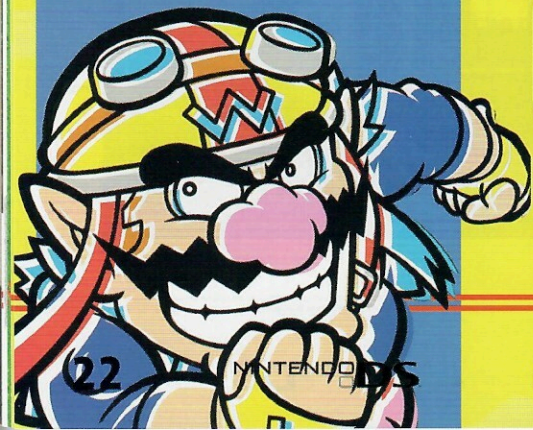
DR. CRYGOR

Terminato... jag menar Dr. Crygors hopkok till minispiel har rotation som tema, ganska passande till den snurrige doktorn om du frågar mig. Ett av minispelen går ut på att snurra upp ett propellerplan, i ett annat ska du vrida på en kran så ett glas fylls med vatten. Men du får inte vrida för mycket så att det rinner över, här gäller det att ha koll på båda skärmarna samtidigt.



MIKE

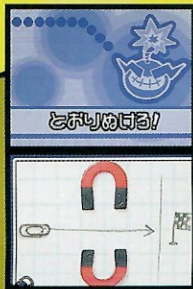
AAAHH!! Mikes spel är speciella då det krävs att du blåser (alternativt skriker om du inte har någonting emot att skämma ut dig) i mikrofonen för att lyckas. Du ska till exempel sorpla i dig en dricka och det fixar du genom att göra sorplande ljud i mikrofonen så att glaset på skärmen töms! Fattas bara att det skulle smaka någonting också!





JIMMY

Har du gott om energi ska du spela Jimmys minispel. Här gnuggas och skrapas det för fullt, vare sig det gäller att stryka skjortor eller skrapa fram mynt. Du får även chansen att klappa en hund, men du behöver inte vara orolig – även om du kan röra hunden så kan inte hunden "röra" dig!



KAT OCH ANA

De här minispele går ofta ut på att dra en linje mellan två punkter. Det låter inte så roligt kanske men finessen är att du kan rita denna linje precis hur du vill. Som exempel kan nämnas boss-spelet där du ska få en boll att studsas till månen! Detta låter sig göras genom att du ritas en plattform (eller en linje om du så vill) och låter bollen studsas på denna. Plattformen kan ritas hur som helst så länge den är rak! Ritad du en lutande plattform kommer bollen att studsas snett, ritad du en rak kommer den studsas rakt upp. Helt klart ett av de mest nyskapande minispele i hela Wario Ware: Touched!.



Övriga spel:

När du klarar olika utmaningar i de ordinarie spelen låses det upp en drös extraspel. Dessa spel har inget mål och inga poäng att uppnå, men de kan vara roliga tidsfördriv för det.



Ett av dessa spel går ut på att blåsa på en het kopp te, så att en gammal dam kan dricka upp det utan att bränna tungan. I ett annat spel ska du blåsa bubblor genom att helt enkelt blåsa på din Nintendo DS. Blåser du svaga vindar blir det många småbubblor, frustar du på ordentligt blir det en jätdebubbla. Men det häftigaste är nog ändå munspelet. Här går det utmärkt att använda sin Nintendo DS som ett munspel i ordets rätta bemärkelse. Blås i mikrofonen och använd knapparna på konsolen för att bestäma toner. Riktigt häftigt.



betyg

4 grafik
Som tur är har grafiken ingen betydelse i den här typen av spel... men funktionell är den i alla fall.

5 ljud
Om man inte gillar Warios rostiga hänskratt är det inte mycket som gör det värt att skruva upp volymen på sin Nintendo DS. Ashleys tema är dock en ljusglimt i ett annars hysteriskt mörker av ljud.

10 spelkontroll
Pennan är mäktigare än knappen. Det går inte att få bättre kontroll än så här över sitt spel. Det finns även en inställning som gör att spelet anpassar sig för vänsterhänta.

8 utmaning
Ganska kort, precis som de tidigare Wario Ware-spelen, och man kan lätt klara det på en kväll. Men här pratar vi om ett spel som man kan ta upp och ha roligt med när som helst, även om man klarat det flera gånger. Och det tack vare den suveräna känslan.

9 speldesign
"Only for Nintendo DS."

totalt
Wario Ware passar verkligen perfekt till Nintendo DS. Tack vare den unika styrningen kan vem som helst spela Wario Ware: Touched! och det är lätt att sätta sig in i. Det kunde dock ha varit mer variation på minispele.



recensioner

6 **EMELIE LAGER** Den första motståndaren jag fick möta i spelet var en Pokémon som jag aldrig sett förut. **Den såg ut som en mintgrön babyvariant av Snorlax och var riktigt sött!** Snart insåg jag att det här spelet hade en hel del nymodigheter att erbjuda, både vad gäller det Pokémon-universum som jag känner till, och spelutveckling i största allmänhet. Det tillhör ju en ny era, Nintendo DS-eran. Jag kan verkligen se för mig hur spelperfektionister som faller för Pokémon Dash kommer att kunna lägga ner rikligt med tid på att försöka klara av varje bana så felfritt som möjligt och på kortast möjliga tid. Själv nöjer jag mig dock med att försöka hålla kraften i mina armmuskler vid liv genom hela äventyret, och insettet lika högt från början till slut. Min söte vän Pikachu är en god hjälp på vägen.

7 **KIM WEINEFELT** Pokémon Dash är långt ifrån lika mastigt som ett Pokémon-spel brukar vara. Det här känns ungefär som Pokémon Channel, alltså ett småroligt spel som man springer igenom snabbt och lätt. Det positiva är att spelkontrollen gör Pokémon Dash helt unikt, **att vägleda Pikachu runt på banorna, bara genom att gnugga på skärmen med fingrarna, passar förmodligen alla små Pokémon-fans utmärkt.** Och jag tycker om de korta ballongfärderna under ett race, som ger lite Pilotwings-känsla. Fast egentligen gör bara Pokémon Dash att jag längtar ännu mer efter att uppföljarna till Pokémon Ruby & Sapphire ska komma till Nintendo DS.

POKÉMON DASH™



F Titel: Pokémon Dash
A Spelsystem: Nintendo DS
K Speltyp: Racing
T Utvecklare: Ambrella
A Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgräns: Från 3 år
 Antal spelare: 1-6
 Kompatibla tillbehör: Inga
 Sverigepremiär: 11 mars 2005

Det första Pokémon-relaterade spelet som släpps till Nintendo DS – och vid releasen av någon ny basenhet från Nintendo, för den delen – är Pokémon Dash, ett lättamt action-/racingspel utan fordon för upp till sex spelare samtidigt.

Vare sig du spelar i singelspelarläget eller mot ett gäng kompisar via trådlös hopkoppling, präglas spelets upplägg av att din spelkaraktär är en helt egen individ. En individ som du kontrollerar, gullar med och sätter i rörelse via direktkontakt på den tryckkänsliga skärmen. När du spelar ensam är Pikachu den obligatoriska huvudpersonen och enda valbara spelkaraktären, som med din hjälp måste

springa om sina motståndare och på vägen nudda ett visst antal "check points", i form av Pokéboll-plattor, för att ta sig i mål som segrare.

Gnugga din Pikachu i mål!

Eftersom detta är ett av de första spelen till en helt ny spelmaskin, och denna maskin har så många nya och ännu utforskade områden att ta oss till när det gäller så väl design och teknisk prestanda som kontroll och spelglädje, finns det antagligen extra många frågetecken som är viktiga att rätta ut för er läsare i denna spelrecension och -presentation.





Nå, i Pokémon Dash ser du allting ovanifrån, och styr din Pikachu genom att gnugga i önskad riktning på den undre, tryckkänsliga skärmen, där själva loppet äger rum, medan den övre skärmen visar en radar och annan viktig information om de tävlande. Ju snabbare du gnuggar, desto fortare springer det lilla energiknipplet.

Vid inläringen av spelets kontroll känns detta både utmanande nytt och befriande enkelt, på en och samma gång. Du vet åt vilket håll du ska leda honom genom att hålla ett ständigt vakande öga på radarn och ett på de pilar som hela tiden visas i luften intill din spelfigur på den undre skärmen. Detta kan till en början verka göra spelet lite väl lätt, men när du efter hand får allt mer att tänka på under en mer begränsad tid, kommer dessa pilar att bli väldigt välbehövliga, och kan ibland rädda dig från att tappa bort dig totalt. Det är nämligen svårt nog att hitta rätt på det här spelets banor ändå, eftersom de inte direkt är av den vanligaste och mest linjära typen, och vissa underlag är mycket kämpigare att ta sig fram på än andra.

En elastisk liten krabat!

Du som alltid drömt om att äga en egen liten Pikachu som du kan leka med hur mycket du vill och var du än befinner dig, kommer säkert att uppskatta allting som du kan göra med din lille gula springare i det här spelets startmeny. Medan han står på den tryckkänsliga skärmen och väntar på att du ska ge dig i kast med en ny bana, kan du experimentera med vad som händer om du rör vid honom på olika sätt med fingret eller pekspetsen. Om du kittlar honom lite grann här och var,



rodnar han eller hoppar till av förtjusning. Om du rör vid hans fötter blir han snurrig, och genom att sätta pennspetsen eller fingret på hans öron, kinder eller armar, kan du dra dem utåt som om de vore gjorda av gummi, tills skärmens yta sätter stopp för deras expansion.



Annorlunda bytesfunktion

När du klarat av spelets 25 huvudbanor läses svårare versioner av dem upp, samt möjligheten att föra över de Pokémon som du fångat i Pokémon FireRed, LeafGreen, Ruby och Sapphire till ditt Pokémon Dash-spel, genom att stoppa in Game Boy Advance-spelen på maskinens undersida medan DS-kortet fortfarande sitter i upptill.

Totalt kan du föra över fem olika Pokémon-lag på det här viset, men du kan tyvärr inte utöka det begränsade antalet spelbara karaktärer i Pokémon Dash med dem, utan i stället används deras kroppskonturer för att skapa nya banor i spelet, med slumpmässigt utplacerade "check points" som i vanlig ordning ska letas upp och vidröras på så kort tid som möjligt.

betyg

6 grafik
Visst hade man kunnat förvänta sig bra mycket snyggare grafik än så här i det första Pokémon-baserade spelet till Nintendo DS, men den nöjer sig helt enkelt med att fylla sin funktion och flyta på i en helt okej takt.

6 ljud
Spelets ljudbild domineras av mysig och munter musik, samt en leklysten liten Pikachu som låter riktigt levande när han ropar efter dig då du låter spelet ligga en stund mellan loppet utan att röra det.

7 spelkontroll
Kontrollen är lättlärd och i princip problemfri, men är kanske inte överdrivet avancerad i ögonen på den fingerfärdige "power playern" som vill använda sin goda simultanförmåga till mer än "bara" intensivt gnuggande i snabbt skiftande riktningar.

7 utmaning
Spelet är över lag lätt att bemästra, tack vare den lättillgängliga kontrollen och det enkla upplägget, men det finns också lite tyngre utmaning för den som söker det – och fortfarande längtar efter mer hysteriskt gnuggande, förstås!

7 speldesign
Spelets upplägg sprudlar av nytänkande och fräschör på alla sätt, precis som det mesta till Nintendo DS just nu. Det hinner aldrig bli riktigt långtråkigt, men ibland kan det eviga gnuggandet kännas lite enformigt, trots dess enkla genialitet.

totalt 7
Kul för den som gillar Pokémon lika mycket som enkel, snabb och barnvänlig action i färgglada miljöer. Frågan är bara om det bidrar till Nintendo DS revolution så mycket som det skulle kunna göra...



POLARIUM



recensioner

FREDRIK ANDERSSON
 9 Polarium är ett spel som håller i evigheter. Den som tröttnar på de 100 pussel som finns i spelet från början kan alltid snickra ihop sina egna eller kämpa mot tiden och nya block precis som i Tetris.

Det går även att ge din bästa vän en omgång i tvåspelarläget – trådlöst förstås! Polarium är ett solklart spelköp, **dock finns risken att beroendet tar överhanden och ens liv utanför spelsfären börjar påverkas!** Jag själv var så uppslukad av spelet att Kim tog mitt DS ifrån mig för att få min uppmärksamhet!

KIM WEINEFELT
 7 Det här pusselspelet skulle i praktiken inte fungera på någon annan spelmaskin än Nintendo DS. **Att vända sida på svarta och vita bricker med pekpenan är förvånansvärt kul, men också förvånansvärt svårt i början.**

Jag trodde flera gånger att vissa pussel var omöjliga att klara innan Fredrik förklarade för mig att man inte behöver göra alla bricker till samma färg och att det räcker med att de sitter ihop i vågräta linjer i samma färger. Om jag jämför Tetris till Game Boy 1990 med Polarium till Nintendo DS 2005 så vinner Tetris, men det här är ett av de mest nyskapande pusselspelet på mycket länge, som jag rekommenderar till er som tycker om spel där hjärnan får arbeta mest.

Att Nintendo DS nya och innovativa "touch-skärm" skulle ge upphov till helt nya spelidéer var kanske inte så svårt att räkna ut. Polarium är ett underhållande och nytänkande pusselspel från Nintendo med ett minst sagt beroendeframkallande koncept. Spelidén är enkel men genial!

Liksom Tetris är Polarium ett väldigt lätt spel att lära sig. Idén är enkel; vänd på de svarta (eller de vita) blocken med hjälp av din pekpinne för att bilda en hel rad eller en sektion som sedan försvinner i takt med att nya block från ovan fyller skärmen med nya utmaningar.

Du kan dels med din penna vända ett

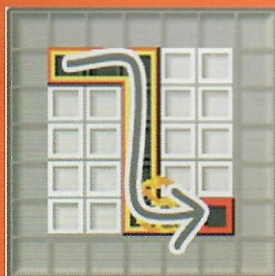
block i taget. Detta visar sig dock vara väldigt tidskrävande då svårighetsgraden ökar. Istället går det att markera många block på samma gång genom att bara dra pekpinnen över skärmen i olika riktningar. På den övre skärmen visas hela tiden de nästkommande blocken för att den rutinerade spelaren alltid skall vara förberedd.

FAKTA

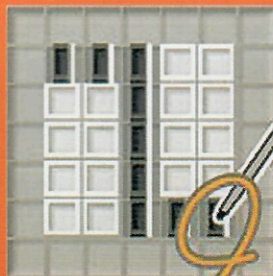
Titel: Polarium
 Spelsystem: Nintendo DS
 Speltyp: Pussel
 Utvecklare: Mitchell
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgräns: Från 3 år
 Antal spelare: 1-2
 Kompatibla tillbehör: Inga
 Sverigepremiär: 11 mars 2005

Puzzle

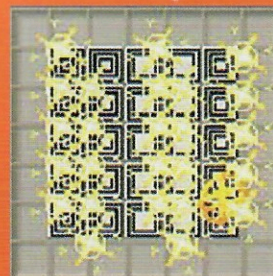
Nu sätts hjärncellerna på prov! I början är det en barnlek att klara de första pussel du stöter på, men det blir snabbt mycket svårare. Det finns 100 olika pussel med olika svårighetsgrad som skall klaras innan du får se dig som ett Polarium-proffs! Om inte detta skulle räcka får du be Club Nintendo att göra några svåra till dig...



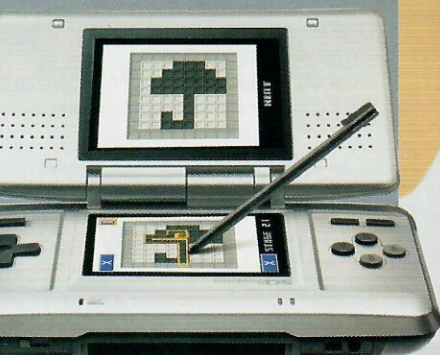
Dra markören mellan de vita blocken



De svarta blocken byter färg till vita.



Vips! Nu är alla blocken vita och försvinner därför!



betyg

6 **grafik**
Bra och tydlig grafik. Dock kunde det varit lite roligare färger för att förstärka spelet ytterligare.

6 **ljud**
Irriterande ljud som gör dig mer stressad än vad du redan är – kan det bli bättre i ett pusselspel? Musiken förstärker helt klart spelkänslan i Polarium!

9 **spelkontroll**
Överraskande exakt styrning med pekpennan. Det går väldigt lätt att med pennan dra linjer mellan blocken. Dock kan markören komma lite efter när pennan dras för snabbt över skärmen.

9 **utmaning**
Det här är ett spel som likt Tetris håller i evigheter och är starkt beroendeframkallande. Sätt hjärnan på prov genom att lösa pussel, spela mot klockan eller utmana en polare; möjligheterna är många!

9 **speldesign**
Polarium sätter spelupplevelsen i centrum och är ett ytterst genomtänkt spel. Nintendo DS "touch screen" ger upphov till en helt ny spelupplevelse.

totalt
Ett spel du ej kan vara utan, gäller speciellt för pusselentusiaster. Enkelt men genialt!

8

Vid en första anblick verkar spelet förhållandevis enkelt, men i takt med att skickligheten ökar inser man snabbt hur klurigt spelet i själva verket är. De grå rutorna utanför spelplanen är till stor hjälp då dessa kan användas för att förflytta markören från till exempel vänster till höger sida utan att du behöver lyfta pekpinnen. Att efter endast ett drag med pennan tömma hela skärmen på block är en underbar och befriande känsla!

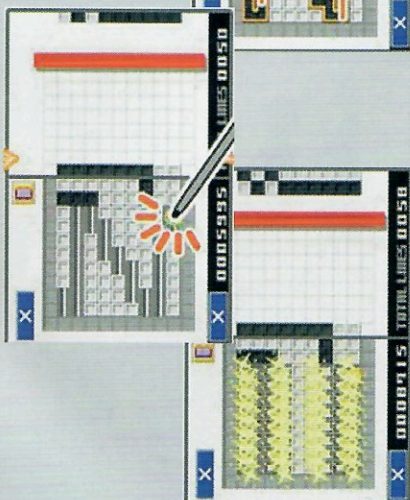
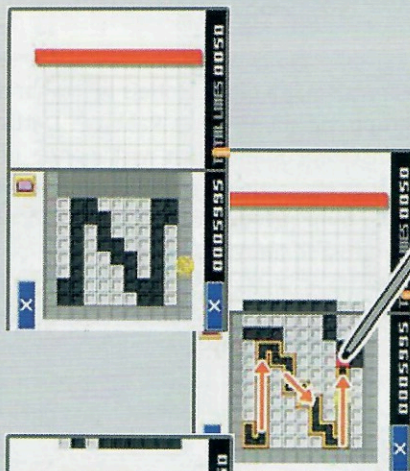
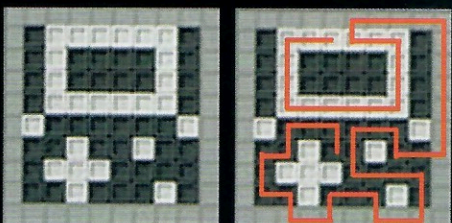
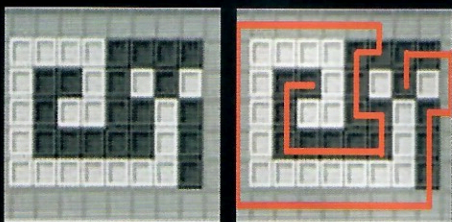
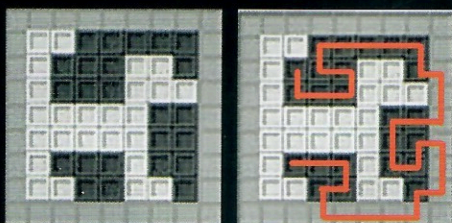


Challenge

Här är det ständigt en kamp mot klockan. Nya block faller ner ovanifrån och det gäller, precis som i Tetris, att snabbt få bort dem genom att göra hela raden vit eller svart. På den övre skärmen ser du hela tiden vad det är för formationer som är på väg ner så att du i förväg kan planera dina drag med pekpennan.

Skapa dina egna pussel

Nedan går det att se exempel på hur hemmagjorda pussel kan se ut samt förslag på hur de kan lösas. Möjligheterna är förstås oändliga. Den röda linjen beskriver hur du får dra markören för att vända blocken till den motsatta färgen för att få bort blocken och klara pusslet. Det är inte alltid det lättaste!





recensioner

FREDRIK ANDERSSON

7 Det är roligt med ett annorlunda och innovativt spel för en gång skull. *Project Rub är ett tokigt och smått perverst spel* som bjuder på rejäl underhållning. Tyvärr är spelet alldeles för kort och enformigt för att vara en fullträff.

Visserligen går det att spela ihjäl sig på den högsta svårighetsgraden, men konceptet är fortfarande detsamma. De av er som tycker att ett kärlekspel låter tontigt, glöm det! Kompisarnas reaktioner kommer vara allt annat än förljligande när de får sätta tänderna i ett av vårens konstigaste DS-spel, Project Rub!

KIM WEINEFELT

8 Project Rub (varför ändrade förresten Sega på spelets amerikanska titel Feel the Magic XX/XY?) har många likheter med Wario Ware: Touched! och är nästan lika kul. Det som gör att Project Rub inte når upp till klassen som Wario Ware: Touched! spelar i är framförallt att det inte är lika långt och varierat.

Project Rub är nämligen ett kort spel som du klarar på ett par dagar. *Tekniskt sett är grafiken enkel för att vara på Nintendo DS, men stilen på figurerna och de skarpa färgerna passar klockrent.* Det jag kan säga om musiken är att den är väldigt enformig men så pass bra, alternativt barnslig, att Fredrik och jag satt och nynnade på den tillsammans när vi jobbade över en kväll på kontoret (alla andra hade gått hem som tur var).

Hur som helst tycker jag att det helt klart är värt att satsa på både Wario Ware: Touched! och Project Rub – då får du en dubbel dos av väldigt udda och väldigt japanska minispel som fungerar perfekt på Nintendo DS.

Tänk dig att du gått hela livet utan att få uppleva sann kärlek. Du har nästan gett upp hoppet, men en vacker dag förändras ditt liv. Plötsligt passerar hon dig på gatan, den vackraste skapelse du någonsin sett. Kärlek vid första ögonkastet är ett faktum, men vad skall du göra nu?

För att smälta din drömtjejs hjärta tar du hjälp av en teatergrupp vid namn "Rub Rabbits". Detta gäng bjuder på en minst sagt roande och nyskapande underhållning! Project Rub är ett originellt spel där allt handlar om kärlek. I en rad olika minispel kommer du långsamt närmare och närmare din stora förälskelses hjärta.

Detta är Segas första spel till Nintendo DS där man endast använder sig av den "touch screen" som finns på enhetens nedre del. Men den som trodde att man bara använder sig av pekpenan har fel. I ett av minispelen gäller det att blåsa ut ljus vilket du gör genom att... just det – blåsa på skärmen!

FAKTA

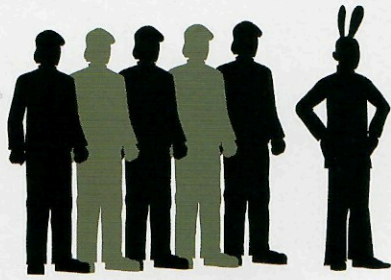
Titel: Project Rub
Spelsystem: Nintendo DS
Speltyp: Action
Utvecklare: Sonic Team
Utgivare: Sega
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 12 år
Antal spelare: 1
Kompatibla tillbehör: Inga
Sverigepremiär: 11 mars 2005



Pretty woman walking down the street. Här är det verkligen kärlek vid första ögonkastet!

Ett exempel på den härliga grafik som Project Rub bjuder på. Sköna animeringar utlovas.





Du får även testa kraften i din röst när du skall göra dig hörd genom att skrika i mikrofonen. Detta kan uppfattas som lite konstigt av din omgivning om du gör det på allmänna platser så som bussar, tro mig...

Project Rub är ett humoristiskt spel med en härlig story. Mellan minispelen fortlöper historien i form av bildspel och filmer, vil-

ket får spelaren att vilja fortsätta äventyret. Vägen till kärleken är definitivt ingen dans på rosor, speciellt inte på de högre svårighetsgraderna där både minispel och bossar kan vara svåra att ge på nöten.

Med en enkel men smakfull grafik njuter du till fullo efter varje utmaning när de små filmklippen förtäljer fortsättningen på kärlekssagan. Spelets musik och ljud är underbara och ger ytterligare en dimension till spelet.

Nintendo DS "touch screen" ger upphov till unika möjligheter varav många återfinns i detta spel. Minispelens minst sagt omväxlande utmaningar är överlag kolossalt roliga. Den som fastnar för några personliga "guldkorn" kan spela dessa om och om igen under menyn "Memories", där alla spel du klarat av samlas.

<p>Goldfish Med hjälp av din pekpenna ska du försöka fösa guld-fiskarna upp genom stru-pen. Se upp när mannen sväljer bara, då åker alla fis-ka tillbaka ned i magen!</p>	<p>Candle Blås på din "touch screen" för att släcka ljusen. Här sätts verkligen din lung- kapacitet på prov!</p>	<p>Bull Ett gäng rusande tjuvar när-mar sig snabbt, använd din pekpenna och tryck snabbt på dem för att de skall undan-röjas.</p>	<p>Clean Up Din drömtjej har fått smuts på sig. Ge henne en hjäl-pande hand genom att gnugga med pennan eller fingret på fläckarna för att ta bort smutsen.</p>
		<p>Känn på henne Utöver detta går det även att klippa och klistra ihop sin drömtjej genom att komponera ihop favoritklä-der med skor, hårfärg osv under menyn "Maniac". Efter det att du skapat ditt ideal kan du peta på henne med pekpennan på olika ställen av kroppen för att sedan få en reaktion därefter... Detta bör du dock för din egen skull undvika att göra på dina kvinnliga bekanta i verkligheten!</p>	
<p>Scorpion Skorpioner klättrar på flick-ans klänning! Ta snabbt bort dem genom att använda pennan.</p>	<p>Seeker Gnugga på skärmen för att hitta det borttappade före-målet i sanden. Det gäller att hitta rätt föremål samtidigt som klockan tickar.</p>		

betyg

7 grafik
Snygg och innovativ grafik med härliga färger och karaktärsdesign. Ibland kan det dock kännas lite halvfärdigt.

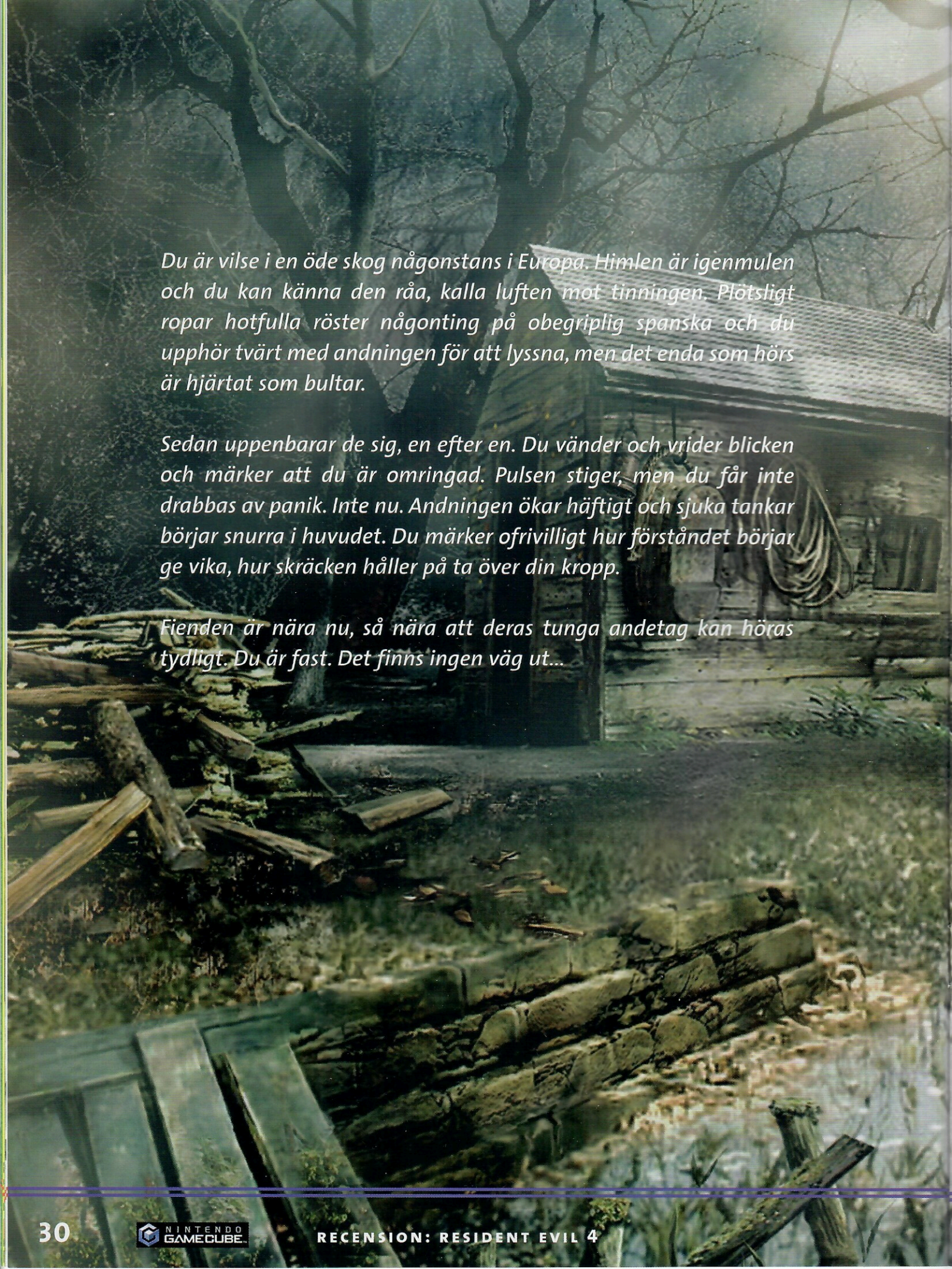
7 ljud
Bra musik och underhållande ljud! Redan efter en halvtimme satte sig de första låtarna på hjärnan. Dock är variationen i musiken för liten.

8 spelkontroll
Blås på skärmen, använd pekpen- nan och skrik i mikrofonen! Variationen är det absolut inget fel på. I vissa av minispelen är kontrollen helt perfekt, medan den tyvärr är lite sämre i andra.

6 utmaning
Project Rub är ett kanonroligt spel så länge det varar. Det ger många skratt men tyvärr är det alldeles för kort för att det skall få ett högre betyg. Visst kan du spela tills rösten, lungorna samt pekpennan tar slut på den svåraste svårighetsgraden, men tyvärr tillför denna inte något nytt.

8 speldesign
Ett fantastiskt spel med väldigt många roande ögonblick. Storyn och presentationen är väldigt bra. Vissa av minispelen går att spela om och om igen, medan vissa tröttnar du på ganska snabbt.

totalt 8
Ett charmigt spel med en ypperlig story som utnyttjar Nintendo DS alla funktioner på bästa sätt. Project Rub är ett annorlunda och innovativt spel med för-förisk grafik och skön musik.

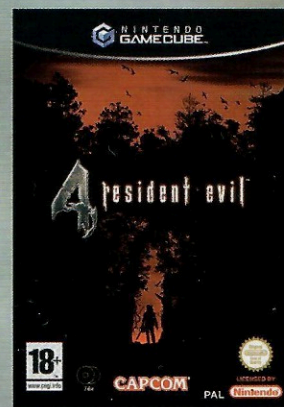


Du är vilse i en öde skog någonstans i Europa. Himlen är igenmulen och du kan känna den råa, kalla luften mot tinningen. Plötsligt ropar hotfulla röster någonting på obegriplig spanska och du upphör tvärt med andningen för att lyssna, men det enda som hörs är hjärtat som bultar.

Sedan uppenbarar de sig, en efter en. Du vänder och vrider blicken och märker att du är omringad. Pulsen stiger, men du får inte drabbas av panik. Inte nu. Andningen ökar häftigt och sjuka tankar börjar snurra i huvudet. Du märker ofrivilligt hur förståndet börjar ge vika, hur skräcken håller på ta över din kropp.

Fienden är nära nu, så nära att deras tunga andetag kan höras tydligt. Du är fast. Det finns ingen väg ut...

4 resident evil



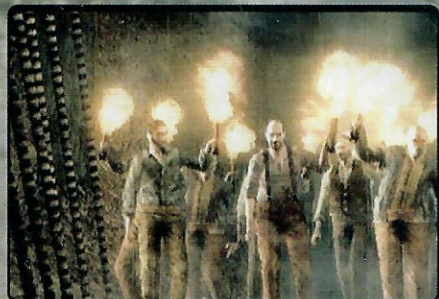
F Titel: Resident Evil 4
A Spelsystem: Nintendo GameCube
K Speltyp: Äventyr
T Utvecklare: Capcom
A Utgivare: Capcom
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgräns: Från 18 år
 Antal spelare: 1
 Kompatibla tillbehör:
 Nintendo GameCube Memory Card
 (9 blocks)
 Sverigepremiär: 18 mars 2005

SHINJI MIKAMI ÄR TILLBAKA I REGISSÖRSSTOLEN



Mycket har hänt med Resident Evil 4 sedan det visades på E3-mässan 2003. Då påminde spelet läskigt mycket om de tidigare delarna i serien och det enda som såg ut att ha förbättrats var grafiken som redan då var sanslöst snygg. Seriens skapare, Shinji Mikami, var dock inte alls nöjd med vad hans kollegor lyckats åstadkomma. Han tog över rollen som regissör och bildade med Hiroyuki Kobayashi den duo som get oss godbitar som P.N.03 och GameCube-versionen av Resident Evil.

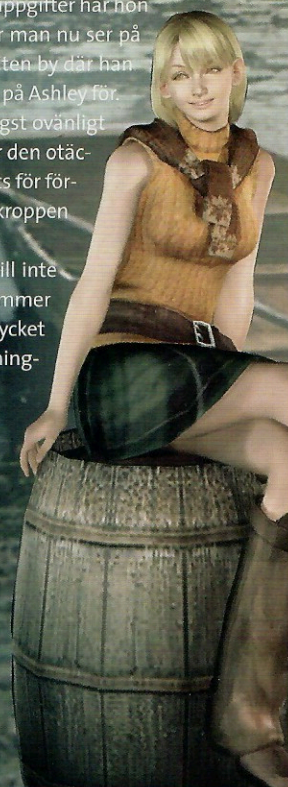
Idag, nästan två år senare, har Resident Evil 4 antagit sin slutgiltiga form. Skräcken har tagits till en ny nivå där det inte bara handlar om fiender som hoppar fram bakom hörn eller slänger sig genom glasrutor. En ny typ av rädsla har infekterat denna del i serien, en rädsla där man känner sig jagad och förföljd genom hela äventyret av en hord galningar som maniskt använder sina sista krafter för att stoppa en.



HANDLINGEN

Huvudpersonen i Resident Evil 4 heter Leon Scott Kennedy och sköt sin första zombie i Resident Evil 2. Då lyckades han, tillsammans med Claire Redfield och Sherry Birkin, fly från den virusinfekterade staden Raccoon City innan den bokstavligen sprängdes i luften på order av USA:s president. Sex år senare arbetar nu Leon som agent direkt under presidenten, vars dotter Ashley blivit kidnappad. Enligt uppgifter har hon förts till Europa och Leon beger sig dit (eller hit, hur man nu ser på det) för att leta reda på henne. Spåren leder till en liten by där han stöter på en medelålders man som han visar ett foto på Ashley för. Mannen verkar irriterad och avspisar Leon på ett högst ovänligt sätt. Åtta sekunder och ett mordförsök senare ligger den otäcke gubben död på golvet och Leons pistol har använts för första men knappast sista gången. Han går fram till kroppen och konstaterar att det inte är någon zombie...

Tro nu inte att handlingen är så här simpel. Vi vill inte avslöja mer än nödvändigt men lita på att det kommer stora överraskningar under spelets gång. Det är mycket roligare att upptäcka hemligheterna i spelet än i tidningen, eller hur?



recensioner

9 KAI WEINEFELT

Efter att ha satt igång spelet märker jag direkt att något ser konstigt ut, det är stora svarta kanter uppe och nere på skärmen. Nu har jag som tur är en bredbilds-tv med zoom-funktion, vilket gör att bilden fylls ut över hela skärmen utan att proportionerna ändras. 14:9-formatet kan jag också rekommendera, det tar kål på en del av de svarta kanterna utan att förskjuta bilden på något sätt.

Nåväl, efter endast tio minuter förstår jag att det här inte är ett vanligt Resident Evil-spel. Det mesta känns annorlunda och det är betydligt mer action än förut. Fienderna flockas runt mig som flugor kring en komocka och ammunition plockas upp i mängder. Det finns platser i spelet som riktigt osar Resident Evil-atmosfär men för det mesta känns det här som ett vanligt actionspel. Som är ovanligt välgjort.

En av de förbättringar jag uppskattar mest är att Capcom inte längre tvingar spelaren att ständigt göra återbesök i gamla områden – Resident Evil 4 får därför ett bättre flyt än sina föregångare. Jag satt från nio på kvällen till halv åtta på morgonen när jag provade Resident Evil 4 och så länge har jag inte suttit med ett spel sedan Pokémon Blue Version. Jag glömde till och med bort att jag var hungrig.

10 MIKAEL NYLANDER

Få spel har väl varit så efterlängttade och hypade som Resident Evil 4, och det må jag säga, att i detta fall gäller verkligen ordspråket att den som väntar på något gott väntar aldrig för länge!

Enda sedan jag fick detta spel har jag suttit som klistrad framför min Nintendo GameCube och tv! **Detta spel är helt enkelt sagolikt bra** och enligt mig är det inte överdrivet många spel man kan säga det om.

Så ärade medlemmar, ladda era hagelgevär och gör er beredda, många av er kommer faktiskt att bli ganska rädda!



Runt om i spelet finns det köpmän som säljer vapen och uppgraderingar. Nytt i detta spel är att alla vapen kan ökas i nivå, så att de till exempel blir starkare och kan laddas om snabbare.



En av fördelarna med att bygga upp miljöerna i 4 är att de blir mer levande jämfört med föregående bakgrunder.

FÖRÄNDRINGAR OCH FÖRBÄTTRINGAR

Luttrade Resident Evil-spelare tror kanske att de på rutin kan traska igenom del fyra också, men så lätt går det inte. Capcom har nämligen vänt upp och ned på många saker som de andra delarna i serien gjort sig kända för. Borta är de för somliga irriterande laddningstiderna som lurade bakom varje dörr i de fem tidigare spelen.

Föremålen tar nu upp storlekenlig plats i packningen och det betyder att man som spelare ställs inför ett svårt strategiskt val: ett fåtal utrymmeskrävande vapen eller massvis med små örter? Örterna, ja. De växer tydligen i Europa också men här har den blå örten ersatts av den gula (det går ej att bli förgiftad längre). Med hjälp av den kan Leon öka på sin maximala hälsa ungefär som Link när han hittar hjärthitarna i Zelda-spelen. På tal om hälsa syns numera statusen direkt på skärmen; man behöver inte längre trycka på start-

knappen för att se hur mycket liv eller ammunition Leon har.

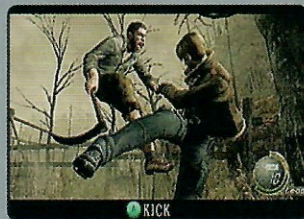
För er som gillar att fegspara ofta innebär avsaknaden av – de i Resident Evil-sammanhang klassiska – Ink Ribbons en härlig nyhet. Nu kan man spara hur mycket man vill, förutsett att det finns en skrivmaskin i närheten.



Låter man fienderna bära iväg Ashley för långt är spelet slut. Tänk också på att sikta ordentligt – träffas Ashley kan Leon räkna med att förlora jobbet.

A-KNAPPEN

Den stora gröna knappen används på ett speciellt sätt i Resident Evil 4. Dess funktion är nämligen helt beroende av vilken situation Leon befinner sig i. Vad exakt den kan göra blir ert nöje att upptäcka, men några smakprov kan vi bjuda på.



Leon visar att han till skillnad från övriga huvudpersoner i serien inte behöver något vapen för att försvara sig.



A-knappen kan som sagt användas till väldigt mycket, vilket gör att det här spelet har betydligt mer varierad kontroll än sina föregångare.



Leon har uppenbarligen inspirerats av hundarna från det första Resident Evil-spelet i den här scenen.



FIENDERNA

Glöm de sega zombierna. Fienderna i Resident Evil 4 är både snabbare och smartare än vad T-virusets offer någonsin var. Vanligtvis brukar man i spel kunna känna sig säkra när man stänger dörren eller klättrar upp på en hög plattform, men inte här. Räkna aldrig ut fienden i det här spelet förrän den är död!



Läser man dörrarna hittar fienden andra sätt att ta sig in. De kan till exempel resa stegar och försöka klättra in genom fönster...



...men då kan det lätt hända "olyckor"! Det kan också hända att de spränger sönder huset du gömmer dig i med dynamit.



Man kan inte tro det när man ser dem, men fienderna är utstuderat smarta och samlas ofta i större grupper för att öka chanserna till "Game Over" för dig. De duckar om man siktar mot huvudet för länge och kastar olika tillhyggen på en så fort de får chansen.



Leon har tröttnat på att se efter Ashley och ger sig ut på sjön för att fånga gammalgäddan istället.



Men fisken var aningen större än Leon räknat med, dessutom visade den vissa våldsamma tendenser.



Siktet sköts numera analogt och det är fullt möjligt att välja exakt var på fienden skottet ska träffa. Vissa siktar direkt mot huvudet medan andra föredrar att göra fienden halt. Vad väljer du?

betyg



grafik

Det är lätt att tro att många delar i spelet är förenderade, men så är inte fallet. Alla scenarion och sekvenser är gjorda med spelmotorn. Otroligt imponerande.



ljud

Kuslig bakgrundsmusik, grymma ljudeffekter och professionella röstkådespelare. Men fiendernas röster blir snabbt tjatiga.



spelkontroll

Stabil och beprövad, men det kan vara lite svårt att se var skotten ska träffa ibland. Att röra sig runt hörn kan, tack vare den klassiska Resident Evil-kontrollen, vara lite irriterande ibland men är ändå inget större problem.



utmaning

Enorm. Klart större än någon av de tidigare delarna men också klart svårare (ibland på irriterande sätt). Det finns mycket att upptäcka även efter man klarat spelet, vilket gör det roligt att köra om.



speldesign

Upplägget är inte speciellt originellt, men vilket utförande! Det märks att Resident Evil 4 har varit under produktion i flera år, för allting är otroligt välgjort hela spelet igenom.

totalt

Det bästa och mest välgjorda action-äventyret någonsin. Men det är inte lika läskigt som de gamla spelen i serien.



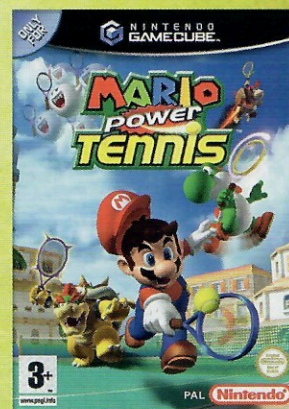
MARIO POWER TENNIS

Spöken ovanför centrecourten. En enorm bäckfisk bakom baslinjen. Krokodiler i servrutan. Hammare i stället för tennisracketar. Det är inte direkt så här vi är vana att se "den vita sporten".

Det är inte direkt realismen som har fått gå först i Mario Power Tennis. Här handlar det mer om att ha så kul på tennisbanan som det bara går. 14 kända Nintendo-figurer finns att välja mellan från början, och självklart går det att spela enstaka set såväl som turneringar i både singel- och dubbelmatcher. Kan du inte tennis-reglerna behöver du inte oroa dig – du får möjlighet att lära dig dem i spelet.

**F
A
K
T
A**

Titel: Mario Power Tennis
Spelsystem: Nintendo GameCube
Speltyp: Sport
Utvecklare: Camelot Software Planning
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1-4 samtidigt
Kompatibla tillbehör: Nintendo GameCube Memory Card (3 blocks)
Sverigepremiär: 25 februari 2005

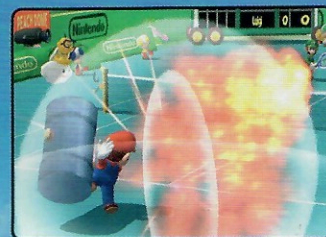


Konstslag

Forehands, backhands, stoppbollar, lobbar, skruv med slice och topspin – alla typer av slag som finns med i en riktig tennismatch ingår i Mario Power Tennis. Och så tillkommer ett offensivt och ett defensivt specialslag som varje spelfigur kan använda i speciella lägen. Här är några exempel på specialslagen:



Om Mario är för långt ifrån bollen kan han använda snurr-attacken och ändå nå fram i tid.



Med sin offensiva specialslag byter Mario ut sitt racket mot en gigantisk hammare.



När Bowser Jr. går på offensiven målar han upp tre olika bollar som förvillar motståndaren.



Vad som händer på den här bilden kan vi inte riktigt förklara, men det är ett defensivt specialslag från Bowser Jr. i alla fall!



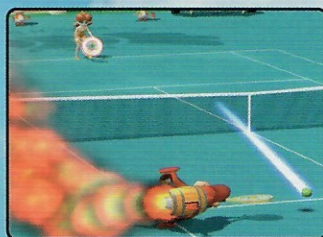
För att få en ännu skönare träff låter Daisy sitt racket blomma ut ordentligt...



...och om hon låter det växa upp blommor under sig tar hon vilken boll som helst.



Diddy Kong sätter ordentlig skruv på sina offensiva bananslag.



Med den här raketten på ryggen hinner Diddy upp alla bollar, hur svåra de än är.



Koopa Troopa kan göra om tennisbollen till en boll med vatten som studsar väldigt lågt och kort.



När Koopa Troopa kryper in i skalet och snurrar runt på planen blir ingen boll omöjlig att returnera.

MARIO POWER TENNIS

recensioner

8 **KIM WEINEFELT** Som gammal tennistränare gillar jag naturligtvis tennisspel extra mycket. Det har blivit många game och set i Mario Tennis till N64, och innan det spelade jag mycket Super Tennis till Super NES och Tennis till Game Boy. **Mario Power Tennis är en stenhård smash i magen på alla andra tennisspel**, för roligare än så här kan det inte bli att spela tennis på tv. Om man inte tycker att realismen är det viktigaste, vill säga.

Bollduellerna kan bli helt hysteriska, och det är kul att kunna spela på så många olika banor och i alla underliga spelsätt. Variationen är stor och det finns så mycket att göra och se att jag alltid kan gå en match utan att tröttna. Ibland saknar jag så klart realismen, speciellt när jag spelar en fem-setare mot brorsan och märker att mitt utpräglade serve- och volleyspel inte alls är lika effektivt som det är i Tennis till Game Boy. Annars är Mario Power Tennis ett servess.

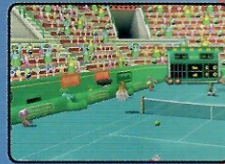
8 **JOHAN LENNGERD** Referenspunkten när jag ska värdera hur bra detta spel är, blir väldigt naturligt Mario Tennis till N64, som var en riktig favorit för mig. Tittar man på själva tennisspelet så har det blivit snyggare, men grunderna är väldigt lika. Dock är det nytt med "power shots", som var kul i början men som jag sedan valde att ta bort eftersom det inte blev så kul när man räddade alla bollar bara då racket glänste.

Sen har vi alla minispel som kanske är den största skillnaden, och här finns en hel del godbitar som jag kan rekommendera. Men precis som föregångaren är det som gör detta spel absolut bäst i mina ögon helt enkelt möjligheten att spela matcher mot kompisarna, och det kan man göra hur länge som helst.

Riktigt bra med andra ord, men man hade kanske kunnat önska lite mer nytänkande i själva tennisdelen.

En annorlunda centrecourt

Det finns alla tänkbara och otänkbara banor att spela tennis på i Mario Power Tennis. Och om du vill flippa ur ännu mer på tennisplanen kan du prova på Ring Shot (slå bollen genom ringar) eller Item Battle (tennismatch med några av föremålen från Mario Kart-serien).



Peach Dome

Du kan spela på asfalt, grus eller gräs i Peach Dome. Bollen studsar olika snabbt och högt beroende på underlaget (det visste du säkert redan).



Luigi's Mansion Court

Spökena utanför Luigis herrgård gillar att stora tennisspelare. Kommer du för nära dem håller de fast dig och vissa av dem kastar bananskal på planen. Försök att sätta bollen i rutan med glödlampor, då försvinner spökena på din sida.



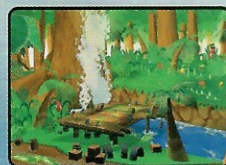
Delfino Plaza Court

På den här soliga tennisplanen kan du se till att det kastas ut halvgigga på motståndarens sida. Tyvärr kan han eller hon göra det samma på din sida, men det finns alltid möjlighet att tvätta bort sörjan.



Gooper Blooper Court

Varje gång ni träffar en panel ändras banans storlek. Det lönar sig att göra sin planhalva så liten som möjligt och motståndarens så stor det bara går.



DK Jungle Court

På den här banan smyger det omkring en massa Klaptraps som gärna hugger tag i dina ben och varandras svansar för att bilda kedjor som gör dig långsam. Träffa området med blixten för att skrämja bort alla Klaptraps från din sida av planen.



Wario Factory Court

Här spelar du bokstavligt talat tennis på löpande band. När du slår en boll genom pilarna vid "nätet" ändras riktningen på rullbanden, till din för- eller nackdel.

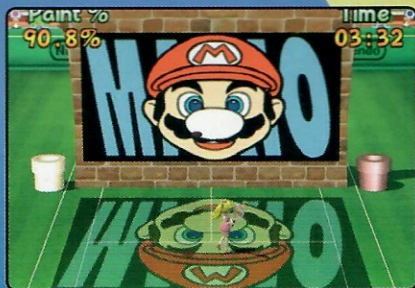
Udda minispel

Vanliga uppvisningsmatcher och turneringar är kul, men det finns mer i Mario Power Tennis. I de här specialspelen får du möjligheten att träna ett och annat set på sätt som du aldrig sett förut.



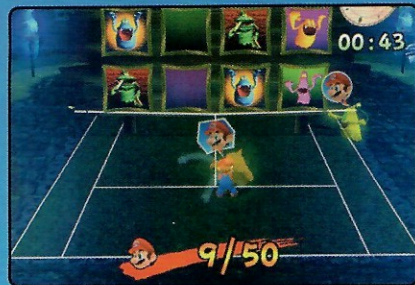
Artist on the Court

Bollar med olika färger kommer studsande mot dig från sidorna. Slå bollarna på tavlan så den målas i rätt färger.



Terror Tennis

Någon har hängt upp tavlor utanför Luigi's Mansion och du måste slå bollarna på dem för att inte spökena ska smita ut och störa dig i spelet.



Tic-Tac-Glow

Trampa på omkopplarna så skickar FLUDD-maskinerna iväg en boll med vatten(!) till dig som du ska försöka att få studsas på de leriga delarna av banan. När du har tvättat av en hel rad dyker det upp Shine Sprites och du får poäng.



Gooper Blooper Volley

Slå tillbaka bollarna som den stora bläckfiskbossen från Super Mario Sunshine slår mot dig med sina fyra racketar. Se till att inte träffa en ruta som är markerad med kryss så ordnar det sig.



betyg

8 grafik
Allt är otroligt välgjort, från spelets inledande dataanimerade filmsekvens till spelfigurernas specialslag. Det är färg och specialeffekter precis överallt!

8 ljud
Låter ungefär som alla andra Mario Tennis- och Mario Golf-spel från Camelot. Den gamla fina musiken från Luigi's Mansion och Super Mario Sunshine är bäst.

8 spelkontroll
Det här är ett mycket lättspelat tennis spel där det nästan är för lätt att slå tillbaka bollen. Det kan kännas onödigt svårt att avgöra en boll även om man har övertaget.

8 utmaning
Gillar man tennis så tröttnar man inte, eftersom det finns gott om spelfigurer, banor och spelsätt. Plus att det går att få fram väldigt mycket hemligt innehåll om man spelar bra.

8 speldesign
Som tennissimulator är det ok. Som tennisunderhållning är det oslagbart.

totalt
Det överlägset mest underhållande tennispelet som har gjorts. Men långt ifrån det mest realistiska.



MARIO PARTY 6

F Titel: Mario Party 6
Spelsystem: Nintendo GameCube
A Speltyp: Action
Utvecklare: Hudson Soft
K Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Aldersgrän: Från 3 år
T Antal spelare: 1-4 samtidigt
Kompatibla tillbehör:
A Nintendo GameCube Memory Card,
Nintendo GameCube Microphone
(ingår)
Sverigepremiär: 18 mars 2005

Du och dina vänner är härmed inbjudna till en fest som har allt som krävs för att hålla er vakna hela natten lång! För att få er att glömma all kyla och slask där ute och blåsa nytt liv i ert intresse för sällskapsspel ännu en gång, släpper Nintendo nu en tredje del i den populära Mario Party-serien till Nintendo GameCube. På kalasmenyn står över 80 nya minispel och en rad andra små och stora party-trick med innovativ touch, designade för att hålla stämningen uppe tills långt efter läggdags...

Flerspelarfest eller singelpyssel med nymodiga inslag

Det finns många uppenbara anledningar till varför namnet på den här spelserien innehåller ordet 'party'. På engelska kan detta uttryck betyda både 'kalas' och 'grupp', och kanske passar detta spel rentav allra bäst som underhållning för ett gäng goda vänner som samlats för att förena spelintresse och socialt liv genom en seriös omgång sällskapsspel i Nintendos tecken. Nå, enligt traditionen från tidigare delar i serien, är det dock inget måste att bjuda hem alla festprissar man känner för att kunna ha glädje av detta spel. Nej, om du bara längtar efter att "softa" solo i soffan en stund, ihop med Mario och de andra invånarna i Svampriket, går det precis lika bra.

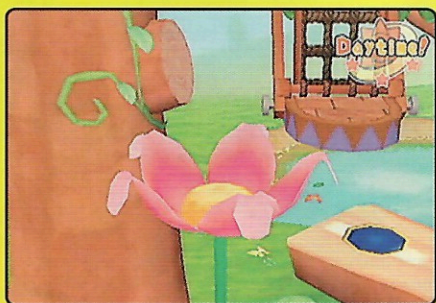
När det gäller tempot och den spelarnas fysiska prestation, känns det verkligen att det här Mario Party-spelet släpps i en tid då den rykande färsk och innovativa Nintendo DS påverkar våra förväntningar på vad ett spels kontroll bör ställa för krav på dess deltagare. Förutom att Mario och hans vänner nu störtar fram fortare än någonsin mellan spelplanens nummerplattor och spelutvecklarna uppenbarligen försökt berika bandesignen med så många nya lösningar som möjligt för att skapa en större känsla av variation, valfrihet och flöde i spelandet, har även spelkontrollen fått sig ett nytt intressant och omdanande element – muntlig interaktion. Mer om detta nedan...

Vem släckte ljuset...?

Grundstommen i spelet är samma gamla vinnande brädspelskoncept som vanligt, men den bakomliggande storyn är faktiskt något djupare än i föregångarna och påverkar spelupplevelsen mer än

vanligt. Intrigen handlar om den inte helt främmande kampen mellan ljus och mörker, och mest påtaglig blir den i Solo Mode, där din uppgift är att reda ut dispyten mellan det ljusa riket Brighton och dess dunkla motsvarighet Twila, med hjälp av stjärnornas kraft, samt låsa upp både en och annan spännande hemlighet på vägen, så klart.

Det här med ljus och mörker kommer faktiskt att påverka din "spelpjäs" framfart på många lustiga sätt. De sex olika spelbräden som du får besöka under äventyrets gång (se nästa sida!) ändrar nämligen form beroende på om det är natt eller dag när du spelar. Skiftet mellan dessa två tider på dygnet inträffar regelbundet vid var tredje ny spelomgång. Då kan nya vägar öppnas medan andra blockeras, och både spelplanen och de minispel som du kastas in i med jämna mellanrum kan komma att vändas så väl upp-och-ned som bak-och-fram... Naturligt är också att vissa ljusskygga varelser kryper fram ur sina gömmor vid mörkrets inbrott, för att sedan försvinna igen när solen går upp i gryningen.



Denna fina blomma är en del av en av spelets spelplaner. Vi ser också på bilden att det är dag på banan för tillfället. Man kan ju bara spekulera i hur denna scen skulle se ut i mörkret om natten...



Återigen får vi se dessa välkända spelfigurer traska omkring mellan nummerplattorna på färgglada brädspelsbanor, och ännu en gång har ribban för bandesignens påhittighet höjts några steg, för att imponera stort på alla goda vänner till spelserien.



Detta ondskefulla rosa Boo-spöke är bara en av alla favoriter som du kan råka ut för på spelplanen om du har lite otur när du kastar din tärning. Men hur ska man kunna bli rädd för någon som är så här gullig...?

MARIO PARTY 6

recensioner

6 EMELIE LAGER
Jag måste nog säga att jag var mer imponerad den första gången som Mario Party-serien tog steget över till Nintendo GameCubes vackra värld, trots de försök till estetisk förnyelse och finess som det nya spelet ändå vittnar om. Enligt mig är Mario Party 6 precis godkänt.

Som lättsam underhållning för en eller flera spelare fungerar det minst lika bra som något annat Mario Party-spel, men för att kunna ta brädspelsgenren till en helt ny nivå skulle det nog kräva ytterligare några riktigt revolutionerande nya inslag. Spelutvecklarna har helt enkelt nöjt sig med att förvalta och förlänga sitt vinnande koncept på samma trygga och traditionella sätt som vanligt – och att de gjorde det med hjälp av röststyrda minispel den här gången är naturligtvis mycket välkommet!

Jag är personligen mycket tacksam över att denna unika brädspelsserie finns till, men de som kommer att gilla detta spel allra mest är nog de som verkligen gillar serien – och så naturligtvis alla de samlare av basenhetstillbehör som tycker att den nya, medföljande Nintendo GameCube-mikrofonen bara är för läcker för att gå miste om!

7 MIKAEL NYLANDER
För ungefär fem år sedan spelade jag det första Mario Party-spelet till N64. Som så många andra fann jag detta spel helt hysteriskt roligt, och tro det eller ej – det sjätte spelet i serien är faktiskt fortfarande lika kull! **Nya element i detta Mario Party-spel medför att man får spela mer strategiskt, vilket är positivt.** En annan ny och rolig grej är mikrofonen och dess funktioner i spelet.

Spelplanerna

Spelets sex olika spelplaner, varav tre är tillgängliga i Solo Mode, har alla sitt eget stilmässiga tema, som vanligt, och är nu mer välpolerade än någonsin. Dessutom finns det en natt- och en dagversion av var och en. Här nedan håller vi oss emellertid till dagversionerna.



Castaway Bay

Skepp o' hoy! Man kan knappt tro att det är ett brädspel. Yoshi medverkar i när man ser honom på denna lilla kajuta i vattenbrynet.



Faire Square

En söt liten stad med samma gamla hederliga spelupplägg som i E. Gadd's Garage. Här finns många trevliga filurer att bekanta sig med.



Towering Treetop

Detta är med största säkerhet det mest natursköna och okonventionellt designade Mario Party-spelbrädet någonsin. Se bara upp så att du inte väcker det sovande trädet på mitten av banan, för då kan han nysa så att du flyger långt bort från din aktuella position...



Clockwork Castle

Även denna bana har ett väldigt traditionellt upplägg, men som på alla spelets banor händer det alltid någonting extra spännande på natten... Dessvärre blir den inte tillgängligt förrän du vunnit ett visst antal stjärnor i Solo Mode.



E. Gadd's Garage

På denna bilmacksinspirerade men ändå väldigt gulliga betongbana varvas kärleken till den mekaniska med klassiska spelregler. Den som fångar flest stjärnor först vinner!



Snowflake Lake

På denna kalla plats får spelarna se upp för stora snöbollar som kommer rullande för att dra med dem tillbaka till början av banan, och för att erhålla stjärnor måste de ta kontroll över Chain Chomps som ligger och väntar på dem här och var...



Mic Mode

På ljudfronten kan vi informera er om att Mario Party 6 inte bara har uppdaterats under programmeringen, utan nu har även du som spelare chansen att bidra till ljudbilden med egna läten under spelets gång... Detta tack vare den helt nydesignade Nintendo GameCube-mikrofon som medföljer i spelets förpackning.

Den kopplas in i basenheten på samma ställe som minneskortet, och kan sedan användas för att styra vissa minispel muntligt! Här nedan presenterar vi tre olika exempel på hur ett röststyrt minispel kan se ut (och låta!).



Talkie Walkie

Här gäller det för en spelare att via mikrofonen beordra sin spelkaraktär att röra sig över spelplanen för att undvika de andra tre spelarnas attacker.



Star Sprint

Ni kan säkert tänka er hur intensiv stämningen är under denna kapplöpning! Även här måste spelaren nämligen upprepa olika röstkommandon för att få sin spelfigur att nå mållinjen så snabbt som möjligt.



Speak Up

I detta minispel kan antingen två eller fyra spelare välja att delta i en hysteriskt rolig virtuell frågesport där den som först av alla ropar ut rätt svar i micken vinner.



Minispelen

I Mario Party 6 finns alla de klassiska spelsätten och några till representerade. "Alla mot en", "Två mot två" och "En mot tre" varvas med röststyrda utmaningar och möjligheten för två spelare att duellera mot varandra ensamma, samt speciella prövningar för hela gänget som leds av antingen Bowser eller Donkey Kong – två tungviktarivaler till Mario som nu är nästan lika respektingivande båda två...



Typ: Four-Player
Namn: Trap Ease Artist

Samla poäng genom att fånga in så många Goombas som möjligt i din bur innan tiden går ut. OBS! Guldfärgade Goombas är värda tre gånger så mycket som vanliga.



Typ: Two vs. Two
Namn: Clean Team

Fönsterputsning. De två rivaliserande paren har varsin husfasad att ta hand om. En spelare sprutar polermedel medan den andra gnuggar med trasa.



Typ: One vs. Three
Namn: Snow Brawl

Snöbollskrig! En spelare slår sig ihop med en samling apor (på dagen) eller Shy Guys (på natten), för att besegra de övriga i en vild fight.



Typ: Battle
Namn: Hyper Sniper

Här gäller det att kasta bollar mot olika symboler på en rullande vägg. Vissa är jättebra att träffa, medan andra kan reducera din poängsumma helt och hållet!



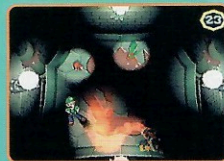
Typ: Duel
Namn: Asteroad Rage

Snabba reflexer är bra att ha i detta stressiga rymdräddningsspel, där du ska försöka överleva längre än din motståndare medan ni styr var sitt rymdskepp genom ett tjockt asteroidfält...



Typ: DK
Namn: Banana Shake

Skaka ditt träd och försök att fånga så många bananer som möjligt. DK är beredd att betala dyrt för era fångster...



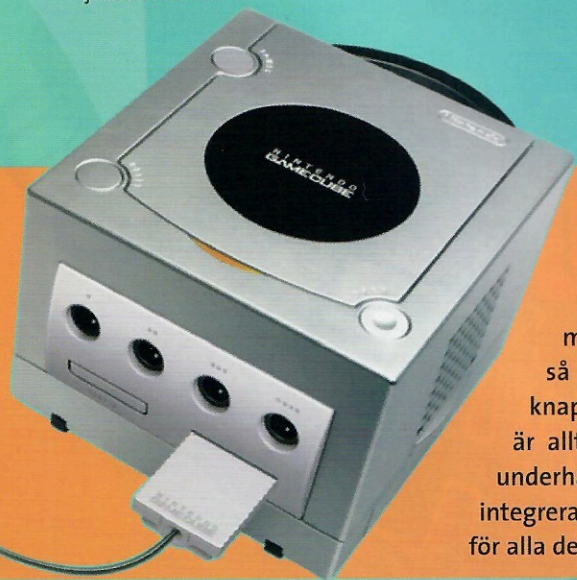
Typ: Bowser
Namn: Dark 'n Crispy

I denna tävling får du varken trilla ner från plattformen eller bli nuddad av den eldsprutande punkardinosaurien Bowser. Problemet är att största delen av rummet är täckt av förblindande skuggor.



Typ: Rare
Namn: Dunk Bros.

Denna street basket-tävling utgör ett av de fyra så kallade "Rare Minigames" som du kan låsa upp i Solo Mode.



Om du fram emot småtimmarna känner att du inte vill besvära grannarna med ett alltför högljutt spelande, kan det vara bra att veta att alla minispel faktiskt går att konfigurera så att de är känsliga för vanliga knapptryckningar också. Mikrofonen är alltså tänkt att vara ett valfritt underhållningsmoment som går att integrera i spelet när det känns rätt för alla deltagare.

betyg

6 **grafik**

Det har inte hänt så mycket på den grafiska fronten, förutom att designen av typsnitt och bakgrundsbilder moderniserats något. De snygga mellansekvenserna, vilka blivit möjliga i och med spelseriens intåg på Nintendo GameCube, imponerar tyvärr inte lika mycket nu som första gången.

6 **ljud**

Det är en så klassisk och Mario Party-typisk blandning av avslappnad hissmusik och klämkäcka kalastrudelut-ter som man kan tänka sig. Inte lika vackra och smarta melodier inne på spelbräderna som det brukar vara...

7 **spelkontroll**

För att vara ett Mario Party-spel är det här faktiskt ovanligt smidigt och lättstyrt. Kanske är det just på det här området som det har skett mest sedan sist!

7 **utmaning**

Lagom mycket att göra och lära sig, precis som i föregående spel i serien. För samlaren finns dock lite fler minispel och annat smått och gott att låsa upp än vanligt.

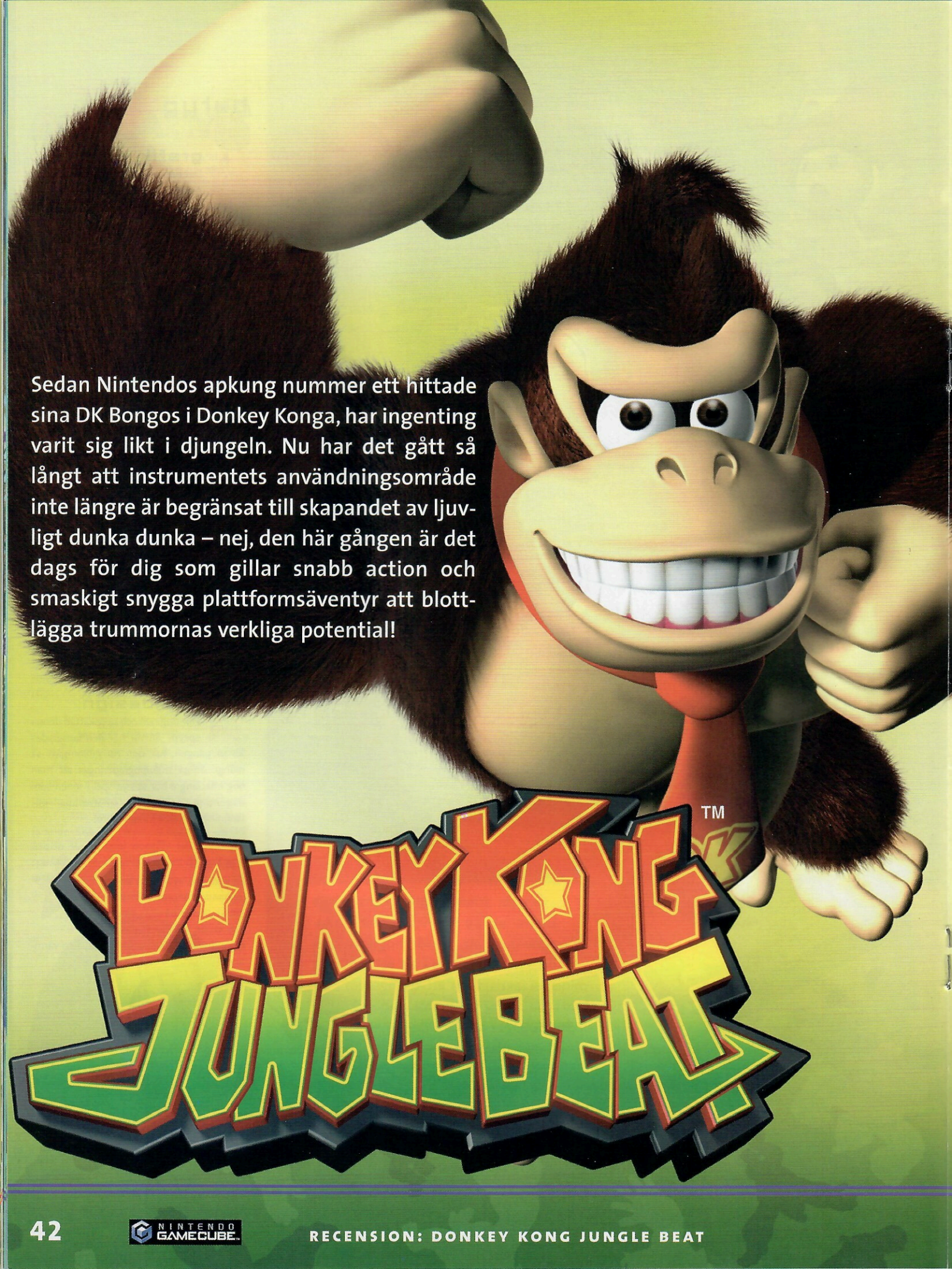
7 **speldesign**

Hur originell och uppskattad denna spelidé än var när den lanserades första gången, har den nu genomgått så många årliga småuppdateringar att man nog inte längre bör se nya spel i serien som någonting annat än småtrevliga förlängningar av sina föregångare.

totalt

En godkänd ny variant av ett vinnande koncept som dock börjat sjunga på sista versen och skulle behöva fler övertygande nytändningar för att hålla en värm- ande gnista uppe ett helt år till.



A large, close-up illustration of Donkey Kong, the iconic character from the Donkey Kong series. He is depicted with his characteristic brown fur, a red necktie, and a wide, toothy grin. His eyes are wide and focused forward. He is shown from the chest up, with his right hand raised near his head and his left hand partially visible. The background is a soft, light green gradient.

Sedan Nintendos apkung nummer ett hittade sina DK Bongos i Donkey Konga, har ingenting varit sig likt i djungeln. Nu har det gått så långt att instrumentets användningsområde inte längre är begränsat till skapandet av ljuvligt dunka dunka – nej, den här gången är det dags för dig som gillar snabb action och smaskigt snygga plattformsäventyr att blottlägga trummornas verkliga potential!

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

TM

En helt ny upplevelse

Redan på startskärmen engageras spelaren i vilt trummande, vilket kanske kan kännas lite skrämmande, men du kan vara så säker på att det ligger en mycket god pedagogisk tanke bakom det hela – precis som det brukar i Nintendos egna kreationer! De vill helt enkelt ge oss spelare den passande dos uppvärmning som vi förtjänar innan vi ger oss i kast med spelet på riktigt, och ställs inför dess verkligt krävande utmaningar!

Donkey Kong Jungle Beat är i grunden ett renodlat plattformsäventyr, på alla plan utom ett – kontrollen. Den består ju som bekant av ett par bongotrummor, med vilka spelaren måste interagera på ett helt annat sätt än med en vanlig handkontroll. Det gäller nu att trumma och applådera djungelkungen och hans enorma knytnävar framåt genom djupa regnskogar, spegelblanka istunnlar, lavafyllda vulkanagrottor och pastellfärgade korallrev djupt under havsytan...

När du väl klarat av en bana i spelet händer det ofta att du kastas in i så väl mindre bossfigurer som underbart roliga bonusspel, eller kanske – om du lyckats tillräckligt bra under föregående provningar – lyckas låsa upp en helt ny värld! De olika världarna representeras av klassiska Donkey Kong-trätunnor på skärmen där du väljer bana. Det totala antalet tunnor är inte så många, men inuti dem finns fyra längre delvärldar, på vilka du kan spela dig till både brons-, silver- och guldmedalj, samt ett antal bonusuppdrag. Dessa går oftast ut på att samla så många bananer som möjligt i ett högt tempo, medan Herr Kong sitter i sadeln på något fantasifullt riddjur. Plötsligt befinner man sig så i tv-spelens Nirvana; den ständiga längtan efter att få se hur nästa bana ser ut – samt hur trummorna ska användas där!

Djungeltrummans magiska krafter

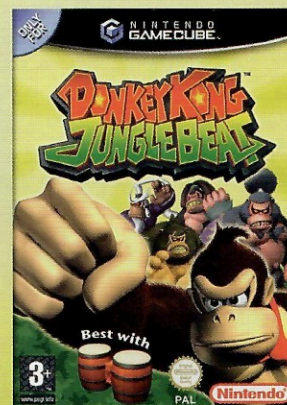
Trots många tidigare uppvisningar i boxningens ädla konst, har Donkey Kong förmodligen aldrig använt sina knytnävar så ohämmat och energiskt som i det här spelet. Ena stunden delar han ut komiska serietid-

ningssmockor åt höger och vänster, för att i nästa puckla på någon oskyldig liten apa så hårt att man börjar undra vad det här spelet hade för åldersgräns egentligen...

Spelkontrollen är egentligen väldigt tidstypisk; med några få knapptryck/trumslag låter den spelaren utföra akrobatiska attacker som är inprogrammerade i spelhjältens fysik redan från början och oftast ser både oväntat och överdrivet läckra ut. I Donkey Kong Jungle Beat, till skillnad från vissa andra spel i genren som berikats med detta stridsupplägg, innebär detta emellertid inte att styrningen saknar varken motstånd eller variation på något sätt – trots att spelkontrollen på ytan förefaller tämligen begränsad, med sina två trummor och en liten ljudupptagningskälla. Nej, i och med att kraven på Donkey Kong ständigt varierar beroende på vilken miljö han befinner sig

i, blir det snart uppenbart att Nintendo lyckats förvandla dessa bongotrummors eventuella begränsningar till att nu ha precis vad som krävs för att förse vår hjälte med en ständigt växande arsenal av olika rörelser. Donkey Kong tar sig mycket fort från krypstadiet, via simmandet och klättrandet, till att våga flyga med olika hjälpmedel. Den övergripande känsla man får är att det traditionella plattformshoppandet och avancerade knapptryck-andet nu har tagits till en ny, minst lika engagerande och rolig nivå, där de välkända "Nintendo-tummarna" snart riskerar att bli utbytta mot värkande "Nintendo-armor"...

Eftersom alla spelets banor är sidoscrollande, behöver han bara kunna gå åt två olika håll, samt hoppa för att ta sig förbi de grundläggande väghindren. Om du slår på vänster trumskinn lufsar Donkey Kong åt vänster, om du slår på höger bär det av ditåt istället, och om du slår på båda två samtidigt tar han ett litet skutt upp i luften. Där uppe kan han sedan utföra en mängd olika situationsberoende manövrer, vilka du initierar med ett eller flera handklapp, och om du hinner slå på båda trummorna en gång till innan han når marken igen, ser vår hjälte till att göra det med en rejäl duns som både kan skrämma livet ur fiender och påverka banan på olika sätt. Och detta är bara början...



F	Titel: Donkey Kong Jungle Beat
A	Spelsystem: Nintendo GameCube
K	Speltyp: Action
T	Utvecklare: Nintendo
A	Utgivare: Nintendo
	Svensk distribution: Bergsala AB
	Åldersgräns: Från 3 år
	Antal spelare: 1
	Kompatibla tillbehör:
	DK Bongos (ingår), Nintendo GameCube Memory Card (3 blocks)
	Sverigepremiär: 4 februari 2005



DONKEY KONG JUNGLE BEAT

recensioner

8 EMELIE LAGER
Nintendo har gjort ett jättebra jobb (som vanligt), men de kräver också en hel del av spelaren i gengäld. För mig var det här spelet minsann det jobbigaste gympapasset jag varit med om på flera år...! Men alla ni andra som inte heller har lika stora armmuskler som Donkey Kong: ni kan vara lugna – jag är en extremt otränad liten stadstjej. Kanske klenare än vissa 3-åringar, till och med... Ja, med tanke på spelets åldersgräns får vi väl hoppas det!

Hälsokost, intensiv armträning och strålände grafik – det är alltså grundkonceptet i Donkey Kong Jungle Beat. Om man accepterar denna spelidé för vad den är – det vill säga någonting helt nytt, som är både fysiskt krävande och enormt vackert, men tyvärr inte alltför långlivat – finns det ingen anledning att vara missnöjd med dess utförande. Jag känner på mig att jag själv inte tillhör spelets primära målgrupp, men den som gillar hi-score och sina DK Bongos kommer nog att kunna spela om det både en och två gånger!

8 KIM WEINEFELT
Ett sådant här spel har jag aldrig sett tidigare och det är naturligtvis positivt bara det. Plus att det är skoj att slå på trummorna och klappa i händerna för att styra DK, och det fungerar så bra att man sällan behöver skylla allt på trummorna om något går snett. **Här finns knappt en enda händelsefattig sekund**, det händer saker hela tiden och det finns alltid något kul att titta på – grafiken är som ett enda långt fyrverkeri i vackra färger. Donkey Kong Jungle Beat kommer alla i familjen gilla.



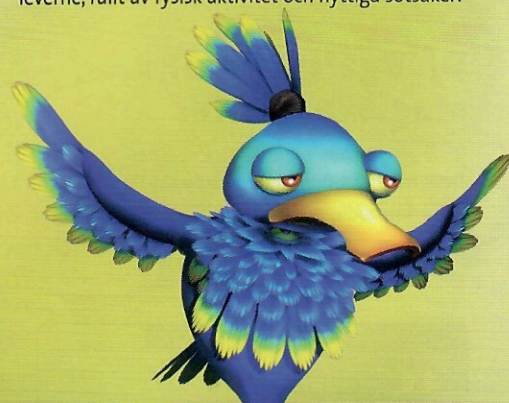
Fruktsallad!

Att se Donkey Kong Jungle Beat spelas av någon som är duktig på det är en sann fröjd för ögat. Helhetsintrycket blir ett färgsprakande hopkok av Viewtiful Joe, Target Test Mode i Super Smash Bros. Melee och gamla tvådimensionella Donkey Kong-äventyr. Utöver detta kryddas spelupplägget och fiendedesignen med en skön blandning reprisar och inspiration från en mängd andra spelserier – Pikmin, The Legend of Zelda, Balloon Fight och Klonoa är bara några av dem.

Varje fiendetypp i spelet måste besegras med specifika "kombos", vilka bemästras genom vältajmade trumslag och handklapp. När de väl har gått upp i söta små cell shading-rökmoln och luften runtomkring dem fylls av bananer, gäller det för dig att snabbt och snyggt klappa till dig dem, samtidigt som du rusar vidare till nästa vägghopp genom ett farofyllt gruvschakt, eller smidigt grabbar tag i någon närbelägen del av banans växtlighet för att svinga dig upp till en ny plattform och undvika att falla ner i avgrunden under dig. De bananer som du

samlar på dig fungerar både som liv och poäng på respektive bana. Bananer är den belöning du får då du besegrar fiender, men också det du förlorar om du istället skulle bli skadad av dem.

Vid sidan av det ordinarie bananfrosseriet representeras sedan varje delvärld av ytterligare en speciell, överdimensionerad frukt som ska erövras, och det är svårt att inte själv bli sugen på de gigantiska nätmeloner, jordgubbar stora som hus och guldskimrande jättevindruvsklasar som gourmanden Donkey Kong får mumsa i sig vid slutet av varje nivå. Detta är verkligen ett spel som inspirerar till ett hälsosamt leverne, fullt av fysisk aktivitet och nyttiga sötsaker!

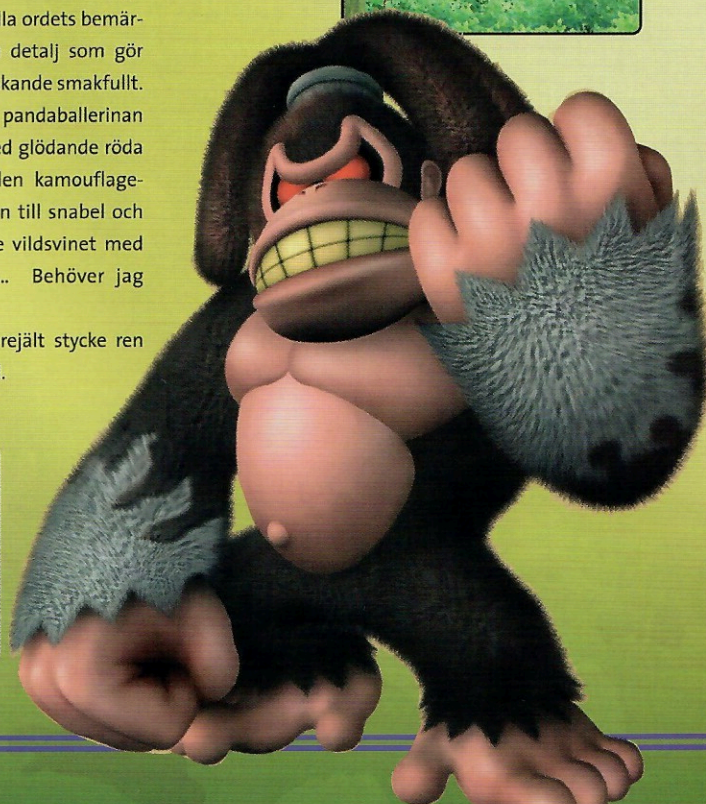




Flott bossgalleri

Om Donkey Kongs väg mot en mage full av bananer är intensiv, när denna intensitet verkligen sin kulmen under spelets bossfigurer. Deras upplägg må se oerhört klassiska och lätthanterliga ut ur en åskådarens perspektiv, men när man själv sitter där med trummorna i knät känns det hela inte riktigt lika simpelt längre... Även om de flesta av spelets bossar återanvänds ett flertal gånger innan äventyret är över, i nya kläder och med ny hårfärg, kan man inte säga annat än att de är riktigt tuffa – i alla ordets bemärkelser, och detta är ytterligare en detalj som gör Donkey Kong Jungle Beat så uppfriskande smakfullt. Här möts vi av allt från den ilska pandaballerinan och den stencoolle rastagorillan med glödande röda ögon och ulliga dreadlocks, till den kamouflagefärgade stridselefanten med kanon till snabel och det feminina, tuggummituggande vildsvinet med ölmage och rosa mohikanfrisyr... Behöver jag säga mer...?

Det märks i alla fall att ett rejält stycke ren Nintendo-anda vilar över detta spel.



RECENSION: DONKEY KONG JUNGLE BEAT

betyg

9 grafik
Cell shading, innovativ design och djupa sidoscrollande miljöer med 3D-detallier som tar vara på maskinens kapacitet på ett sätt som passar spelkonceptet perfekt – det vill säga med en smakfullhet som är både överraskande och betryggande för den vane Nintendo-spelaren!

7 ljud
En salig, högkvalitativ blandning av material från gamla Donkey Kong-spel och nya exotiska beats i ett ofta väldigt adrenalinpumpande tempo – allt för att få dig i rätt stämning när du ska skrämma iväg grannarna en gång för alla med dina DK Bongos. Se upp när körerna från fotbollsklacken drar igång!

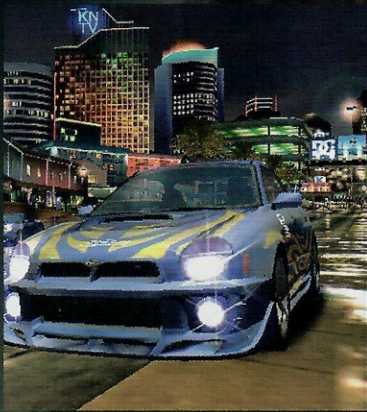
9 spelkontroll
När bakgrundsmusiken är så stressande som den är, är det skönt att spelets kontroll är ett litet under av variation och genomtänkta finurligheter – åtminstone för att utspela sig på ett par bongotrummor i plast! Dessutom blir den mer krävande ju längre du avancerar i spelet.

6 utmaning
Spelets äventyr är nog det kortaste vi varit med om sedan den tid då man var tvungen att ta sig igenom alla plattformsspel från början till slut under en och samma spelomgång, bara för att de inte hade någon sparfunktion... Man satsade helt enkelt på hårdkokt action framför långvarig.

9 speldesign
Vi kan säga som så här: Du har aldrig upplevt någonting liknande. Men man kan ju undra hur fysiska Nintendo egentligen vill att vi ska vara med våra spel innan trenden vänder...? Eller är den kanske här för att stanna, som en frälsning från Öst i vår stillasittande, moderna vardag?

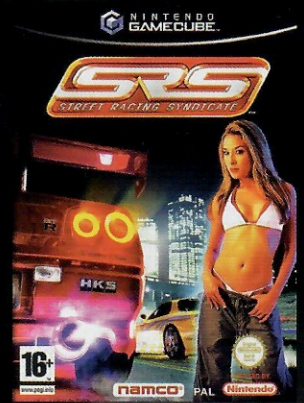
totalt
Eftersom detta spel inte går att jämföra med något annat plattformsspel, får man istället betygssätta det med hänsyn till ett mycket högre stående fenomen, vilket berör alla spelgenrer – nämligen själva spelupplevelsen. Och den är faktiskt långt mer intensiv än vad vi kunnat föreställa oss!





SRS

STREET RACING SYNDICATE



recensioner

7 FREDRIK ANDERSSON
Det är tyvärr ganska ont om riktigt bra bilspel till Nintendo GameCube så SRS: Street Racing Syndicate var ett bra tillskott. Jag som är bilsjelsfanatiker hade mycket nöje med detta spel som bjuder på en rik portion utmaning. De autentiska bilmodellerna och bildelarna gör spelet extra roligt vilket bidrar till att **ganska mycket tid spenderas i garaget**. Tyvärr saknas den där speciella fartkänslan som behövs för att spelet ska få ett högre betyg. Trots att jag hade trimmat min Mazda RX-8 till det yttersta infann sig aldrig den där efterlängta känslan.

7 JOHAN LENNGERD
SRS: Street Racing Syndicate är ett bilspel som innehåller allt man kan förvänta sig när det handlar om street racing. Men samtidigt är det få saker som överraskar och bjuder på det där lilla extra som man så gärna önskar att spelen ska innehålla. Visst är det snyggt och kul med alla brudar som man ska "impa" på, men **det saknas något för att det ska bli toppbetyg från mig**, exakt vad vet jag inte.

Välj din favoritbil, släng på de största fälgarna du kan hitta och trimma motorn till det yttersta. I SRS: Street Racing Syndicate är det du som skall bli gatans kung genom att samla pengar, respekt och vackra flickor. Akta dig för blåljus i backspegeln bara...

SRS: Street Racing Syndicate innehåller precis som titeln utlovar fartfylld action på Miamis, Philadelphias samt Los Angeles gator. Som vanligt gäller det att tjäna pengar på att vinna tävlingar för att kunna uppgradera din bil. Utöver detta går det även att öka din respekt genom att framför allt vinna de utmaningar du som förare ställs inför, men även genom stilfull körning. Denna respekt behöver du

sedan för att få stå upp i vissa tävlingar. Ett roligt inslag i spelet är att du även kan imponera tjejer med dina kunskaper bakom ratten. Om du är riktigt duktig kan du till och med få dem att dansa för dig...

F Titel: SRS: Street Racing Syndicate
A Spelsystem: Nintendo GameCube
K Speltyp: Racing
T Utvecklare: Eutechnyx
A Utgivare: Namco
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgrän: Från 16 år
Antal spelare: 1-2 samtidigt
Kompatibla tillbehör:
Nintendo GameCube Memory Card (11 blocks)
Sverigepremiär: 4 mars 2005



En vacker tjej vinkar av starten. Det är alltid lika skönt att ta förstaplatsen in i första kurvan!



Det tjänar tyvärr inte så mycket till att bränna gummi i spelet, men visst är det kul? Framför allt är det mer ekonomiskt än att göra det på riktigt...



Vackra flickor i kortkort florerar runt på tävlingsområdena. Visst är det skönt att ha något att vila ögonen på mellan loppet?



När polisen är dig i hälar kan det vara befogat att ta vissa genvägar. Mätaren uppe i högra hörnet visar hur nära du är att åka fast. Är du riktigt skicklig kan du utan några större besvär smita ifrån polisen. Tur att denna uteservering är tom nattetid!



Ett bra grepp i kurvorna är väsentligt för att sluta på en bra placering. Med en vältrimmad bil gäller det att ta det lugnt för att inte sladda av.



I "Showroom" har du bra överblick över dina bilar och deras prestanda. Här presenteras även dina flickvänner och deras intressen.

Prestige och pengar

SRS: Street Racing Syndicate är realistiskt och innehåller riktiga bilmodeller och bildelar vilket gör det mer verklighetstroget. Många bilmodeller finns representerade – välj mellan Mazda RX-8 (min personliga favorit), Lexus IS300 och Subaru Impreza samt många, många fler.

Spelet bjuder dels på Street Mode som är kärnan i spelet. När du tröttnat på att köra ifrån polisen går det att besöka olika ställen i staden. Du kan åka till bilhandlaren för att införskaffa en ny bil, eller till garaget för att uppgradera den du har. Efter att du är nöjd med din bil är det bara att ge dig ut för att samla på dig pengar och respekt genom att ställa upp i små turneringar.

Utöver detta går det även att utmana vissa utvalda bilar på gatorna i ett "street race" genom att blinka med helljuset på dem. Detta är en rolig del i spelet där man dock får vara lite försiktig då det ibland står mycket pengar på spel!

Förutom Street Mode går det även att köra Arcade Mode där det finns ytterligare några olika körsätt. Det går att köra antingen enskilda lopp (Quick Race), Time Trial, Checkpoint (där det gäller att ta sig till olika ställen innan tiden rinner ut) eller Iron Man (där du verkligen ställs på prov då det hela tiden gäller att komma först för att hålla

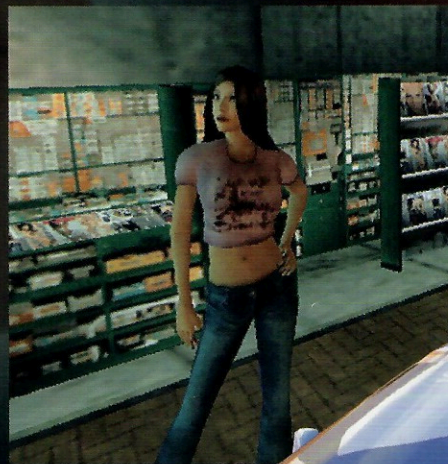


En välstylad bil gör sig bra på nattens gator. Det går dock inte att vinna genom att ha endast en snygg bil, det gäller att den är snabb och stark också.

sig flytande). Det går även att använda sina specialbyggda bilar i Multiplayer Mode där två kompisar kan utmana varandra.

Nya flickvänner

När du börjar göra ett namn för dig och vinna tävlingar lyfter även flickorna på blicken och erbjuder dig sitt sällskap. Den girige kan samla på sig upp till 18 flickvänner. För att vinna flickornas hjärta gäller det att klara olika utmaningar, exempelvis hinna till olika "Checkpoints" i tid eller enbart sladda lite framför dem. I "Showroom", där du även lagrar dina bilar, finns även en del filmer med dina flickvänner där de dansar för dig. Ju bättre bilförare du är desto fler filmer utlovas...



betyg

7 grafik
Stundtals väldigt bra. Dock kan det bli lite suddigt till och från vilket gör att det är svårt att se vart vägen går. Roligt är att bilarna är väldigt detaljrika och nästan identiska med de riktiga modellerna.

8 ljud
Autentiska motorljud och hård musik, precis som det ska vara i ett bilspel. Efter ett tag känns musiken lite uttjatad bara – mer variation efterfrågas.

8 spelkontroll
Efter ett tag känns spelkontrollen väldigt bra och bilen uppför sig oftast som man tänkt sig. Ju mer kraft du har i bilen desto försiktigare gäller det att vara i kurvtagningarna.

8 utmaning
Spelet bjuder på många utmaningar och tävlingar. Utöver detta finns det många bilmodeller och tillbehör att välja mellan. Den som tröttnat har alltid sina flickvänner att luta sig tillbaka mot när karriären är över...

7 speldesign
SRS: Street Racing Syndicate är ett spel som inte bjuder på särskilt många överraskningar då det redan finns ett par titlar i denna genre. Dock finns det några små överraskande moment som förgyller spelet.

7 totalt
För den bilintresserade är detta ett självklart köp då det finns oändligt med trim och styling till bilarna. Det är en fröjd att utsmyka sin bil för att sedan visa upp den på gatorna. Väl ute på gatorna känns dock bilarna lite långsamma och en del av fartkänslan saknas tyvärr.



DK

King of Swing



FAKTA

Titel: DK: King of Swing
Spelsystem: Game Boy Advance
Speltyp: Action
Utvecklare: Paon
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1-4
Kompatibla tillbehör:
Game Boy Advance Game Link
Sverigepremiär: 4 februari 2005

recensioner

KIM WEINEFELT

7 Kan inte säga att jag hade några förväntningar på det här spelet, men ju fler banor jag svingade mig igenom och ju fler finurliga pussel jag löste desto nöjdare blev jag. *Jag fick många "aha-det-är-förstås-så-där-man-ska-göra-varför-tänkte-jag-inte-på-det-tidigare-upplevelser"*, som till exempel när jag fattade hur man skulle kombinera DK:s händer för att dra en spak fram och tillbaka i början av en bana i första världen. Sådant är kul och gör att jag tycker gott om spelet, trots att grafiken är ganska klen och att spelet är relativt kort.

KAI WEINEFELT

5 Personligen tycker jag att Nintendo börjar använda sina största maskotar i lite väl många spel nuförtiden. The Minish Cap, Mario vs Donkey Kong, Super Mario Ball och nu senast DK: King of Swing är alla spel som enligt mig inte håller den höga kvalitet som Nintendo är kända för. I början tyckte jag DK: King of Swing var ganska roligt, för upplägget var lite nyskapande och det var en härlig känsla att svinga sig omkring. Men efter ett tag blev banorna dryga och frustrerande, vilket gjorde att jag tröttnade. *Det känns som om det här konceptet hade passat bättre som minspel i Mario Party 6.*

Vi visste att Donkey Kong är kung på att trumma djungeltrumma. Men inte att han har mer sving i sig än självaste Tarzan.

L "LR" R

Med den rubriken menas alltså "L eller R" (oj, vad fyndigt). För det är så man styr DK i det här spelet – med L- eller R-knappen, eller med båda samtidigt. L-knappen styr DK:s vänstra hand och R-knappen hans högra. DK svingar sig fram på banorna genom att ta tag i och släppa de grepp som är utspridda i luften. Den här kontrolltekniken gör DK: King of Swing lite speciellt, och det tar ett tag att vänja sig vid att manövrera DK.

Här är några exempel på vad DK kan göra, bara genom att svinga sig runt i vänster och höger arm:

ATTACKERA

Genom att hålla i sig med båda händerna laddar DK upp en attack som slår ut tunnor, fiender och bossar (som på bilden i mitten).

KOPPLA OM, INTE AV

Ta tag i omkopplare med båda händerna för att aktivera dem. Då dyker ofta en ny väg upp, som på bilden nere till höger.

DRA I SPAKEN

För att dra i spaken gäller det att kombinera händerna och ha timing i rörelsen.

ÅK MED LIFTEN

Liftarna åker i två olika riktningar, beroende på åt vilket håll DK snurrar när han håller i den.

KASTA STEN

Grabba tag i en sten och släpp iväg den i rätt vinkel samtidigt som DK snurrar. Bilden nere till vänster visar hur det går till.

KASTA BOMBER

Stenar exploderar inte, men det gör bomber. Se till att DK har kastat iväg dem innan det smäller.





TA RÄTT TUNNA

Ett Donkey Kong-spel ska innehålla massor av övernaturliga tunnor, så är det bara. Undersök de här tunnorna så fort du får syn på dem:



NORMALTUNNAN

Den här tunnans kan innehålla bananer och annat gott, så ladda upp en attack och slå sönder den.

FRÅGETECKENTUNNAN

Slå sönder den här så öppnas en dörr, eller så händer det något annat som du har nytta av.

BOOSTERTUNNAN

Ger dig lift om du når den. Ändra riktning på den med L- och R-knapparna.

KANONTUNNAN

Hoppa in i den här tunnans så skjuts du iväg automatiskt dit tunnans vill.

RULLTUNNAN

Visste inte vad jag skulle kalla den, så det blev "rulltunnan". Hoppa i, bestäm riktning och skjut iväg dig själv.

BONUSTUNNAN

Ser du en bonustunna kan du börja le; på bonusbanorna finns många bananer att hämta.



BONUS: TRE KOOLA KODER

Det finns hemliga nivåer i DK: King of Swing som du själv kan låsa upp med hjälp av de här koderna. Stanna på titelskärmen och tryck L, UPP, B och A exakt samtidigt. När det är gjort kommer det fram en ny skärm som du kan skriva in koderna på.

Attack battle 3
Kod: 65942922

Race 4
Kod: 35805225

Nobo race 5
Kod: 55860327

betyg



grafik

Spelet ser primitivt ut för att vara till Game Boy Advance och går inte att jämföra med Donkey Kong Country-spelen. Men klart och tydligt är det i alla fall.



ljud

Musiken har desto mer gemensamt med Donkey Kong Country. Här har man återanvänt många klassiska Kong-låtar, och komponerat ihop några nya (vissa är riktigt bra).



spelkontroll

Här har spelutvecklarna tänkt till, för kontrollen över DK är smart trots att den är väldigt enkel. Det går att kombinera L- och R-knapparna på många fler sätt än vad man först tror.



utmaning

Man ser hela tiden hur många procent av spelet som är avklarat, och procenttalet ökar snabbt. Spelet är avklarat på ett par dagar, men vill man hitta allt och besegra kompisarna i flerspelarläget får man svinga på några dagar till.



speldesign

Banorna är väldigt smart byggda, med pussel och lösningar som kräver att spelaren använder fantasin. Ibland får man dock uppfattningen att "den här banan har jag redan spelat tidigare", eftersom vissa är lika varandra.

totalt

Ett spel som inte ser ut att vara något särskilt, men som faktiskt är nyskapande och gör sig bra till Game Boy Advance. Med fler spelalternativ och snyggare grafik hade det blivit ännu bättre.





recensioner

EMELIE LAGER

7

Upplägget i detta spel är långt ifrån lika intuitivt och lättlärt som i de flesta av Nintendos egna titlar, och förutom den ljuvliga musiken och de trevliga mötena med gamla goda Final Fantasy-vänner och Disney-figurer i mer eller mindre välkända tecknade sagomiljöer, ser detta spel kanske inte alltför häpnadsväckande ut vid en första anblick.

När man tittar lite närmare på det, inser man dock snart att det är ett SquareEnix-spel man har att göra med, och att det därför i slutändan inte är särskilt mycket som lämnats åt slumpen. Om du har lite tid över är detta inte alls något dumt tidsfördriv – men **roligast blir det förstås om du kan både din Final Fantasy- och Disney-historia väl!**

MIKAEL NYLANDER

6

Kingdom Hearts är ett charmigt RPG-äventyr i Disneys värld, fast med SquareEnix karaktärer. Spelet tar vid där det första spelet slutade till PS1. Spelet innehåller både snygg grafik och roliga miljöer, men **tyvärr faller inte spelet riktigt i min smak då striderna utspelas med kort.** Spelet har dock en ganska lång livslängd och om man gillar kortspelsstrider så kommer man troligen ha mycket nöje med detta spel.

DISNEY SQUARE ENIX



Detta är den första bärbara delen i sagan om Kingdom Hearts – rollspelserien som på ett underligt sätt lyckats sammanfoga Final Fantasy och Disney till en både spännande och hållbar mix.

FAKTA

Titel: Kingdom Hearts: Chain of Memories
Spelsystem: Game Boy Advance
Speltyp: RPG
Utvecklare: SquareEnix
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Ej fastställt
Antal spelare: 1
Kompatibla tillbehör: Inga
Sverigepremiär: Maj 2005

Kortbaserade strider är någonting som bara tycks bli mer och mer vanligt i dagens rollspel. Om användningen av dessa kort sedan är av ett mer actionladdat slag eller gör spelaren till en ytterst passiv strateg på fältet, varierar stort från spel till spel. I Kingdom Hearts, som till både handling och utseende är en direkt uppföljare till det första spelet i serien (vilken dock aldrig släppts till någon av Nintendos konsoleer förut), tas kortspelandet till högsta möjliga action-nivå. Du styr genom hela äventyret den unge och morske äventyrare med alldeles för stora skor som går under namnet Sora.

Glömskans Palats

Äventyret börjar relativt tvärt. På sin väg bort från tidigare strapatser finner sig Sora och hans två kamrater Långben och Kalle Anka plötsligt på tröskeln

till det mystiska slottet Castle of Oblivion, där Musse Pigg sägs vara kung... Kort efter att de anträt bygganden utsätts hjältarna för en svår minnesförlust, vilken får dem att glömma bort alla sina magier. För att minnas dem igen måste de utforska slottet för att leta reda på de spelkort som symboliserar dem. Även för att komma till nya platser i detta Glömskans Palats krävs speciella spelkort.

Alla dörrar som Sora och hans vänner stöter på i spelet leder till ställen som Sora måste återskapa i sitt huvud för att göra tillgängliga i spelet, genom att få tag i en sorts nyckelkort som innehåller hans minnen av dem – så kallade Map Cards. Dessa utgör dock bara en liten del av alla olika sorters kort som går att hitta i spelet, och kombinationsmöjligheterna inom de olika kortklasserna är inte helt lätt att överskåda utan några timmars träning.



Alla tänkbara Disney-kändisar och Final Fantasy-hjältar möts i spelets olika scener, och med tiden får du även chansen att tillkalla ett flertal av dem i strid!



Det är fantastiskt hur många olika sago-världar SquareEnix har lyckats smälta samman i detta spel, och hur fullproppade de är av välkända spel- och seriefigurer.



Så här ser det ut när Sora har lyckats hitta och kombinera de Map Cards som krävs för att öppna en viss dörr. Nu återstår bara att se vad som finns där bakom!

Fingerfärdigt kortspel

Soras vänner Långben, Kalle Anka och den lille fickkamraten Benjamin Syrsa bär nu söta fantasy-varianter av sina vanliga kläder, och finns vid Soras sida genom hela äventyret, även om de inte syns under spelets utforskande action-moment och strider. På slagfältet kan han dock framkalla de två förstnämnda genom att använda sig av de spelkort som bär deras ansikten. Då kan han även kombinera deras attacker med sina egna, för att ge extra kraft åt sina utfall mot fienden.

Striderna, vilka inleds genom att Sora nuddar vid ett monster på den vanliga spelskärmen, bjuder på ett väldigt knapptryckande och balanserar ständigt mellan det fasilgt röriga och det småmysigt adrenalinpumpande. Varning för "Nintendo-tummar" utfärdas! Det gäller att hela tiden hålla koll på vilka kort du plockar fram när du bläddrar i leken med L- och R-knapparna, samtidigt som du slår hej vilt med A-knappen – vilket känns helt på sin plats. Dessutom utmanas du som spelare av allt fler och farligare fiender med individuella attackmönster och svaga punkter på samma stridsskärm ju längre fram i spelet du kommer – även om det framför allt är bossfighterna som tvingar dig att skärpa dig och utvecklas som slagskämpe. Som tur är går det att ladda upp spelkortet på nytt när de är förbrukade, vilket gör situationen lite mindre kritisk än i till exempel Lost Kingdoms till Nintendo GameCube.

Ett linjärt koncept med intressanta detaljer

I grund och botten går hela spelet alltså ut på att i en handfull identiskt designade världar bokstavligt talat banka sig igenom rum efter rum med sin Keyblade (ett nyckelliknande tillhygge som Sora ständigt bär med sig), i jakten på de dörrar i varje område som leder till nästa viktiga händelse i de olika deluppdragen, samt de nyckelkort som du behöver för att öppna dem. Du har dock allt att vinna på att noggrant rensa alla spelets rum på det begränsade antal fiender som går att besegra och de föremål som går att slå sönder däri, eftersom detta inte bara förser Sora med erfarenhetspoäng



och nya spelkort som han behöver för att komma vidare, utan alla platser som du besökt dessutom raderas ur slottet så fort du beger dig till någon annan av de tillgängliga världarna, vilka består av allt ifrån Alice grönskande Underland till Herkules antika Grekland. Trots att spelet är något enkel-spårigt och linjärt i sin bandesign och story, erbjuder det alltså den ambitiöse spelaren mycket lön för mödan, och den som gillar Final Fantasy och Disney många kära återseenden av snyggt ritade karaktärer från spelens, sagans och filmens världar.



I spelets paus-meny finns, förutom ett ordentligt kartotek över alla Soras spelkort och en välbehövlig quick save-funktion, också ett slags loggbok liknande den i Metroid-spelen till Nintendo GameCube, där karaktärer som denna boss lagras, i form av varsin liten bild och en kort informativ text.

På sitt besök hos Pinnocchio i valens mage och de angränsande omnejderna får Sora utforska en undervattensmiljö som visar sig tillhöra Den Lilla Sjöjungfruns hemland.

Så här ser det ut när du spelar ut Långbens kort. Han dyker upp på det ställe där du stod då du framkallade honom, och utför sedan sina magiska konster i den riktning som du då var vänd åt.

betyg

7 grafik
Du har aldrig sett ett snyggare intro på en Game Boy Advance – det kan vi lova! I övrigt har spelets grafik dock inga stora mängder imponerande detaljarbete att bjuda på, så när som på designen av vissa karaktärer.

8 ljud
Detta spel lyfts verkligen av sitt ljud. SquareEnix bevisar att de till och med kan få en gullig och färgglad saga med Disney-figurer i huvudrollen att kännas djup och ödesmättad med sin stämningsfulla musik. Även de enformiga röstskådespelarutropen klingar ovanligt mjukt!

7 spelkontroll
En något klumpig Sora och slöa animationer gör att man lätt överanstränger vänstertummen lite för ofta, när man egentligen inte skulle behöva det. Annars används alla maskinens knappar på ett bra sätt i det här spelet.

7 utmaning
Spelets svårighetsgrad ökar i stadig takt, och ibland nästan lite väl drastiskt... Men när de motståndare som man offerar och nästan förlamar sina tummar för är så snygga som Cloud från Final Fantasy VII, gör det ingenting!

7 speldesign
Speluppläggets skelett är på ytan ganska glanslöst, och det enda som skiljer de olika världarna åt är de färger och mönster som klär deras likadant utformade väggar och golv – men om man uppskattar storyn och lär sig stridssystemet ordentligt får spelet genast flera nya dimensioner.

totalt 7
Föreningen av de hyperproffsiga karaktärsdesignexperterna Disney och SquareEnix får kanske inte möjlighet att blomma ut till fullo i den här delen av spelserien, men visst är det både välgjort och underhållande!

NINTENDO DS™

PARTY I PARIS

Nintendo kan det här med releasepartyn. Den 27 januari ordnade de både presskonferens och fest till Nintendo DS ära på det tjugiga hotellet Le Meridien Montparnasse i centrala Paris. Kim tog med sig några minnen hem.



På presskonferensen berättade Satoru Shibata (VD, Nintendo of Europe) alla detaljer om den europeiska lanseringen av Nintendo DS.



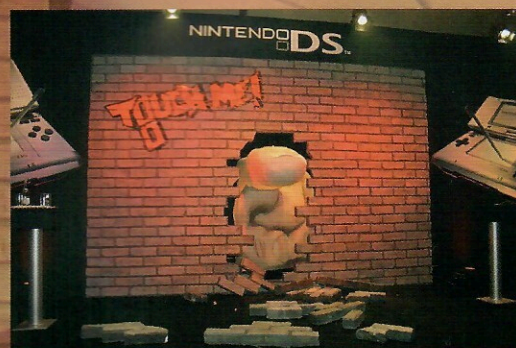
Det skålades för Nintendo DS under hela kvällen.



Det roligaste på hela presskonferensen var att för första gången se Mario Kart DS på riktigt. Satoru Iwata (VD, Nintendo i Japan), Satoru Shibata (VD, Nintendo of Europe), Marko Hein (produktchef, Nintendo of Europe), Will Wright (skapare av bland annat Sim City och The Sims) och fyra europeiska speljournalister kopplade ihop sig trådlöst och körde ett race.

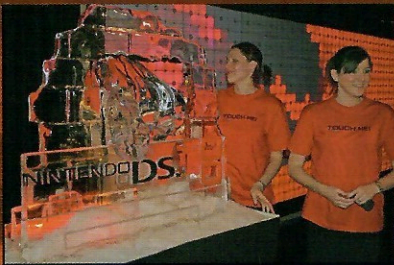


Nintendo bjöd på god (men kanske inte helt nyttig) buffé.



Touch Me!-fingret kommer att figurera mycket i den europeiska marknadsföringen för Nintendo DS.

TOUCH ME!



Undrar vad man får ge för en sådan här glas-skulptur av Nintendo DS? Skärmen som Nintendo ställt upp i bakgrunden var tryckkänslig och gav ifrån sig olika ljus och mönster beroende var man tryckte på den.



Alla som deltog på presskonferensen fick ett mysigt välkomstpaket med T-tröjor, massage-olja (Touch Me!), med mera.



De som ville fick avkopplande massage i ett hörn av festlokalen. Temat "Touch Me!" gick inte att missa.



"Ja tack"



Först trodde vi att det var Spice Girls 2 som stod på scenen, men det visade sig att det här tjejbandet hette Girls Aloud.



Runt om i hela festlokalen hade Nintendo ställt fram demotorn med Nintendo DS-spel.



Den vanliga "Don't disturb-skylden" på hotell-dörren hade Nintendo bytt ut mot den här varianten. Kim tog hem den och satte den utanför sin egen dörr.

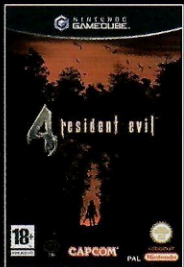


Bergsalas marknadschef Örjan Johansson gav naturligtvis tummen upp för Nintendo DS.



© CAPCOM CO., LTD. 2005. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

residentevil.com/re4



RESIDENT EVIL 4 2005

ONLY FOR NINTENDO GAMECUBE

WWW.NINTENDO.SE - WWW.NINTENDO.NO - WWW.NINTENDO.DK



Project Rub

SEGA GNUGGAR IN FÖRDELARNA

MED SIN NYA NINTENDO DS-TITEL I VÅRA SINNEN...

Av alla Nintendo DS-titlar som är utannonserade till releasen av maskinen, är Segas Project Rub tillsammans med Wario Ware: Touched! förmodligen de som utnyttjar dess potential mest. Sega har givit den tryckkänsliga skärmen mycket uppmärksamhet och ser uppenbarligen Nintendo DS som grogrunden för helt nya spelgenrer. Vi har talat med Segas Yojiro Ogawa, producent i SonicTeam, om vad som krävs för att ta nya vilda idéer vid hornen, och hur Project Rub har hämtat mer inspiration från vita duken än från spelvärlden själv.

Nintendo Power (NP): De två skärmarna, tryckkänsligheten, trådlösheten och röstigenkänningen på Nintendo DS utmanar världens spelutvecklare att uppfinna nya sätt att komma i kontakt med spel. Vad är det som gör maskinen så välanpassad till det här spelet?

Yojiro Ogawa (YO): Vi är galna i Nintendo DS-hårdvaran, för att den låter oss göra så många nya saker. Spelarna kommer definitivt att få en bättre upplevelse av att kunna röra vid sina spel än av att bara se på dem. Vårt mål var att skapa ett spel med filmiska element, i vilket det gäller att vinna uppmärksamheten hos en vacker kvinna, och tillslut få gå ut med henne. På vägen genom dessa moment får spelaren använda många av hårdvarans funktioner.

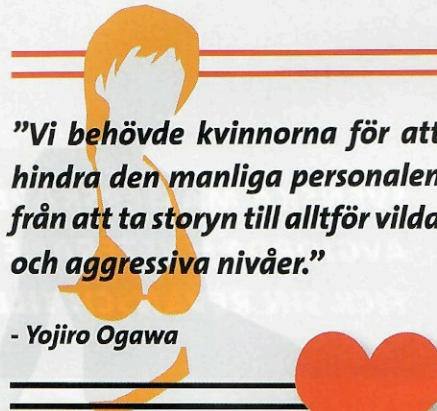
NP: Spelet bjuder på en lång rad minispel, vilka kretsar kring en blyg kille som försöker imponera på en populär tjej. Har du några favoriter bland dessa minispel?

YO: Jag tycker nog att den sista prövningen och den slutliga filmsekvensen i spelet är mina favoriter. Men mer än så kan jag inte säga, för jag vill inte förstöra upplevelsen för spelarna. En annan sak som jag tycker är unikt och häftigt med spelet är dess upplägg i sig, och hur det sammanfogar komiska och dramatiska element; det hela börjar på den lustiga sidan och slutar på den seriösa. Jag hoppas att de amerikanska spelarna gläds åt den säregna storn lik mycket som vi i SonicTeam gör.

NP: Har några andra spel influerat det här?

YO: Filmer, så som Den där Mary och A Life Less Ordinary, har påverkat utvecklingen av Project Rub mer än andra spel. I Japan går par och ser filmer på ett avslappnat sätt, men har inte uppfattningen att de kan spela spel lika lättsinnigt. Därför gjorde vi det här spelet med förhoppningen att två personer skulle kunna ha kul genom att spela Project Rub tillsammans. En ensam Game Boy Advance-maskin kan du inte använda för att spela tillsammans med en annan

person, men Nintendo DS kan ni däremot lägga på ett bord framför er, så att ni kan spela tillsammans med god överblick över båda skärmarna. Här blir också den tryckkänsliga skärmen extra värdefull. Fram tills nu har vi alltid varit bundna vid tanken att man måste spela ensam på sin spelkonsol, men detta ändrar Nintendo DS på, i och med att den låter oss integrera vårt bärbara spelande i fler sociala situationer.



"Vi behövde kvinnorna för att hindra den manliga personalen från att ta storn till alltför vilda och aggressiva nivåer."

- Yojiro Ogawa

NP: Project Rubs regissör, Takumi Yoshinaga, regisserade också Space Channel 5. Finns det några likheter mellan de två spelen?

YO: Yoshinaga har sin egen originella världsuppfattning när det gäller skapandet av spel. På det sättet liknar Project Rub Space Channel 5, med dess helt fantastiska värld, men därefter tar likheterna slut ganska fort. I Project Rub står det rena spelandet i fokus, som det brukar i SonicTeams spel.

NP: Ett flertal personer i utvecklingsteamet är kvinnor. Vilken effekt, om någon, hade det på projektets inriktning?

YO: Kvinnornas påverkan av utvecklingen var avgörande och oundgänglig. Vi behövde dem för att hindra den manliga personalen från att ta storn till alltför vilda och aggressiva nivåer. (Skra) Nej men allvarligt talat - det tjejgänget hjälpte verkligen till att behålla en raffinerad "ömhet" som löper som en röd tråd genom hela spelet.

NP: Spelets utseende ser ut att vara väldigt 70-talsinspirerat. Hur skulle du beskriva dess grafiska stil?

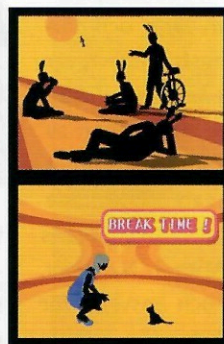
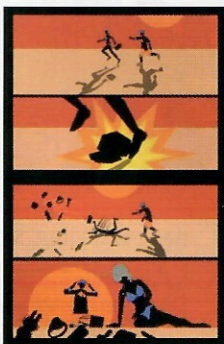
YO: Ja, Yoshinaga designade Project Rub så att det skulle få en funkig 70-talsetetik. Old-school-spelare i USA kanske till och med kommer att tänka på vinjetten till den gamla Charlie's Angels-serien när de ser spelet. Jag tycker att vårt konstnärliga team gjorde ett strålande jobb, efter många om och men, när man ser hur oerhört snyggt resultatet blev.

NP: Vilka av de Nintendo DS-titlar som är under utveckling just nu ser du mest fram emot att spela?

YO: Om jag var tvungen att välja ett, skulle det bli Puppy Times, eftersom det verkligen får det att kännas som om du leker med en riktig hund. Utan att trycka på några knappar kan du ropa på din hund och han reagerar direkt genom att vända sig om när han hör din röst. Utvecklingsteamet bakom det här spelet har gjort ett fenomenalt jobb för att ge det drag som inte är så lätta att conceptualisera och implementera i ett spel.

NP: Vilka spelgenrer tror du kommer kunna blomstra på Nintendo DS?

YO: Det är svårt att förutse. Kanske kommer det att dyka upp nya DS-spel som låter dig spela med bara en hand, medan hårdvaran står på bordet bredvid dig (så att du kan spela utan att behöva hålla maskinen i dina händer, menar jag...).



SVENSKA MÄSTERSKAPEN I NINTENDO 2004

Nintendo® SVENSKA MÄSTERSKAPEN

Efter fem års helhjärtat deltagande i tävlingen och tre andraplatsplaceringar i finalen, hade Joakim Akterhall från Askim lördagen den 8 januari 2005 marginalerna på sin sida, och fick en gång för alla bevisa sin solklara vinnarpotential. Läs mer om honom och den stora finaldagen i vår årliga rapport från tävlingsarenan; köpcentrumet Nordstan i Göteborg!

Redan klockan 07:45 på morgonen den 8 januari 2005 startade anmälningen till dagens första etapp: ett sista kvalspel för att kora den 20:e finalisten – en "sista-minuten-joker" i leken, skulle man kunna säga. I denna tävling kunde vem som helst delta – vare sig man ställt upp i tidigare deltävlingar under hösten eller var en purfärs nykomling som aldrig satt sin fot i Svenska Mästerskapen i Nintendo förut. Den som vann, och därmed också blev årets yngste finalist, var Olof "Larben" Larsson, 14 år gammal, från Askersund. Kort därefter möttes han av rungande jubel i hotellkonferensrummet där de andra finalisterna satt och väntade på att få höra alla detaljer om dagens tävlingsupplägg från Mikael Nylander, chef på Club Nintendo och ansvarig för spelupplägget. Snart fick den förväntans-



**SVENSKA MÄSTERSKAPEN I NINTENDO 2004
AVGJORDA – VETERANEN JOAKIM AKTERHALL
FICK SIN REVANSCH TILLSLUT**



fulla skaran av ovanligt duktiga Nintendo-spelare dessutom veta att en av de ursprungliga finalisterna tråkigt nog blivit sjuk, och därför inte kunde ställa upp i

dagens tävling. Så de blev bara 19 stycken i alla fall – vilket tävlingsledarna från Dahlgren & Winterqvist skulle få lösa så smidigt de kunde senare under dagen.



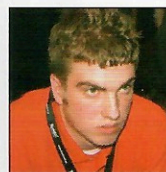
Till vänster är finalområdet ovanifrån, vackert inramat av Nordstans praktfulla juldekorationer.

ELITSPELARNA

Nedan kan ni läsa om var och en av de 19 finalisterna, för att bilda er en enkel uppfattning om deras personligheter och spelprofiler!



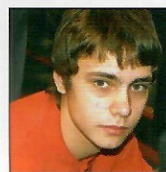
- 4. NAMN:** Pernilla Akterhall
ÅLDER: 18
HEMORT: Askim
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 3
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Final Fantasy VI och Secret of
 Mana (Super NES)
FAVORITSPELKARAKTÄR: Peach



- 12. NAMN:** Mikael Berg
ÅLDER: 18
HEMORT: Nossebro
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 4
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Final Fantasy VIII (PlayStation)
FAVORITSPELKARAKTÄR:
 Squall Leonhart



- 5. NAMN:** Joakim Akterhall
ÅLDER: 16
HEMORT: Askim
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 5
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Lufia I & II (Super NES)
FAVORITSPELKARAKTÄR:
 Yoshi



- 13. NAMN:** Jack Motander
ÅLDER: 15
HEMORT: Ramnäs
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 3
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Super Smash Bros. Melee
 (Nintendo GameCube)
FAVORITSPELKARAKTÄR: Yoshi



- 6. NAMN:** Daniel Jansson
ÅLDER: 17
HEMORT: Tvärred
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 2
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Super Metroid (Super NES)
FAVORITSPELKARAKTÄR:
 Samus Aran



- 14. NAMN:** Mark Gaines
ÅLDER: 17
HEMORT: Stocksund
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 4
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Super Smash Bros. Melee
 (Nintendo GameCube)
FAVORITSPELKARAKTÄR: Olika



- 7. NAMN:** Christoffer Lindgren
ÅLDER: 17
HEMORT: Göteborg
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 4
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Super Smash Bros. Melee
 (Nintendo GameCube)
FAVORITSPELKARAKTÄR: Fox



- 15. NAMN:** Mattias Wahrolen
ÅLDER: 19
HEMORT: Karlshamn
ANTAL NINTENDO-SM: 5
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Super Metroid (Super NES) och
 Devil May Cry (Playstation 2)
FAVORITSPELKARAKTÄR:
 Samus Aran



- 8. NAMN:** Adam Lärkeryd
ÅLDER: 16
HEMORT: Skellefteå
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 2
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 The Legend of Zelda: Ocarina
 of Time (Nintendo 64)
FAVORITSPELKARAKTÄR: Mario



- 16. NAMN:** Olof "Larben" Larsson
ÅLDER: 14
HEMORT: Askersund
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 3
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Inget speciellt
FAVORITSPELKARAKTÄR:
 Ingen speciell



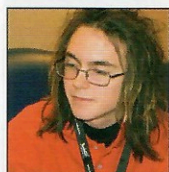
- 1. NAMN:** Linus Arvidsson
ÅLDER: 21
HEMORT: Nässjö
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 1
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Halo (X-Box)
FAVORITSPELKARAKTÄR:
 Link



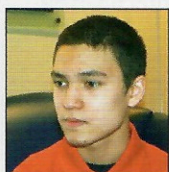
- 9. NAMN:** Martin Bergman
ÅLDER: 15
HEMORT: Ljungaverk, (Sundsvall)
ANTAL NINTENDO-SM: 2
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 The Legend of Zelda: Ocarina
 of Time (Nintendo 64) och
 Metal Gear Solid (Playstation)
FAVORITSPELKARAKTÄR: Link



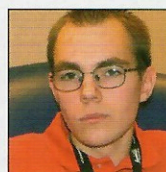
- 17. NAMN:** Andreas Karlsson
ÅLDER: 23
HEMORT: Vänersborg
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 1
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Mega Man X (Super NES)
FAVORITSPELKARAKTÄR:
 Peach



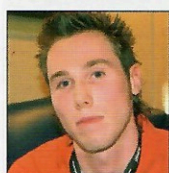
- 2. NAMN:** Jakob Erixon
ÅLDER: 17
HEMORT: Växjö
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 2
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 The Legend of Zelda:
 A Link to the Past (Super NES)
FAVORITSPELKARAKTÄR: Link



- 10. NAMN:** Winston Spångberg
ÅLDER: 16
HEMORT: Växjö
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 5
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Shen Mue (DreamCast) och
 Super Punch-Out (Super NES)
FAVORITSPELKARAKTÄR: Luigi



- 18. NAMN:** Erik Magnusson
ÅLDER: 20
HEMORT: Lekåsa
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 4
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Dance Dance Revolution
 (Arkad)
FAVORITSPELKARAKTÄR: Luigi



- 3. NAMN:** David Boström
ÅLDER: 22
HEMORT: Örebro
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 5
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Super Metroid (Super NES)
FAVORITSPELKARAKTÄR:
 Samus Aran



- 11. NAMN:** Douglas Nelder
ÅLDER: 15
HEMORT: Stockholm
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 1
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Super Smash Bros. Melee
 (Nintendo GameCube)
FAVORITSPELKARAKTÄR: Sheik



- 19. NAMN:** Aron Berlekom
ÅLDER: 17
HEMORT: Orsa
HAR DELTAGIT I NINTENDO-SM
ANTAL GÅNGER: 1
FAVORITSPEL GENOM TIDERNA:
 Soul Blazer (Super NES)
FAVORITSPELKARAKTÄR:
 Link

NES CLASSICS – PAC MAN

1. Joakim Akterhall
2. Andreas Karlsson
3. Erik Magnusson

RESULTAT

12 530
10 980
10 880

NES CLASSICS – EXCITE BIKE

1. Joakim Akterhall
2. David Boström
3. Linus Arvidsson

1,02,92
1,07,42
1,09,32

SNES – SUPER MARIO WORLD

1. Joakim Akterhall
2. Pernilla Akterhall
3. Erik Magnusson

67 450
57 730
51 450

N64 – THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

1. Jakob Erixon
2. David Boström
3. Mattias Wahrolen

2 320
2 210
2 200

NGC – NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

1. Joakim Akterhall
2. Daniel Jansson
3. Pernilla Akterhall

4,16,36
4,18,97
4,23,82

NGC – DONKEY KONGA

1. Joakim Akterhall
2. Jakob Erixon
3. Christoffer Lindgren

398 746
380 957
379 088

FINALEN DRAR IGÅNG

Klockan 13:40, efter en spännande morgon av kvalspel och 20 minuter träningstid var för finalisterna, körde dagens stora kamp igång. Finalområdets design och tävlingens utformning var i princip identiska med förra årets vinnande koncept. De spel som ingick i finalens kval- och finalspel hade emellertid förnyats en hel del, för att både dra nytta av det spelutbud som är aktuellt just nu, och kännas som en om möjligt ännu mer balanserad blandning av olika spelgenrer, skön nostalgi och ren fingerfärdighet i Nintendos tecken än de som gällt föregående år. Ta en titt på spelupplägget här nedan för att få en snabb överblicka över det hela – och om ni vill se hur det gick för våra 19 finalister under dessa tävlingsmoment, kan ni studera listan med resultat här intill!



Rätt klädd ända in på bara skinnet var denna tävlingsdeltagare. Att valet av underkläder kan hjälpa en att komma i rätt stämning är dock ingenting nytt.



När det tävlades i Donkey Konga var det många som satte sig ned på golvet för att få bästa möjliga kontroll. Linus var ett lysande exempel på detta.

KVALVINNARE

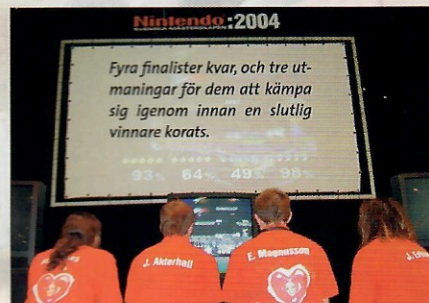
- | | |
|---------------------|-------|
| 1. JOAKIM AKTERHALL | 141 P |
| 2. JAKOB ERIXON | 93 P |
| 3. ERIK MAGNUSSON | 86 P |
| 3. MARK GAINES | 86 P |

SLUTRESULTAT

- | | |
|---------------------|------|
| 1. JOAKIM AKTERHALL | 20 P |
| 2. MARK GAINES | 14 P |
| 3. ERIK MAGNUSSON | 12 P |
| 4. JAKOB ERIXON | 9 P |



De fyra finalisterna instrueras av Mikael Nylander i allt som kan vara bra att tänka på inför nästa finalspel.



När vår svenska TV-spelselit slåss om mästartitlar som denna, är det sällan några sura minner och avundsjuka blickar vi får se. Nej, dessa godhjärtade spelare föredrar att ge varandra uppmuntrande kramar så fort de får chansen!

**KVALSPEL/FINALSPEL****KVALSPEL 1****NES CLASSICS – PAC MAN****BANA:** Första banan**MÅL:** Ta så mycket poäng som möjligt**TID:** Obegränsad**KVALSPEL 2****NES CLASSICS – EXCITE BIKE****BANA:** Selection A/Track 5**MÅL:** Få en så bra tid som möjligt**TID:** Obegränsad**KVALSPEL 3****SNES – SUPER MARIO WORLD****BANA:** Yoshis Island 1**MÅL:** Ta så mycket poäng som möjligt**TID:** Begränsad (original)**KVALSPEL 4****N64 – THE LEGEND OF ZELDA: MAJORAS MASK****BANA:** Swamp Shooting Gallery**MÅL:** Ta så mycket poäng som möjligt**TID:** Begränsad (original)**KVALSPEL 5****NGC – NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2****BANA:** Garibaldi Run, 2 Varv**SPELSÄTT:** Quick Race, Circuit,

No traffic, No Opponents

MÅL: Få en så bra tid som möjligt**TID:** Obegränsad**KVALSPEL 6****NGC – DONKEY KONGA****LÅT:** All The Small Things**SVÅRIGHETSGRAD:** Chimp**MÅL:** Ta så mycket poäng som möjligt**TID:** Begränsad (original)**FINALSPEL 1****NGC – MARIO POWER TENNIS****BANA:** Peach Dome Court**SPELSÄTT:** Exhibition/2 Player/Turnering möjligt**ANTAL MATCHER:** 4 st matcher totalt, Set 1, Game 2**MÅL/VINST:** Vinn alla matcher**FINALSPEL 2****NGC – PIKMIN 2****BANOR:** Battle Field och Carpet Plains**SPELSÄTT:** 2-Pbattle/Turnering**ANTAL MATCHER:** 4 st (totalt)**MÅL/VINST:** Vinn alla matcher**FINALSPEL 3****NGC – SUPERSMASH BROS. MELEE****BANA:** Battlefield**SPELSÄTT:** VS – Stock, 5 liv, "No items"**ANTAL MATCHER:** 1 st**MÅL/VINST:** Döda mest, dö minst**FINALSPEL 4****NGC – METROID PRIME 2****BANA:** Crossfire Chaos**SPELSÄTT:** Deathmatch/10kills

/10min

ANTAL MATCHER: 1 st**MÅL/VINST:** Ta 10 kills**FINALSPEL 5****NGC – WARIO WARE INC.****BANA:** Survival Fever**SPELSÄTT:** VS**ANTAL MATCHER:** 1 st**MÅL/VINST:** Överlev så länge

som möjligt

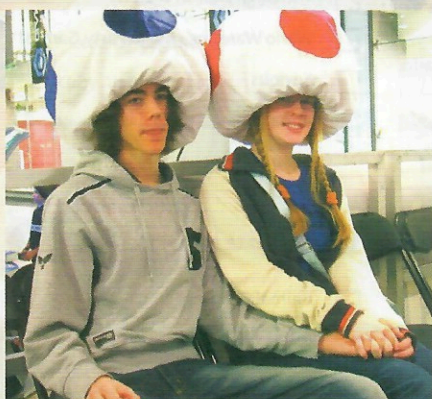


Visst har Nintendos spel alltid haft förmågan att trolldom och förstumma oss spelare...?

Äntligen var den stora finaldagen kommen. Club Nintendo och ett stort publikhav var på plats..



Runt Club Nintendos sekretariat samlades folk hela dagen för att testa de Nintendo DS-maskiner som demonstrerades där. Vissa unga besökare hade dock med sig sina egenimporterade amerikanska exemplar. Med ens var flerspelfesten igång!



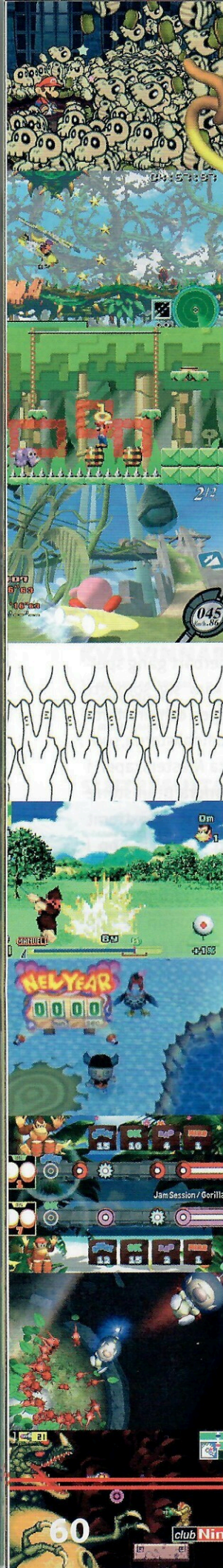
Har ni sett ett sötare kärlekspär i hela svampriket? Eller hela universum för den delen...? Det var väldigt bläsigt utomhus denna dag, men inne i Nordstan kunde dessa turturduvor behålla sina hemmasyddas Toad-hattar på utan problem.



Club Nintendos unga damer, Emelie, Cornelia och Malin, på plats vid sekretariatet.

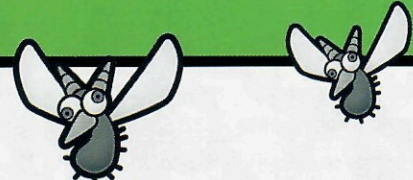
EN VÄRDIG VINNARE

Som ni kan se i så väl resultaten som Joakim Akterhalls lyckliga leende på bilderna ovan, var det just denne 16-åring från Askim, med ett underbart gäng spelintresserade nära och kära sig som ett ständigt tryggt stöd i ryggen och sin storsyster Pernilla med bland finalisterna, som vann årets final i Svenska Mästerskapen i Nintendo. Han slog de andra utan större problem, och kan nog sägas vara en extremt värdig vinnare, efter att ha ställt upp i tävlingen hela fem gånger, och under de senaste åren hamnat på andra plats tre gånger – men utan att någonsin ge upp hoppet på bättre lycka nästa gång! Nej, han har alltid fortsatt kämpa med samma ärliga leende av spelglädje och sportslighet på läpparna. Kanske var det till och med så att denna positiva och okonstlat kärleksfulla attityd till spelandet och den stundande finalen hade spridit sig från vår vinnare och hans närmaste till alla som närvarade vid tillställningen – för det var en intensiv känsla av gemenskap och spelglädje som låg i luften denna lördag i Göteborg, då en stor samling av Sveriges mest seriösa och mer eller mindre exhibitionistiska Nintendo-spelare fått ännu en chans att samlas tolv timmar i streck, för att dela och få utlopp för sitt brinnande spelintresse. Och för finalisterna lär firandet ha fortsatt långt in på natten, uppe på hotellrummen...



CLUB NINTENDO AWARDS 2004

Layout: Carolina Karlsson



2004 års bästa Nintendo-spel ska utses, och det gör som vanligt ni, Club Nintendo Magazine-läsarna, bäst. I sommar presenterar vi resultatet, och då får ni också veta hur vi i Club Nintendo Crew röstade.

BÄSTA GRAFIK

- Final Fantasy: Crystal Chronicles
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Metroid Prime 2: Echoes
- Paper Mario: The Thousand-Year Door
- Pikmin 2
- Annat val: _____

BÄSTA SPELFIGUR

- Link (*The Legend of Zelda: The Minish Cap m fl*)
- Lynn (*Fire Emblem*)
- Mario (*Paper Mario: The Thousand-Year Door m fl*)
- Samus (*Metroid Prime 2: Echoes m fl*)
- Tom Nook (*Animal Crossing*)
- Annat val: _____

MEST IRRITERANDE MOMENT

- Springa ärenden och få brevpapper i belöning (*Animal Crossing*)
- Allt av Jamiroquai (*Donkey Konga*)
- Ännu en filmsekvens (*Metal Gear Solid: The Twin Snakes*)
- Game Over i Pits of 100 Trials (*Paper Mario: The Thousand-Year Door*)
- Mario rullar inte dit man vill (*Super Mario Ball*)
- Annat val: _____

BÄSTA MUSIK OCH LJUD

- Donkey Konga
- Final Fantasy: Crystal Chronicles
- Fire Emblem
- Paper Mario: The Thousand-Year Door
- Pokémon Colosseum
- Annat val: _____

HÅRDASTE UTMANINGEN

- Spela Animal Crossing 365 dagar på ett år
- Trumma Super Smash Bros. Melee-låten perfekt på "Gorilla" i Donkey Konga
- Klara Fire Emblem utan att någon karaktär dör
- Gå igenom Pit of 100 Trials i Paper Mario: The Thousand-Year Door
- Fylla hela Pokédexet i Pokémon FireRed & LeafGreen
- Annat val: _____

MEST STÖRANDE SPELTITEL

- Boktai: The Sun Is In Your Hand
- Lemmy Snicket's A Series of Unfortunate Events
- The Urbz: Sims in the City
- Wario Ware, Inc.: Mega Party Games!
- Xevious
- Annat val: _____

BÄSTA HANDLING

- Animal Crossing
- Fire Emblem
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Metroid Prime 2: Echoes
- Paper Mario: The Thousand-Year Door
- Annat val: _____

BÄSTA MULTIPLAYERSPEL

- Donkey Konga
- Final Fantasy: Crystal Chronicles
- Kirby Air Ride
- Pikmin 2
- Wario Ware, Inc.: Mega Party Games!
- Annat val: _____

BÄSTA NYA SPELSERIE

- Animal Crossing
- Donkey Konga
- Fire Emblem
- Super Mario Ball
- Tales of Symphonia
- Annat val: _____

MEST ORIGINELLA SPEL

- Animal Crossing
- Boktai: The Sun Is In Your Hand
- Donkey Konga
- Pokémon Channel
- Super Mario Ball
- Annat val: _____

BÄSTA ACTIONSPEL

- Donkey Konga
- Kirby & The Amazing Mirror
- Mario Vs. Donkey Kong
- Super Mario Ball
- Wario Ware, Inc.: Mega Party Games!
- Annat val: _____

BÄSTA FIGHTINGSPEL

- Def Jam Fight for New York
- WWE Survivor Series
- Annat val: _____

BÄSTA PUSSELSPEL

- Puyo Pop Fever
- Annat val: _____

BÄSTA RACINGSPEL

- F-Zero: GP Legend
- Kirby Air Ride
- Need for Speed Underground 2
- NES Classics 4: Excite Bike
- R: Racing Evolution
- Annat val: _____

BÄSTA ROLLSPEL

- Animal Crossing
- Final Fantasy: Crystal Chronicles
- Paper Mario: The Thousand-Year Door
- Pokémon Colosseum
- Pokémon FireRed & LeafGreen
- Annat val: _____

BÄSTA SPORTSPEL

- FIFA Football 2005
- Mario Golf: Advance Tour
- Mario Golf: Toadstool Tour
- NHL 2005
- Tiger Woods PGA Tour 2005
- Annat val: _____

BÄSTA STRATEGISPEL

- Fire Emblem
- Pikmin 2
- Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards
- Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004
- Annat val: _____

**BÄSTA ÄVENTYRSSPEL**

- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Metroid Prime 2: Echoes
- Metroid: Zero Mission
- NES Classics 5: The Legend of Zelda
- The Legend of Zelda: The Minish Cap
- Annat val: _____

BÄSTA GAME BOY ADVANCE-SPEL

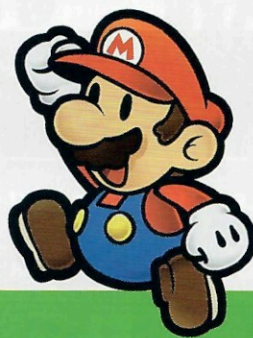
- Fire Emblem
- Metroid: Zero Mission
- Pokémon FireRed & LeafGreen
- Super Mario Ball
- The Legend of Zelda: The Minish Cap
- Annat val: _____

BÄSTA NINTENDO GAMECUBE-SPEL

- Animal Crossing
- Donkey Konga
- Metroid Prime 2: Echoes
- Paper Mario: The Thousand-Year Door
- Pikmin 2
- Annat val: _____

BÄSTA NINTENDO-SPEL

- Animal Crossing
- Donkey Konga
- Fire Emblem
- Metroid Prime 2: Echoes
- Metroid: Zero Mission
- Paper Mario: The Thousand-Year Door
- Pikmin 2
- Pokémon FireRed & LeafGreen
- Super Mario Ball
- The Legend of Zelda: The Minish Cap
- Annat val: _____

**SÅ HÄR RÖSTAR DU:**

Du röstar på ett spel i varje kategori, antingen ett av de spel som vi har nominerat eller ett annat val (tänk i så fall på att spelet måste ha släppts i Sverige under 2004). Du behöver inte rösta i alla kategorier. Skicka dina röster till oss (det går bra att skriva dina röster på en lapp om du inte vill använda tidningen) via post eller e-post (adresserna hittar du på sidan 5) senast den 30 april 2005.



MARIOS Galleri

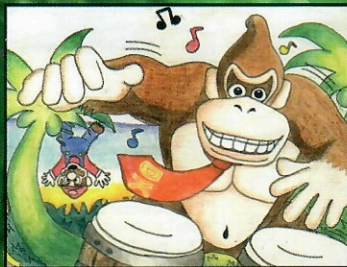
Ta-da! Här är vinnarna från Donkey Konga-tävlingen i Club Nintendo Magazine 2004:3. Guldbanan i kanten blir det till Tommy Erikssons DK i Lego. Nästa Marios Galleri-tävling? Alla bidrag som har med Nintendo DS att göra är med och tävlar om ett valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment.



VINNARE I MARIOS GALLERI-TÄVLINGEN MED DONKEY KONGA-TEMA: MARTIN OLOFSSON FRÅN MALMBERGET



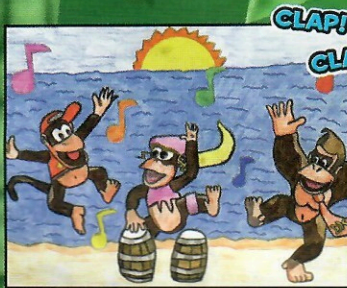
Ulrika Gustafsson från Vålberg



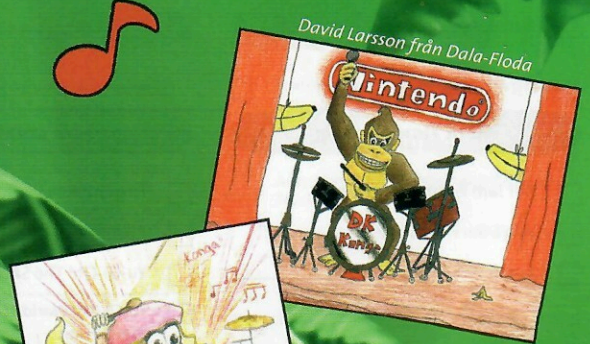
Pontus Hägerbrand från Vissefråda



Karin Lund från Idre



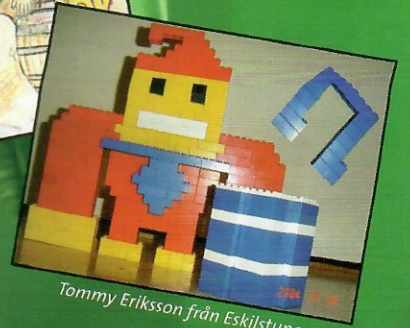
Sonny Larsson från Kalmar



David Larsson från Dala-Floda



Sara Lindgren från Uppsala



Tommy Eriksson från Eskilstuna



REGLER – VAR GOD LÄS!

Marios Galleri är platsen för medlemmarnas teckningar och fotografier med Nintendo-motiv. Endast medlemmar i Club Nintendo (dock inte anställda i Bergsala AB och dess anhöriga) får delta i tävlingen. Bidrag märks med "Marios Galleri" och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5). Sista tävlingsdatum är den 30 april 2005. Tänk på att bara en liten del av alla bidrag vi får in kan visas i tidningen och att du måste skicka med ett frankerat kuvert med din adress på om du vill ha tillbaka ditt bidrag.

Det bästa bidraget i varje nummer vinner ett valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment.

Juryn består av medarbetare i Club Nintendo och deras beslut kan inte överklagas. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren. Vinsten kan inte bytas mot kontanter.



Kommer du ihåg tävlingen från CN Mag nummer 2004:3 – den där man skulle göra sitt eget minispel till ett Wario Ware-spel? Här har du vinnarna från den tävlingen. Tyvärr (eller som tur är, i vissa fall...) kan vi inte visa alla bidragen!

VINNARE



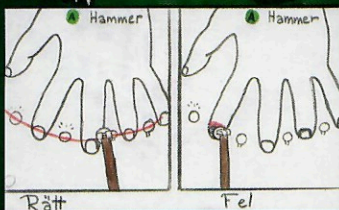
THE APPLE SNATCH

Skapare: Mathias Häggström från Luleå

"Spelet går ut på att Wario ska försöka ta Marios äpplen. Wario gömmer sig bakom ett staket. När spelaren drar styrspaken åt vänster far Wario fram till trädet. Då ska man hålla kvar honom där samtidigt som man trycker på A-knappen för att plocka ner äpplena.

När busken börjar skaka ska man släppa styrspaken. Då går Wario kvickt som ögat tillbaka bakom staketet, för några sekunder senare dyker Mario fram, och blir man fasttagen så tappar man hälften av sina poäng. Varje äpple ger 100 poäng och om man förlorar alla poängen förlorar man och får börja om.

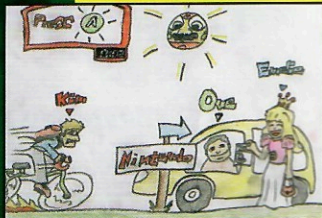
På första banan kan man plocka högst 20 äpplen och för varje bana höjs det med tio äpplen. Det finns fem banor att köra. Den enda skillnaden mellan banorna är hur många äpplen man ska plocka. Mario blir inte bättre."



PRECIOUS NAILS!

Skapare: Michael Verdicchio från Lerum

"Detta spel går ut på att spika ner spikarna i bordet utan att träffa naglarna på handen. Gör du det har du förlorat. Hammaren går i en bana från höger till vänster och tillbaka. Träffar du en nagel blir fingret rött och spricker i nageln uppstår. Eventuellt kan man höra Warios skrik i bakgrunden."

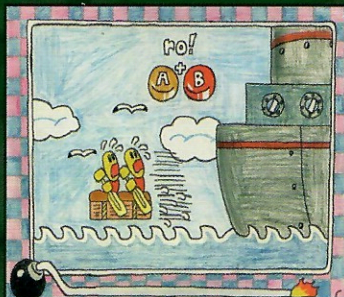


KIM'S ADVENTURE

Skapare: David Larsson från Dala-Floda

"När Kim kommer tillbaka från sin semester har allt spelande gjort hans jobbkompisar galna och tidningen har blivit en bok om toalettlock! Tidningens öde ligger i Kims händer... och ben. Cykla som du aldrig tidigare gjort, Kim!

När man kommit fram till Owe så blir bilden svart och eftertext visas. Lägg märke till att Emelie viftar med den misslyckade boken och att Mario-solens ögon följer Kim med blicken."



RO-RO PANIK!

Skapare: Christoffer Svedsen från Kungsbacka

"Spelet går ut på att ro så fort man kan för att inte bli krockad av båten. Tryck upp-repande på A- och B-knapparna samtidigt. Du klarar spelet om du lyckas ro ifrån båten innan tiden tar slut.

Det som gör Ro-Ro Panik! så roligt är knasiga skeppsbrutna gubbar som panik-paddlar i en fartfylld miljö."



MEDIA MANIA

Skapare: Ola Hagland från Enskede

"Instruktioner: Ett kassetband, en lp-skiva eller en cd dyker upp från vänster och rör sig åt höger. Använd joysticken (upp och ner) och styr mediat till rätt avspelningsapparat så att Wario kan få musik på sitt grymt pengaindrivande disco!

Resultat: När man lyckas dyker en dansande Wario upp till vänster och musik hörs. Vid misslyckande går avspelningsapparaten av i två delar och Wario dyker upp till vänster med en arg min och ett "crash-ljud" hörs i stället."



NINTENDO 4-EVER

Skapare: Shadi Saber från Vänersborg

"Kooopa har tagit GameCubes från tomten och alla vet vad Wario är. GIRIG. Spelet går ut på att fånga fem GameCubes, men inte bara det... Den galna och diviga Bill Gates vill naturligtvis att man ska spela på X-Box istället. Wario ska akta sig när Bill Gates försöker kasta i flera X-Box i din säck. Om du fått in en i din säck måste den ersättas med ett nytt GameCube! Du får också bonuspoäng för varje X-Box du stampar sönder."

tävling!

Med några grundläggande kunskaper om Nintendo DS kan du vinna ett exklusivt Nintendo DS Limited VIP Pak, som bara finns i några hundra exemplar i Sverige. Paketet innehåller ett Nintendo DS, Metroid Prime Hunters: First Hunt, Super Mario 64 DS och ett demospel av Wario Ware: Touched!.

UPPGIFT 1: VAD STÅR DS FÖR?

"DS" i Nintendo DS står för flera saker, enligt Nintendo själva. Vi har lagt ut fyra förslag på vad DS faktiskt står för, och din uppgift blir helt enkelt att ta reda på vilka två som är rätt och vilka två som är fel.

- DEVELOPERS SYSTEM
- DOUBLE SPEAKERS
- DUPER SUPER
- DUAL SCREEN

UPPGIFT 2:

Vad skulle DS stå för om du fick bestämma? (Vi ser fram emot både seriösa och humoristiska förslag.)

priser

FÖRSTAPRIS (1 VINNARE):

Nintendo DS Limited VIP Pak



TRÖSTPRIS (5 VINNARE):

Club Nintendo's bordsklocka

REGLER – VAR GOD LÄS!

Endast medlemmar i Club Nintendo (dock inte anställda i Bergsala AB och dess anhöriga) får delta i tävlingen. Max ett bidrag per medlem. Bidrag märks med "Tävling" och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5). Sista tävlingsdatum är den 30 april 2005. Bland bidragen som har alla rätt på uppgift 1 utser vi de med bäst förslag på uppgift 2 till vinnare. Juryn består av medarbetare i Club Nintendo och deras beslut kan inte överklagas. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna. Vinsterna kan inte bytas mot kontanter.

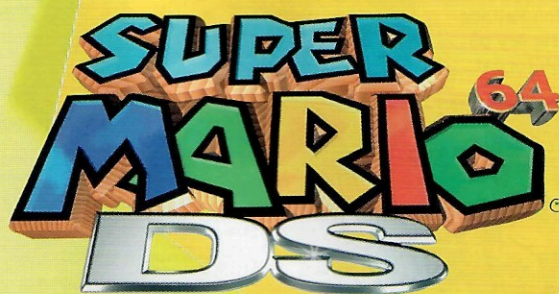


hi score

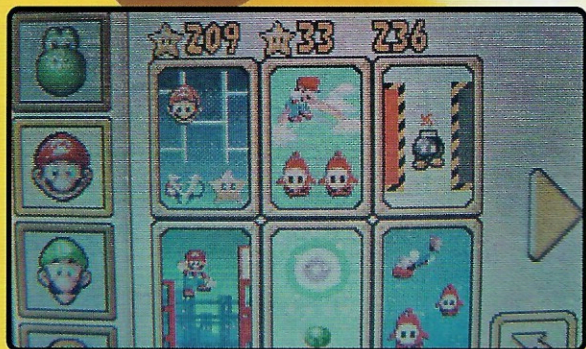


Från och med det här numret tar vi bort alla Hi Score-bidrag som inte hör till tävlingen. Detta sedan en person i Club Nintendo-personalen var spårlost borta i en vecka, och det visade sig att han suttit fast under en enorm hög med kort på nya rekord i Super Smash Bros. Melee.

Men en tävling ska vi ha som vanligt, och den här gången är det självklart premiär för en tävling i ett Nintendo DS-spel (och inte vilket spel som helst).



Tävling!



Bergsalas pressansvarige Patrik har 209 poäng på minispelet Mario's Slides just nu och ser fram emot att få lite utmaning från andra duktiga Super Mario 64 DS-spelare.

Välj Rec Room på huvudmenyn i Super Mario 64 DS. Tryck på Marios huvud och välj minispelet Mario's Slides – spelet där du ska rita nya vägar så att Mario når stjärnan. När du har nått ett resultat som du är nöjd med bevisar du det med ett fotografi som du skickar till oss.



priser:

1:A PRIS:

1 valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment.

2-5:E PRIS:

Club Nintendos bordsklocka.

REGLER – VAR GOD LÄS!

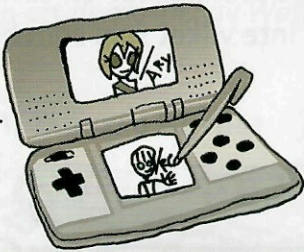
Endast medlemmar i Club Nintendo (dock inte anställda i Bergsala AB och dess anhöriga) får delta i tävlingen. Spelet som används måste vara europeisk version (PAL). Det är inte tillåtet att använda tillbehör som ändrar spelets förutsättningar. Bidrag bevisas med ett fotografi, märks med "Hi Score" och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5). Sista tävlingsdatum är den 30 april 2005. Deltagaren med flest poäng vinner. Club Nintendo kan begära att få se resultatet i själva spelet för att godkänna det. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna. Vinsterna kan inte bytas mot kontanter.



- PAUS -

Jag minns när jag träffade Zelma för första gången...

Hon kallade sig Ary på pictochat.



Har du hört den där historien om Nintendo-spelaren som skulle... Åh, vi struntar i att försöka komma på en käck ingress till "Game on!" den här gången och går direkt in på det över-roliga innehållet:

MISSLYCKADE NINTENDO DS-SLOGANS



Under utarbetandet av den perfekta och enormt påkostade marknadsföringen för sin nya bärbara maskin i USA, hade Nintendos påhittiga reklamavdelning valt att utgå från ett grundbegrepp; "Touching is good". På vägen mot det färdiga konceptet lyckades de naturligtvis producera en samling slogans som inte riktigt höll måttet...

Meningarna nedan är direkt hämtade ur Nr. 187 av den amerikanska motsvarigheten till Club Nintendo Magazine – Nintendo Power.

"Touching is super-de-duper."

"Nintendo DS: Word up, yo!"

"If you don't have one, the other kids will mock you."

"Pistols at dawn! Oh, wait... DUAL Screen."

"Touch much?"

"Admit it – if you could marry one, you would."

"DS pwns!"

"Dude, where's my DS?"

"DS: Setting off airport detectors in style."

"Nintendo DS is off the hizzy for shizzy."

"Nintendo DS: Kicking ass and taking names."

"The Nintendo DS: If it were any cooler, you could use it to make those little shaved ice treats with the syrup that you buy at the county fair."

"DS: Buy it or we break your thumbs."

"Now with painfully sharp edges."

"Gotta touch 'em all!"

"DS: The D stands for Dy-nomite!"

"Your mama's so fat, she needs two screens."

"We put the DS in Dual Screen."



testbilden


"Det var inte så här Tonys lysande skateboardkarriär skulle ha slutat."



Testbilden är hämtad från Tony Hawk's Underground 2 till Nintendo GameCube.


Paus är skapad och tecknad av Stef Gaines.

nintendos nummer

- 4:** Så många timmar tar det att ladda Nintendo DS-batteriet fullt.
- 14:** Så många Resident Evil-spel har getts ut, innan Resident Evil 4. 
- 40:** Ungefär så många Euros kostar ett vanligt Game Boy Advance-spel i Europa.
- 60:** Och ungefär så många Euros kostar ett vanligt Nintendo GameCube-spel i Europa.
- 15 000:** Cirkapriset på ett Nintendo DS i Japan (i yen).
- 98 304:** Om du räknar alla punkterna på båda Nintendo DS-skärmarna borde du komma fram till det här numret.
- 260 000:** Så många färger kan Nintendo DS visa. Om den vill.
- 2 800 000:** Nintendo skeppade så många Nintendo DS till de amerikanska och japanska butikerna innan 2004 var slut.
- 25 000 000:** Antalet sålda spel i Resident Evil-serien, so far.

topp 10

CLUB NINTENDOS TIO BUDORD TILL ALLA GAMERS 2005:

- 1:** Håll er ständigt informerade om det aktuella spelklimatet, så att ni inte går miste om viktiga releaser eller faller för första bästa lågvalitets-spel. Att läsa Club Nintendo Magazine är en bra start!
- 2:** Se till att unna er de spelupplevelser som ni sett fram emot riktigt mycket. För det är ni värda.
- 3:** När ni väl får tillgång till spelet, ta er tid att njuta av det ordentligt!
- 4:** För er egen skull – låt inte ännu ett år gå förbi utan att ni testat att spela Nintendo GameCube med RGB-kabel!
- 5:** Värda era spel och basenheter – väl! Se alltid till att förvara era bärbara maskiner i skyddande väskor och undvik att ta i era handkontroller med alltför smutsiga händer! 
- 6:** Låna inte spel av era vänner för länge, och var minst lika rädda om deras ägodelar som om era egna!
- 7:** Var stolta över era favoritgenrer och -spelserier och låt ingen se ner på er för att ni just varvat ert käraste B-spel från 90-talet för 20:e gången.
- 8:** Kom ihåg att bra spel innebär förhöjd livskvalitet – men om ni inte varvar spelandet med seriösa prestationer i alla övriga områden i era liv kommer denna livskvalitet snart att vara långt utom räckhåll!
- 9:** Glöm inte av att ladda era Game Boy Advance SP ordentligt innan varje ny omgång av The Legend of Zelda: Four Swords Adventures...
- 10:** ... och vad ni än gör, stäng aldrig någonsin av Animal Crossing utan att spara!

game on

5 HÖJDPUNKTER UNDER SPELÅRET 2004 (ENLIGT EMELIE):

- E3-mässan, där Nintendo DS och The Legend of Zelda till Nintendo GameCube presenterades för första gången
- Sverige-releaserna av Game Boy Advance SP Limited Pink Edition och Animal Crossing
- Mitt första möte med Legault i Fire Emblem, och att sedan vinna över honom på min sida under samma uppdrag 
- Att höra musiken i Hydro Dynamo Station och Sancturay Fortress i Metroid Prime 2: Echoes för första gången 
- Att klara av Dragon Zombie i Final Fantasy: Crystal Chronicles med min spelkamrat utan att ännu ha förstått hur vi skulle göra för att uppgradera våra utrustningar på något sätt (det blev en cirka 40 minuter lång, men väldigt gripande strid...!)

5 MINDRE ROLIGA HÄNDELSE UNDER SPELÅRET 2004 (ENLIGT EMELIE):

- När jag råkade radera min bästa sparfil på Fire Emblem...
- När jag insåg att jag aldrig skulle få bli vän med min idol Lady Venus i Pokémon Colosseum.
- När pappersslappen som jag tecknat ner mitt lösenord till Super Castlevania IV på kom bort (den låg och gömde sig inuti i en av mina utländska VOGUE-tidningar i flera månader...) 
- När det under andra halvan av året släpptes så många bra spel att jag hade svårt att hinna uppleva allihop ordentligt!
- När det blev klart att Nintendo DS inte skulle släppas i Europa förrän nästa år – det vill säga i år!

game over





NINTENDO DS™

Nintendo DS är Nintendos tredje aktuella spelplattform, bredvid Nintendo Game-Cube och Game Boy Advance. Nintendo DS är bärbar och har egenskaper som gör den helt unik som spelmaskin. De två separata skärmarna, pekskärmen, röstigenkänningen och den trådlösa speldelningen ger Nintendo DS-spelen en fräsch och banbrytande stil.



Chatt- och ritprogrammet PictoChat finns inbyggt i Nintendo DS och demospelet Metroid Prime Hunters: First Hunt ingår under lanseringsperioden.

NINTENDO DS CARRYING CASE

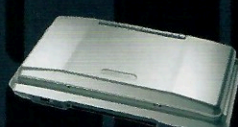
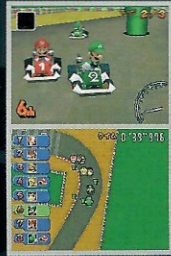
Den här väskan är specialgjord för Nintendo DS och består av stryktåligt material som skyddar din spelmaskin från stötar och repor. Självklart rymmer den även ett gäng spel och tillbehör. Väskan finns i färgerna svart, grå, blå samt röd och produceras av A.L.S. Industries.





Mario Kart DS

Mario Kart till Nintendo DS känns inte helt fel, speciellt när man ser att grafiken är bättre än den i Mario Kart 64 och inte alltför långt ifrån Mario Kart: Double Dash!. En av banorna på bilderna ser precis ut som Mario Circuit 1 i Super Mario Kart till Super NES och då undrar man ju direkt om alla banorna från det spelet finns med i Mario Kart DS? "We live in hope..." Ett trådlöst flerspelarläge för upp till åtta förare samtidigt är redan garanterat!
/Kim



Advance Wars DS

Advance Wars DS! När vi får lägga händerna på det här Nintendo DS-spelet är det ingen risk att klubbtidningen kommer i tid... Du får kontrollera flygplan och helikoptrar på den övre skärmen och marktrupper på den undre. Och naturligtvis utnyttja de trådlösa egenskaperna när du krigar mot andra spelare. Spelsätten Survival och Combat är andra nyheter som kommer att göra Advance Wars-serien ännu mer underbar.
/Kim





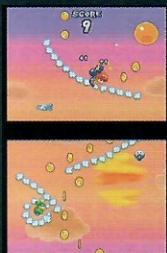
kommande spel

11 mars 2005

- Asphalt Urban GT (Ubi Soft)
- Mr. Driller: Drill Spirits (Namco)
- Ping Pals (THQ)
- Pokémon Dash (Nintendo)
- Polarium (Nintendo)
- Project Rub (Sega)
- Rayman DS (Ubi Soft)
- Robots (Vivendi Universal)
- Spider-Man 2 (Activision)
- Sprung: The Dating Game (Ubi Soft)
- Super Mario 64 DS (Nintendo)
- The Urbz: Sims in the City (Electronic Arts)
- Tiger Woods 2005 (Electronic Arts)
- Wario Ware Touched! (Nintendo)
- Zoo Keeper (Ignition)

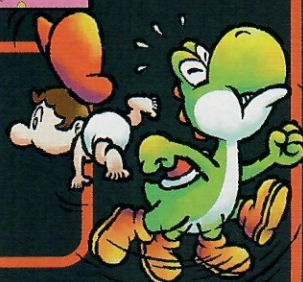
Spel utan fastställda lanseringsdatum

- Advance Wars DS (Nintendo)
 - Air Assault 2 (Summitsoft)
 - Animal Crossing DS (Nintendo)
 - Another (Nintendo)
 - Atari Classics (Atari)
 - Boktai (Konami)
 - Bomberman (Hudson Soft)
 - Caduceus (Atius)
 - Castlevania (Konami)
 - Dragon Ball Z (Banpresto)
 - Dragon Booster (Konami)
 - Dragon Quest Monsters (Square Enix)
 - Dynasty Warriors (Koei)
 - Egg Monster Heroes (Square Enix)
 - Final Fantasy: Crystal Chronicles (Square Enix)
 - Frogger (Konami)
 - GoldenEye: Rogue Agent (Electronic Arts)
 - Gyakuten Saiban (Capcom)
 - Jam with the Band (Nintendo)
 - Madden NFL 2005 (Electronic Arts)
 - Mario Kart DS (Nintendo)
 - Mega Man Battle Network (Capcom)
 - Meteos (Bandai)
 - Metroid Prime Hunters (Nintendo)
 - Mobile Suit Gundam Seed (Bandai)
 - Monster Rancher (Tecmo)
 - Moonlight Fables (Majesco)
 - Nanostray (Majesco)
 - Need for Speed Underground 2 (Electronic Arts)
 - One Piece (Bandai)
 - Organizer Plus (Summitsoft)
 - Pac Pix (Namco)
 - Pac'n Roll (Namco)
 - Puppy Times (Nintendo)
 - Sonic DS (Sega)
 - SpongeBob SquarePants (THQ)
 - Super Mario Bros. (Nintendo)
 - Ultimate Card Games (Telegames)
 - Viewtiful Joe (Capcom)
 - Yoshi's Touch & Go (Nintendo)
 - Yu-Gi-Oh!: Nightmare Troubadour (Konami)
- (Spelets utgivare inom parentes.)



Yoshi's Touch & Go

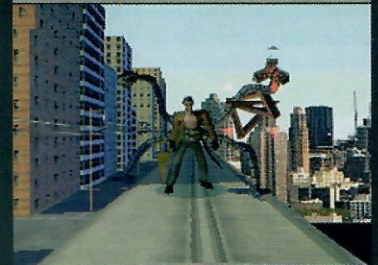
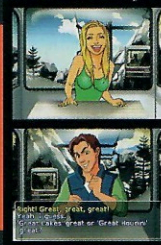
Demospelet Balloon Trip från E3-mässan i våras har bytt namn till Yoshi's Touch & Go och påminner om Yoshi's Island. Men som du kanske redan har gissat kommer styrningen att fungera helt annorlunda. Du påverkar själv banorna genom att rita moln som guidar Baby Mario och Yoshi, eller ballonger som tar hand om fiender och blir poäng. /Kim



Puppy Times

I Puppy Times kan du prata direkt med dina jockeyer via mikrofonen i Nintendo DS. Och de lyssnar på dig och känner till och med igen din röst. Prova "koms-koms lilla vofsingen" eller "FY, FIDO, FY!!!". Du kan också gosa med hundarna via pekskärmen – klia dem under magen med ditt finger så sprattlar de med benen och ser helnöjda ut. Sanslöst gulligt. /Kim





Sprung

Datingsimulatore Sprung går ut på att fixa en digital flick- eller pojkvän genom att välja lämpliga repliker i olika situationer. Nu kan du alltså uppföra dig som ett svin på en date och ändå få en ny chans senare. /Kim



Zoo Keeper

Det här pusselspelet är en liten glad överraskning. I Zoo Keeper ska du byta plats på två djursymboler för att få ihop minst tre av dem i rad, så de försvinner. Enkelt men kul, och i tvåspelarläget räcker det med ett spellkort. /Kim

Spider-Man 2

Spider-Man 2 blir ett av lanseringsspele när Nintendos DS kommer till Sverige den 11 mars. Peksärmen används till att utföra Spindelmannens olika rörelser och ibland får du se spelet ur förstapersonsperspektiv via den. Grafiken är så klart långt över vad som setts i tidigare bärbara Spider-Man-spel. Det här är ett bra spel för dig som gillar den senaste Spider-Man-filmen, helt enkelt. /Kim



Ping Pals

Inte för att vi ens är i närheten att tröttna på det inbyggda PictoChat, men om vi skulle göra det finns Ping Pals – ett mer avancerat chattprogram som går att köpa till Nintendo DS. /Kim

Mr. Driller: Drill Spirits

Pusselspel som Namcos Mr. Driller: Drill Spirits fungerar bäst på Nintendo DS, eftersom de blir otroligt mycket lättare att kontrollera med peksärmen. Och så får du dubbelt så många skärmar som normalt... /Kim

Asphalt Urban GT

Asphalt Urban GT blev ingen kritikfavorit när det släpptes i USA. Gillar du att köra dyra bilar snabbt får du i alla fall göra det här. /Kim

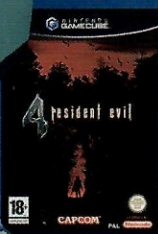


hårdvara

NYHET!

SVERIGEPREMIÄR 18 MARS 2005

Nintendo GameCube är Nintendos mest kraftfulla tv-spelsmaskin och ett givet val för dig som gillar spel.



NINTENDO GAMECUBE RESIDENT EVIL 4 PAK

Ett skrämmande bra paket som innehåller följande Resident Evil 4-godbitar:

- Ett lila/svart Nintendo GameCube med Resident Evil 4-logotypen
- En lila/svart Nintendo GameCube-handkontroll med Resident Evil 4-logotypen
- Spelet Resident Evil 4
- En bonusskiva med "The making of Resident Evil 4", filmer ur spelen Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis, Resident Evil Code: Veronica, Resident Evil Zero och Resident Evil 4 samt en spelbar demo av Metroid Prime 2: Echoes.

NINTENDO GAMECUBE CONTROLLER

Du kan koppla in upp till fyra handkontroller i Nintendo GameCube och spela tillsammans med dina kompisar. Finns i färgerna "purple", "black" och "clear purple".



NINTENDO GAMECUBE MARIO KART: DOUBLE DASH!! PLATINUM PAK

Det absolut mest prisvärda Nintendo GameCube-paketet någonsin.

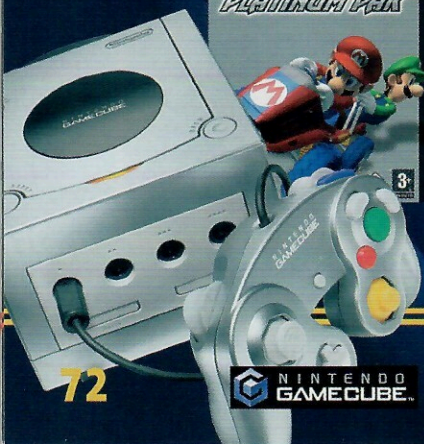
I PAKETET INGÅR:

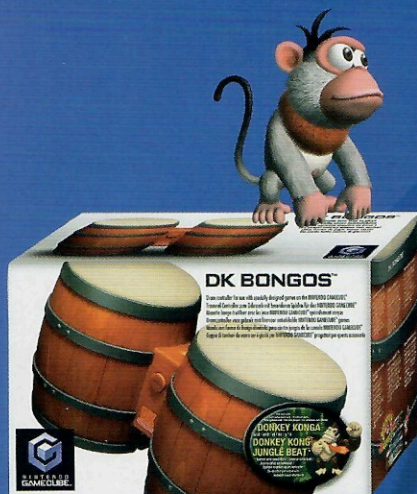
- Ett exklusivt platinafärgat Nintendo GameCube
- En lika exklusiv och lika platinafärgad Nintendo GameCube-handkontroll
- Toppspelet Mario Kart: Double Dash!!

Det här paketet går också att få med lila eller svart färg på Nintendo GameCube-enheten samt handkontrollen, till ett ännu lägre pris!

Här är de äldre Nintendo GameCube-paketerna, som har utgått ur sortimentet men som fortfarande kan finnas kvar i vissa spelbutiker.

- Game Boy Player Pak
- Mario Kart: Double Dash!! Limited Edition Pak
- Metroid Prime Pak
- Pokémon Colosseum Mega Pak
- Super Mario Sunshine Pak
- The Legend of Zelda: The Wind Waker Limited Edition Pak
- The Legend of Zelda: The Wind Waker Pak





Och så finns det naturligtvis ett gäng roliga och nyttiga tillbehör som ökar spelupplevelsen ännu mer.



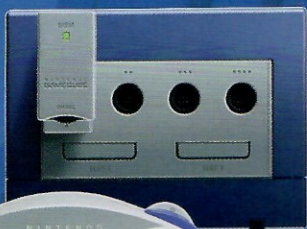
NINTENDO GAMECUBE DK BONGOS

Det går att koppla in upp till fyra par DK Bongos i ett Nintendo GameCube. Ett par DK Bongos ingår tillsammans med Donkey Konga och Donkey Kong: Jungle Beat, fler kan köpas separat.

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY PLAYER

Med hjälp av Nintendo GameCube Game Boy Player kan du spela Game Boy-, Game Boy Color- och Game Boy Advance-spel på tv:n, via Nintendo GameCube!



NINTENDO GAMECUBE WAVEBIRD

Kapa sladdarna! WaveBird är en trådlös Nintendo GameCube-handkontroll som låter dig spela upp till tio meter från Nintendo GameCube-enheten. Detta ger dig en friare och mer naturlig spelstil.



NINTENDO GAMECUBE BROADBAND ADAPTER

Spela onlinekompatibla Nintendo GameCube-spel via Internet, eller koppla ihop fler Nintendo GameCube-enheter i så kallad LAN-anslutning, med hjälp av den här bredbandsadaptorn.

NINTENDO GAMECUBE MODEM ADAPTER

Spela onlinekompatibla Nintendo GameCube-spel via Internet med hjälp av den här modem-adaptorn.

NINTENDO GAMECUBE RF SWITCH/RF MODULATOR

Om du har en tv som saknar scart- eller AV-uttag måste du ha den här kabeln för att kunna spela Nintendo GameCube.

NINTENDO GAMECUBE AC ADAPTER

Strömadaptorn till Nintendo GameCube ingår i hårdvarupaketet, men om du av någon anledning behöver en ny kan du köpa den separat också.

NINTENDO GAMECUBE RGB CABLE

Nintendo GameCube RGB Cable ger bättre bild än RF- och AV-kabeln. Den låter dig dessutom spela vissa spel i "60 Hz Mode", vilket ger en mjukare bild utan minsta hack. Kopplas in i scartuttaget på din tv.

NINTENDO GAMECUBE MEMORY CARD 251

Minneskort krävs för att spara spelinformation – detta gäller alla Nintendo GameCube-spel. Memory Card 251 är 16 Megabit stort och rymmer 251 block i vilka data kan sparas.



NINTENDO GAMECUBE MEMORY CARD 59

Minneskort krävs för att spara spelinformation – detta gäller alla Nintendo GameCube-spel. Memory Card 59 är 4 Megabit stort och rymmer 59 block i vilka data kan sparas.



NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE CABLE

Den här kabeln kopplar ihop Nintendo GameCube med Game Boy Advance till en kraftfull konsolkombination! Med de båda spelsystemen ihopkopplade öppnas helt nya möjligheter – du kan bland annat spela på tv-skärmen och Game Boy Advance-skärmen samtidigt.





utgivna spel

Följande spel har getts ut till Nintendo GameCube i Sverige. Spelets utgivningsår samt utgivare står inom parentes. Tänk på att vissa av dessa spel kan ha utgått ur distributörernas sortiment och då inte längre går att få tag på. Vi reserverar oss för felskrivningar.

- 1080° Avalanche (2003, Nintendo)
- 18 Wheeler: American Pro Trucker (2002, Acclaim)
- 4 x 4 Evolution (2002, Take 2)
- Ace Golf (2002, Eidos)
- Animal Crossing (2004, Nintendo)
- ATV Quad Power Racing 2 (2003, Acclaim)
- Baldur's Gate: Dark Alliance (2003, Vivendi Universal)
- Barbarian (2003, Titus)
- Batman: Dark Tomorrow (2003, Kemco)
- Batman: Rise of Sin Tzu (2003, Warner)
- Batman: Vengeance (2002, Ubi Soft)
- Beetlebots (2003, THQ)
- Beach Spikers: Virtual Beach Volleyball (2002, Sega)
- Beysblade: V-Force (2003, Atari)
- Beyond Good & Evil (2004, Ubi Soft)
- Billy Hatcher and the Giant Egg (2003, Sega)
- Bionicle (2003, Electronic Arts)
- Black & Bruised (2003, Vivendi Universal)
- Blood Omen 2 (2003, Eidos)
- Blood Rayne (2003, Vivendi Universal)
- Bloody Roar: Primal Fury (2002, Activision)
- BMX XXX (2003, Acclaim)
- Bombberman Generation (2002, Vivendi Universal)
- Bratz Dolls (2003, Ubi Soft)
- Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds (2003, Vivendi Universal)
- Burnout (2002, Acclaim)
- Burnout 2: Point of Impact (2003, Acclaim)
- Call of Duty: Finest Hour (2004, Activision)
- Capcom VS SNK 2 EO (2002, Capcom)
- Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums (2004, Acclaim)
- Casper (2002, Ubi Soft)
- Castleween (2003, Wanadoo)
- Conan (2004, TDK)
- Conflict: Desert Storm (2003, SCI)
- Conflict: Desert Storm II (2004, SCI)
- Crash Bandicoot: WOC Gamer (2004, Vivendi Universal)
- Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (2002, Vivendi Universal)
- Crash Nitro Kart (2003, Vivendi Universal)
- Crazy Taxi (2002, Acclaim)
- Dakar Rally 2 (2003, Acclaim)
- Dave Mirra: Freestyle BMX 2 (2002, Acclaim)
- Dead to Rights (2003, Namco)
- Def Jam Fight for NY (2004, Electronic Arts)
- Def Jam Vendetta (2003, Electronic Arts)
- Defender (2003, Midway)
- Die Hard: Vendetta (2002, Vivendi Universal)
- Digimon Rumble Arena 2 (2004, Atari)
- Disney Sports Basketball (2003, Konami)
- Disney Sports Football (2003, Konami)
- Disney Sports Skateboarding (2003, Konami)
- Disney's Donald Duck: Quack Attack (2002, Ubi Soft)
- Disney's Donald PK (2002, Ubi Soft)
- Disney's Extreme Skate Adventure (2003, Activision)
- Disney's Hide & Sneak (2004, Capcom)
- Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse (2002, Nintendo)
- Disney's Party (2003, Electronic Arts)
- Disney's Tarzan: Freeride (2002, Ubi Soft)
- Donkey Konga (2004, Nintendo)
- Doshin the Giant (2002, Nintendo)
- Downtown Run (2003, Ubi Soft)
- Dr. Muto (2003, Midway)
- Dragon's Lair: Special Edition (2004, THQ)
- Dragonball Z: Budokai (2003, Atari)
- Driven (2002, Ubi Soft)
- Drive: Retracers (2003, Electronic Arts)
- Eggo Mania (2002, Kemco)
- Enter the Matrix (2003, Atari)
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem (Nintendo)
- Evolution Skateboarding (2003, Konami)
- Evolution Snowboarding (2003, Konami)
- Evolution Worlds (2003, Ubi Soft)
- F-Zero GX (2003, Nintendo)
- F1 2002 (2002, Electronic Arts)
- F1 Career Challenge (2003, Electronic Arts)
- FIFA Football 2003 (2002, Electronic Arts)
- FIFA Football 2004 (2003, Electronic Arts)
- FIFA Football 2005 (2004, Electronic Arts)
- FIFA Football VM 2002 (2002, Electronic Arts)
- FIFA Footballs-VM 2002 (2002, Electronic Arts)
- Final Fantasy: Crystal Chronicles (2004, Nintendo)
- Fireblade (2003, Midway)
- Freaky Flyers (2003, Midway)
- Freedom Fighters (2003, Electronic Arts)
- Freestyle (2002, Electronic Arts)
- Freestyle Metal X (2003, Midway)
- Frogger Beyond (2003, Konami)
- Gauntlet: Dark Legacy (2002, Midway)
- Gladius (2003, Activision)
- Godzilla: Destroy All Monsters Melee (2002, Atari)
- GoldenEye: Rogue Agent (2004, Electronic Arts)
- GoTcha Force (2004, Electronic Arts)
- Gravity Games (2003, Midway)
- Harry Potter and the Visea Sten (2003, Electronic Arts)
- Harry Potter and fängen från Azkaban (2004, Electronic Arts)
- Harry Potter and hemligheternas kammare (2002, Electronic Arts)
- Harry Potter: Världsmästerskapen i Quidditch (2003, Electronic Arts)
- Harvest Moon: A Wonderful Life (2004, Ubi Soft)
- Haven: Call of the King (2003, Midway)
- Hidden Invasion (2002, Swing)
- Hittman 2: Silent Assassin (2003, Eidos)
- Hitta Nemo (2003, THQ)
- Hot Wheels: World Race (2003, THQ)
- Hulk (2003, Vivendi Universal)
- Ikaruga (2003, Atari)
- ISS: International Superstar Soccer 2 (2002, Konami)
- ISS: International Superstar Soccer 3 (2003, Konami)
- James Bond 007: Agent under Fyr (2002, Electronic Arts)
- James Bond 007: Everything or Nothing (2004, Electronic Arts)
- James Bond 007: Nightfire (2002, Electronic Arts)
- Jeremy McGrath Supercross World (2002, Acclaim)
- Jimmy Neutron: Boy Genius: Jet Fusion (2003, THQ)
- Jimmy Neutron: Boy Genius (2003, THQ)
- Judge Dredd: Dredd VS Death (2003, Vivendi Universal)
- Kelly Slater's Pro Surfer (2002, Activision)
- Kirby Air Ride (2004, Nintendo)
- Knights of the Temple: Infernal Crusade (2004, TDK)
- Knockout Kings 2003 (2002, Electronic Arts)
- Largo Winch: Empire Under Threat (2002, Ubi Soft)
- Legends of Wrestling (2002, Acclaim)
- Legends of Wrestling II (2003, Acclaim)
- Looney Tunes: Back in Action (2003, Electronic Arts)
- Lost Kingdoms (2002, Activision)
- Lost Kingdoms II (2002, Activision)
- Luigi's Mansion (2002, Nintendo)
- Mace Griffin: Bounty Hunter (2003, Vivendi Universal)
- Madden NFL 2003 (2002, Electronic Arts)
- Madden NFL 2004 (2003, Electronic Arts)

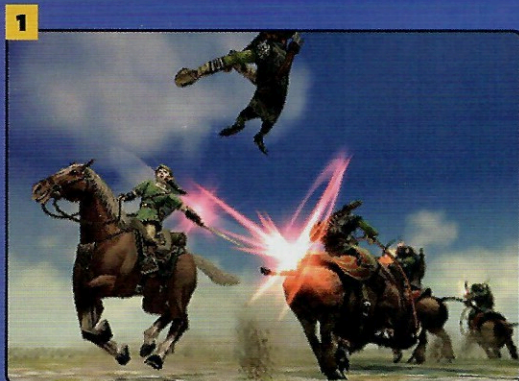
- Madden NFL 2005 (2004, Electronic Arts)
- Mario Golf: Toadstool Tour (2004, Nintendo)
- Mario Kart: Double Dash!! (2003, Nintendo)
- Mario Party 4 (2002, Nintendo)
- Mario Party 5 (2003, Nintendo)
- Mat Hoffman's Pro BMX 2 (2002, Activision)
- Medal of Honor: Frontline (2002, Electronic Arts)
- Medal of Honor: Rising Sun (2003, Electronic Arts)
- Mega Man: Network Transmission (2003, Capcom)
- Men in Black II: Alien Escape (2003, Infogrames)
- Metal Arms: Glitch in the System (2003, Vivendi Universal)
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes (2004, Konami)
- Metroid Prime (2003, Nintendo)
- Metroid Prime 2: Echoes (2004, Nintendo)
- MicroMachines (2003, Atari)
- Minority Report (2002, Activision)
- Monopoly Party (2003, Infogrames)
- Monster Jam: Maximum Destruction (2002, Ubi Soft)
- Monsters, Inc.: Scream Arena (2003, THQ)
- Mortal Kombat: Deadly Alliance (2003, Midway)
- MX Superfly (2002, THQ)
- Mystic Heroes (2002, THQ)
- Evolution Worlds (2003, Ubi Soft)
- F-Zero GX (2003, Nintendo)
- NBA Courtside 2002 (2002, Nintendo)
- NBA Live 2003 (2002, Electronic Arts)
- NBA Live 2004 (2003, Electronic Arts)
- NBA Street Vol. 2 (2003, Electronic Arts)
- Need for Speed Underground (2003, Electronic Arts)
- Need for Speed Underground 2 (2004, Electronic Arts)
- Need for Speed: Hot Pursuit 2 (2002, Electronic Arts)
- NFL 2K3 (2003, Sega)
- NFL Street (2004, Electronic Arts)
- NHL 2003 (2002, Electronic Arts)
- NHL 2004 (2003, Electronic Arts)
- NHL 2005 (2004, Electronic Arts)
- NHL 2K2 (2003, Sega)
- NHL Hitz 20-02 (2002, Midway)
- NHL Hitz 20-03 (2002, Midway)
- NHL Hitz Pro (2003, Midway)
- Nickelodeon Party Blast (2002, Infogrames)
- Nickleodeon Rugrats: Royal Ransom (2003, THQ)
- N.O. 2003 (2003, Capcom)
- Pac-Man World 2 (2003, Namco)
- Paper Mario: The Thousand-Year Door (2004, Nintendo)
- Phantasy Star Online: Episode I & II (2003, Sega)
- Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution (2004, Sega)
- Pikmin (2002, Nintendo)
- Pikmin 2 (2004, Nintendo)
- Pitfall: The Lost Expedition (2004, Activision)
- Pokémon Box: Ruby & Sapphire (2004, Nintendo)
- Pokémon Channel (2004, Nintendo)
- Pokémon Colosseum (2004, Nintendo)
- Prince of Persia: The Sands of Time (2004, Ubi Soft)
- Prince of Persia: Warrior Within (2004, Ubi Soft)
- Pro Rally 2002 (2002, Ubi Soft)
- Pro Tennis WTA Tour (2002, Konami)
- Puyo Pop Fever (2004, Sega)
- R: Racing Victory (2004, Namco)
- Rally Championship (2003, SCI)
- Rayman 3: Hoodlum Havoc (2003, Ubi Soft)
- Red Card II (2003, THQ)
- RedCard 20-03 (2002, Midway)
- Reign of Fire (2002, BAM)
- Resident Evil (2002, Capcom)
- Resident Evil 2 (2003, Capcom)
- Resident Evil 3: Nemesis (2003, Capcom)
- Resident Evil Zero (2003, Capcom)
- Resident Evil: Code Veronica X (2004, Capcom)
- RoadKill (2003, Midway)
- Rocky (2002, Rage)
- Rogue Ops (2004, Kemco)
- Sagan om de två tornen: Härskarringen (2003, Electronic Arts)
- Sagan om den tredje tidsåldern: Härskarringen (2004, Electronic Arts)
- Sagan om konungens återkomst: Härskarringen (2003, Electronic Arts)
- Samurai Jack: The Shadow of Aku (2004, Sega)
- Scooby-Doo! Mystery Mayhem (2004, THQ)
- Scooby-Doo! Night of 100 Frights (2002, THQ)
- Second Sight (2004, Codemasters)
- Sega Soccer Slam (2002, Sega)
- Shark Tale (2004, Activision)
- Shrek 2 (2004, Activision)
- Shrek: Extra Large (2003, TDK)
- Skies of Arcadia Legends (2003, Sega)
- Smuggler's Run 2: Warzones (2002, Take 2)
- Sonic Adventure 2: Battle (2002, Sega)
- Sonic Adventure DX: Director's Cut (2003, Sega)
- Sonic Heroes (2004, Sega)
- Sonic Mega Collection (2003, Sega)
- Soul Calibur II (2003, Nintendo och Namco)
- Soul Fighter (2002, Swing)
- Spawn: Armageddon (2004, Namco)
- Speed Challenge (2002, Ubi Soft)
- Speed Kings (2003, Acclaim)
- Sphinx and the Cursed Mummy (2004, THQ)
- Spider-Man (2002, Activision)
- Spider-Man 2 (2004, Activision)
- SpongeBob Squarepants: Revenge of the Flying Dutchman (2003, THQ)
- SpyHunter (2002, Midway)
- Spyro: A Hero's Tail (2004, Vivendi Universal)
- Spyro: Enter the Dragonfly (2002, Vivendi Universal)
- SSX 3 (2003, Electronic Arts)
- SSX Tricky (2002, Electronic Arts)
- Star Fox Adventures (2002, Nintendo)
- Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast (2002, Activision)
- Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader (2002, Activision)
- Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike (2003, Activision)
- Star Wars: Bounty Hunter (2003, Activision)
- Star Wars: The Clone Wars (2002, Activision)
- Summoner: A Goddess Reborn (2003, THQ)
- Super Bust-A-Move All Stars (2003, Ubi Soft)
- Super Mario Sunshine (2002, Nintendo)
- Super Monkey Ball (2002, Sega)
- Super Monkey Ball 2 (2003, Sega)
- Super Smash Bros. Melee (2002, Nintendo)
- SX Superstar (2003, Acclaim)
- Tak and the Power of Juju (2004, THQ)
- Tales of Symphonia (2004, Nintendo)
- Tap! Wanted! (2002, Infogrames)
- Teenage Mutant Ninja Turtles (2004, Konami)
- The Hobbit (2003, Vivendi Universal)
- The Incredibles (2004, THQ)
- The Italian Job (2003, Eidos)
- The Legend of Zelda: Collector's Edition (2003, Nintendo)
- The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (2003, Nintendo)
- The Legend of Zelda: The Wind Waker (2003, Nintendo)
- The Powerpuff Girls: Relish Rampage (2004, Acclaim)
- The Scorpion King: Rise of the Akkadian (2002, Vivendi Universal)
- The Simpsons: Hit & Run (2003, Vivendi Universal)
- The Sims (2003, Electronic Arts)
- The Sims Bustin' Out (2003, Electronic Arts)
- The Sum of All Fears (2003, Ubi Soft)
- The Urbz: Sims in the City (2004, Electronic Arts)
- Tiger Woods PGA Tour 2003 (2002, Electronic Arts)
- Tiger Woods PGA Tour 2004 (2003, Electronic Arts)
- Tiger Woods PGA Tour 2005 (2004, Electronic Arts)
- TimeSplitters 2 (2002, Eidos)
- Tom & Jerry in War of the Whiskers (2003, Ubi Soft)
- Tom Clancy's Ghost Recon (2003, Ubi Soft)
- Tom Clancy's Rainbow Six: Black Arrow (2004, Ubi Soft)
- Tom Clancy's Splinter Cell (2003, Ubi Soft)
- Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow (2004, Ubi Soft)
- Tony Hawk's Pro Skater 3 (2002, Activision)
- Tony Hawk's Pro Skater 4 (2002, Activision)
- Tony Hawk's Underground (2003, Activision)
- Tony Hawk's Underground 2 (2004, Activision)
- True Crime: Streets of L.A. (2003, Activision)
- Turok Evolution (2002, Acclaim)
- Ty the Tasmanian Tiger (2002, Electronic Arts)
- Ty the Tasmanian Tiger 2 (2004, Electronic Arts)
- UFC Throwdown (2003, Ubi Soft)
- Universal Studios: Theme Parks Adventure (2002, Kemco)
- Urban Freestyle Soccer (2004, Acclaim)
- V-Rally 3 (2003, Infogrames)
- Vexx (2003, Acclaim)
- Virtuafit Joe (2003, Capcom)
- Virtua Striker 3: Ver. 2002 (2002, Sega)
- Wario Ware, Inc.: Mega Party Game\$! (2004, Nintendo)
- Warrio World (2003, Nintendo)
- Wave Race: Blue Storm (2002, Nintendo)
- Whirl Tour (2003, Vivendi Universal)
- Worms 3D (Sega)
- Worms Blast (2002, Ubi Soft)
- Wreckless: The Yakuza Missions (2002, Activision)
- WWWE Crush Hour (2003, THQ)
- WWWE Wrestlemania X8 (2002, THQ)
- X-Men 2: Wolverine's Revenge (2003, Activision)
- X-Men Legends (2004, Activision)
- X-Men: Next Dimension (2002, Activision)
- XIII (2003, Ubi Soft)
- XIII: Extreme G Racing (2002, Acclaim)
- XGRA: Extreme G Racing Association (2004, Acclaim)
- Zapper: One Wicked Cricket! (2003, Infogrames)
- ZooCube (2002, Acclaim)



The Legend of Zelda: Ocarina of Time



kommande spel



1 THE LEGEND OF ZELDA

Det här kommer att bli det största Nintendo GameCube-spelet, alla kategorier. Det vet både vi och ni redan. De nya bilderna från den "riktiga" uppföljaren till Ocarina of Time behöver inte kommenteras. Det räcker med att se och njuta. Och börja drömma om hur Hyrule ser ut utan några tekniska begränsningar.

/Kim



2 KIRBY

De japanska kidsen är galna i Kirby och nu är ett nytt spel på väg till Nintendo GameCube. Den här gången är det ett äventyrsspel i stil med Kirbys två Game Boy Advance-spel, fast i 3D.

/Kim



3 MARIO BASEBALL

En ny sportserierie med Mario är på gång. Efter bland annat go-kart, golf och tennis ska Mario och alla hans bästisar spela baseball också. Om spelet kommer hit eller inte får vi se. Den här sporten är ju inte så stor i Europa.

/Kim



4 DONKEY KONGA 3

Japanerna har fått Donkey Konga 2 för länge sedan och där snickrar Nintendo redan på Donkey Konga 3. Här är de första bilderna ur det spelet och ett bevis på att Funky Kong fortfarande lever.

/Kim



kommande spel



1 STAR FOX ASSAULT

Den fristående uppföljaren till Lylat Wars heter Star Fox Assault och lanseras här senare i år. Flerspelarläget ser ut att bli en av tyngdpunkterna i spelet, då flera spelare nu kan hjälpas åt på huvuduppgifterna. Den gamle räven (eller snarare haren) Peppy verkar ha gått i pension för att ge plats åt en ny medlem i Star Fox-gänget: Krystal, som känns igen från Star Fox Adventures.

/Kai

2 BATEN KAITOS

Om Namcos förra nyskapande rollspel, Tales of Symphonia, fokuserade på action i stridsmomenten, är det här snarare en djupdykning i strategiskt tänkande, som dessutom har förutspått bli det vackraste spelet till Nintendo GameCube någonsin. Det låter dig leka kemist i experimenterandet med sju olika krafterelement och kombinera vapen och magier med en omfattande samling spelkort.

/Emelie

3 KILLER 7

Capcoms underliga, skumma och mystiska Killer 7 ser också ut att bli ett av de mest intressanta Nintendo GameCube-spelen under 2005. Spelet kretsar kring den 65-årige Harman Smith, en herre med sju olika personligheter. Den blodiga och våldsamma handlingen är inramad i en stilren och udda grafikstil.

/Kim

4 VIEWTIFUL JOE 2

I den här uppföljaren får Joe sällskap av Sylvia från det första spelet och tillsammans ger de sig ut för att stoppa Black Emperor och rädda Movieworld. Handlingen är knappast det enda som känns igen från Viewtiful Joe, men nya inslag finns som exempelvis VFX Replay, där man kan orsaka tre gånger så stor skada på fienden, men också förlora tre gånger så mycket liv om man inte har kontroll över situationen.

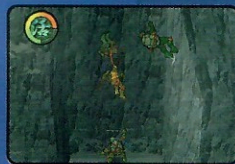
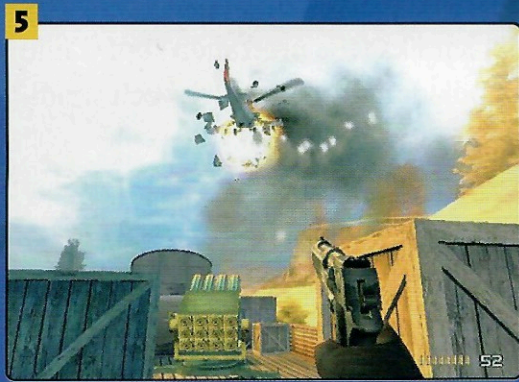
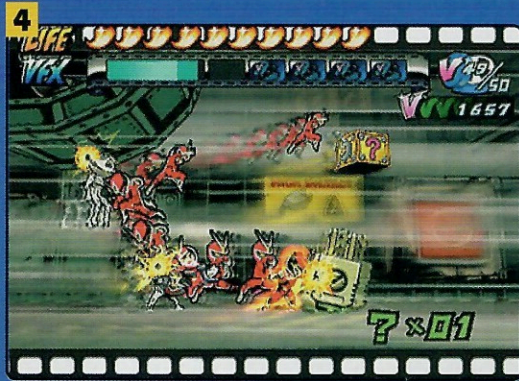
/Kai

5 TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

TimeSplitters 3: Future Perfect heter den efterlängta uppföljaren till det så populära spelet TimeSplitters 2 (vilken överraskning... /Kims kommentar). Med större banor och fler vapen är det ännu en gång dags att fara och flyga fram och tillbaka i tiden för att bekämpa TimeSplitters och hindra dem från att stjäla "Time Crystals". Denna gång ryktas det även om att det skall gå att köra olika fordon på olika banor, vilket utökar möjligheterna. Future Perfect ser oenligt mycket lovande ut!

/Fredrik

kommande spel



6 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS

De fyra gröna hjältarna med olikfärgade bandanas är tillbaka för att återigen rädda mästare Splinter. Har du spelat det första Turtles-spelet till Nintendo GameCube kommer du definitivt att känna igen dig här också. Sparka, slå och hoppa igenom nivåerna som är fyllda till bredden av diverse elakingar, vilka faktiskt är ännu dummare än de ser ut. Den roligaste nyheten är utan tvekan möjligheten att ta hjälp av tre kompisar och plöja igenom nivåerna med samlad kraft.
/Kai

7 THE MOVIES

Alla har förmodligen drömt om att regissera sin egen film, och nu får du äntligen chansen i spelet The Movies till Nintendo GameCube. Skapa din egen karriär i filmbranschen genom att anställa och sparka dem du vill, spela in en romantisk film eller en action-rulle. Möjligheterna verkar vara minst sagt oändliga i The Movies. Om spelet lever upp till förväntningarna kan vi räkna med en ny kanontitel till Nintendo GameCube.
/Fredrik

Februari

Animaniacs: The Great Edgar Hunt (Ignition Entertainment)
Donkey Kong: Jungle Beat (Nintendo)
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events (Activision)
Mario Power Tennis (Nintendo)
NBA Street V3 (Electronic Arts)
UEFA Champions League 2004-2005 (Electronic Arts)

Spel utan fastställda lanseringsdatum

Advance Wars: Under Fire (Nintendo)
Baten Kaitos (Nintendo)
Fire Emblem (Nintendo)
Geist (Nintendo)
Killer 7 (Capcom)
Kirby (Nintendo)
Mario Baseball (Nintendo)
Nintendo Puzzle Collection (Nintendo)
Star Craft: Ghost (Vivendi Universal)
Star Fox Assault (Nintendo)
The Legend of Zelda (Nintendo)
The Movies (Activision)

Mars

FIFA Street (Electronic Arts)
Mario Party 6 (Nintendo)
Resident Evil 4 (Capcom)
Rugby 2005 (Electronic Arts)
Splinter Cell Chaos Theory (Ubi Soft)
Street Racing Syndicate (Nintendo)
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus (Konami)
TimeSplitters: Future Perfect (Electronic Arts)
Viewtiful Joe 2 (Capcom)
Winnie the Pooh Rumbly Tumbly (Ubi Soft)





hårdvara

Som portabla spelmaskiner är Game Boy Advance och Game Boy Advance SP överlägsna. De är enbart byggda och designade för att fungera som spelmaskiner och går inte att jämföra med spel som finns i mobiltelefoner. Det här är riktig mobil underhållning!

GAME BOY ADVANCE SP

Game Boy Advance SP är den senaste Game Boy-modellen. Game Boy Advance SP (SP står för "SPECIAL") har lika vass prestanda som Game Boy Advance, plus belyst skärm, uppladdningsbart batteri och smidigare design.

Om du vill köpa Game Boy Advance SP inklusive spel finns de här två specialpaketen i begränsad upplaga:



GAME BOY ADVANCE SP MARIO LIMITED EDITION PAK

Det här är ett Game Boy Advance SP som gör Luigi ännu mer grön av avund. Tillsammans med den specialdesignade Game Boy Advance SP-enheten ingår spelet Mario Vs. Donkey Kong.



GAME BOY ADVANCE SP ZELDA LIMITED EDITION PAK

En hjälte av Links kaliber kräver ett eget Game Boy Advance SP. Förutom den specialdesignade Game Boy Advance SP-enheten ingår Links senaste äventyr The Legend of Zelda: The Minish Cap i paketet.



Game Boy Advance-enheter och paket som har utgått ur Bergsalas sortiment (men som fortfarande kan finnas kvar i butikerna): Game Boy Advance i färgerna "clear blue", "magma", "purple", "white", "black" och "platinum"; Game Boy Advance + Super Mario World; Super Mario Advance 2; Game Boy Advance SP Pokémon Ruby Version Limited Edition Super Pak och Game Boy Advance SP Pokémon Sapphire Version Limited Edition Super Pak

tillbehör

De här tillbehören gör att du får ut det mesta av Game Boy Advance och Game Boy Advance SP.



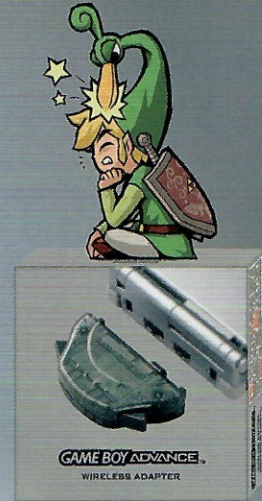
GAME BOY ADVANCE AC/DC ADAPTER SET

För dig som spelar mycket Game Boy Advance hemma och vill spara batterier rekommenderas den här AC-DC-adaptorn. Fungerar endast till Game Boy Advance, inte Game Boy Advance SP.



NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE CABLE

Den här kabeln kopplar ihop Nintendo GameCube och Game Boy Advance till en kraftfull konsolkombination! Med de båda spelsystemen ihopkopplade öppnas helt nya möjligheter – du kan bland annat spela på tv-skärmen och Game Boy Advance-skärmen samtidigt!



GAME BOY ADVANCE WIRELESS ADAPTER

Den trådlösa adaptorn som följer med Pokémon FireRed & LeafGreen går också att köpa separat. Koppla in den i ditt Game Boy Advance eller Game Boy Advance SP och spela trådlöst med andra spelare. Den trådlösa adaptorn fungerar bara med spel som är speciellt anpassade för den.



GAME BOY ADVANCE GAME LINK CABLE

Med Game Boy Advance Game Link Cable kan två, tre eller fyra Game Boy Advance-ägare koppla ihop sina maskiner och spela med eller mot varandra.



GAME BOY ADVANCE SP HEADPHONE PLUG

Med denna finurliga lilla pryl kan du omvandla uttaget för batteriladdare till ett hörlursuttag.



LIGHT MAX ADVANCE

Med det här Game Boy Advance-tillbehöret slipper du tänka på belysningen. Den kraftiga lampan lyser upp skärmen även i ett helt mörkt rum. Dessutom ser du skärmen en aning större genom Light Max Advance.

GAME BOY ADVANCE SP REC. LITHIUM BATTERY

Det här batteriet är identiskt med det som sitter i Game Boy Advance SP från början.





utgivning spel

Följande spel har getts ut till Game Boy Advance i Sverige. Spelets utgivningsår samt utgivare står inom parentes. Tänk på att vissa av dessa spel kan ha utgått ur distributörernas sortiment och då inte längre går att få tag på. Vi reserverar oss för felskrivningar.

- A Sound of Thunder (2004, Acclaim)
- Action Man Robot Atak (2004, Atari)
- Advance Wars (2002, Nintendo)
- Advance Wars 2: Black Hole Rising (2003, Nintendo)
- Alienators: Evolution Continues (2001, Activision)
- An American Tail: Fievel's Gold Rush (2002, Swing)
- Army Men Advance (2001, 3DO)
- Army Men: Operation Green (2002, 3DO)
- Around the World in 80 Days (2004, Hip Games)
- Atari Anniversary Adventure (2003, Infogrames)
- ATV: Quad Power Racing (2002, Acclaim)
- Backyard Hockey (2004, Atari)
- Bejwblades: Ultimate Blader Jam (2003, Atari)
- Bionicle: Matoran Adventures (2002, Electronic Arts)
- Bionicle: The Game (2003, THQ)
- Blackthorne (2003, Vivendi Universal)
- Blender Bros. (2002, Infogrames)
- Boktai: The Sun is in Your Hand (2004, Konami)
- Bomberman Max 2: Blue Advance (2003, Vivendi Universal)
- Bomberman Max 2: Red Advance (2003, Vivendi Universal)
- Bomberman Tournament (2001, Activision)
- Bonx (2002, Ubi Soft)
- Boulder Dash: EX (2002, Kemco)
- Breath of Fire II (2002, Capcom)
- Britney's Dance Beat (2002, THQ)
- Bruce Lee: Return of the Legend (2003, Vivendi Universal)
- Buffy the Vampire Slayer: Wrath of the Darkhul King (2003, THQ)
- Car Battler Joe (Ubi Soft)
- Casper (2002, Microdots)
- Castlevania (2001, Konami)
- Castlevania: Aria of Sorrow (2003, Konami)
- Castlevania: Harmony of Dissonance (2002, Konami)
- Castlevania: The Curse of Darkness (2002, Konami)
- Catwoman (2004, Electronic Arts)
- Colin McRae Rally 2.0 (2002, Ubi Soft)
- Contra Advance: The Alien Wars EX (2003, Konami)
- Crash Bandicoot 2: N-Tranced (2003, Vivendi Universal)
- Crash Bandicoot: XS (2002, Vivendi Universal)
- Crash Bandicoot: Fusion (2004, Vivendi Universal)
- Crash Nitro Kart (2003, Vivendi Universal)
- Crazy Chase (2002, Kemco)
- Crazy Taxi: Catch a Ride (2003, Infogrames)
- Creatures (2002, Swing)
- Crouching Tiger Hidden Dragon (2003, Ubi Soft)
- CT Special Forces (2002, LSP)
- CT Special Forces 3: BioTerror (2004, LSP)
- CT Special Forces: Back to Hell (2003, LSP)
- Cubic Robots for Everyone: Clash n' Bash (2002, 3DO)
- Daredevil (2003, K.E. Media)
- Dave Mirra Freestyle BMX 3 (2002, Acclaim)
- David Beckham Soccer (2001, Rage)
- Deadly Skies (2002, Konami)
- Defender (2002, Midway)
- Defender of the Crown (2003, Zoo Digital Publishing)
- Denki Blocks! (2001, Rage)
- Dexter's Laboratory: Chess Challenge (2002, Ubi Soft)
- Digimon Battle Spirit (2003, Atari)
- Digimon Battle Spirits 2 (2004, Atari)
- Disney Princess (2003, THQ)
- Disney Sports Basketball (2003, Konami)
- Disney Sports Football (2003, Konami)
- Disney Sports Motocross (2003, Konami)
- Disney Sports Skateboarding (2003, Konami)
- Disney Sports Snowboarding (2003, Konami)
- Disney's Aladdin (2004, Capcom)
- Disney's Brother Bear (2004, THQ)
- Disney's Extreme Skate Adventure (2003, Activision)
- Disney's Home on the Range (2004, Disney Interactive)

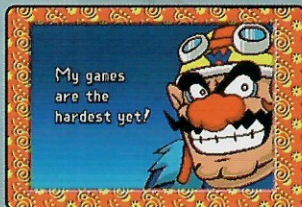
- Disney's Kim Possible (2003, THQ)
- Disney's Lilo & Stitch (2002, Ubi Soft)
- Disney's Lilo & Stitch 2 (2004, Disney Interactive)
- Disney's Magical Quest 2 Starring Mickey & Minnie (2003, Capcom)
- Disney's Magical Quest 3 Starring Mickey & Donald (2004, Capcom)
- Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie (2002, Nintendo)
- Disney's Party (2003, Electronic Arts)
- Disney's Tarzan: Return to the Jungle (2002, Activision)
- Disney's The Jungle Book 2 (2003, Ubi Soft)
- Disney's The Lion King 1.5: Hakuna Matata (2003, THQ)
- Disney's Treasure Planet (2002, Ubi Soft)
- Donkey Kong Country (2003, Nintendo)
- Donkey Kong Country 2 (2004, Nintendo)
- Doom (2001, Activision)
- Doom II (2002, Activision)
- Downforce (2002, Titus)
- Dr. Muto (2003, Midway)
- Dragon Ball Z: Supersonic Warriors (2004, Atari)
- Dragon Ball Z: Taiketsu (2004, Atari)
- Dragon Ball Z: The Legacy of Goku (2002, Infogrames)
- Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II (2003, Atari)
- Driver 2 (2002, Infogrames)
- Drome Racers (2003, THQ)
- Droopy's Tennis Open (2002, LSP)
- Dual Masters: Sempai Legends! (2004, Atari)
- Duke Nukem Forever and a Day (2002, Take 2)
- Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder (2002, Infogrames)
- Earthworm Jim 2 (2002, Vivendi Universal)
- Eggo Mania (2002, Kemco)
- Extreme Ghostbusters: Code Ecto-1 (2002, Wanadoo)
- F-Zero: GP Legend (2004, Nintendo)
- F-Zero: Maximum Velocity (2001, Nintendo)
- F1 2002 (2003, Ubi Soft)
- FIFA Football 2003 (2002, Electronic Arts)
- FIFA Football 2004 (2003, Electronic Arts)
- FIFA Football 2005 (2004, Electronic Arts)
- Final Fantasy I & II: Dawn of Souls (2004, Nintendo)
- Final Fantasy Tactics Advance (2003, Nintendo)
- Finding Nemo: The Continuing Story (2004, THQ)
- Fire Emblem (2004, Nintendo)
- Franklin the Turtle (2004, K.E. Media)
- Frogger Advance: The Great Quest (2002, Konami)
- Frogger's Adventures 2: The Lost Wand (2003, Konami)
- Frogger's Adventures: Temple of the Frog (2002, Konami)
- Galidor: Defenders of the Outer Dimension (2003, Electronic Arts)
- Game & Watch Gallery Advance (2002, Nintendo)
- Gauntlet: Dark Legacy (2003, Midway)
- Gol Gol Beckham! (2002, Rage)
- Godzilla: Domination! (2002, Infogrames)
- Golden Sun (2002, Nintendo)
- Golden Sun: The Lost Age (2003, Nintendo)
- Grand Theft Auto 3 (2004, Take 2)
- Gremlins: Stripe vs. Gizmo (2002, Wanadoo)
- GT Advance 2: Rally Racing (2002, THQ)
- GT Advance 3: Pro Concept Racing (2003, THQ)
- Hamtaro: Ham-Ham Games (2004, Nintendo)
- Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak (2003, Nintendo)
- Hamtaro: Rainbow Rescue (2004, Nintendo)
- Harry Potter och de vises sten (2001, Electronic Arts)
- Harry Potter och fångnen från Azkaban (2004, Electronic Arts)
- Harry Potter och hemligheternas kammare (2002, Electronic Arts)
- Harry Potter: Världsmästerskapen i Quidditch (2003, Electronic Arts)
- Harvest Moon: Friends of Mineral Town (2004, Ubi Soft)
- High Heat Major League Baseball 2002 (2001, 3DO)
- Hot Wheels Stunt Track Challenge (2004, THQ)
- Hot Wheels: World Race (2003, THQ)
- Hugo: Bukkazoom! (2003, Ite)
- Hugo: The Evil Mirror (2002, Electronic Arts)
- Ice Nine (2004, Acclaim)
- Inspector Gadget Racing (2002, LSP)
- Iridium II (2003, Vivendi Universal)
- Island Xtreme Stunts (2002, Electronic Arts)
- ISS Advance (2003, Konami)
- Jackie Chan Adventures: Legend of the Dark Hand (2001, Activision)
- James Bond 007: Everything or Nothing (2003, Electronic Arts)
- James Bond 007: Nightfire (2003, Electronic Arts)
- Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion (2003, THQ)
- Jimmy Neutron: Boy Genius (2002, THQ)
- Jonny Moseley Mad Trix (2002, 3DO)
- Justice League Chronicles (2003, Midway)
- Justice League of America: Injustice For All (2002, Midway)
- Kelly Slater's Pro Surfer (2002, Activision)
- Kirby & The Amazing Mirror (2004, Nintendo)
- Kirby: Nightmare in Dream Land (2003, Nintendo)
- Klonoa: Empire of Dreams (2002, Namco)
- Konami Arcade Classics (2002, Konami)
- Kong: The Animated Series (2002, Ubi Soft)

- kurukuru kururin (2001, Nintendo)
- Lara Croft Tomb Raider: The Prophecy (2002, Ubi Soft)
- Legends of Wrestling II (2002, Acclaim)
- Lego Knights Kingdom (2004, THQ)
- Lizzie McGuire (2003, THQ)
- Looney Tunes: Back in Action (2003, Electronic Arts)
- Mario Racers Advance (2002, Konami)
- Mario & Luigi: Superstar Saga (2003, Nintendo)
- Mario Golf: Advance Tour (2004, Nintendo)
- Mario Kart: Super Circuit (2003, THQ)
- Mario vs. Donkey Kong (2004, Nintendo)
- Marvel's The Incredibly Iron Man (2003, Activision)
- Mat Hoffman's Pro BMX (2001, Activision)
- Mat Hoffman's Pro BMX 2 (2002, Activision)
- Max Payne (2004, Take 2)
- Mech Platoon (2001, Kemco)
- Medabots AX: Metabee (2002, Ubi Soft)
- Medabots AX: Rokusho (2002, Ubi Soft)
- Medal of Honor: Infiltrator (2003, Electronic Arts)
- Medal of Honor: Underground (2003, Destination Software)
- Mega Man & Bass (2003, Capcom)
- Mega Man Battle Chip Challenge (2004, Capcom)
- Mega Man Battle Network 2 (2002, Capcom)
- Mega Man Battle Network 3: Blue (2003, Capcom)
- Mega Man Battle Network 3: White (2003, Capcom)
- Mega Man Zero (2002, Capcom)
- Mega Man Zero 2 (2003, Capcom)
- Metroid Fusion (2002, Nintendo)
- Metroid: Zero Mission (2004, Nintendo)
- Micro Machines (2003, Infogrames)
- Midnight Club: Street Racing (2002, Destination Software)
- Minority Report (2002, Activision)
- Mission: Impossible: Operation Surma (2003, Atari)
- Monster Force (2002, Vivendi Universal)
- Monster Jam: Maximum Destruction (2002, Ubi Soft)
- Monster Truck Madness (2003, THQ)
- Mortal Kombat: Deadly Alliance (2003, Midway)
- Mortal Kombat: Tournament Edition (2003, Midway)
- Moto Racer Advance (2002, Ubi Soft)
- Mr. Driller 2 (2003, Namco)
- Muppet Pinball Mayhem (2002, Ubi Soft)
- Need for Speed Underground (2004, Electronic Arts)
- Need for Speed Underground 2 (2004, Electronic Arts)
- Need for Speed: Porsche Unleashed (2004, Ubi Soft)
- NES Classics 1: Super Mario Bros. (2004, Nintendo)
- NES Classics 2: Donkey Kong (2004, Nintendo)
- NES Classics 3: Ice Climber (2004, Nintendo)
- NES Classics 4: Excitebike (2004, Nintendo)
- NES Classics 5: The Legend of Zelda (2004, Nintendo)
- NES Classics 6: Pac-Man (2004, Nintendo)
- NES Classics 7: Xevious (2004, Nintendo)
- NES Classics 8: Bomberman (2004, Nintendo)
- NES Classics 9: Metroid (2005, Nintendo)
- NES Classics 10: Zelda II: The Adventure of Link (2005, Nintendo)
- NES Classics 11: Dr. Mario (2005, Nintendo)
- NES Classics 12: Castlevania (2005, Nintendo)
- NGT: Next Generation Tennis (2002, Wanadoo)
- Ninja Cop (2003, Konami)
- Oddworld: Munch's Oddysee (2003, THQ)
- Onimusha Tactics (2003, Capcom)
- Phalanx (2001, Kemco)
- Phantasy Star Collection (2003, Sega)
- Piglet's Big Game (2003, THQ)
- Pinball of the Dead (2002, Sega)
- Pink Panther: Pinkadelic Pursuit (2003, Wanadoo)
- Pinky and the Brain: The Master Plan (2002, Swing)
- Pinochle: Wings of Adventure (2001, Activision)
- Pitfall: The Lost Expedition (2004, Activision)
- Pocket Music (2002, Rage)
- Pokemon FireRed Version (2004, Nintendo)
- Pokemon LeafGreen Version (2004, Nintendo)
- Pokemon Pinball: Ruby & Sapphire (2003, Nintendo)
- Pokemon Ruby Version (2003, Nintendo)
- Pokemon Sapphire Version (2003, Nintendo)
- Portal Runner (2002, 3DO)
- Prince of Persia: The Sands of Time (2003, Ubi Soft)
- Pro Beach Soccer (2002, Wanadoo)
- Pro Tennis WTA Tour (2002, Konami)
- Project Cima (2003, Ubi Soft)
- Punch King (2002, Acclaim)
- Puyo Pop (2003, Sega)
- Rayman 3 (2003, Ubi Soft)
- Rayman Advance (2001, Ubi Soft)
- Reign of Fire (2002, Ubi Soft)
- Road Rash: Jailbreak (2003, Ubi Soft)
- Rock n' Roll Racing (2003, Vivendi Universal)
- Rugrats (2002, Rage)
- Rugrats Go Wild (2003, THQ)
- Rugrats: I Gotta Go Party (2002, THQ)
- Sabre Wolf (2004, THQ)
- Sabrina the Teenage Witch (2002, Ubi Soft)
- Sagan om de två tornen: Härskarringen (2002, Electronic Arts)
- Sagan om den tredje tidsåldern: Härskarringen (2004, Electronic Arts)
- Sagan om konungens återkomst: Härskarringen (2003, Electronic Arts)
- Samurai Jack (2003, Ubi Soft)
- Scoby Doo 2: Monsters Unleashed (2004, THQ)
- Scoby Doo: Mystery Mayhem (2003, THQ)
- Sega Rally Championship (2003, Sega)
- Shark Tale (2004, Activision)
- Shaun Palmer's Pro Snowboarder (2001, Activision)
- Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon (2004, THQ)
- Shining Soul (2003, Sega)
- Shining Soul II (2004, Sega)
- Shrek 2 (2004, Activision)
- Shrek 2: Beg for Mercy! (2004, Activision)
- Shrek: Hassie at the Castle (2002, Ubi Soft)
- Sim City 2000 (2003, Zoo Digital Publishing)
- Sitting Ducks (2003, LSP)
- Sonic Advance (2002, Sega)
- Sonic Advance 2 (2003, Sega)
- Sonic Advance 3 (2004, THQ)

- Sonic Battle (2004, Sega)
- Sonic Pinball (2003, Sega)
- Space Invaders (2002, Activision)
- Speedball 2 (2002, Wanadoo)
- Spider-Man (2002, Activision)
- Spider-Man 2 (2004, Activision)
- Spider-Man: Mysterio's Menace (2001, Activision)
- SpongeBob SquarePants: Revenge of the Flying Dutchman (2003, THQ)
- Spy Hunter (2002, Midway)
- SpyKids 3D: Game Over (2003, THQ)
- Spyro 2: Season of Flame (2002, Vivendi Universal)
- Spyro Adventure (2003, Vivendi Universal)
- Spyro: Fusion (2004, Vivendi Universal)
- SSX 3 (2003, Electronic Arts)
- SSX Tricky (2002, Electronic Arts)
- Star Wars Episode II: Attack of the Clones (2002, THQ)
- Star Wars Episode II: The New Droid Army (2002, THQ)
- Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force (2004, Ubi Soft)
- Star Wars: Flight of the Falcon (2003, THQ)
- Street Fighter Alpha 3 (2002, Capcom)
- Stuart Little 2 (2002, Activision)
- Stuntman (2003, Infogrames)
- Super Ghouls n' Ghosts (2002, Capcom)
- Super Mario Advance (2001, Nintendo)
- Super Mario Ball (2004, Nintendo)
- Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4 (2003, Nintendo)
- Super Mario World: Super Mario Advance 2 (2002, Nintendo)
- Super Monkey Ball Jr. (2003, Sega)
- Super Puzzle Fighter II (2003, Capcom)
- Sword of Mana (2004, Nintendo)
- Tak and the Power of Juju (2004, THQ)
- Teenage Mutant Ninja Turtles (2003, Konami)
- Tekken Advance (2002, Namco)
- Terminator 3: Rise of the Machines (2003, Atari)
- The Cat in the Hat (2004, Vivendi Universal)
- The Flintstones: Big Trouble in Bedrock (2002, Swing)
- The Hobbit (2003, Vivendi Universal)
- The Incredible Hulk (2003, Vivendi Universal)
- The Incredibles (2004, Disney Interactive)
- The Land Before Time (2002, Swing)
- The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords (2003, Nintendo)
- The Legend of Zelda: The Minish Cap (2004, Nintendo)
- The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring (2002, Vivendi Universal)
- The Lost Vikings (2003, Vivendi Universal)
- The Mummy (2002, Ubi Soft)
- The Muppets: On with the Show (2003, TDK)
- The Polar Express (2004, THQ)
- The Powerpuff Girls: Him and Seek (2002, Ubi Soft)
- The Powerpuff Girls: Mojo Jojo (Ubi Soft)
- The Revenge of the Smurfs (2002, Infogrames)
- The Sims Bustin' Out (2003, Electronic Arts)
- The Sun of All Fears (2003, Ubi Soft)
- The Urbz: Sims in the City (2004, Electronic Arts)
- Thunderbirds (2004, Vivendi Universal)
- Tiger Woods PGA Tour 2004 (2003, Electronic Arts)
- Tiger Woods PGA Tour Golf (2002, Ubi Soft)
- Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream (2002, Swing)
- Tiny Toon Adventures: Wacky Stackers (2002, Swing)
- TOCA World Touring Cars (2003, Codemasters)
- Tom & Jerry in Infurmal Escape (2003, Ubi Soft)
- Tom & Jerry: The Magic Ring (Ubi Soft)
- Tom Clancy's Splinter Cell (2003, Ubi Soft)
- Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2004, Ubi Soft)
- Tony Hawk's Pro Skater 2 (2001, Activision)
- Tony Hawk's Pro Skater 3 (2002, Activision)
- Tony Hawk's Pro Skater 4 (2002, Activision)
- Tony Hawk's Underground 2 (2004, Activision)
- Top Gear GT Championship (2001, Kemco)
- Top Gear Rally (2003, Nintendo)
- Top Gun: Firestorm Advance (2002, Titus)
- Tron 2.0 Killer App (2004, Buena Vista Interactive)
- Tweety & the Magic Gems (2001, Kemco)
- Ty the Tasmanian Tiger 2 (2004, Electronic Arts)
- V-Rally 3 (Infogrames)
- Van Helsing (2004, Vivendi Universal)
- VIP (2002, Ubi Soft)
- Virtua Tennis (2003, Infogrames)
- Virtual Kasparov (2002, Titus)
- Wakeboarding: Unleashed featuring Shaun Murray (2003, Activision)
- Wario Land 4 (2001, Nintendo)
- Wario Ware, Inc.: Minigame Mania (2003, Nintendo)
- Wing Commander Prophecy (2003, Take 2)
- Wings (2003, Zoo Digital Publishing)
- Wolfenstein 3D (2002, Ubi Soft)
- Woody Woodpecker in Crazy Castle 5 (2002, Kemco)
- Worms Blast (2002, Ubi Soft)
- Worms World Party (2004, Ubi Soft)
- WWE: Road to Wrestlemania X8 (2002, THQ)
- WWE: Survivor Series (2004, THQ)
- X-Men 2: Wolverine's Revenge (2003, Activision)
- X-Men: Reign of Apocalypse (2001, Activision)
- xxx (2002, Activision)
- Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (2002, Nintendo)
- Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Masters (2003, Konami)
- Yu-Gi-Oh! Resher of Destruction (2004, Konami)
- Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards (2004, Konami)
- Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004 (2004, Konami)
- Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel (2003, Konami)
- Zapper (2003, Infogrames)
- Zone of the Enders: The First of Mars (2002, Konami)
- ZooCube (2002, Acclaim)

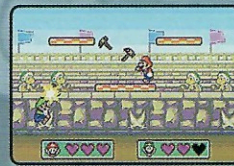


Pokémon Ruby Version



Wario Ware, Inc.: Minigame Mania

kommande spel



Mario Party Advance

Mario Party-serien börjar kännas lite uttjatad, men ändå fortsätter den att sälja bra. Det ska bli spännande att se hur utvecklarna Hudson Soft har kodat ihop det första bärbara Mario Party-spelet. 60 minispel, finurliga uppfinningar från professor E. Gadd (Luigi's Mansion) och ett tvåspelarläge står på menyn.
/Kim



Februari

- Advance Guardian (Ubi Soft)
- Animaniacs: The Great Edgar Hunt (Ignition Entertainment)
- Disney's Lion King & Disney Princess (Disney Interactive)
- DK: King of Swing (Nintendo)
- Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events (Activision)
- SpongeBob Movie (THQ)
- Yu-Gi-Oh! Beginners Pack (Konami)

Spel utan fastställda lanseringsdatum

- Boktai 2: Solar Boy Django (Konami)
- Kingdom Hearts (Square/Disney/Nintendo)
- kururin paradise (Nintendo)
- Mario Tennis (Nintendo)



Banjo-Pilot

Banjo-Pilot släpps i Sverige under mars i år. Grafiken är riktigt bra för att vara Game Boy Advance och alla kändisar från Banjo-Kazooie och Banjo-Tooie är med. Spelet som kändes nytt och fräscht när jag provspelade det för första gången under 2001 känns bara som vilket spel som helst idag. Rare har rasat från toppklass till medelmått.
/Kim

Mars

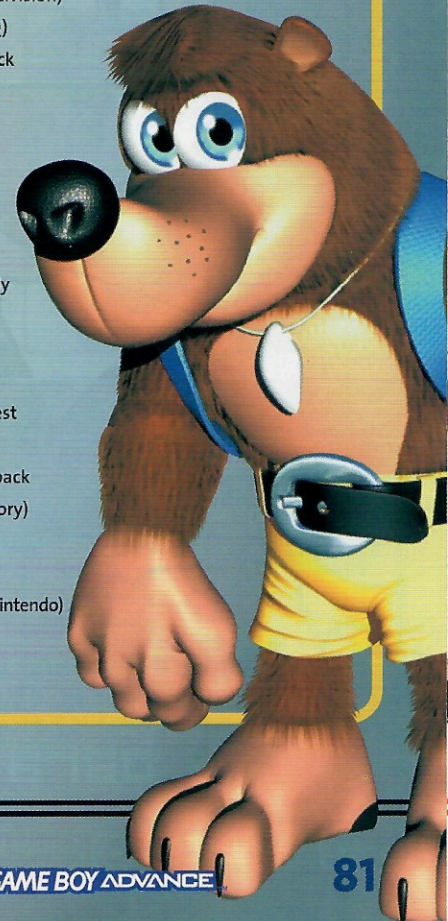
- Banjo Pilot (THQ)
- Monster's Inc. & Finding Nemo (THQ)
- Winnie the Pooh Rumbly Tumbly (Ubi Soft)

April

- GF Care Bears: Care Quest (Game Factory)
- GF Koala Brothers: Outback Adventures (Game Factory)

2005

- Mario Party Advance (Nintendo)
- Shaman King (Konami)



MÖT dina hjältar på JETIX!

NYA AVSNITT
MED POKÉMON.
SERIE VI - FRÅN
FEBRUARI!



Följ med Pokémon på nya spännande uppdrag
vardagar kl. 15.50 och helger kl. 09.40

- bara på JETIX!



JETIX™

www.jetix.se

Canal Digital
KabelTV

Canal Digital
Satellit TV

com hem

UPC

08-772 27 50

08-578 250 50 0771-55 00 00

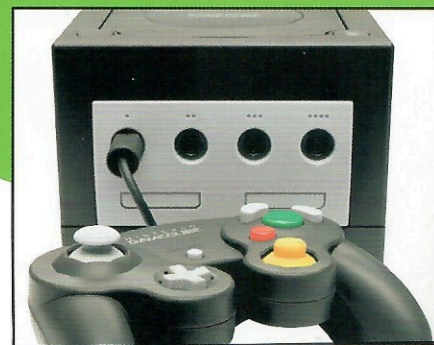
i nästa nummer



*Gissa nästa
bild i serien*

svar i nästa club nintendo magazine

juni 2006



317799
HELSING JOHAN
KYRKBYVÄGEN 4
780 41 GAGNEF

Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA

B



www.nintendo.se