

SPELAR APA

club Nintendo®

magazine

2005: NOVEMBER

DONKEY KONG COUNTRY 3™

Plus:

- DET RULLAR PÅ I PAC 'N ROLL
- MARIO SUPERSTAR BASEBALL
SLÅR EN HOME-RUN
- EMELIE GILLAR FIRE EMBLEM:
THE SACRED STONES
- DR. MARIO & PUZZLE LEAGUE
TILLSAMMANS
- REVOLUTION-KONTROLLEN!
- INTERVJU MED MARIO
KART DS-REGISSÖREN
- SÅ FUNGERAR NINTENDO
WI-FI CONNECTION
- NINTENDO-SM I BILDER

Klassikern är tillbaka!

Nintendo®

Kavaj 299:-

Linne
129:-

KappAhi®



2-D, 3-D, REVOLUTION

NES var enkel 2-D. SNES var en grafisk uppgradering av NES, med mer färger, större spritar (tvådimensionella objekt på tv-skärmen) och simulerad 3-D. N64 introducerade riktig 3-D, med en analog styrspek som tillät total rörelsefrihet i en tredimensionell värld. **GameCube var likt SNES en uppgradering**, denna gång av N64 med mer figurer på skärmen, jämnare bildhastighet och ingen dimma som dolde sikten.

Hittills har utvecklingen således enbart handlat om grafik (med undantag för den analoga styrspeken). **Nu finns det ingen praktisk anledning att utveckla grafiken mer.** Spel som Resident Evil 4 har inte dimma som skymmer sikten, det rycker inte och det ser inte pinsamt fult ut även om du jämför med film.

Då konkurrenterna nu enbart satsar på att ge dig en grafisk upplevelse kommer Nintendo erbjuda något grafik inte kommer i närheten av. Revolutions handkontroll känner nämligen av precis hur du rör den. Den följer din minsta vink och figuren på skärmen kommer att röra sig precis som du rör din arm eller hand i verkligheten. För att verkligen

förstå hur det fungerar bör du gå in på Nintendo.se, följa länkarna därifrån och se filmen som för en gångs skull inte använder grafik för att imponera.

Revolution är inte GameCube 2, det är en maskin som ger en ny definition åt tv-spel och vars möjligheter vida överträffar allt annat du tidigare upplevt med ett spel i ditt vardagsrum. **Tryck på reset och radera din konservativa syn på hur ett tv-spel ska kontrolleras.** År 2006 är det inte bara vi vana tv-spelare som vuxit upp med en handkontroll i händerna som kommer ha kul med Revolution, Nintendos nya handkontroll gör att alla barn, ungdomar och vuxna kan lära sig spela på lika villkor. Se fram emot den.

KAI WEINEFELT, SKRIBENT

CLUB NINTENDO CREW



KAI WEINEFELT

Kai befinner sig 38 mil från Club Nintendos lokaler i Kungsbacka, i en liten by som heter Grödbby, enbart uppkopplad med ett modem. Därför blev han lagom glad när han fick höra att Grödbby är det sista området i hela Nynäshamns kommun som ska få bredband. Kai får alltså vänta till hösten 2006 innan han kan varva sin bror på Mario Kart DS via WiFi. **GIORT SEDAN FÖRRA NUMRET:** Accepterat den självutnämnda titeln "världsmästare i PN.03" samt fantiserat om Revolutions handkontroll **VILL GÖRA INNAN NÄSTA NUMMER:** Öka sin vinststatistik mot Kim i Advance Wars Dual Strike (ingen förlust hittills)



DANIEL PERSSON

Nintendo-kontrollens Maradona är tillbaka! Nej, nu tar Daniel som vanligt i lite för mycket. I vilket fall som helst så är hans kub avdammad och hans gamla avtryckarfingrar uppvärmda. En vinter med mycket te, mystofflor, böcker och Nintendo nalkas.

GIORT SEDAN FÖRRA NUMRET: Pluggat och bott i Malmö, och spelat Tetris Attack till Super NES **VILL GÖRA INNAN NÄSTA NUMMER:** Spela mer Nintendo DS

Monkey Management:

Ansvarig utgivare
Owe Bergsten

Redaktör
Kim Weinefelt

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

Art Director
Carolina Karlsson

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
Ha medlemsnumret redo när du kontaktar oss.

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

INNEHÅLL

SEDVANLIGA SIDOR

03 PRESS START
04-05 Nyheter
18 GAME OVER

UNIKA UPPSLAG

16 Intervju med Hideki Konno
17 Nintendo Wi-Fi Connection

NINTENDO DS-RECESSIONER

06-07 Pac 'n Roll

NINTENDO GAMECUBE-RECESSIONER

08-09 Mario Superstar Baseball

GAME BOY ADVANCE-RECESSIONER

10-11 Fire Emblem: The Sacred Stones
12-13 Donkey Kong Country 3
14-15 Dr. Mario & Puzzle League

ANNONSER

02 KappAhl
19 DreamHack



Revolution-kontrollen visad!

Det här är den största revolutionen i tv-spelens historia!

Den 16 september 2005 är fastställt som ett magiskt datum i tv-spelshistorien. Det var då som Nintendos president Satoru Iwata visade Revolution-kontrollen för första gången, och hur den kommer att fungera.

Revolution-kontrollen har sensorer i sig som känner av var du pekar den och hur du vinklar den. Du kommer alltså kunna spela enbart genom att röra kontrollen i luften på olika sätt! I filmen (som du bara måste se – länken finns i Revolution-avdelningen på Nintendo.se) visas exempel på att kontrollen kan användas som tennisracket, köksredskap, dirigentpinne, trumpinnar (håll en kontroll i varje hand), baseballträ, fiskespö, tandläkarborr, ficklampa, vapen, flugsmälla och svärd, eller att spelaren kan röra den i luften för att styra spelfiguren på skärmen!

Det är svårt att förklara i ord hur häftigt det är och hur bra det fungerar – du måste se filmen!

Med Revolution-kontrollen har Nintendo lyckats göra någonting ännu mer nyskapande än Nintendo DS, och förflyttat alla vanliga handkontroller tillbaka till stenåldern. Till och med konkurrenterna har berömt Nintendo för uppfinningsrikedomen och nytänkandet.

Revolutionen startar under 2006!

Revolution-kontrollen har inbyggd skakfunktion, och en av/på-knapp till Revolution-maskinen. Vänd på kontrollen 90 grader så får den samma utformning som en NES-kontroll...

Självklart är Revolution-kontrollen trådlös, och precis som själva maskinen kommer den i flera olika färger.

Revolution-kontrollen är mångsidigare än alla andra handkontroller eftersom olika sorters tillbehör, som till exempel en analog styrspak, kan kopplas in i den.

Lamporna längst ned visar vilken kontroll som hör till vilken spelare.

En vacker bild att vila ögonen på. Revolution blir Nintendos stiligaste spelmaskin hittills.



Nintendos allsmäktige Satoru Iwata visar upp Revolution-kontrollen under presskonferensen på Tokyo Game Show.



Styr spelen genom att röra Revolution-kontrollen, som känner av var någonstans i rummet den är, var du pekar och hur du lutar den!

Från och med nu bestämmer spelen handkontrollens utseende, istället för tvärtom!





NYTT POKÉMON-SPEL

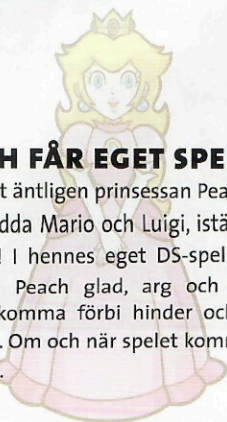
TILL DS

I Japan släpps det ett nytt Pokémon-spel till Nintendo DS redan innan årets slut. Det är inget traditionellt Pokémon-äventyr, utan ett pusselspel som styrs med touch screen-kontroll. Vi återkommer när vi vet något om en Sverige-lansering.

.....

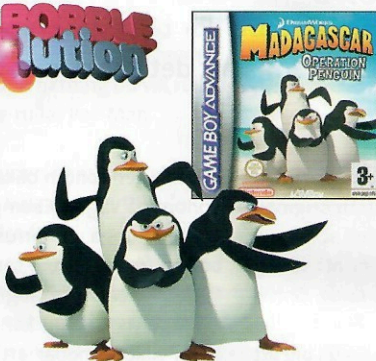
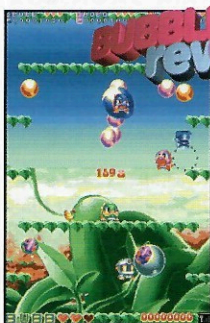
PEACH FÅR EGET SPEL

Nu är det äntligen prinsessan Peachs tur att få rädda Mario och Luigi, istället för tvärtom! I hennes eget DS-spel måste du göra Peach glad, arg och ledsen för att komma förbi hinder och klara banorna. Om och när spelet kommer hit är oklart.



NYTT NINTENDO GAMECUBE-PAKET

Nu när inte Zelda: Twilight Princess kommer i år är Mario Smash Football det Nintendo GameCube-spel som Nintendo satsar mest på till julhandeln. Samtidigt som spelet lanseras i Sverige den 18 november kommer ett Mario Smash Football-paket som innehåller en pärlvit Nintendo GameCube-enhet, plus spelet. Den pärlvita Nintendo GameCube-enheten går inte att köpa separat, den är unik för Mario Smash Football-paketet.



NYA SPEL

Bubble Bobble Revolution

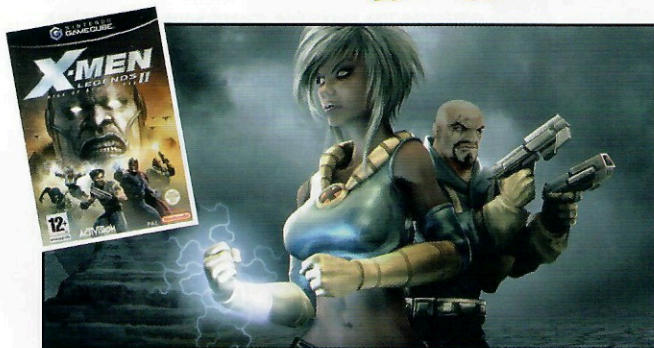
Det Bergsala-ägda spelföretaget Rising Star Games andra Nintendo DS-spel är Bubble Bobble Revolution och det har precis kommit till Sverige. För första gången kan du nu blåsa bubbler själv genom att blåsa i mikrofonen på Nintendo DS!

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Det är väl inte så många som minns det första X-Men Legends-spelet, men nu finns i alla fall del två ute till Nintendo GameCube. Activision står som utgivare för spelet.

Madagascar: Operation Penguin

Knappt hann det första Madagaskar-spelet ut innan det är dags för ett till (som redan finns ute). Madagascar: Operation Penguin släpps bara till Game Boy Advance och det låter dig ta hand om det galna pingvingänget från filmen.



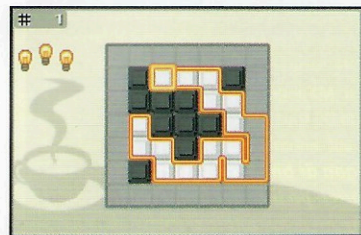
INGA SKAL TILL MICRO

Nintendo of Europe ändrade sig i sista stund och släpper inga skal till Game Boy Micro. Det är oklart om och när det kommer några skal överhuvudtaget, tyvärr.

POLARIUM

POLARIUM MICRO

Nästa år kommer det en version av det underbara Nintendo DS-spelet Polarium till Game Boy Advance/Game Boy Micro. Vi oroar oss lite för hur styrningen blir utan touch screen-kontroll bara...





FAKTA

Titel: Pac 'n Roll
 Spelsystem: Nintendo DS
 Speltyp: Action
 Utvecklare: Namco
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgräns: Från 3 år
 Antal spelare: 1
 Kompatibla tillbehör:-
 Sverigepremiär: 28 oktober 2005

RECENSIONER

7 FREDRIK ANDERSSON
 Efter en långtids oavbrutet rullande av Pac-Man blev jag slutligen trött i handen. Med ett barnsligt leende stänger jag slutligen locket på maskinen för att ta paus ifrån ett spel som faktiskt överraskar. Pac 'n Roll överträffar verkligen mina förväntningar och är helt enkelt **ett humoristiskt spel som inte direkt kräver någon tankeverksamhet, utan mest ett skickligt handarbete.** Härlig grafik, underbar spelkontroll samt stundtals roliga ljud effekter och skön musik gör Pac 'n Roll till ett spel som varmt rekommenderas.

6 KIM WEINEFELT
 Vad jag kan minnas har det inte gjorts ett enda bra Pac-Man-spel sedan originalet. Namco har tvingat stackars Pac-Man att vara med i en hel del skräpspel de senaste åren, men Pac-Pix och Pac 'n Roll till Nintendo DS är de överlägset mest intressanta. Det fungerar klart över förväntan att styra Pac-Man genom att rulla honom på Nintendo DS touch screen, spelet blir faktiskt väldigt kul enbart tack vara spelkontrollen och **frågan är om det här sättet att styra spelfiguren på inte ger ännu bättre kontroll än med en analog styrspak!** Synd bara att det är lite tjiatigt efter ett tag när banorna blir för lika varandra. Men det är som sagt ett skojigt spelkoncept som är värt att testa om du vill prova allt.



Det har hänt en del sedan det första Pac-Man-spelet dök upp på marknaden. Jag kan inte minnas hur ung jag var när jag testade spelet för första gången. Nu sitter jag återigen (betydligt äldre bör tilläggas) med ett Pac-Man-spel framför mig – och jag måste erkänna att det känns rätt bra!

Känslan är på något sätt samma. Trots att Pac-Man nu är i 3D och att mycket skiljer sig ifrån originalspelet gäller det fortfarande i Pac 'n Roll att samla gula små bollar. Dessa behöver du för att ta dig igenom portar på spelet som den onde Golvis satt upp. Den onde Golvis har gjort alla världens invånare kubformade och nu är det upp till dig att hjälpa dem.

Det är lätt att komma igång med Pac 'n Roll. Spelet är till en början väldigt lättbegripligt, men blir med tiden lite klurigare samt mer krävande. Pac 'n Roll är uppbyggt av sex världar med ett antal olika banor i. Banorna är varierande och bjuder på omväxlande hinder så som smala vägar där precisionskrävande styrning krävs eller höga hinder där mycket fart behövs för att kunna hoppa över. I Pac 'n Roll är pennan verkligen att rekommendera framför wrist strappen. Detta är dock ingen nackdel då den fungerar väldigt bra i detta spel. De övriga knapparna används ej förutom styrkorset som justerar kameravinkeln. Detta är väldigt användbart när precisionskrävande manövrar blir aktuella.

Med hjälp av skickligt arbete med pennan lär sig spelaren snabbt att med hög precision rulla runt med Pac-Man. Olika godbitar som Pac-Man

kan äta ger honom olika egenskaper som hjälper honom på vägen. Exempelvis kan han med hjälp av den tunga riddarrustningen rulla på havets botten för att kunna samla gula bollar, eller med fjäderhatten sväva längre för att kunna ta sig över exempelvis håll. Du kan även "boosta" med Pac-Man, vilket innebär att du under en kort stund ger honom lite extra fart. Detta används först och främst för att krossa de lådor med godsaker i som är utplacerade lite här och var, men även när du behöver extra fart till krävande hopp.

Den som tar sig igenom det vanliga Story Mode har både Time Trial och ytterligare ett Challenge Mode att ta sig igenom för att fullkomligt bemästra spelet. Time Trial är som vanligt till för att pressa sina egna tider eller jämföra sig med sina vänner. I Challenge Mode ställs spelaren inför olika utmaningar på varje bana. Till exempel gäller det ibland att klara banan på en viss tid eller att besegra alla fiender som finns i en viss värld. På så sätt upplevs varje bana som ny, även om den spelats både en och två gånger tidigare. Dock saknar jag personligen verkligen ett flerspelarläge. Det finns många olika spelkoncept som hade varit väldigt nöjsamma att spela trådlöst mot en vän.

SPECIALGODIS

Power Pellet: Om du äter en Power Pellet försvagar du tillfälligt spökenas kraft, och du kan äta upp dem. Skynda dig bara, du har ont om tid! Är din fiende placerad i ett fordon gäller det att först rulla in i fordonet så att spöket ramlar ut för att kunna äta upp vederbörande.

Knight Chocolate: Förutom en cool rustning får Pac-Man betydligt mer användbara egenskaper när han äter Knight Chocolate. Dels är det nu möjligt att förstöra lådor gjorda av metall för att få tag på fler föremål. Utöver detta går det nu även att rulla under vatten på grund av tyngden.

Wing Chocolate: Äter du denna blir du lätt och snabb. Du kan även sväva en bit i luften. Detta kan vara användbart när Pac-Man skall upp på höga höjder eller behöver vara snabbare.

Pac Chocolate: Denna godbit förvandlar dig tillbaka till en Pac-Man med de vanliga egenskaperna.



Power Pellet

Knight Chocolate

Wing Chocolate

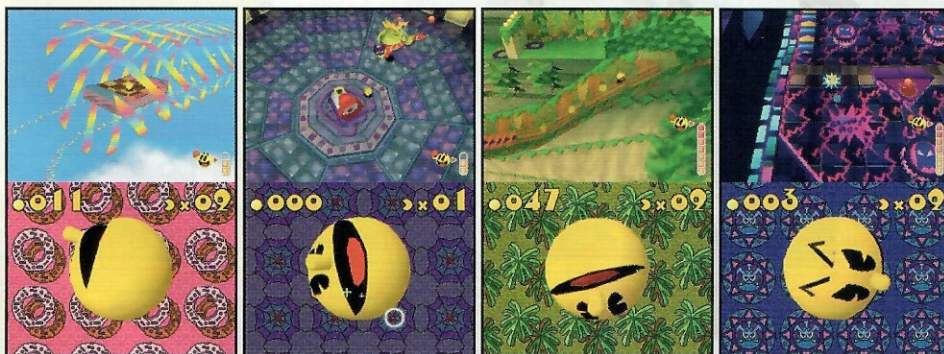
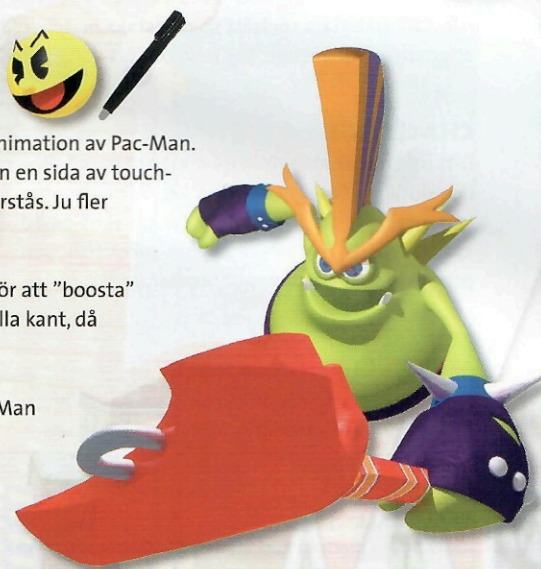
Pac Chocolate

RULLA PAC-MAN MED DITT FINGER:

Hela nedre skärmen på enheten är egentligen en animation av Pac-Man. För att styra honom drar du helt enkelt pennan ifrån en sida av touchskärmen till den andra, i den riktning du vill rulla förstås. Ju fler penndrag, desto snabbare rullar Pac-Man.

Längst ut i kanten av skärmen finns en tunn linje. För att "boosta" gäller det att dra pennan hela vägen ut till denna lilla kant, då får Pac-Man en massa extra fart.

I vissa delar av spelet krävs det att få stopp på Pac-Man snabbt, speciellt när du hoppar mellan plattformar. För att göra detta lyfter du snabbt pennan för att sedan sätta ner den och hålla kvar pennspetsen. På detta sätt stannar Pac-Man upp helt.



BETYG

7 GRAFIK
Pac 'n Roll bjuder på härliga färger och sköna detaljer, speciellt Pac-Man är snyggt animerad. Dessutom är skärmuppdateringen hög vilket leder till väldigt bra flyt i spelet.

6 LJUD
Stundtals rolig musik och sköna ljud-effekter. Låg variation bidrar dock till att spelaren ganska snabbt kan tröttna på de vanliga ljuden som ideligen återkommer under spelets gång.

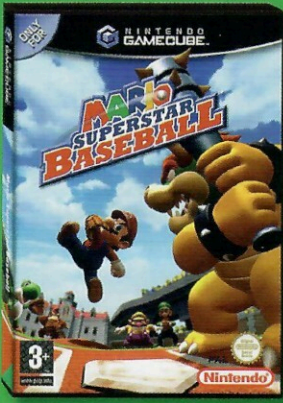
8 SPELKONTROLL
Efter ett tags spelande lär sig spelaren snabbt att med en väldig precision styra Pac-Man. Det går egentligen inte att göra så mycket annat än att rulla runt, men detta går smärtfritt och med otroligt bra känsla.

7 UTMANING
Låg instegströskel som mynnar ut i ett spel där även den mest rutinerade spelaren kan ha svårigheter. För att klara spelet till hundra procent krävs en betydande insats. Dock är avsaknaden av ett multiplayer-läge klart märkbar.

7 SPELDESIGN
Inget revolutionerande bortsett från den nyskapande styrningen, men dock ett spel som förmedlar spelglädje och som tåls att plockas fram titt som tätt.

TOTALT
Pac 'n Roll är ett otroligt underhållande spel som verkligen bör testas om spelidén tilltalar en. Rolg grafik, härlig spelkänsla samt en underbar spelkontroll gör spelet väldigt bra. Dock frågar vi utvecklarerna: Var är flerspelarläget?





**F
A
K
T
A**

Titel: Mario Superstar Baseball
Spelsystem: Nintendo GameCube
Speltyp: Sport
Utvecklare: Namco
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgrän: Från 3 år
Antal spelare: 1-4 samtidigt
Kompatibla tillbehör: Nintendo GameCube Memory Card (10 Block)
Sverigepremiär: 11 november 2005

Mario är obesegrad i go-kart, golf och tennis, so far. Men nu har han en tuff uppgift framför sig – att övertyga Sverige om att baseball är en rolig sport.



Baseball är en av de största sporterna i både Japan och USA, så att Nintendo ger ut ett baseballspel med Mario där är inga konstigheter. Och nu har till slut Nintendo of Europe beslutat att lansera Mario Superstar Baseball på vår fotbollstokiga kontinent också. Vilket så klart är kul för oss som vill testa alla spel som Mario är med i, och dessutom få chansen att prova en ny tv-spelssport.

Du vet hur man spelar brännboll och då är

du nästan hemma på baseballreglerna också. Det handlar om att slå bollen så långt och så hårt det bara går och sedan lägga benen på ryggen och förhoppningsvis springa hela vägen hem till basen. Baseball är lite mer avancerat än brännboll och här krävs det dessutom slug taktik och en del tur för att vinna. Och så ska vi inte glömma att det här är ett sportspel med Mario, så det lönar sig med fula knep.

RECENSIONER

8 KIM WEINEFELT
Jag kunde inte baseballreglerna innan Mario Superstar Baseball, så Daniel fick agera coach när vi testade spelet. Nu när jag vet grunderna så blir det mycket roligare att spela, även om baseball i sig är en ganska statisk sport. Men **när Mario och kompani spelar blir det aldrig statiskt.**

8 DANIEL PERSSON
Som gammal baseball-räv har väntan på att den amerikanska nationalsporten skall flytta in till kuben varit alldeles för lång. När den nu äntligen är slut, är det därför med stort nöje man kan konstatera att **Nintendo-vännerna hanterat denna transatlantiska brännbollsvariant mer än väl.** Mario Baseball är nämligen precis vad man förväntar sig att det skall vara – roligt, lättspelat och variationsrikt. Trots alla innovativa finesser är det ändå en gammal hederlig träningsmatch som är spelets stora behållning. Här blandas klassiskt baseball-lirande med förbluffande element som bara tycks vara möjliga i Nintendos värld. Mario Baseball är en riktig fullträff; kanske ingen home-run, men väldigt nära.

SÅ HÄR SPELAR DU BASEBALL PÅ MARIOS SÄTT

Förutom självklara spelsätt som enstaka matcher för 1-2 spelare och träningsmöjligheter finns de udda alternativen Challenge, Toy Field och ett gäng galna minispel i Mario Superstar Baseball.

CHALLENGE

Ditt mål här är att samla ihop ett bra baseballag och slutligen besegra Bowsers lag. Spelet är uppbyggt som ett litet äventyr där du går runt på en karta och spelar minispel, köper saker i shopen och spela småmatcher mot Bowser Jr.

TOY FIELD

Det här är kanske så långt ifrån seriös baseball som det går att komma. Här vinner den som har samlat flest mynt, och mynt får man genom att slå, kasta och fånga bollen på rätt sätt. Ta också hjälp av slumpgeneratoren för att få fler chanser. Fyra mänskliga spelare kan tävla mot varandra.

MINISPEL

Så här har aldrig någon spelat baseball tidigare. Minispelen kan spelas av upp till fyra personer!

BOB-OMB DERBY

Det enda som gäller här är att slå home-runs, och att slå dem så långt som möjligt. Ladda upp slaget ordentligt innan du klipper till.

WALL BALL

Kasta bollen precis så hårt att den slår sönder väggarna som står i vägen, men missar Bowsers vägg.

CHAIN CHOMP SPRINT

Spring från bas till bas och samla in så många juveler du kan medan Chain Chomp sover. Om du rör dig det minsta när han är vaken förlorar du en del juveler.

PIRANHA PANIC

Smacka till pirayablommorna med ägg i samma färg. Träffar du en blomma med ett ägg i fel färg får du en eldboll tillbaka som "tack".

BARREL BATTER

Slå bollen på tunnorna och förstör så många som möjligt. Försök rada upp tunnorna i samma färger så får du bort fler i ett slag.



Bob-omb Derby



Wall Ball



Chain Chomp Sprint



Piranha Panic



Barrel Batter

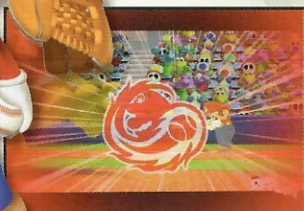
MARIO SUPERSTAR BASEBALL



HELA NINTENDO-FAMILJEN

Kända Nintendo-figurer ställer alltid upp i Marios olika sportspel, men aldrig tidigare har så många varit med som i Mario Superstar Baseball. Det finns över 50 olika figurer på plats, vilket betyder att det inte bara är kändisarna utan även en del bifigurer som är med.

En kul detalj är att figurerna spelar mer eller mindre bra beroende på vilka andra figurer som är med i samma lag. Luigi fungerar till exempel inte så bra tillsammans med Boo (spöket från Luigi's Mansion, hehe) men Peach och Toad samt Yoshi och Baby Mario är bra ihop.



MARIO

Allroundspelaren, som vanligt. Har inga problem att kasta sina eldbollar på baseballarenan.



LUIGI

Fortfarande en mästare på att hoppa, men något svag i svingandet.



DAISY

En balanserad baseballtjej som är teknisk men lite långsam på att springa.



BIRDO

Precis som i Super Mario Bros. 2 fungerar Birdo bra ihop med Shyguys.



PEACH

Prinsessan är svag men teknisk och bra ute på banan.



WALUIGI

En mästare på att kasta luriga bollar. En av hans specialiteter är "Liar Ball".



YOSHI

Han är snabbast av alla och kan kasta ägg-bollar. En farlig kombination.



DIDDY KONG

Av någon anledning fungerar Diddy bra ihop med en Goomba.



DONKEY KONG

DK är en kraftfull spelare som slår hårt, men han rör sig lite klumpigt på planen.



WARIO

Wario är balanserad, i alla fall för att vara en spelare i kraftklassen.



BOWSER

Slår och kastar bollen löjligt hårt, men det behövs eftersom han knappt kan röra sig på banan.



BOWSER JR

Både Bowser Jr. och hans Killer Jr. Ball är onda och svåra att handskas med.

BETYG



GRAFIK

Nintendo-känslan går inte att ta miste på, de skarpa färgerna och de runda figurerna är överallt på tv-skärmen. Mysigt, men inte så avancerat.



LJUD

Musiken är precis så där lagom bra att man nynnar på den när man spelar, men glömmer bort den efteråt. Fler roliga kommentarer från figurerna saknas.



SPELKONTROLL

Fungerar som ett baseballspel ska göra – det är precis lagom svårt att träffa bollen och väldigt sällsynt med home-runs.



UTMANING

Förutom att spela vanlig match finns det ett baseballäventyr att gå igenom och rekord att slå i minispelen. Inga långa säsonger med spaltmeter av statistik dock.



SPELDESIGN

En lättspelad version av riktig baseball, och som vanligt när Mario är med så är det roligare än de "seriösa" alternativen.

TOTALT

Vänta inte på att Nintendo ska göra Super Mario Brännboll, lär dig baseballreglerna och sätt igång att slå home-runs istället!




**F
A
K
T
A**

Titel: Fire Emblem: The Sacred Stones
 Spelsystem: Game Boy Advance
 Speltyp: RPG Strategy
 Utvecklare: Intelligent Systems
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgräns: Från 7 år
 Antal spelare: 1
 Kompatibla tillbehör:
 Sverigepremiär: 4 november 2005

RECESSIONER

9 **EMELIE LAGER**
 Ni som har lusläst Club Nintendo Magazine under det senaste året har säkert redan förstått hur enormt betagen jag varit av fenomenet Fire Emblem sedan den första delen i serien släpptes här i Europa, till Game Boy Advance, förra sommaren. Därför är det kanske inte så förvånande att jag nu jublar så över att äntligen få stilla min hunger efter en ny upplevelse av samma slag på mitt rosa Game Boy Advance SP. Lyckligtvis känns The Sacred Stones som klippt och skuret för en Fire Emblem-fantast som jag, med en något högre grundläggande svårighetsgrad än sin föregångare, och **en smakfull, om än väldigt försiktig, vidareutveckling av det spelkoncept som den redan har lärt mig att älska**. Nu hoppas jag bara att alla andra strategi- och fantasy-entusiaster kommer att kunna uppskatta detta på samma höga nivå – för enligt mig är The Sacred Stones inte bara en underbar hyllning till originalspelet, utan har även stora chanser att föra med sig många nya fans av serien!

9 **KIM WEINEFELT**
 Jag har fortfarande inte lyckats spela igenom hela det förra Fire Emblem-spelet. Svårighetsgraden är nästan vansinnig i slutet och det tycker jag är synd på vad som annars hade varit ett perfekt spel. The Sacred Stones är minst lika bra som det förra, hoppas slutet är lite nådigare mot mig den här gången bara... Men nu ska jag sluta låta ynkelig och istället **hylla Fire Emblem-serien, som har den absolut bästa kombinationen av strategi och rollspel** jag någonsin sprungit på. Tian är lika nära här som förra gången!

FIRE EMBLEM™

THE SACRED STONES

Så har vi européer äntligen fått chansen att återuppleva Fire Emblem-konceptets magiska fusion av strategi och rollspel på Game Boy Advance – men ännu en gång i en helt ny värld, med nya bedårande fantasy-miljöer, personligheter och dramaturgiska knorrar! Att spelsystemet dessutom har piffats upp och rationaliserats på ett flertal välkomna sätt sedan sist, känns mest som en trevlig bonus i det allmänt ljuva återseendet av denna spelserie.



Intrigerna på kontinenten Magi Varl blommar ut då ledaren för ett av dess största kungadömen, Grado-imperiet, plötsligen börjar attackera sina grannländer helt oprovocerat, genom att postera ut ett gäng nya mystiska figurer i varsin ände av världen, med rätt att utrota allt motstånd, och återkalla de ondskefulla demoner som för länge sedan portats från de mänskliga boningsplatserna med hjälp av fem magiska stenar – en för varje kungarike.

Ett av de riken som blir först att falla i spillror och förlora sina härskare är det praktfulla Renais, vars ene potentielle tronföljare, prins Ephraim, för tillfället befinner sig långt bortom fiendens gränser i ett försök att hejda den växande oordningen tillsammans med sina närmaste riddarkumpaner. Detta får förstas oron att explodera i hjärtat på hans pacifistiska syster Eirika, som därför mitt i dramat bestämmer sig för att ta med sig sin faders sista krigsexperter ut på en egen räddningsexpedition, i sökandet efter sin käre broder och svaret på vad det är som håller på att hända med den idylliska värld som hon vuxit upp i. Kanske kan hon finna dem med hjälp av de fem ovan nämnda magiska stenarna, och de nya vänner som hon och hennes bror skaffar sig under sina parallella äventyr?

Spelets stridssystem är i stort sett identiskt med det i föregångaren till Game Boy Advance, vilket

naturligtvis känns skönt för den som redan blivit en mästare på att hantera dess strategiska regelverk – men även nya spelare borde ha mycket lätt att ta till sig detta spelupplägg, eftersom det nu förklaras med om möjligt ännu större precision än tidigare, i jämn takt med utmaningens upptrappning.

De "enheter" som spelaren styr över på spelets otaliga separata stridskartor i inom- och utomhusmiljöer av alla de slag, är fortfarande helt unika individer som utvecklas i takt med att de samlar erfarenhetspoäng i strid, då spelaren låter dem visa upp sina färdigheter med de vapen eller magier som deras klasstillhörighet låter dem använda. Om de skulle förlora all sin hälsopoäng innan en magiker eller något läkande föremål hunnit hela dem, kan de aldrig vara med och slåss igen – och det vill man ju inte gärna vara med om, efter att ha läst deras bakgrund och framtidsdrömmar i spelets otroligt skönlitterära dialog och berättartext!

Även enheternas svärd, yxor, lansar och magiska artefakter, vilka alla ingår i en cirkel av krafter som tar ut varandra på ett eller annat sätt, upphör som vanligt att existera då de brukats till en viss grad.

Några fina uppdateringar av stridssystemet och äventyrandet har emellertid implementerats i upplägget av detta spel, där de känns som allra mest passande och självklara. Om dessa, liksom några av de nu tillgängliga karaktärstyperna, kan ni läsa på nästa sida!

EN MYRIAD AV NYA, SPÄNNANDE ANSIKTEN

I den enormt fascinerande story som förs fram med stora mängder text mellan de mycket mer action- och strategiladdade uppdragen i spelet, presenteras dess karaktärs-galleri i ett rikt och stadigt flöde, precis som i dess föregångare. Ett annat fenomen som känns igen därifrån är att det kanske roligaste, men också mest utmanande, sättet att få med sig nya karaktärer på är att ta kontakt med dem på slagfältet, via muntlig konversation mellan dem och en noga utvald person i det gäng slagskämpar som du har med dig. Därefter är det delvis upp till spelaren att lista ut vilka olika karaktärer som slåss bäst då de är utplacerade nära varandra på fältet, och vars personliga band kan stärkas av ytterligare små pratstunder under stridernas gång. Nedan följer en presentation av några extra starkt lysande stjärnor i den nya rollbesättningen.

EIRIKA

Klass: Lord

En snabb och skicklig svärdskonstnärinna som lärt sig allt hon kan om krigsföring och självförsvar av sin älskade bror, men utan att någonsin längta efter att använda sig av dem, förrän hon blir tvungen att göra det för just hans skull!

SETH

Klass: Paladin

Denne stilige ryttare och förste beskyddare av Eirika tycks alltid ha lika stor tur i strid, och kan dräpa nästan vilken fiende som helst med ett eller två slag, vare sig han håller ett trubbigt svärd eller en sylvass lans i sin hand!



EPHRAIM

Klass: Lord

Eirikas tjujsige bror är minst lika duktig med sina spjut som hon är med sina svärd, och eftersom han, precis som sin syster, är en av spelets två främsta nyckelkaraktärer, är det i de uppdrag där han är huvudpersonen oerhört viktigt att hela tiden hålla honom vid liv – annars blir det Game Over!



L'ARACHEL

Klass: Troubadour

Denna bedårande adelsdam dyker upp för att blända spelaren med sin förtjusande uppenbarelse och viljestarka personlighet mycket tidigt i spelet, men får inte chansen att visa upp sina färdigheter i stavslagsmål förrän ett tiotal kapitel längre fram.

NYTT UPPGRADERINGSSYSTEM

Till skillnad från i det första Fire Emblem-spelet till Game Boy Advance har de flesta karaktärer i The Sacred Stones inte bara en enda, utan två nya klasser att välja mellan då de når Level 10 och därmed är redo att "utvecklas" med hjälp av speciella magiska relikier. En "cavalier" kan nu uppgraderas till antingen "great knight" eller "paladin", medan en "shaman" kan uppgraderas till antingen "druid" eller "summoner" och en "archer" till antingen "ranger" eller "sniper".

SMARTARE FÖRVARING AV FÖREMÅL OCH VAPEN

Nu behöver man inte längre ha med sig något tält för förvaring av överflödigt utrustning på stridskartan för att inte bli tvungen att slänga de prylar som de stridande enheterna inte har plats för i sina privata packningar, utan de skickas automatiskt till uppdragets nyckelkaraktär, var på stridskartan hon eller han än befinner sig!

STÖRRE FRIHET OCH KONTROLL I UTFORSKANDET AV VÄRLDSKARTAN

Möjligheten att återvända till tidigare besökta punkter på världskartan, för att shoppa eller uträtta andra viktiga ärenden, är en mycket angenäm nyhet i Fire Emblem: The Sacred Stones. Dessvärre är det sällan som dessa återbesök ger spelkaraktärerna några möjligheter att samla nya erfarenhetspoäng, så det gäller fortfarande att fördela "arbetet" mellan dem så jämt som möjligt under varje nytt uppdrag – om man inte vill bli stående med ett gäng relativt otränade enheter och två eller tre överkvalificerade favoritkaraktärer när uppdragets svårighetsgrad plötsligen accelererar till oanade höjder lite längre fram i spelet!

BETYG

9 GRAFIK

Det finns knappt ord för att beskriva vissa av denna spelseries karaktärs skönhet... För att inte tala om den stämning som mellansekvensernas bakgrunds-typer och stridernas smaskiga animationer skapar! Ännu ett Eldorado av förstklassig bildkonst, med andra ord!

8 LJUD

En alldeles, alldeles underbar ljudbild, som vanligt – speciellt om man har ett par riktigt bra hörlurar inkopplade! Dessutom känns väldigt många fina ljudeffekter och musiksnuttar igen från föregångaren – gott och ont.

10 SPELKONTROLL

Lika problemfri som i både det första Fire Emblem-spelet till Game Boy Advance och syskonserien Advance Wars. Ja, Intelligent Systems kan verkligen det här med lättillgänglig strategi!

9 UTMANING

Med över 30 spelbara karaktärer att utveckla till fulländning, ungefär lika många uppdrag att klara av och superb undervisning för alla nybörjare, rymmer detta omfattande och engagerande strategiäventyr någonting att bita och njuta av för så väl nya som gamla Fire Emblem-fantaster!

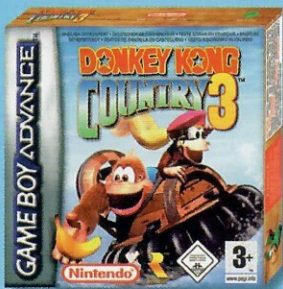
8 SPELDESIGN

Om det första spelets styrka låg i att det hade ett nytt fängslande koncept, ligger uppföljarens i den igenkänning som den framkallar hos spelseriens fans och den tillfredsställelse som dess förfinade version av den välkända speldesignen framkallar i allmänhet!

TOTALT

The Sacred Stones erbjuder spelaren i princip samma underbara upplevelse som föregångaren, fast bättre! Den som är ute efter okomplicerad action bör dock ha i åtanke att denna spelserie bärs upp av en enorm verbal kraft, och ger sina spelare en hel del text att bläddra sig igenom.

Ett hett tips till alla som är nyfikna på vad Fire Emblem-serien handlar om, och som har tillgång till Internet, är att besöka spelens enormt välgjorda amerikanska hemsida, på adress <http://fireemblem.gameboy.com/>


**F
A
K
T
A**

Titel: Donkey Kong Country 3
 Spelsystem: Game Boy Advance
 Speltyp: Action
 Utvecklare: Rare
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgrän: Från 3 år
 Antal spelare: 1-2
 Kompatibla tillbehör: Game Boy Advance Game Link Cable
 Sverigepremiär: 4 november 2005

RECENSIONER

7 KAI WEINEFELT
 Donkey Kong Country 3 har tappat i hastighet, det har inte samma snabba flyt i bandesignen som det första DKC. Istället har Rare tagit ordet "samla" till en ny nivå och tvingar mig att leta och samla bananrelaterade föremål tills jag kräks upp allting och slutar spela. Att det här sedan också till största delen är ett gammalt spel gör att jag knappast kommer slita mig från varken Advance Wars Dual Strike eller Meteos. Trots dessa klagomål kan jag ändå inte säga att Donkey Kong Country 3 är ett dåligt spel, tvärtom, det är bra och välgjort med fungerande spelkontroll och en hel drös av personliga och roliga figurer, något som jag värdesätter mycket i varje spel. **Men jag tycker fortfarande, precis som för nio år sedan, att det första DKC-spelet är det bästa, följt av tvåan och sist trean.** För mig krävs det mer än "bra" för att jag ska slita mig från mina favoritspel.

8 KIM WEINEFELT
 Min käre bror är bra på att spela apa, och efter att ha läst hans DKC3-recension kan jag bara konstatera att han ibland tänker som en sådan också. Det tredje spelet i serien är inte alls svagast, **tvärtom är det bättre än och nästan lika klassiskt som det första Donkey Kong Country.** Kiddy är en av mina Kong-favoriter och Bröderna Björn har lika mycket humor som Rare hade på den tiden. Hoppas att det aldrig görs fler Donkey Kong Country-spel, för den här serien förtjänar att avsluta på topp. Och det gör den här.

DONKEY KONG COUNTRY 3



Sedan Nintendo sålde sina andelar av Rare har det brittiska företaget ändå hunnit med hela sju spel till Game Boy Advance. Deras senaste produkt är Donkey Kong Country 3, en nio år gammal SNES-konvertering med en ny samling fruktade minispel...

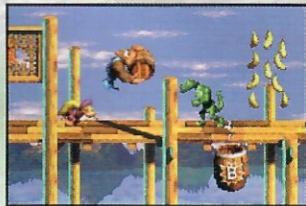
DET FINNS EN APA INOM OSS ALLA

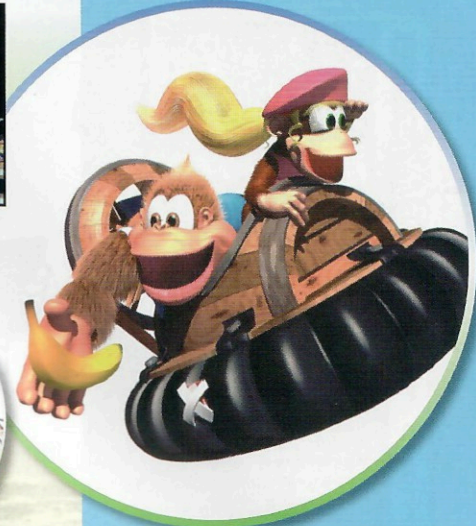
Donkey Kong Country-serien är helt vanliga actionspel med en hel del äventyrsinslag. Man tar sig igenom banorna från a-ö och hoppar på fienderna i gammal god Mario-stil medan man samlar föremål. Det som gör att DKC-serien sticker ut sitt håriga nylle från den oborstade massan är dels att spelen är välgjorda och dels att man får lite apkänsla när man kastar tunnor och samlar bananer. Figurerna är väldigt roligt designade och det är lätt och skaffa sig åsikter om Crankys fula och sura beteende eller om Kiddys ovetande om sin egen klumpighet.

I denna tredje del är det mer äventyrande och mer föremålssamlande än i ettan och tvåan. Diddy Kong har fått lämna plats åt Kiddy Kong, en förvuxen bebis med samma tyngd som Donkey Kong. Om det beror på muskler som i Donkeys fall eller ren fetma förtäljer inte historien. Vad det än är kan Kiddy använda sin tyngd i strider och för att krossa golv och hitta nya vägar. Följande låter otroligt, men vår lille runde vän kan till och med studsa på vattnet om han får upp farten! Tillsammans med Dixie Kong, vars specialegenskap fortfarande är att använda hästsvansen som en propeller, ska Kiddy ut på äventyr för att leta efter de två aporna som blivit kidnappade den här gången: Donkey och Diddy. Som vanligt är det kremlingar som ligger bakom illdåden, men vem deras ledare är nu är oklart...


LITE FÄRSK FRUKT BLAND ALLA ÖVERMOGNA BANANER

Det här är inte bara en ren konvertering av SNES-spelet, Rare har precis som tidigare lagt till nya minispel, där du bland annat får prova på båtjakt med Funky. Mer intressant än de nya minispelen är den helt nya världen som kallas för Pacifica och är så hemlig att inte ens vi vet vad som döljer sig där. Med hjälp av endast en spelkassett kan två personer turas om att spela.





DJURVÄNNERNA

Ellie: Elefanten Ellie kan hantera vatten som ingen annan. Sug upp det i snabeln och spruta ut det på fulingarna. Ellie kan också bära tunnor precis som medlemmarna i familjen Kong men hon är väldigt rädd för råttor. Ser Ellie en råttta på alltför nära håll kommer hon fly sin kos omedelbart och du får börja om en bit.

Squitter: Nät kan användas som plattformar att hoppa och gå på, och spindeln Squitter vet hur man spinner dem. Självklart finns inte Squitter tillgänglig på alla banor men på de han finns kan han även attackera ruttna reptiler med nätprojektiler.

Squawks: Papegojor brukar ha färgglada fjäderdräkter och Squawks är inget undantag. Squawks finns i två olika versioner, en grön och en lila, men ingen av dem är vingklippta så det är bara att flaxa så gott det går. Den gröna Squawks kan spotta ägg och den lila kan lyfta upp och hålla i tunnor med klorna. Prata kan ingen av dem göra och det ska man nog bara vara tacksam för.

Enguarde: Den här svärdfisken är den enda djurkom-pisen som har varit spelbar i alla tre Donkey Kong Country-spel, en riktig klassiker med andra ord. Enguarde har precis samma attacker och rörelser som förut, antingen kan han spetsa undervattens-faror med sin svärdslänkande nos eller så laddar han upp energi och kör en vansinnesattack rakt framåt i hög hastighet.

Parry: Parry flyger parallellt ovanför Kiddy och Dixie och kan samla på sig föremål som annars inte är möjliga att nå. Träffas Parry av en fiende är det omedelbart över för hans del, om inte fienden råkar vara en Booty Bird. Som namnet antyder finns det skatter att inkassera från den feta fågeln.

Squitter



Ellie (under Kiddy)



Squawks



Enguarde

BETYG



GRAFIK

Inte lika bra upplösning och skärpa som i SNES-versionen, men ändå otroligt snyggt för att vara Game Boy Advance.



LJUD

Låten på spelets första bana kan vi fortfarande nynna utantill men resten av musiken, med undantag för den hos bröderna Björn, håller inte riktigt samma höga klass som i de två första DKC-spelen.



SPELKONTROLL

Lika snabb som Dixie och betydligt mer pålitlig än Kiddy.



UTMANING

Spelet är lagom stort och svårighetsgraden är lagom avvägd. Vissa grottbanor är dock lite väl långa och dryga.

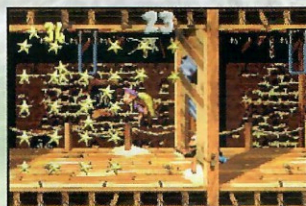


SPELDESIGN

Roliga och väldesignade banor men vi lite äldre spelare har sett det mesta förr. Hela det här gamla konceptet som har funnits sedan Super Mario Bros. börjar kännas lite föråldrat och uttjat och kan förhoppningsvis få ett lyft med The New Super Mario Bros. till Nintendo DS.

TOTALT

Det är det här Rare är bäst på idag, konverteringar av sina forna storspel. Ett kul actionspel med många äventyrsinslag och massor av personlighet.





**F
A
K
T
A**

Titel: Dr. Mario & Puzzle League
 Spelsystem: Game Boy Advance
 Speltyp: Pussel
 Utvecklare: Intelligent Systems
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgräns: Från 3 år
 Antal spelare: 1-2
 Kompatibla tillbehör: Game Boy Advance Game Link
 Sverigepremiär: 4 november 2005

RECENSIONER

8 KIM WEINEFELT
 Dr. Mario är ett kul pusselspel, men precis som med Tetris så kommer man till en gräns där det inte går att utveckla sitt spel längre. **Puzzle League däremot – ojoj... Efter ett antal timmar med Pokémon Puzzle League till N64:an har jag insett att det här är världens bästa pusselspel och jag blir fortfarande bättre på det, trots att jag har tränat i cirka fem år. Anledningen till betyget åtta är att det redan finns hur många versioner som helst av de här spelen, och att Nintendo kunde ha klämt in lite fler nyheter.**

9 KAI WEINEFELT
 Till att börja med vill jag spräcka en myt, Tetris är inte det bästa pusselspelet genom tiderna, snarare det mest klassiska. Kronan bärs istället av Tetris Attack som utkom i en ny skepnad som Pokémon Puzzle League till Nintendo 64. Det spelet är mitt favoritpusselspel och eftersom den här kassetten innehåller det konceptet i en ny version skulle det lätt räcka för ett högt betyg. Nu finns också Dr. Mario på samma kassett, och även om det inte är i närheten av Puzzle League så gör det inte helheten sämre. **Det som gör Puzzle League så fantastiskt är att det är lätt att förstå grunderna, men ändå kan du som spelare utvecklas nästan hur länge som helst.** Precis som Super Smash Bros. Melee alltså. Meteos är även det ett grymt roligt pusselspel, men inte ens Masahiro Sakurais senaste verk kommer upp i samma liga som Puzzle League. Om du inte har spelat det här spelet förut rekommenderar jag därför Dr. Mario & Puzzle League framför Meteos.



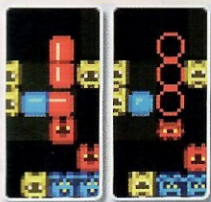
Hur låter det med Nintendos genom tiderna bästa pusselspel i en och samma kassett? Det låter precis som Dr. Mario och Puzzle League.

DR. MARIO™

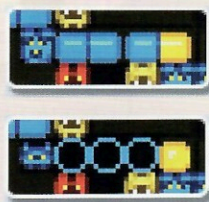
DR. MARIO

I samma veva som Tetris blev världsberömt ville Nintendo göra sitt eget pusselspel och resultatet blev Dr. Mario – en spelserie som har givits ut till alla av Nintendos kända spelmaskiner sedan NES (alla spel har dock inte släppts i Sverige).

I flaskan ligger elaka virus som Dr. Mario måste ta kål på. Virusen finns i tre olika typer – färgerna röd, blå och gul. Doktorn kastar hela tiden ner piller i flaskan och det gäller för dig att flytta och snurra dem så du får ihop minst fyra piller och virus i samma färger vågrätt eller lodrätt. Lyckas du med det försvinner både pillren och virusen i den raden. Blir flaskan överfull av piller är det kört.



En lodrät rad med fyra röda piller och/eller virus.



En vågrät rad med fyra blå piller och/eller virus.



Ett exempel på en kedjereaktion, där en serie med eliminerade virus ger upphov till en annan.



Gör kombinationer genom att förstöra fler rader av virus och piller samtidigt.



Svårighetsgraden sätter du själv genom att bestämma hur många virus du vill starta med i flaskan, och hur snabbt Mario ska kasta pillren.



I spelsättet Flash ska du koncentrera dig på de lysande virusen – bort med dem så är nivån avklarad.

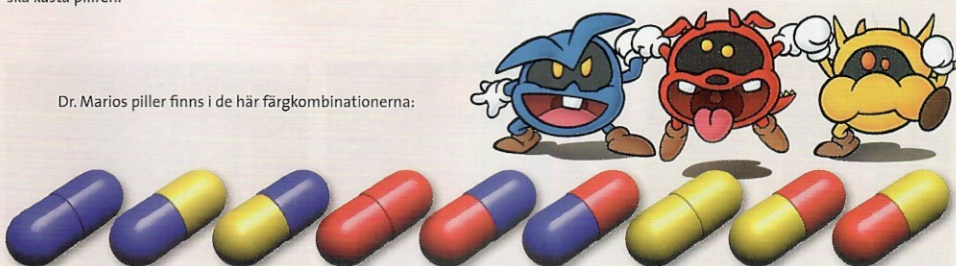


Koppla ihop dig med en kompis så kan ni spela mot varandra om vem som är den bästa doktorn i huset.



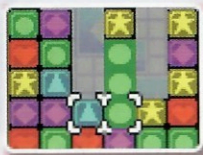
Du kan också spela mot en datorstyrd motståndare, om vem som kan eliminera alla virus i flaskan först.

Dr. Marios piller finns i de här färgkombinationerna:



PUZZLE LEAGUE

Puzzle League är skapat av Nintendos utvecklings-team Intelligent Systems, som bland annat ligger bakom Advance Wars-, Fire Emblem- och Paper Mario-spelen.



Efter att du bytt plats på de här blå och gröna blocken hamnar tre gröna i en lodrät rad...



...och försvinner från spelplanen.



Du kan också flytta block i sidled...



... genom att byta plats med ett block och en tom ruta.



KOMBINATIONER

När du byter plats på det här gröna och röda blocket...

... blir det en rad med fyra röda och en rad med fem gröna block som gör att nio block försvinner på en gång i en kombination.



KEDJEREAKTIONER

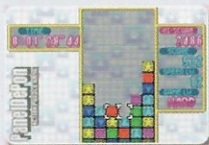
När de här tre blå blocken försvinner ramlar det röda blocket ovanpå ner...

... och bildar en vågrät rad med tre röda block...



... som i sin tur försvinner i en kedjereaktion.

I de flesta pusselspelen ramlar blocken ner från ovan, men i Puzzle League byggs de på underifrån istället. Med hjälp av en markör kan du få två block som ligger vågrätt bredvid varandra att byta plats. Målet är att få tre eller fler block att hamna i en vågrätt eller lodrätt rad, då försvinner de och eventuella block som ligger ovanpå ramlar ner. Om stapeln med block når toppen av skärmen är det Game Over.



Försök att spela så länge du kan och samla så många poäng som möjligt innan blocken når toppen.



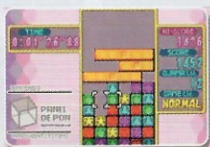
Spela mot datorstyrt motstånd och försök skicka över skräpplock till dess sida genom att göra kedjor och kombinationer.



I det här spelsättet har du bara ett par minuter på dig att samla ihop så många poäng som möjligt.



Spelar du "line" måste du rensa bort alla block ovanför en linje för att klara nivån.



Du kan också spela en typ av spel där det rasar in skräpplock på spelplanen med jämna mellanrum.



Du bjuds också på ett spelsätt där du måste ta bort alla block på skärmen inom ett visst antal drag. Kan du lösa pusslet på bilden i tre drag?



Allra roligast är det att spela Puzzle League mot en kompis, så ni kan ösa över skräpplock till varandra!



BETYG

7 GRAFIK
Utseendet på pillren och blocken har inte ändrats så mycket de senaste 15 åren, men man ser ju fortfarande klart och tydligt vad som händer.

7 LJUD
Lagom trevlig pusselspelsmusik. Vår klara favorit är Fever-musiken (som remixats i Super Smash Bros. Melee) från Dr. Mario.

10 SPELKONTROLL
Så bra spelkontroll som det behövs. Varken mer eller mindre.

9 UTMANING
Två bra spel i ett är ju alltid trevligt, och det räcker så klart dubbelt så lång tid. Du kan utmana en kompis i båda spelen också.

9 SPELDESIGN
En väldigt personlig bedömning, men båda recensenterna är eniga om att Dr. Mario är "bra" och Puzzle League "världsbäst".

TOTALT
Nintendos bästa (Puzzle League) och näst bästa (Dr. Mario) pusselspel på samma ställe!



Interview



Hideki Konno är en upptagen man. Han är inte bara ansvarig för produktionen av det efterlängtrade Mario Kart DS (kommer till Sverige den 25 november), han är också hjärnan bakom succén nintendogs.

Oavsett om det handlar om kul på fyra hjul eller fyrbenta vänner så är det Konno som har sista ordet. Han var regissör för både originalet Super Mario Kart och Mario Kart 64, och övervakade Mario Kart: Super Circuit till GBA. Numera arbetar han hos EAD, Nintendos team "Entertainment Analysis and Development", där han finjusterar det sista på Mario Kart DS.

Genom hans tolk har vi fått reda på hur arbetet går med det fantastiska Mario Kart DS.

Intervju av Nintendo of Europe

Nintendo of Europe: Tidigare Mario Kart-spel har haft en gimmick, som till exempel två figurer på varje go-kart i Double Dash!! Vad har Mario Kart DS för gimmick?

Hideki Konno: Den här gången går vi tillbaka till rötterna, med endast en spelare per go-kart. Men vi tar vara på Nintendo DS trådlösa kommunikationsmöjligheter, så den här gången kan upp till åtta personer spela trådlöst mot varandra samtidigt.

Vi ville att flerspelarläget skulle gå att spela av fler personer samtidigt än någonsin



"Om du äger ett Nintendo DS och Mario Kart DS så kan du spela mot vem som helst över hela världen."

tidigare, och att det skulle gå lätt och snabbt att sätta igång ett race.

En annan mycket viktig faktor är att vi kommer att göra Mario Kart DS Wi-Fi-kompatibelt. Men andra ord: om du äger ett Nintendo DS och Mario Kart DS så kan du spela mot vem som helst över hela världen.

NoE: Hur drar spelet nytta av Nintendo DS specialfunktioner?

HK: Vi kommer att lägga in många DS-unika saker men tyvärr kan jag inte dela med mig av detta just nu. Men en av idéerna som vi inte har berättat öppet om ännu är att vi använder de dubbla skärmarna.

Ett exempel på en sak som är ny för Nintendo DS-versionen är bläckfiskkaraktären (Gooper Blooper) från Super Mario Sunshine. Eftersom det är en bläckfisk kan den spotta ut bläck och om du är offret kan du inte se den övre skärmen eftersom den är full med bläck under ett tag. Men på den undre skärmen har du kartan så du vet fortfarande var du och de andra är någonstans.

NoE: Vad kan du berätta om banorna i spelet? Vi hörde att det ska vara en mix mellan klassiska och nya banor.

HK: Vi letade upp 16 av de bästa banorna som folk verkligen gillade att spela på i de gamla spelen, och gjorde om dessa banor till Nintendo DS-versionen. Jag tror att spelare som brukade spela på de banorna kommer att få en ordentlig nostalgisk känsla.

Vi har också lagt till 16 nya banor, och eftersom Nintendo DS har så pass mycket kapacitet kan vi skapa uppförs- och nedförsbackar, och några nya saker.

NoE: Kan du berätta om några av de nya "sakerna"?

HK: Det finns en bana där du faktiskt kör genom ett enormt flipperspel med bumbrar och flipprar. Stora järnkulor rullar genom banan och du måste vara väldigt försiktig så du inte träffas av dem.

NoE: Och kan vi se fram emot någonting speciellt i single player mode?

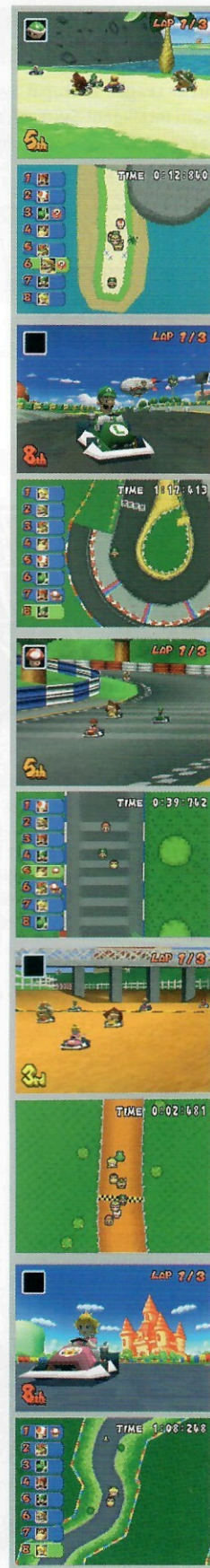
HK: Ett av våra första mål med Mario Kart DS var att förbättra ensamspelet. Innan hade vi bara Grand Prix-racing och Time Trial men den här gången har vi gjort några ändringar så att du till och med i en versus-match kan spela ensam, då datorn blir motståndare. Och även i Battle Mode kan datorn bli din motståndare så att du kan spela ensam.

NoE: Sista frågan: Är det något du vill säga till dem som läser det här?

HK: Nu har vi hunnit göra flera olika spel i Mario Kart-serien och jag vill verkligen inte att någon ska säga: "Äh, det har gjorts för många Mario Kart-spel genom åren. Jag behöver inga fler."

När vi gör ett nytt Mario Kart-spel försöker vi alltid göra något speciellt – någonting nytt och något som saknar motstycke. Den här gången har vi verkligen utmanat oss själva så att DS-versionen ska bli någonting som är helt unikt. Så jag hoppas att ni kommer att spela och tycka om det!

NoE: Tack så väldigt mycket för er tid, Konno!



Nintendo Wi-Fi Connection

Den 25 november går en dröm i uppfyllelse. Från och med den dagen går Nintendo DS online i Sverige och då kan du för första gången spela Mario Kart mot spelare över hela världen!



SVAREN PÅ FRÅGORN FÖRST:

Vad är Nintendo Wi-Fi Connection?

En service som gör att du kan ansluta ditt Nintendo DS till trådlöst bredband och spela mot andra Nintendo DS-ägare som också är anslutna.

Vad behöver jag göra om jag redan har trådlöst bredband hemma?

I så fall är det bara att fylla i inställningarna på Nintendo DS och därefter är du igång.

Men jag har ju bara vanligt bredband hemma?

Då behöver du tillbehöret Nintendo Wi-Fi USB Connector, som går att köpa samma dag som Mario Kart DS lanseras, alltså den 25 november. Den här adaptorn kopplar du in till din bredbandsanslutna dator och efter att du har installerat mjukvaran som följer med är du igång efter en knapptryckning på Nintendo DS.

Om jag inte har bredband alls hemma då?

Då kan du spela Nintendo DS via hot-spots som finns på olika platser runt om i världen. En hot-spot är ett område som täcks av trådlöst bredband, och som du alltså kan surfa ifrån. Vi kommer även att ställa ut Nintendos Connection Access Points i vissa spelbutiker, som du kan ansluta ditt Nintendo DS till.

Vad kostar kalaset?

Nintendo tar inte ut en krona i avgift när du spelar med deras Wi-Fi-service. Det som tillkommer är din bredbands-kostnad, eller om ägaren till en hot-spot tar ut en avgift för att du ska få använda den.



MARIO KART DS

Du vet redan hur kul Mario Kart är att spela tillsammans med andra, och via Nintendo Wi-Fi Connection kan ni spela fyra personer samtidigt. Om du vill tävla mot andra människor kan du välja mellan olika kategorier av spelare. Välj mellan att spela med personer som du känner (i så fall skapar ni varsin kod som ni ger varandra), med spelare som du är jämnbra med, med spelare från samma område där du bor eller med spelare från hela världen!

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

Det andra spelet som använder Nintendo DS Wi-Fi Connection och som lanseras i slutet av november är Activisions senaste tillskott i skateboardspelens förstaserie. DS-versionen av Tony Hawk's American SK8land är fullt tankad med roliga funktioner som till exempel touch screen-kontroll och möjlighet att spela in egna röster till tricken, men allra mest intressant är Wi-Fi-stödet, som gör att du och andra skate-fans kan skapa ett eget bärbart Hawk-community där ni tävlar mot varandra. Wi-Fi-tjänsten kan även användas till att skicka in rekordpoäng och ladda ner statistik, high scores och "replay ghosts" som visar hur andra spelare gör sina tricks.





Paus är skapad och tecknad av Stef Gaines.

Nintendo®

SVENSKA MÄSTERSKAPEN

Nintendo-SM fortsätter att sätta sina spår runt om i Sverige. Titta in på Nintendo.se och se det uppdaterade turnéschemat (flera datum och orter har lagts till och ändrats).



VAD DÖLJER SIG I NÄSTA NUMMER?



VISAS I DECEMBER!

NINTENDO DS

DREAMHACK

THE WORLD'S LARGEST COMPUTER FESTIVAL

DREAMHACK WINTER 2005

24-27 NOVEMBER, JÖNKÖPING

VÄRLDENS STÖRSTA LAN BLIR NU ÄNNU STÖRRE OCH BÄTTRE

BESTÄLL BILJETTER PÅ WEBBEN

WWW.DREAMHACK.SE

317799
Helsing Johan
Kurkbuvägen 4
780 41 GAGNEF

B



BERGSALA AB • BOX 10204 • 434 23 KUNGSBACKA



Nintendo.se