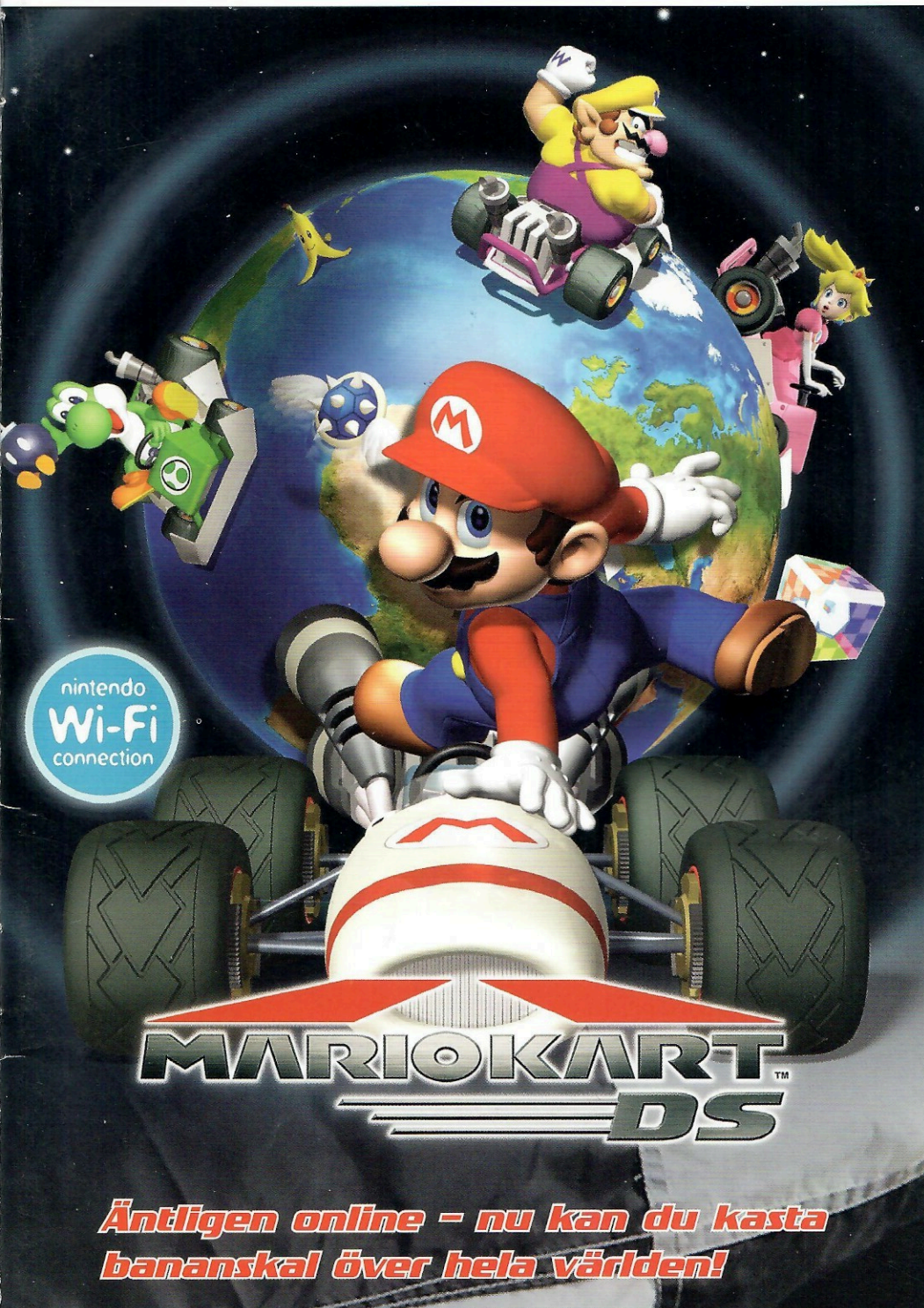


DIN BLIXT PÅ SISTA VARVET

club Nintendo®

magazine

2005:DECEMBER



nintendo
Wi-Fi
connection

Plus:

- SVINGA STYLUSEN I NINTENDO TOUCH GOLF
- INGA RÖDA KORT I MARIO SMASH FOOTBALL
- FÅNGA SHADOW LUGIA I POKÉMON XD
- VÅLDSAMT VACKRA FIRE EMBLEM
- ADVANCE WARS + GAMECUBE = BATTALION WARS
- STOPPBOLLAR OCH ELDBOLLAR I MARIO POWER TENNIS
- ANTIKA SLAG I DYNASTY WARRIORS ADVANCE
- FYRA TUNGA SPELUTVECKLAR-INTERVJUER
- VINN SPEL I DE TVÅ TÄVLINGARNA

Äntligen online - nu kan du kasta bananskal över hela världen!

Nintendo®

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:-

Nr 1/2005
Pris: 39:-

POKÉMON

NY TIDNING!



OFFICIELLT
MAGASIN

OFFICIELLT
MAGASIN

COOLA
TÄVLINGAR!

FULLMATAD!

NYHETER
OM POKÉMON!

SÅ HÄR SPELAR
DU POKÉMON-TCG!

BILDER PÅ DE
NYA KORTEN!



LÄR DIG ALLT
OM POKÉMON!

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

ASH PIKACHU!
OM POKÉMON

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



KASTA BANANSKAL ONLINE

Den första och senaste gången jag spelade ett spel online var Phantasy Star Online: Episode I & II, när det kom till Nintendo GameCube för ett par år sedan. Först behövde jag en bredbandsadapter för några hundra-lappar. Sedan tog det en timme att komma igång med alla nummer och inställningar som skulle knappas in. **Och så ville Sega ha mitt kontokortsnummer.** Och efter den första prova-på-månaden ville de ha mina pengar också. Sen fick det räcka.

Club Nintendos marknadsboss Örjan fick för sig att spela något onlinespel på PC häromdagen, berättade han. För att överhuvudtaget kunna spela var han först tvungen att ladda ner en uppgradering på några hundra megabyte, och **när han hade gjort det så hängde sig alltihop direkt.** Andra gången också. Tyvärr lär det knappast vara någon unik historia i PC-spelsvärlden, om man säger så.

Nintendo Wi-Fi Connection är något helt annat. Det tar ett par minuter att fixa till grundinställningarna första gången, sedan är det bara att börja spela som vanligt och du tänker knappt på att du är online och spelar med någon på andra sidan jorden. **Och så är det alltid gratis.** Och framförallt finns det en förbaskat bra anledning att spela online när spelet heter Mario Kart DS.

En sak till – när vi någon gång hamnar i samma Wi-Fi-race ute på Mario Circuit – passa dig för mina bananskal i kurvorna...

K. Weinefelt

PS. Ha en riktigt god, kul och avkopplande jul- och nyårshelg!

CLUB NINTENDO CREW



KIM WEINEFELT

Kim hälsar alla medlemmar och läsare att han ska acceptera varenda Mario Kart DS-utmaning han får, både under SM-finalen i Stockholm nu i början av december och där efter via Wi-Fi.

GIJRT SEDAN FÖRRA NUMRET: Spelat Advance Wars: Dual Strike sönder och samman

VILL GÖRA INNAN NÄSTA NUMMER: Hinna spela på alla sina fyra Game Boy Micro, helst samtidigt



EMELIE LAGER

Inför det här numret av Club Nintendo Magazine har Emelie plöjt igenom ofantliga mängder text i de olika roll- och strategispel som hon fått i uppgift att skriva om. När man har ett så utstuderat språkintresse som hon, kan det emellertid enbart ses som ett mycket nyttigt och inspirerande nöje!

GIJRT SEDAN FÖRRA NUMRET: Äntligen kunnat köpa sig en rosa Nintendo DS

VILL GÖRA INNAN NÄSTA NUMMER: Hitta den perfekta väskan till sin rosa Nintendo DS

Credits:

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 Enberg (f.d. 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

JA, JA...
03 PRESS START
04–05 Nyheter
33 Game on!
34 GAME OVER

Å TUSAN...
22 Meteos-intervju
23 nintendogs-intervju
24 Advance Wars: Dual Strike-intervju
25 Battalion Wars-intervju
26 Activision-tävling
27 SSX on Tour-tävling

NINTENDO DS-RECENSIONER
06–07 Mario Kart DS
08–09 Nintendo Touch Golf: Birdie Challenge

NINTENDO GAMECUBE-RECENSIONER
10–11 Mario Smash Football
12–13 Pokémon XD: Gale of Darkness
14–15 Fire Emblem: Path of Radiance
16–17 Battalion Wars

GAME BOY ADVANCE-RECENSIONER
18–19 Mario Power Tennis
20–21 Dynasty Warriors Advance

FÖRHANDSVISNINGAR
28 Shadow the Hedgehog
29 Sonic Rush
30 Gun
31 True Crime: New York City
32 Call of Duty 2: Big Red One

ANNONSER
02 Egmont
35 KappAhl



NINTENDO DS MARIO KART PAK

25 november 2005 – vilket underbart datum det var! Samma dag som Mario Kart DS körde online i Sverige introducerade vi ett nytt Nintendo DS-paket, den här gången med go-kartspelens helige fader Mario Kart DS på köpet! I paketet ligger en silverfärgad Nintendo DS-enhet och ett exemplar av spelet, så har du inget Nintendo DS ännu får du absolut inte missa detta!



NINTENDO DS RUMBLE PAK

Du minns väl Nintendos nyskapande N64-tillbehör Rumble Pak? Under nästa år kommer ett Rumble Pak till Nintendo DS i samma form som en Game Boy Advance-kassett, som du stoppar in i GBA-ingången på Nintendo DS. Nintendo DS Rumble Pak släpps under 2006 och kommer att fungera med många Nintendo DS-spel framöver, bland annat Mario & Luigi: Partners in Time och Metroid Prime Pinball.



TRYCKFELS-WALUIGI

Det där med CO-namnen i Advance Wars: Dual Strike... Nintendo i USA valde att ändra namnen på figurerna i spelet efter att vårt septembernummer gick till tryck, därför står det fel namn i spelets recension. Grimm tillhör Yellow Comet och Javier hör hemma i Green Earth. I Black Hole bytte Koal namn till Zak (Nintendo har faktiskt missat att ändra det namnet i spelets avdelning Battle Maps) och Kindle heter egentligen Candy. Rätt ska vara rätt.



RELEASER 2006

Det är fortfarande 2005 ett tag till, men så fort du vänder ryggen till kommer du inse att det är 2006 och då har du bland annat de här spelen att se fram emot under det första kvartalet:

Nintendo DS

I början av 2006

Resident Evil Deadly Silence (Capcom)

Megaman Battle Network 5: Double Team DS (Capcom/Nintendo)

27 januari 2006

Mario & Luigi: Partners in Time (Nintendo)

Februari 2006

Viewtiful Joe: Double Trouble (Capcom/Nintendo)

Mars 2006

Brain Training (preliminär titel) (Nintendo)

Trauma Centre: Under the Knife (Nintendo)

Harvest Moon (Marvelous/Rising Star Games)

10 mars 2006

Phoenix Wright: Ace Attorney (Capcom/Nintendo)

31 mars 2006

Animal Crossing: Wild World (preliminär titel) (Nintendo)



Nintendo GameCube

27 januari 2006

Mario Party 7 (Nintendo)

Februari 2006

Viewtiful Joe: Red Hot Rumble (Capcom/Nintendo)

Mars 2006

Harvest Moon Magical Melody (Marvelous/Rising Star Games)

31 mars 2006

Odama (Nintendo)



Game Boy Advance

24 februari 2006

Wario Ware Twisted! (Nintendo)

I början av 2006

Final Fantasy 4 Advance (Square-Enix)

31 mars 2006

Tales of Phantasia (Namco)



Hela listan finns på Nintendo.se som vanligt

FINALEN I NINTENDO-SM HÅLLS PÅ KULTURHUSET!

Den 3 och 4 december 2005 flyttar Svenska Mästerskapen i Nintendo in på Kulturhuset i Stockholm. Vi garanterar den roligaste kulturupplevelsen i historien!

TA ANDRA CHANSEN

Lördagen den 3 december är det "andra chansen" för alla som vill försöka hugga den absolut sista finalplatsen. Här är alla (utom de redan klara finalisterna) välkomna, även de som har varit med i en deltävling tidigare i år. Du har alltså fortfarande chansen att vinna Nintendo-SM! Anmäl dig tidigt på plats och träna ordentligt innan – det här lär nämligen bli den tuffaste deltävlingen av alla!

SE NINTENDO-ELITEN SPELA

Söndagen den 4 december är dagen för den stora finalen. Här får du se Sveriges drygt 30 bästa Nintendo-spelare göra upp om SM-titeln 2005 – en fight som kommer att pågå nästan hela dagen.

SPELA ALLT NYTT

Vi kommer att rada upp spelstationer överallt, så vill du prova de senaste Nintendo-spelen finns det ingen bättre plats att vara på den här helgen.

TRÄFFA MIYAMOTOS NINTENDOG!

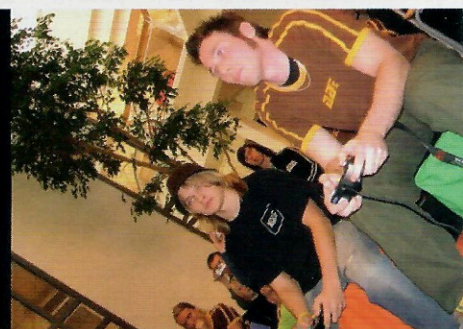
Ta med ditt Nintendo DS så kan du ladda ner olika spel, som du kan spela så länge du har maskinen påslagen! Om du tar med dig ditt nintendogs-spel får du även träffa Shigeru Miyamotos egen nintendog i ditt nintendogs-spell!

TÄVLA OM ETT NINTENDO DS MED MIYAMOTOS AUTOGRAF!

Alla som kommer till Kulturhuset den 3 och 4 december kan vara med och tävla om ett Nintendo DS med Shigeru Miyamotos autograf på! Shigeru Miyamoto är Nintendos mest respekterade spel-producent, om någon missat det...

**KOLLA UPP TIDER OCH MER INFO OM DEN HÄR SUPER-
HELGEN PÅ NINTENDO.SE**

Nintendo®
SVENSKA MÄSTERSKAPEN




**F
A
K
T
A**

Titel: Mario Kart DS
 Spelsystem: Nintendo DS
 Speltyp: Racing
 Utvecklare: Nintendo
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgräns: Från 3 år
 Antal spelare: 1-8 samtidigt (DS)
 Single Card Download Play
 Kompatibla tillbehör: Nintendo
 Wi-Fi Connector
 Sverigepremiär: 25 november 2005

RECENSIONER
10
KIM WEINEFELT

Mario Kart-serien ligger mig mycket varmt om hjärtat. Min favorit är nog fortfarande Super Mario Kart till Super NES. Mario Kart: Super Circuit är ett av de absolut bästa Game Boy Advance-spelen som har gjorts, men det har jag spelat klart minst. Mario Kart 64 och Mario Kart: Double Dash!! älskar jag båda lika mycket, men hur Mario Kart DS kommer att placera sig i mitt Nintendo-hjärta vet jag egentligen först om flera månader, då jag har spelat det lika mycket som de andra Mario Kart-spelen. Men **just nu har jag underbart roligt med alla nya banor och vapen**, och tack vare Nintendo Wi-Fi Connection går det förmodligen inte att tröttna, eftersom jag kan möta tre helt nya motståndare varje lopp jag kör. Det finns många fantastiska Nintendo DS-spel att välja mellan nu, men en sak är säker – du måste ha Mario Kart DS. Nu.

10
JOHAN LENNGERD

Det roligaste spelet till DS hittills – kanske kan jag till och med sträcka mig så långt att jag kan utnämna det till det roligaste Mario Kart-spelet hittills, vilket säger en hel del om hur grymt jag tycker detta spel är. Jag tycker speldesignen med banor och spelupplägg är lite som vanligt, det vill säga vansinnigt bra, men med ganska få överraskningar. Vad som gör det så otroligt kul är att man äntligen får sin egen skärm att hålla sig till. **Dina motståndare kan inte snegla över på din skärm och se vad du håller på med för suffens** när du skickar iväg deras ballonger mot skyn i battle mode. Plus att man kan spela åtta personer trådlöst, och om man vill ha tuffare utmaning kan man söka sig till Nintendo Wi-Fi Connection och utmana spelare från hela världen. Kan man egentligen önska något mer av ett spel?

MARIO KART™ DS

Kasta bananskal på japaner! Skicka blixtrar på jänkare! Tackla tyskar av vägen!
Mario Kart har kört online på Nintendo DS!

SPELA MED HELA VÄRLDEN

Mario Kart DS är Nintendos första onlinespel på nästan 20 år (glöm inte deras onlineservice i Japan under 1980-talet) och det första spelet som använder den nya tjänsten Nintendo Wi-Fi Connection, som ska bli en stor del av Nintendo DS och senare Nintendo Revolution.

Med Nintendo Wi-Fi kan du extremt enkelt, extremt snabbt och extremt gratis koppla upp ditt Nintendo DS mot Internet och leta efter Mario Kart-spelare över hela världen, från Kungsbacka till Tokyo. Du väljer själv vilken sorts spelare du vill spela mot – någon som du känner, någon som är på samma skicklighetsnivå som du, någon från samma land, eller någon från resten av världen!

KÖR SÅ HÄR

Mario Kart DS har inte direkt några nya spelsätt, så har du kört de tidigare spelen kommer du att känna igen dig. En förbättring som Nintendo äntligen har lagt till är att du kan spela Vs och Battle även mot datorstyrda förare.

GRAND PRIX

Flest poäng när loppet är körda vinner! Mario Kart DS har två olika Grand Prix med fyra "Cups" i varje. Varje "Cup" har i sin tur fyra banor. I Retro Grand Prix kan du spela Shell Cup, Banana Cup, Leaf Cup och Lightning Cup. I Nitro Grand Prix finns de vanliga Mushroom Cup, Flower Cup, Star Cup och Special Cup.


MISSION RUN

Inte direkt några nya spelsätt? Vi ljög. Mission Run är helt nytt för Mario Kart-serien och här ställs du inför ett 60-tal uppdrag med massor av olika förutsättningar.

TIME TRIALS

Slipa kurvtekniken och kör in en topptid som du sedan trådlöst kan skicka över till kompisens DS, i form av ett genomskinligt "spöke".

BATTLE

Det här spelsättet har varit ett populärt inslag i serien ända sedan Super Mario Kart till Super NES, och nu går det för första gången att spela åtta samtidigt! Panga motståndarnas ballonger i Balloon Battle eller samla flest Shine Sprites i Shine Runners.



Mission Run



Balloon Battle



Shine Runners

DUBBLA SKÄRMAR

Du ser all action på den övre skärmen, och på den undre kan du hålla koll på placeringarna, vilka vapen alla de andra har och eventuella hot i form av skal som är på väg mot dig bakifrån!



TIDERNAS BÄSTA GO-KARTBANOR

Nintendo har byggt 32 banor till Mario Kart DS. 16 av dem är återuppbyggda klassiker från de tidigare spelen, de andra 16 är helt nya. När det gäller de klassiska banorna så har Nintendo plockat ut de absolut bästa från alla fyra tidigare Mario Kart-spel!

FYRA KLASSISKA BANOR I RETRO GRAND PRIX:

MARIO CIRCUIT 1 (SUPER MARIO KART)

Den allra första Mario Kart-banan! Mario Circuit 1 är enkel men fortfarande en av de bästa banorna som gjorts. De där rören ställer fortfarande till det ibland...

MOO MOO FARM (MARIO KART 64)

En galen bana från N64-tiden där du kör runt på en farm och måste undvika Monty Moles som hoppar upp ur jorden. Allt i takt till galen countrymusik!

PEACH CIRCUIT (MARIO KART: SUPER CIRCUIT)

Den här banan kommer från det första bärbara Mario Kart-spelet. Breda asfältvägar gör att den är rätt så lättkörd, så det viktiga är att ta kurvorna med precision.

LUIGI CIRCUIT (MARIO KART: DOUBLE DASH!!)

Precis som sin förebild i Nintendo GameCube-spelet har Luigi Circuit på Nintendo DS inga staket mellan vägarna, vilket gör att man kan frontalkrocka med förare som ligger långt före eller efter.



FYRA NYA BANOR I NITRO GRAND PRIX:

YOSHI FALLS

Här kan du välja mellan två vägar – på den yttre och övre får du uppfarten oftare, men den inre och lägre vägen är kortare fast med en farlig lutning ned mot stupet...

LUIGI'S MANSION

Nintendo GameCube-klassikern har blivit go-kart-bana! Akta dig för branta trappor, skarpa kurvor och vandrande träd när du kör igenom och utanför Luigis herrgård.

DELFINO SQUARE

Du minns väl semesterorten i Super Mario Sunshine? Nu finns det en go-kartbana här också, som går förbi de soldränkta marknadsplatserna och torgen.

WALUIGI PINBALL

Här kör du på ett enormt flipperspel som är fullt av faror som rullande kulor och snabba ramper. Allt neonljus gör banan till en vacker visuell upplevelse, och det händer saker hela tiden!



BLIXTAR OCH DUNDER – MAGISKA SVAMPAR

Vapenuppsättningen i Mario Kart DS känns igen från de föregående spelen, speciellt Mario Kart 64 eftersom du även här kan få tre skal runt din go-kart och en rad med bananskal bakom dig. Men det finns helt nya vapen också, bland annat bläckfisken Bloop som täcker nästan hela den övre skärmen med bläck, och en gigantisk Bullet Bill som smäller riktigt högt!



ÅTTA KAN SPELA MED ETT SPELKORT

Spelar du via Nintendo Wi-Fi Connection kan fyra mänskliga förare vara på banan samtidigt. Men när du spelar med kompisarna i samma rum kan ni köra åtta stycken samtidigt, och det räcker att en person har spelet så kan de andra spelarna ladda till sig det och vara med!



BETYG



GRAFIK

Det näst snyggaste Mario Kart-spelet någonsin. Flera av banorna från Mario Kart: Double Dash!! finns med här, och de ser nästan lika bra ut på Nintendo DS som på Nintendo GameCube!



LJUD

Så mycket bra och klassisk musik att nostalginerven når nirvana. Countrymusiken på Moo Moo Farm är bara ett exempel. Allt är dessutom i virtuellt surroundljud.



SPELKONTROLL

Känns mycket som Mario Kart: Super Circuit i kontrollen. "Power-sljandarna" lönar sig mer än någonsin att göra, men farten i spelet kunde ha varit lite, lite, lite snabbare.



UTMANING

Nintendo har ansträngt sig för att ensamma spelare ska få mycket mer att göra här än i tidigare Mario Kart-spel. Spelar du med Nintendo Wi-Fi Connection har du alltid ett skäl att köra ett lopp!



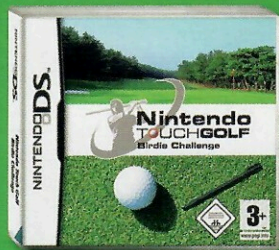
SPELDESIGN

Precis lagom med nya inslag, men det stora utropstecknet med Mario Kart DS är Nintendo Wi-Fi Connection, vilket tar serien till en ny nivå.

TOTALT

Vansinnigt roligt och beroendeframkallande offline, och ännu värre blir det online med Nintendo Wi-Fi Connection!





FAKTA

Titel: Nintendo Touch Golf: Birdie Challenge
Spelsystem: Nintendo DS
Speltyp: Sport
Utvecklare: T & E Soft
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgrän: Från 3 år
Antal spelare: 1-4 samtidigt (DS Single Card Download Play)
Kompatibla tillbehör: -
Sverigepremiär: 18 november 2005

RECENSIONER

8 KIM WEINEFELT "Det här blir nog svårspelat" tänkte jag innan jag provade spelet första gången. Men det fungerade förvånansvärt bra och enkelt och jag fick par redan på första hålet. Och sedan handlar det bara om finslipning. Nintendo Touch Golf: Birdie Challenge och Mario Golf: Advance Tour är två ypperliga bärbara golfspel, fast på olika sätt. Kontrollsystemet och den äkta golfkänslan vinner i det här spelet, men Game Boy Advance-spelet har ju ett rollspelsmoment som håller längre och gör det unikt. Om du gillar golf är det enda rätta att sätta in båda spelen i ditt Nintendo DS och turas om att spela dem.

7 JOHAN LENGERD Golf är en underbar sport men den innebär tyvärr ett stort ingrepp på fritiden eftersom man får planera att en runda tar cirka sex timmar. Eftersom den tiden inte alltid finns är det väldigt kul att det nu kommer ett bra golfspel till Nintendo DS. Jag tycker att spelet sticker ut en hel del mot tidigare golfspel, dels tack vare kontrollen men även för att det är ett riktigt bra realistiskt bärbart golfspel. Det är lätt att ta upp, spela ett par hål och pausa när man känner för det. Ett givet köp för mig!



Nintendo TOUCHGOLF™ Birdie Challenge

Golf som tv-spelssport börjar bli rätt tröttsamt – bortsett från grafiken har det inte hänt särskilt mycket de senaste 20 åren. Så det är på tiden att Nintendo DS slår ännu ett slag för att fräscha upp ett spelkoncept.



NY SLAGTEKNIK

Med Nintendo DS går det att göra det mesta när det gäller spelkontroll. I Nintendo Touch Golf: Birdie Challenge slår du inte bollen genom att trycka på knapparna – du gör bara en rörelse med din stylus på Nintendo DS touch screen!

Hur fungerar det då? Jo, när du har valt klubba och analyserat underlaget samt vindförhållandena (allt med smidig touch screen-kontroll så klart) drar du din stylus ifrån bollen på skärmen. Ju längre ifrån du drar den desto längre blir svingen och hårdare slås bollen. Dra sedan stylusen framåt mot golfbollen för att slå till den.

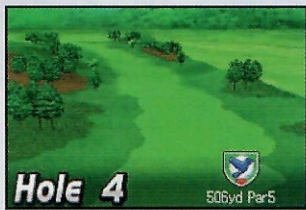
Drar du svingen från vänster eller höger innan du slår till bollen far den i en bana åt ena eller andra hållet (fade eller draw).

Du kan själv välja åt vilket håll du ska dra stylusen – nerifrån och upp, från vänster till höger eller vice versa.



BANORNA

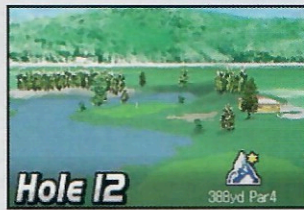
Sju vackra 18-hålsbanor har hämtats från olika delar av världen och byggts in i Nintendo Touch Golf: Birdie Challenge. Här presenterar vi några hål som du kommer att spela på.



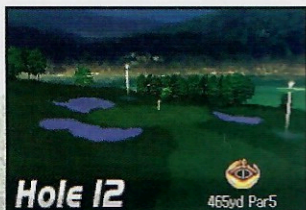
Nyborjargolfare kan öva 18 hål på den här enkla skogsbanan.



Semestersugna golfare har en riktig paradisbana att leka på, belägen bredvid stranden.



Den här vackra banan är belägen vid ännu vackrare berg.



Att spela golf på natten med belysning är en speciell upplevelse.



Denna bana är lite tuffare, och är placerad ute i ödemarken.



Här ser du en svårare skogsbana med många träd i närheten av fairway.

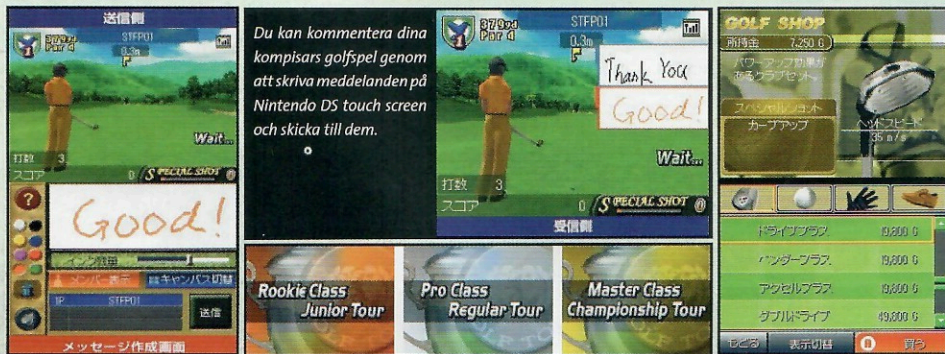
GOLF PÅ OLIKA SÄTT

Nintendo Touch Golf: Birdie Challenge bjuder dig på alla de spelsätt som du kan förvänta dig att ett golfspel ska göra. Spela ensam om du föredrar det, eller tävla mot en datorstyrd eller mänsklig spelare. Turneringar kan du också ställa upp i, men innan det bör du naturligtvis utnyttja träningsalternativet.

En kul detalj när du spelar mot kompisarna är att du kan skriva meddelanden i din egen handstil och skicka vidare. Du kan också sända över en demoversion av spelet till andra DS-ägare, som kan spela det så länge maskinen är påslagen.

SÄTT IHOP EN GOLFARE

Det finns åtta golfare att välja mellan i spelet, men om du vill så kan du skapa din egen. Du bestämmer i så fall själv utseendet från topp till tå, vartefter du väljer kläder och skapar en personlighet. Spelar du bra golf kan du köpa ännu fler kläder och prylar till din golfare, för det finns mängder av olika tröjor, byxor, frisyror, specialkostymer (med bland annat NES- och N64-motiv), hattar, klubbor, bollar, handskar och skor att införskaffa.



Johan Lenngerd är den ende i Club Nintendo Crew som spelar golf på riktigt

RECENSION: NINTENDO TOUCH GOLF: BIRDIE CHALLENGE

BETYG

8

GRAFIK

Den övre skärmen presenterar en snygg tredimensionell värld där kameran zoomar in och ut över banan. Golfarna ser lite stela ut ibland, men det gör ju bara det hela ännu mer trovärdigt.

7

LJUD

Utslag, studs, studs, studs, applåder. Jodå, det låter som det ska göra.

9

SPELKONTROLL

Så här bra kontroll har inget annat golfspel gett spelaren. Att svinga pekpenan är mycket roligare och lättare än att trycka på knapparna.

8

UTMANING

Alla spelsätt som man kan förvänta sig finns här och sju banor är klart godkänt. Att man kan vinna pengar och köpa fler saker gör att man inte tröttnar så lätt.

8

SPELDESIGN

I grunden är det här ett vanligt golfspel, men med Nintendo DS touch screen blir det en helt annan upplevelse.

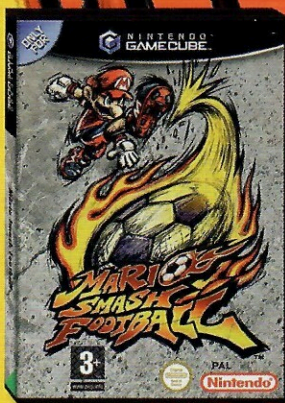
TOTALT

Spela några hål i Nintendo Touch Golf: Birdie Challenge och du kommer aldrig att vilja spela vanliga golfspel igen.

8



NINTENDO DS


**F
A
K
T
A**

Titel: Mario Smash Football
 Spelsystem: Nintendo GameCube
 Speltyp: Sport
 Utvecklare: Next Level Games
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgränser: Från 3 år
 Antal spelare: 1-4 samtidigt
 Kompatibla tillbehör: Nintendo GameCube Memory Card
 Sverigepremiär: 18 november 2005

HULIGANER HAR INTE PÅ EN IDROTTSARENA ATT GÖRA. TRODDE VI, INNAN NINTENDO KOM PÅ IDÉN ATT FLYTTA DEM FRÅN LÄKTAREN TILL FOTBOLLSPLANEN.



MARIO SMASH FOOTBALL

DET HÄR ÄR INTE FIFA!

Det finns egentligen bara en regel i Mario Smash Football – flest mål vinner. Hur målen görs spelar mindre roll, för det är fritt fram att tackla och bråka utan att riskera gula eller röda kort. I Mario Smash Football är det bara fem spelare i varje lag – en målvakt (kontrolleras av datorn), en lagkapten (en känd Nintendo-figur) och tre medspelare. Lagkaptenerna kan skjuta speciella skott genom att ladda upp en mätare och trycka på knappen vid rätt tillfälle. Lyckas detta och bollen går i mål räknas det som två mål istället för ett!

RECENSIONER



KIM WEINEFELT

Jag är fascinerad över att folk fortfarande spelar Pro Evolution och FIFA. Fotbollsspelet idag är ju inte mer intressanta än vad de var för åtta år sedan, då International Superstar Soccer 64 gjorde rent hus. Allting därefter är liksom samma sak, om och om igen. Om man inte gillar att plugga uppdaterade spelarnamn utantill. Men Mario Smash Football är något helt annat. **Det är vansinnigt roligt från första matchen** och underhållningen växer bara ju fler tricks och knep man lär sig. Så här roligt har jag inte haft med något annat sportspel till Nintendo GameCube!



JOHAN LENNGERD

Jag har alltid lurat och gillat andra sportspel med uppskruvad action såsom NBA Jam, NHL Hitz och SEGA Soccer Slam, så det var inte oväntat att jag skulle gilla detta spel. Men att det skulle vara så bra förvånade mig ändå en del. **Det är grymt enkelt att sätta sig in i, men spelet växer bara ju mer man spelar.** Man får bättre timing och framförallt lär man sig att bättre utnyttja de olika vapnen ju mer man spelar. Detta är vansinnigt roligt och får inte missas av någon som gillar tävlingsmomentet i tv-spel. Absolut roligast är det naturligtvis med en vän som Kim att spöa upp dagligen.



FLERSPELARFEST

Mario Smash Football fungerar bra om du spelar själv, men ju fler vänner slash ovänner du har bredvid dig desto roligare blir det. Det går alltid att spela upp till fyra spelare, och lagen kan delas in i en mot tre, två mot två, eller alla i samma lag mot datorn.

GRUDGE MATCH

Kom igång snabbt och spela en entasta match. Bra träning inför de viktigare matcherna, och ett utmärkt sätt att visa vem som är bäst för stunden.

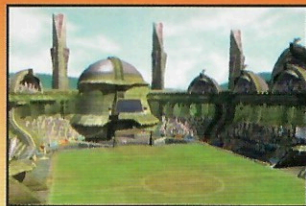
CUP BATTLES

Spela och vinn turneringar för att få fram nya fotbollsarenor och svårighetsgrader. Turneringarna är indelade i Mushroom Cup, Flower Cup och Star Cup.

CUSTOM BATTLES

Här kan upp till 16 spelare i åtta lag turas om att spela matcher i antingen en liga eller en turnering. Samla ihop släkt och vänner och kör över alla totalt!





FOTBOLLSSPELENS MARIO KART

Vad vore ett Mario Kart-race eller en Super Smash Bros.-fight utan vapen och föremål? Inte så mycket, och inte så roligt. Detsamma gäller för det här spelet. Så här bryter du mot reglerna (som inte finns) i Mario Smash Football.

GRÖNT SKAL

Att träffa motståndarna (läs: fienderna) med ett grönt skal är inte lätt eftersom det bara går rakt fram, men när det väl träffar skjuter skadeglädjen i höjden.

BANANSKAL

Bara för att det ligger bananskal på fotbollsplanen betyder inte det att spelet behöver stoppas. Vad som händer när man springer på ett bananskal vet du säkert redan, annars är det illa...



RÖTT SKAL

De röda skalerna är fortfarande målsökande och letar reda på en motspelare som de knockar snabbt och effektivt.

RÖDA SPIKSKAL

Nytt vapen! De här rödingarna slår ut allt i sin väg och om de träffar en vägg studsar de bara vidare mot nästa offer.



BLÅTT SKAL

En fotbollsspelare som är helt stelfrusen och inte kan göra någonting är en väldigt ineffektiv fotbollsspelare. Det är här det blå skalet kommer in i bilden.

CHAIN CHOMP

Den stora tunga järnkulan Chain Chomp jagar alla spelare i motståndarlaget tills de inte vet vad de ska göra. Då vet du vad du ska göra – måll!

BOMBER

Fotbollsspelarna i Mario Smash Football befinner sig under ständigt bombhot. Bomber är bra försvarshjälpmedel för att hindra motståndarna från att göra mål.

SVAMPAR

Precis som i Mario Kart-spelet gör svamparna att din spelare blir temporärt snabbare. Använd detta för att springa ifrån resten.

STJÄRNOR

En stjärna gör din spelare osårbar för en kort stund. Och att vara osårbar i Mario Smash Football är en stygg fördel, tro oss.

BOWSER

Ibland dyker Bowser upp och gör sitt absolut bästa för att ställa till med så mycket oreda som möjligt på planen. Försök att överleva tills han försvinner.



BETYG



GRAFIK

Helt ok, men inte spektakulärt. Det är kul att Mario-figurerna har fått en ny, lite elakare look för en gångs skull.



LJUD

Inte så spännande, förutom när publiken kommer igång på allvar – då blir det ordentligt livat. Tack för Dolby Pro Logic II-ljudet.



SPELKONTROLL

Precis så enkelt så att vem som helst ska kunna sätta sig ner och spela direkt, men ändå finns det ganska många tricks att finputsa sitt spel med.



UTMANING

Turneringarna är korta, men när de ordinarie är avslarade kan man ställa upp i nya superturneringar. Flerspelarmatcherna håller minst till VM i Tyskland nästa år.

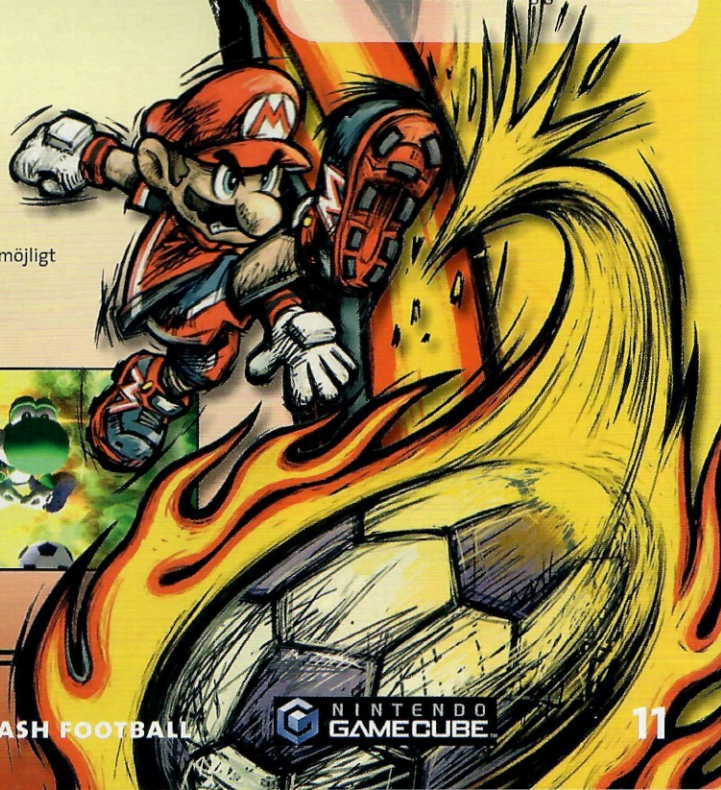


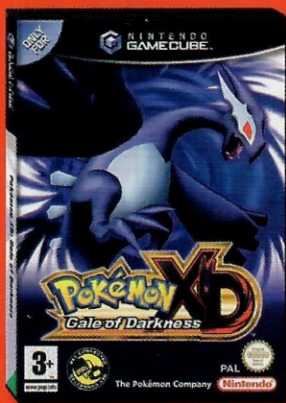
SPELDESIGN

Det här är ännu mer realistiskt än vad vi är vana vid i Marios sportspel, men underhållningen är som vanligt i toppklass – speciellt i flerspelarläget där det hela är vansinnigt roligt.

TOTALT

Det här blev årets största överraskning! Mario Smash Football faller Pro Evolution Soccer och FIFA i straffområdet och snor åt sig guldbollen.




**F
A
K
T
A**

Titel: Pokémon XD: Gale of Darkness
 Spelsystem: Nintendo GameCube
 Speltyp: Rollspel
 Utvecklare: Genius Sonority
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgräns: Från 3 år
 Antal spelare: 1-4 alternerande
 Kompatibla tillbehör: Nintendo GameCube Memory Card, Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable
 Sverigepremiär: 18 november 2005

RECENSIONER
7
KAI WEINEFELT

Kim kallar mig, i Pokémon-sammanhang, för en galen och ond vetenskapsman som inte bryr sig hur sina Pokémon mår, utan bara experimenterar tills tillfredsställande resultat har uppnåtts. Och visst har han rätt, vem bryr sig om försökskaninerna på vägen mot det ultimata laget? Inte jag i alla fall! För mig är Pokémon XD: Gale of Darkness ett unikt tillfälle att fånga Lugia och på sätt experimentera vidare med mina raffinerade metoder. Och **då Mew och Celebi är mer sällsynta än kraftfulla kan jag nu på allvar, efter drygt två års frustrerande väntan, ÄNTLIGEN börja bygga mitt lag.**

8
EMELIE LAGER

Precis som när jag lade ner 60 timmar på Pokémon Colosseum inför min artikel om det, har mina två största drivkrafter i spelet av Pokémon XD varit den humoristiska och coola karaktärsdesignen i synnerhet, och mitt brinnande intresse för Pokémon i allmänhet. Och så, förstås, att försöka ta reda på hur många sätt som det skiljer sig från originalet på! Nå, gillade du Pokémon Colosseum och sörjde när det tog slut? Då lär denna fortsättning på historien inte göra dig besviken, utan snarare väcka en mängd angenäma minnen! **Genius Sonority tycks faktiskt ha lärt sig en hel del nytt om "the world of Pokémon" sedan sist**, men i övrigt verkar de vara väldigt stolta över den personliga stil och det spelupplägg som de skulpterade fram i sitt debutspel – vilka tyvärr fortfarande känns lite väl spartanska för att verkligen göra Pokémon-konceptet rättvisa.

Pokémon XD

Gale of Darkness

TM

Äntligen. I Pokémon Colosseum kunde den envise Pokémon-tränaren få tag på Ho-oh och i Pokémon XD: Gale of Darkness går det att stänga in den stora Lugia i en liten Pokéboll. Nu saknas bara Mew och Celebi, de små mytomspunna Pokémon som alltid tycks vara svårast att lägga till sin ägo. Sedan är 386 Pokémon ett faktum.



Är det männe Lugia's Mansion?

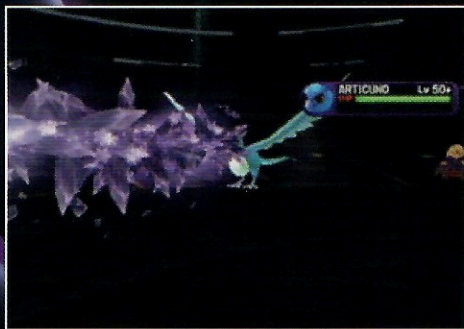
POKÉMON COLOSSEUM 2

Pokémon XD: Gale of Darkness kanske låter som ett helt nytt spel men det är det inte. I själva verket kan det ses som en direkt uppföljare till Pokémon Colosseum, här bjuds det på samma upplägg men med ett fräschare utseende. Det finns ett nytt äventyr att spela igenom, men trots att det är nya filurer att lära känna känns mycket igen från Pokémon Colosseum. De flesta områdena från det förra spelet återfinns även här, fast det finns förstås nya platser att besöka också. Handlingen utspelar sig därför också denna gång i Orre-regionen, och kretsar fortfarande kring Shadow Pokémon och olika sätt att rena dessa. En Shadow Pokémon är en Pokémon som fått "dörren till sitt hjärta" stängd på konstgjort sätt, och på så vis förvandlats till en levande stridsmaskin. Bakom detta illdåd ligger organisationen Cipher, som bekant hade ett finger med i Pokémon Colosseum också.

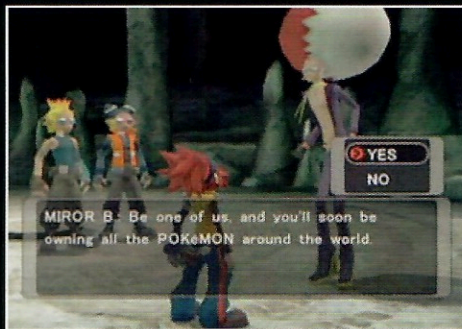
Spelaren ikläder sig rollen som hjälte naturligtvis, men det är inte samma kille som i Pokémon Colosseum. Den här rödhåriga ynglingen heter Michael och tar sig fram genom Orre på en moped. Fem år har passerat sedan den förra hjälten och hans följeslagerska avslöjade Phenac Citys borgmästare, men i spelens värld har de onda som bekant en osviklig förmåga att snabbt återuppstå. Michael behöver dock ingen kompanjon för att avslöja Shadow Pokémon, han har en liten manick på huvudet som kallas för Aura Reader. Den här nya uppfinningen fällt ut när en Shadow Pokémon visar sig och avslöjar deras identitet.

RENA POKÉMON I PURIFY CHAMBER

Det finns ett nytt sätt att rena Pokémon i det här spelet, och det är genom att placera Shadow Pokémon tillsammans med vanliga Pokémon i Purify Chamber. Den här metoden är betydligt snabbare än att, som tidigare, låta Shadow Pokémon delta i så många strider som möjligt. Självklart måste man dock ha renat ett visst antal Pokémon så man har några att placera i Purify Chamber. Precis som i Pokémon Colosseum kan man besöka Relic Forest i Agate Village för att verkställa den sista fasen till att rena Shadow Pokémon.



Genius Sonority har lagt ner mer tid på specialeffekterna den här gången än i Pokémon Colosseum.



Vad finns innanför Miror Bs huvudbonad? Kanske alla Pokébollar han har stulit? Eller så är det bara gammal unken luft.

FÅNGA VILDA POKÉMON!

I Pokémon XD: Gale of Darkness är det inte bara Shadow Pokémon som kan fångas, vilda Pokémon kan läggas till din samling också! Tyvärr finns det en hake, dessa Pokémon finns bara på ett gäng utvalda platser runt om i spelet, så alla Pokémon-fans som sukter efter en riktig tredimensionell motsvarighet till Game Boy-spelen får inte sina önskningar uppfyllda den här gången heller.

EEVEE-LUTION

Michael startar spelet med en Eevee, istället för Umbreon och Espeon som i Pokémon Colosseum. Den som kan Pokémon vet säkert att Eevee kan utvecklas till fem olika Pokémon, så i det här spelet får spelaren själv välja vilken han eller hon gillar bäst. Vaporeon har gott om HP, Jolteon är snabb som blixten, Flareon har hög attackstyrka, Espeon har hög specialattackstyrka och Umbreon kan försvara sig även mot de starkaste Pokémon.

ETT FUNGERANDE TRICK

Uppmärksamma läsare såg kanske att tricket i Pokémon Emerald-recensionen var riktigt, riktigt fult... det fungerade nämligen intel! Här kommer dock som kompensation ett väl fungerande trick som kan vara bra att kunna.

Det här tricket fungerar bäst om motståndarens Pokémon inte har så hög attackstyrka. Använd Snorlax, eftersom den har mycket HP och utmärkt Special Defense. Låt Snorlax använda attacken Belly Drum, som visserligen gör slut på halva dess HP men som samtidigt maximerar attackstyrkan. Låt den sedan somna in med hjälp av Rest men se till att den håller i ett Chesto Berry. Detta bär väcker Snorlax omedelbart efter att den fått igen all HP och resultatet blir en vaken Snorlax med maximerad attackstyrka (som tar ner nästan vilken Pokémon som helst med en träff) och full HP. Dess attacker är upp till var och en att välja ut, men man ska tänka på att det måste vara attacker av fysiska element, annars har den maximerade attackstyrkan ingen verkan. De fysiska elementen är Normal, Ground, Rock, Fighting, Ghost, Poison, Flying, Steel och Bug.



Den här lilla pajsaren känner vi som har Pokémon Dash igen. Munchlax heter den och är på tillfälligt besök från de kommande Pokémon-spelen till Nintendo DS.



En vild Pokémon!! Undrar om den är galen också?

BETYG

7 GRAFIK
Specialeffekterna i striderna är fortfarande långt ifrån lika fantastiska som de i Pokémon Stadium 2 till N64, och består mest av tvådimensionella ljuseffekter. Genius Sonority kan vara tacksamma för att alla Pokémon är så väl designade, annars hade betyget inte varit lika bra.

8 LJUD
Som vanligt i Pokémon-sammanhang är det stämningsfull musik, från de inledande mörka tonerna på titelskärmen till den adrenalinhöjande stridsmusiken i Vs. Mode. Men var är kommentatorn från Pokémon Stadium-spelen?

8 SPELKONTROLL
Väldigt enkel och precis. Kanske skulle det funnits lite fler möjligheter, som att styra kameran.

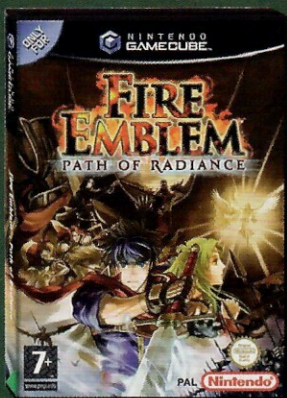
8 UTMANING
Allt beror på vad man har för mål. Klara äventyret? Länka ihop med hela Game Boy-samlingen och köra turneringarna? Pokémon XD: Gale of Darkness håller längst om man låter det bli en del av den Pokémon-samling som startade med Pokémon Ruby och Sapphire.

6 SPELDESIGN
Äventyret är ett roligt och behövt avbrott från turneringarna, men framförallt biblioteket saknas från Pokémon Stadium 2. Och varför är det fortfarande så osmidigt att ladda över Pokémon från Game Boy-spelen?

TOTALT 7
Pokémon XD: Gale of Darkness är som Pokémon Colosseum med ett halvnött äventyr. Bättre eller sämre än det första spelet är nog mest en smaksak, men det är bara i det här spelet det går att fånga Lugia.

Pokémon XD: Gale of Darkness är kompatibel med samtliga Pokémon-äventyr till Game Boy Advance!



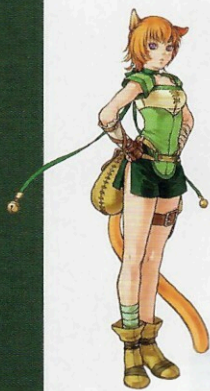

**F
A
K
T
A**

Titel: Fire Emblem: Path of Radiance
 Spelsystem: Nintendo GameCube
 Speltyp: Strategi
 Utvecklare: Intelligent Systems
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgräns: Från 7 år
 Antal spelare: 1
 Kompatibla tillbehör: Nintendo GameCube Memory Card (19 Block), Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable
 Sverigepremiär: 4 november 2005

RECENSIONER

10 **EMELIE LAGER**
 Så... Gör sig Fire Emblem-konceptet bättre, eller åtminstone lika bra, i 3D som i 2D? Egentligen finns det väl inga garantier för det, men nu har det faktiskt bara blivit mer och mer uppenbart ju längre in i Fire Emblem: Path of Radiance jag kämpat mig, att Intelligent Systems verkligen har satsat helt rätt genom att låta detta överlägset lättillgängliga och beroendeframkallande spelupplägg blomma ut i sådan flärd på Nintendo GameCube! **Här ges så mycket mer utrymme för spännande spelplansdesign**, samtidigt som rollspelskänslan förstärks avsevärt i och med de tredimensionella filmsekvenserna i striderna, och karaktärernas gestalter särskiljs av så många nya grafiska detaljer även i spelets interaktiva delar! Jag hade knappt hunnit se färdigt spelets intro förän det svepte in mig i en lång, drömlig period av det mest intensiva och inlevelsefulla spelande man kan tänka sig!

9 **KIM WEINEFELT**
 Lika roligt som Game Boy Advance-spelen, och **som en dröm att titta på**. Gillar du spel där strategi, planering och handling har stort inflytande kommer Fire Emblem: Path of Radiance att bli ditt favoritspel alla kategorier.



FIRE EMBLEM

PATH OF RADIANCE

Fire Emblem-seriens främsta styrka och kännemärke är förmodligen att den lyckats förena genrerna RPG och strategi på ett så häpnadsväckande träffsäkert sätt. Men den är också känd för att erbjuda spelaren väldigt långa äventyr, vilka magiskt nog aldrig blir långtråkiga, tack vare de oerhörda massor av fantasieggande ordkonst som för handlingen framåt. Fire Emblem: Path of Radiance är inget undantag. Precis som när man läser en roman, krävs det att man kommer en bit in i storyn för att ryckas med ordentligt – men sedan är man verkligen fast!



Den vana Fire Emblem-spelaren lär inte ha några problem med att känna sig som hemma i det här spelet, samtidigt som det tar ett stort steg ifrån det som vi nöjt oss med att älska i föregångarna till Game Boy Advance – med vilka Intelligent Systems försökt skapa så storslagna strategiäventyr som möjligt inom det bärbara, tvådimensionella formatets ramar.

Upplägget i Path of Radiance är så gott som identiskt med det i Game Boy Advance-spelen – från startmenyerna och sparsystemet till kommandoproceduren på stridsfältet och äventyrets uppdelning i olika kapitler; ett för varje uppdrag, med tillhörande historieberättande i form av dialoger mellan spelkaraktärerna och visning av nästa destination på världskartan, till tonerna av extremt ljuv musik! Att följa spelets huvudperson Ike och hans vänner genom detta oerhört långa äventyr blir därför till en minst lika gripande upplevelse som att avnjuta de bärbara spelen, fast nu med extra krydda i form av snygga 3D-kamera-svepningar över stridskartorna, fantastiska filmsekvenser med röstpålägg i dialogerna och långt mer verklighetstroga stämningssjud som skildrar miljöernas väder och natur!

Ikes första arbetsdagar som legosoldat på ett mindre fort, där flera av hans bästa kompisar håller vakt om dagarna, både inleds och avslutas i intensiv dramatik. Det blir Titania, den rödhåriga superkvinnan i gulddekorerad vit rustning som givit upp det glamorösa livet i kunglig tjänst för att arbeta på fortet under Ikes pappa, Commander Greil, som får i uppgift att ta med sig den blåhåriga ynglingen ut på

hans första jobb. Bara några dagar senare kommer denne novis emellertid att ha upplevt fler stormiga strapatser än vad han någonsin kunnat drömma om, och bli tvungen att acceptera rollen som ledare för The Greil Mercenaries...

Det börjar med ett mindre räddningsuppdrag i en by som intagits av rövare, men allteftersom Ike och hans arbetskamrater putsar rent omnejderna på elakingar, ökar de onda aningarna om vad som håller på att hända med deras rike, Crimea. När den unge magikern Soren en dag anländer till fortet med nyheten om att huvudstaden invaderats av kungadömet Daeins svartklädda armé, och Crimeas okända prinsessa samma kväll påträffas avsvimnad i en närbelägen skog, dröjer det inte länge förrän alla fienders uppmärksamhet riktas mot The Greil Mercenaries. Det slutar med att de måste fly från sitt fort, och under den färd över kontinenten Tellius som sedan följer, kommer mängder av olika varelser att behöva falla till marken för deras vapen, i ett mjukt moln av glitter...

Samtidigt som våra hjältar – och alla spännande karaktärer som väljer att följa med dem på vägen – tvingas slåss mot alla tänkbara fiendetyper och söka hjälp hos mäktiga hybrider mellan monster och människor för att skydda sig från Daeins farligaste ledarskurkar, uppdragas det ena mysteriet efter det andra för dem. Lyckligtvis blir deras kamp för att rädda sitt hemland och sätta stopp för Kung Ashnard av Daeins galenskaper inte enbart kantad av faror och tragedier, utan även av kärlek, magiska under och en grundlig lektion i fenomenen *krig, vänskap* och *civilisation!*



NÅGRA PROMINENTA PERSONLIGHETER...

IKE

Klass: Ranger

Denne godhjärtade unge man med lysande utsikter inom stridskonstens alla regler är spelets huvudperson och förste arvinge av kommandörsposten i sin faders företag (The Greil Mercenaries – krigare för uthyrning). När han väl får kommandot över sina allierade kan han beordra dem att bete sig på olika sätt på fältet, och av naturliga skäl är han en sådan karaktär vars död ger dig Game Over. Eftersom Ikes mamma dog när han var liten, är han alltid väldigt vaksam för vad som händer med så väl hans pappa som hans kära lillasyster, Mist.

BOYD

Klass: Fighter

En självsäker yxexpert som "alltid är redo för action", och tillsammans med sin mer ödmjuka och tystlåtna broder Oscar får följa med Ike på hans första professionella uppdrag, i ledning av Titania. Boyd är en karaktär som i regel ökar mycket snabbt i styrka och snabbhet då han går upp i level, och kan komma att bli väldigt användbar om han får utvecklas ordentligt. Se därför till att låta honom överleva alla uppdrag och tränas upp så mycket som möjligt, så att du en vacker dag kan få chansen att upgradera honom till en enormt stryktålig och kallhamrad Warrior!



TITANIA

Klass: Paladin

Med ett dimhöjlt förflutet som hon gärna pratar bort med idealistiska predikningar om hur alla världens invånare är lika mycket värda att ge sitt liv för, förblir denna omåttligt kraftfulla krigarinna en personlighet som känns relativt svår att förstå på djupet – men på ytan, i sadeln på sin vita springare, svingande det ena gigantiska tillhygget efter det andra, är hon alltid en sann hjältelady att räkna med! Speciellt ömsint tycks hon dock alltid bli i närheten av den fagre helaren Rhys...



NÅGRA TÄNKVÄRDA TIPS TILL NYBÖRJAREN, OCH NYTTIGA PÅMINNELSER FÖR DEN AMBITIÖSE FIRE EMBLEM-VETERANEN...

• Eftersom varje karaktär bara kan bära fyra vapen och fyra andra föremål samtidigt, och alla sådana pinaler förstörs efter att ha använts ett visst antal gånger, är det alltid klokt att fördela de krigsredskap och power-ups som du äger mellan dina enheter på ett så välbalanserat sätt som möjligt under förberedelserna inför varje nytt uppdrag. Dessutom är det smart att spara eventuella specialvapen och sällsynta magiska föremål till stunder då du verkligen behöver dem för att överleva – istället för att förbruka dem medan du rensar en stridskarta på lättbesegrade fiender som inte är obligatoriska att ta kål på, bara för att samla erfarenhetspoäng.

• Prioritera alltid användningen av svaga karaktärer som du tror kan ha hög potential i framtiden, eller bara tycker speciellt mycket om, framför sådana som redan är väldigt straka och kanske till och med har upgraderats till en mer avancerad klass. Ett smart knep för att lyckas med detta, utan att några av de klena personligheter som du vill träna upp tvingas stryka med på kuppen, är att skicka ut dina mäktigaste enheter för att ge fiender med hög level och uthållighet en första omgång, och därefter låta de svagare enheterna rusa fram för att sätta in dödsstöten! En bit in i spelet får du även möjlighet att i lugn och ro, hemma i din bas, jämna ut dina

karaktärers nivåskillnader med hjälp av de bonuserfarenhetspoäng som du samlar på dig under dina avklarade uppdrag!

Att inte försumma träningen av huvudkaraktärer som Ike brukar dessutom vara väldigt värdefullt i Fire Emblem-spelen, eftersom sådana förr eller senare får ett mycket tungt ansvar under uppdragen och blir tvungna att bege sig djupt in i fiendernas nästen på stridskartan för att konfrontera dem på olika sätt.

• Håll koll på siffrorna i de stridsmenyer som visar statusen och attackutsikterna för dina enheter, deras fiender och bådas vapen, så att du alltid väljer att engagera bäst lämpad motståndare i strid med bäst lämpad spelkaraktär!

• En bekväm nyhet i Path of Radiance är kommandot "Shove", vilket du kan välja i stridens hetta för att knuffa både vänner och fiender en ruta bort från den karaktär som du styr för tillfället, när du anser att det kan gagna dig på ett eller annat sätt!

Shove-kommandot kan emellertid sägas blekna jämte de mirakel som vissa sällsynta fågelmänniskor kan utföra, då de i sin förvandlade form har förmågan att sjunga för alla allierade som står strax intill dem, för att ge dem en andra chans att slåss under en och samma omgång!



Det finns alltså nio Fire Emblem-spel, men bara tre av dem har släppts utanför Japan

RECENSION: FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

BETYG



GRAFIK

Konstnärerna hos Intelligent Systems visar sig vara suveräna på tecknad och datoranimerad film också! Tyvärr råder som vanligt en viss kvalitativ ojämnhet mellan dessa mellansekvensinslag och stridernas något klumpiga och kantiga grafik, och det sänker helhetsbetyget lite grann.



LJUD

Orkesterversioner av typisk Fire Emblem-musik, vilket ökar ljudproduktionens variation och dynamik, men samtidigt försvinner ju en del av den charm som de till perfektion samstämda MIDI-ljuden i Game Boy Advance-spelen faktiskt besitter... Du som brukar föredra strategi- och rollspel av typen Baldur's Gate lär dock inte bli besviken!



SPELKONTROLL

Lika superlogisk som vanligt, i all sin enkelhet. Fast nu med Nintendo GameCube-kontrollens mycket skönare grepp, många fler knappar att använda samtidigt för att få stenkoll på läget, samt den inbyggda rumble-funktionen, vilken ger extra hetta åt kampsekvenserna när den är aktiverad.



UTMANING

Ett näst intill oändligt äventyr, med stadigt stegrande svårighetsgrad och en rejäl, men valfri, "tutorial" ledd av samma stridslärlarinna som i de bärbara föregångarna. Man kan bara undra varifrån manusförfattarna får all inspiration till dessa otroligt långa och välplanerade historier!



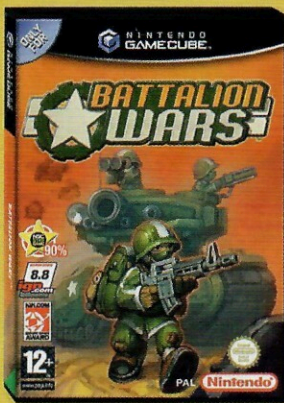
SPELDESIGN

Fire Emblem är spelglädje som fyller ens själ så brutalt att man nästan blir förvånad över att det faktiskt alltid går att finna nya spel att bli helt beroende av...! Och då är det ju underbart att Intelligent Systems som vanligt ger oss så otroligt mycket av samma genialiska vara i ett enda spel!

TOTALT

En fängslande sagostund full av romantisk dramatik och absorberande strategi som förs fram av en enormt välskrivna och invecklad story med en perfekt balans mellan ljus och mörker – för den som har tid!




**F
A
K
T
A**

Titel: Battalion Wars
Spelsystem: Nintendo GameCube
Speltyp: Action/Strategi
Utvecklare: Kuju Entertainment
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 12 år
Antal spelare: 1
Kompatibla tillbehör: Nintendo GameCube Memory Card
Sverigepremiär: 9 december 2005

RECENSIONER

KAI WEINEFELT

Visst är det trist att flerspelarläget uteblev. Trist för mig alltså, Kim slipper undan fler förnedrande förluster så här innan jul, så han har säkert ingenting emot det! När jag provade Battalion Wars märkte jag snabbt att det har något som de flesta andra spel saknar – en enkel inledning. **Istället för att kräma på med onödiga och förvirrande vägval låter Kuju spelaren lära sig grunderna på ett linjärt och förutbestämt sätt.** Samtidigt introduceras man till den härliga humor som gör att kriget inte känns så allvarligt som i spel som baseras på andra världskriget. Jag har faktiskt svårt att lägga ifrån mig handkontrollen, Battalion Wars har det där lilla extra som gör att jag vill spela nästa uppdrag, och nästa, och nästa. Synen när en ensam liten gubbe kallar på hela sin armé och ser den komma rullandes och springandes över kullarna långt borta i horisonten är något som säkerligen kommer påverka mina drömmar den närmaste tiden. Och jag kan ju alltid drömma att Kim springer framför dem, skrikandes på hjälp utan att någon hör honom...muhahaha.


KIM WEINEFELT

Ja, det borttappade flerspelarläget är som sagt en miss – **att kriga mot en kompis är ju minst halva nöjet med Advance Wars-spelen.** Men Battalion Wars kan faktiskt underhålla ändå – varje avklarad uppdrag ger en vilja att fortsätta till nästa och det är ett positivt tecken. Battalion Wars når inte riktigt upp i samma rang som de suveräna bärbara Wars-spelen, men det är ändå en värdig medlem i familjen.

BATTALION WARS

Soldat! Ja, du med den gröna pottan på skallen! Fienden har etablerat sig vid norra kusten, ditt uppdrag är att oskadliggöra de inkräktande råttorna innan de börjar marschera mot vårt högkvarter! Och du, ta med dig den här bazookan och hälsa från mig!



General Herman

BATTALION WARS SPELAS I REALTID, INTE TURORDNING

Strategispel kan grovt delas upp i realtidsbaserade och turordningsbaserade spel. I ett realtidsbaserat strategispel flyttar man sina trupper när man vill, hur mycket man vill, och samtidigt som man gör det kan fienden flytta sina. I turordningsbaserade spel som Advance Wars får varje spelare vänta medan de andra gör sina truppörflyttningar, ungefär som i ett parti schack. Men i Battalion Wars har man inte oändligt med betänketid och man måste styra sina trupper själv och inte bara peka dit de ska gå. Det här innebär självklart att man som spelare inte kan ta en tepaus medan man tänker igenom nästa drag som i Advance Wars. Här kan intensiva eldstrider bryta ut närsomhelst och då gäller det att dra nytta av det skydd som finns så man inte springer runt som en förvirrad måltavla. Sandsäckar, stockar, träd – det finns en hel del att använda som sköld och det behövs när fienden rullar in det tunga artilleriet.

KRIG MED HUMOR

Trots krigets allvarliga tema får man knappast tåra i ögonen när man ser de små gubbarna skjuta ned varandra! Snarare blandas skottsalmorna med skratt, åtminstone när man själv avlossar dem. Figureernas röster, rörelser och något tecknade utseende är en vinnande kombination som ger Battalion Wars sin egen speciella charm. Vi pratar om ett krigsspel som är så långt ifrån ett grådaskigt och tråkigt andra världskriget-spel som det bara går att komma.

UPPSTÄLLNING!

Battalion Wars är indelat i en mängd olika huvuduppdrag och i varje sådant måste oftast flera små uppdrag utföras. Det kan handla om att rädda tillfångatagna vänner, eller ta sig från en plats till en annan helskinnad. I varje uppdrag får man hjälp av stjärnor som visar var målet är, så det råder sällan någon oklarhet vad som ska göras. En karta finns också så man kan hålla reda på alla trupper och dessutom spana in vad fienden pysslar med, även om det inte alla gånger är en vacker syn.



Truppvalet sköts på ett smidigt sätt med C-spaken, även om man just vid detta tillfälle hade önskat sig pekskärmkontroll.



Ökenstrid! Tankens kulspruta verkar ha fått syn på ett litet svin där borta.



Radarn visar inga fiender, kan den lilla staden vara fri? Vad är det förresten för ful skapelse som svävar där uppe i skyn?

ELDKASTARE? BAZOOKAS? JO DÅ, HÄR FINNS LITE AV VARJE.

BAZOOKA VETERANS

De här små figurerna bär stora bazookas – tillräckligt stora för att ta upp kampen med tanks. Se till att hålla dem borta ifrån övrigt infanteri bara, då deras eldgivning är långsam och lätt att undvika.

MISSILE VETERANS

Advance Wars-spelare kan nog höra på namnet vad de här killarna är bra på – ladda upp, sikta och skjuta ner irriterande luftvärn. Ju längre man laddar desto starkare blir skottet, något som för övrigt även gäller Bazooka Veterans.



LIGHT RECON

Det här är ingen direkt stridsenhet, snarare ett snabbt terrängfordon som används för att åka runt och hålla koll på vad fienden pysslar med. Vanligt infanteri går bra att småskjuta mot och är man duktig kan man åka runt i en ring och avleda fienden från resten av trupperna. Man får se upp bara så man inte börjar studsas runt med den här enheten. Har man väl börjat med det slutar det ofta i en ravin eller som hopplöst fångad i en skog. Och sedan smäller det...

ARTILLERY

Långdistansvapen! Perfekt för att stå och gömma sig bakom en flod och avfyra några "nyårsraketer" rakt på fiendens tanks! Varning för denna enhets slöhet dock, skotten tar sin lilla tid att nå fram och själva enheten rör sig ungefär lika snabbt som en härjad krigsveteran med rullator.

BOMBER

Perfekt om man vill känna sig överlägsen utan att beblanda sig med patrasket nere på marken. Det här planet förstör snabbt och lätt de allra flesta mark-baserade stridsenheterna men har grava problem mot andra plan i luften, som till exempel...

FLAME VETERANS

Fruktansvärt effektiva på nära håll mot infanteri, men kan knappast göra mer än att missfärga plåten på fordon. Sprid skräck i fienden genom att rusa in i en klunga och bara spruta eld vilt omkring dig!

LIGHT TANK

Perfekt för att rulla in som kung och se alla små upp-rorrmakare förgäves försöka skjuta hål på plåten. Efter en stund i rampljuset är det bara att meja ner de små livan, men man måste passa sig för Bazooka Veterans bland infanteriet. Och precis som i Advance Wars är det ingen idé att kaxa mot flygplan.

T-COPTER

Transporthelikopter utan offensiv kapacitet. Tål dock ganska mycket stryk, så man ska inte få panik när man ser en Fighter bakom sig.

FIGHTER

Dessa plan är givetvis bra mot bombplanen men mindre bra mot mål på marken. De kan även attackera fientliga plan av samma typ, även om man självklart får räkna med en del skador efter en sådan duell.



BETYG

7 GRAFIK
Tydlig och funktionell. Låter det tråkigt? Titta då på figurerna och deras rörelser som utstrålar samma charm och personlighet som de i Advance Wars! Synd bara att miljöerna ser så bleka ut.

7 LJUD
Musiken är väl inget speciellt men rösterna har Kujū lyckats väldigt bra med. Lyssna gärna på hur snacket går bland infanteriet när de får stå stilla för länge eller när de har vunnit en jämn eldstrid.

7 SPELKONTROLL
Genomtänkt. Det tar en stund innan allt sitter men knapparna används på ett smart och logiskt sätt. När fordon av olika slag ger sig ut i kuperad terräng kan det dock gå vilt till. Voltande och okontrollerat snurrande samtidigt som man blir beskjuten från alla håll kan få vem som helst att drabbas av panik.

8 UTMANING
Fångt enkelt i början, grymt svårt mot slutet. Tyvärr finns det inget flerspelarläge men ranking delas ut efter varje uppdrag och den kan alltid förbättras!

8 SPELDESIGN
Påminner lite om Advance Wars men ändå inte. Här är det mer action och större behov av fingerfärdighet.

TOTALT
En positiv överraskning som visar att Kujū är att räkna med i framtiden. Tycker du Advance Wars: Dual Strike är för långsamt och vill ha mer action är Battalion Wars din still




**F
A
K
T
A**

Titel: Mario Power Tennis
 Spelsystem: Game Boy Advance
 Speltyp: Sport
 Utvecklare: Camelot Software Planning
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgräns: Från 3 år
 Antal spelare: 1-4
 Kompatibla tillbehör: Game Boy Advance Game Link, Game Boy Advance Wireless Adapter
 Sverigepremiär: 18 november 2005

RECENSIONER
8
KIM WEINEFELT

Game Boy Advance-versionen av ett Nintendo GameCube-spel brukar ibland tyvärr kännas lika spännande som ett dubbelft, eftersom det lilla spelet i många fall bara är en avskalad version av det stora spelet. Men Mario Power Tennis till Game Boy Advance har gjorts på precis rätt sätt – **grafikmässigt är det inte i närheten, men istället erbjuder det ett långt och spännande äventyr som inte Nintendo GameCube-spelet har.** Så även om du har spelat igenom hela Nintendo GameCube-versionen har du mycket att hämta här, och många roliga tennistimmar att se fram emot. Har du däremot, som jag, spelat Game Boy Color-versionen som gavs ut 2001 så har du inte lika mycket att hämta, eftersom Game Boy Advance-spelet känns lite som en repris av det spelet. Men hade du roligt då kommer du ha roligt nu också.

7
JOHAN LENNGERD

Jag spelar helst Mario Tennis med eller mot en kompis, det är så jag tycker det är roligast. Att Nintendo lagt in story mode ser jag som ett lite roligare sätt att träna, men **äventyrsspel upplever jag hellre i en annan spelform.** Att slå Kim i riktig tennis kommer jag nog tyvärr aldrig att göra – han är ju gammal tennistränare. Jag tänker dock träna Mario Power Tennis tills jag vet att jag klår Kim tio gånger av tio. Då skall jag ta igen för x antal förlorade matcher på den riktiga tennisbanan!

Mario Power Tennis till Nintendo GameCube har fått en lillebror! Namnet är detsamma, och även om storebror ser betydligt bättre ut så har lillebror ett intressant rollspelsalternativ att bjuda på.

I Mario Power Tennis till Game Boy Advance hittar du alla de alternativ som ett tennis spel ska ha. Här finns träningsmatcher i singel eller dubbel för en, två, tre eller fyra spelare, och möjlighet att spela i fyra olika svårighetsgrader på fyra olika underlag. Förutom klassiska Nintendo-figurer som Mario, Peach, Bowser, Luigi, Waluigi, och Donkey Kong finns det över 30 "vanliga" spelare att välja mellan, när du har spelat fram dem alla.

Precis som i Mario Power Tennis till Nintendo GameCube har spelarna offensiva och defensiva specialslag som inte verkar vara hämtade från denna värld, vilket gör det här till ett ibland rätt så realistiskt (men väldigt kul och annorlunda) tennis spel.


RPG-TENNIS

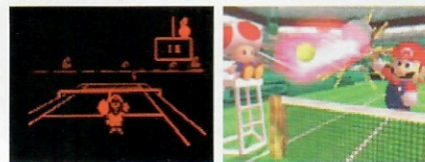
Det som gör att Mario Power Tennis inte är något vanligt tennis spel är det här spelsättet, som är en kombination av tennis och rollspel! Du börjar med att välja en av två figurer (en kille och en tjej) som du döper och förser med förmågor. Din spelare startar sedan sitt äventyr på den kungliga tennisakademien där han eller hon ska prata med andra tennisspelare, ställa upp i matcher och öva på minispel. Efter varje uppgift får din spelare erfarenhetspoäng och när tillräckligt många sådana har spelats in går denne upp en klass och du får då välja vad han eller hon ska bli bättre på.

Tennishistoria

Mario har alltid gillat tennis. Här är hans bästa tennis spel hittills, om man inte räknar de riktigt gamla tennis-spelen till NES och Game Boy där han var domare.

Mario's Tennis (Virtual Boy, 1995)

Sålides tillsammans med Virtual Boy i USA, men gavs aldrig ut i Europa


Mario Tennis (Nintendo 64, 2000)

I den här N64-klassikern fick vi se Waluigi för första gången

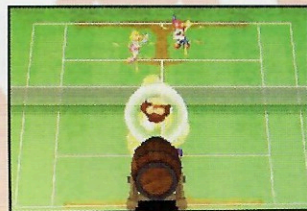
Mario Tennis (Game Boy Color, 2001)

En unik blandning mellan tennis- och rollspel, som kunde kopplas ihop med N64-versionen


Mario Power Tennis (Nintendo GameCube, 2005)

Marios tennis spel blev ännu vildare på kuben

MARIO POWER TENNIS



TRÄNA DIN SPELFIGUR

Om du vill förbättra din spelfigur och få den att utvecklas måste du låta den träna. Som tur är har det sällan varit roligare att träna än i Mario Power Tennis. Det finns två typer av träning – normalträningen fokuserar på vanliga tekniker som kan vara nyttiga att kunna på tennisplanen och sedan kan du även träna på karaktärernas specialslag.

Normalträning

Nätspel: Serva och smasha sedan bollen till planens olika delar

Returtagning: Returnera så många bollar som möjligt till rätt del av planen

Slå mot vägg: Slå bollen mot en vägg och försök att träffa plattorna

Serveträning: Serva med precision och skruv och försök att träffa målet

Slagträning: Returnera servarna med rätt sorts slag och skruv till målområdet

Specialträning

Rullband med hinder: Spring på rullband och undvik sakerna som kastas in på det

Pumpa muskler: Träna dina muskler genom att lyfta vikter med spikar på och panga ballonger

Krascha block: Ta sönder block ovanför dig i äkta Super Mario-stil

Myntsamling: Samla mynt samtidigt som du undviker lågorna

Hoppträning: Hoppa hela vägen till målet innan tiden går ut

Repkättring: Klättra uppför repen så snabbt du bara kan

Reaktionsförmåga: Träna din reaktionsförmåga med spelet sten, sax, påse

Balansgång: Balansera pinnen samtidigt som du tar dig över till andra sidan av repet

Sumobrottnig: Öka din kraft med den här udda tennisträningen

Mental träning: Träna din mentala förmåga

BETYG

8 GRAFIK
Golden Sun-skaparna vet hur man gör snygg grafik på en Game Boy Advance-maskin. På tennisplanen kunde det ha varit ännu vassare grafik, men utanför planen är allt detaljerat och fint.

7 LJUD
Stundtals vackra melodier. På det hela taget låter både musiken och ljudeffekterna väldigt mycket retro, speciellt om man har spelat de tidigare Mario Tennis-spelen.

8 SPELKONTROLL
Som i alla Mario Tennis-spel är kontrollen väldigt enkel att lära sig men ändå så pass avancerad att man kan lära sig alla typer av slag och skruvar.

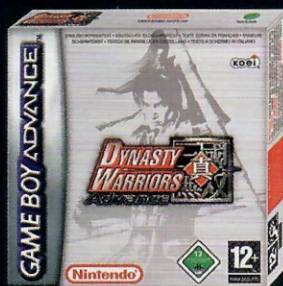
9 UTMANING
Håller betydligt längre än ett vanligt tennis spel, tack vare rollspelsdelen. Du får räkna med att lägga ut massor av träningstimmar om du vill bygga upp din spelfigur till en stjärna.

8 SPELDESIGN
En fantastisk kul och annorlunda tennisspelsupplevelse. Fast vi har redan sett det en gång tidigare, i Mario Tennis till Game Boy Color.

TOTALT
Game, Boy & Match!

8





F
A
K
T
A

Titel: Dynasty Warriors Advance
Spelsystem: Game Boy Advance
Speltyp: Strategi/Action
Utvecklare: Koei
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 12 år
Antal spelare: 1
Kompatibla tillbehör:-
Sverigepremiär: 2 december 2005

Har du en svaghet för samurajen och actionladdad strategi? Då kan denna maktkamp i 1000-talets kaotiska Kina säkerligen ge dig en kick som varar ett bra tag!

Spelets upplägg och utmaning låter onekligen imponerande på pappret. 180 olika "battle maps" att klara av, 200 olika vapen att samla ihop åt de 13 valbara spelkaraktärerna, vilka dessutom är i ständig utveckling, samt tre olika spellägen att utforska... För att inte tala om den söta lilla encyklopedi i vilken spelets alla officerare, vapen, föremål och stridsloggar dokumenteras!

Alla goda ting äro tre...

Redan från första stund står det klart att Dynasty Warriors Advance är ett strategispel som fokuserar på stenhård action. När de tunga elgitarriffen och hardcore-kompen väl dundrat igång i huvudmenyn, fortsätter de sedan att pumpa liv i äventyret ända till dess slut.

När du startar ett nytt spel har du tre olika kampanjer, och lika många olika potentiella samuraj-ledare för dem, att välja mellan. Sedan är det hårda ord och slagsmål på fältet som gäller, allteftersom timern högst upp till höger på skärmen tickar på i full fart... Som tur är finns det rikligt med information och spelhjälp att tillgodogöra sig inför varje uppdrag.

Actionäventyr och strategi i festlig kombination

Ett relativt unikt drag för designen av striderna i detta spel, är att de ständigt växlar mellan två väldigt olika speltyper; Movement Phase och Battle Phase. Detta låter kanske inte så olikt från upplägget i de andra spel i genren som vi känner till, men när du väl beslutar dig för att engagera en fienderepresentant på kartan, och därmed träder in i det så kallade Battle Phase, kastas du förvånansvärt nog rakt in i en ren "hack-and-slash"-fest, där du själv styr din karaktär, som om den vore huvudrollsinnehavaren i vilket äventyrsspel som helst, och måste hugga ner horder av anfallande motståndare, med snabba tryck på A- och B-knapparna, tills det området av kartan är tomt på opponenter. Innan du gör detta, kan du dessutom välja att söka området efter värdefulla föremål, vilket även det sker i det mer äventyrliga Battle Phase, men under en begränsad tid.

RECENSIONER

6 EMELIE LAGER
Jag satt mest och gungade förtjust i takt med den ogenerat hårdkokta musiken, medan jag försökte förstå mig på det här spelet... Det är verkligen *långt ifrån lika lättbegripligt och hänryckande som spelen i Fire Emblem- och Advance Wars-serierna*, men har ändå sina finesser här och där! Dessutom är Dynasty Warriors Advance faktiskt det första Nintendo-spelet i en strategiserie som redan har haft stora framgångar på andra format, vilket antagligen kommer att väcka och fånga många spelares intresse ändå!

5 FREDRIK ANDERSSON
I Dynasty Warriors Advance är det din uppgift att försvara ditt kungarike mot dina många rivaler. Spelet utspelar sig i det uråldriga Kina, och så långt låter det som ett intressant spel. Till min stora besvikelse genomsyras dock spelet av fantasilös story och därtill en ganska trist grafik. Detta vägs som tur upp av den betydligt trevligare musiken tillsammans med lite sköna ljud-effekter. *Trots att spelet bjuder på många utmaningar med en massa vapen och annat smått och gott blir Dynasty Warriors efter ett tag väldigt enförmigt.* För entusiasten som dyrkar denna genre är Dynasty Warriors helt klart värt att testa, men för övriga rekommenderar jag att börja med spelet Fire Emblem.

Låt slaget börja!

Musou Mode

Välj en trupp och bonka dig igenom spelets alla uppdrag med den. I detta spelläge, vilket väl kan betraktas som spelets "story mode", har du möjligheten att spara dina framsteg mitt under ett uppdrag, för att återuppta spelet på exakt samma ställe vid ett senare tillfälle. Varje "bana" har dessutom speciella krav och mål som måste uppnås för att din armé ska gå segrande ur bataljen.

Ju fler fiender du besegrar under ett uppdrag, desto mer ökar även dina enheters "ability gauge", vilken innefattar värdet hos ett flertal olika specialattacker som de kan utföra, samt deras moral, vapenstyrka och förflyttningshastighet.

Free Mode

De antal scenarier som går att välja mellan här ökar i takt med att du kämpar dig igenom Musou Mode. När du väl har avverkat hela det, är det bara att välja och vraka mellan de omspelningsbara banorna här i Free Mode! Och du – även i detta spelläge går det att spara och stänga av maskinen när du vill!

Challenge Mode

I detta fullgoda komplement till Musou Mode-uppdragens "tutorial" finns tre olika prövningar att ge sig i kast med för den som gillar att pressa sin stridstalng och sätta rekord! Spelsättet Endurance går ut på att helt enkelt döda så många fiender du kan innan man stupar, medan Time Attack testar hur fort du kan besegra "endast" 100 stycken, och Battle Luck kräver att du hittar en viss skatt på stridskartan innan du kan komma vidare till nästa område.



任天堂

Wei, Wu eller Shu?

Ja, dessa är namnen på spelets tre olika huvudscenarier. När du väl har bestämt dig för vilket av dem du vill ta dig an, får du välja en ledarkaraktär för den militärstyrka som du ska styra genom det. Vare sig du utser Wei, Wu eller Shu till utgångspunkt för ditt äventyr, ser uppdragen väldigt lika ut – men eftersom de truppledare som finns tillgängliga i varje scenario har olika utseenden, specialförmågor och bakgrundhistorier, lär du ändå bli tvungen att låta så väl din estetiska smak som ditt strategiska tänkande styra ditt val.

Alla spelets karaktärer har en unik uppsättning av HP (hälsopoäng), MU (Musou-attackstyrka), AT (vanlig attackstyrka), DF (försvar) och MV (snabbhet och rörelseförmåga på fältet) – precis som i de flesta roll- och strategispel – och dessa egenskapspoäng tilltar naturligtvis när du använder dina enheter framgångsrikt i strid.

BETYG



GRAFIK

Lite smärsta animationer och ett ganska sparsamt utbud av grafiska detaljer. Dialogporträtten av samtliga samurajer är dock av en helt annan kaliber, och ser nästan överkligt "vuxna" ut jämfört med de små gullepluttarna som springer runt på stridsfältet...!



LJUD

Ett av de coolaste Game Boy Advance-soundtracken på länge – om du gillar distad elbas! Ljudeffekterna är också helt okej – speciellt röstpåläggen under striderna!



SPELKONTROLL

Det här spelet har väl varken den mest flexibla eller receptiva spelkontroll som någonsin gjorts, men de flesta av knapparna på Game Boy Advance, alternativt Nintendo DS, nyttjas väl.



UTMANING

Spelet är faktiskt ganska svårt redan från början, men om man tar till sig varje uppdrags hjälpsnitt ordentligt, finns det mycket att göra och upptäcka i denna dynastisaga.



SPELDESIGN

Visst kan man hålla med om att spelets intensiva Battle Phase lämpar sig bra för att skildra det förmodligen mycket vilda samurajkriget, men ibland blir det hysteriska knapptryckandet tyvärr lite för monotont... Även om det ligger en hel del strategi bakom valet av fiendetrupper att möta på detta primitiva sätt.

TOTALT

Ett både tufft och något operosonligt action-strategispel i samurajernas värld. Uppskattas nog främst av hårdrockare och Asien-fantaster med machoattityd, eller väldigt hängivna fans av tidigare utgivna Dynasty Warriors-spel.



Problemet med *Meteos* är att det är så förbaskat beroendeframkallande. Men det är så klart ett problem vi kan leva med. Lyssna bara på vårt råd och spela det inte på jobbet, för då får du aldrig någonting gjort.

För att fira spelets release i Europa för ett par månader sedan fick Nintendo of Europe tag i en av *Meteos* skapare, som berättade allt om spelet. Takeshi Hirai är "Chief Technical Officer" och "Director of the Development Division" hos den japanska spelutvecklarstudio Q Entertainment.



Takeshi Hirai

NoE: Hej Hirai! Kan du börja med att berätta vem som kom på *Meteos* koncept? Det är en väldigt unik idé.

Takeshi Hirai: Ja, självklart. Det började när Tetsuya Mizuguchi, Q Entertainments grundare, gjorde en förfrågan till Sakurai (Masahiro Sakurai, *Meteos* designer) om att skapa ett spel baserat på idéerna "pusselspel med fallande block" och "multifunktioner". Sakurai byggde *Meteos* originalplan från Mizuguchi grundläggande koncept.

NoE: Vad är det som skiljer *Meteos* från andra pussel-spel?

TH: Jag skulle säga att *Meteos* modell är mycket lik ett fighting/action-spel. Du är tvungen att arbeta med flera taktiker samtidigt då block regnar ner snabbt och frekvent. Det som är anmärkningsvärt med *Meteos* är dess versus battle, vilket är rätt intressant. Du kan spela mot upp till tre datorstyra eller mänskliga spelare. Vi är ganska säkra på att du kommer fastna i de spektakulära matcherna!

NoE: Hade ni Nintendo DS i tankarna när ni skapade spelet, eller kom det efteråt?

TH: Det kom efteråt. Från början utvecklade vi *Meteos* till PC, men sedan beslutade vi att satsa på DS. Vilket så klart betydde att *Meteos* ändrade form till modellen som passade perfekt för ett system med stylus och dubbla skärmar. Som du kommer att märka är DS så perfekt för *Meteos* att vi inte kan låta bli att tänka att Nintendo snällt utvecklade maskinen specifikt för *Meteos*!

NoE: *Meteos* har en spektakulär introduktionsfilm som förklarar spelets berättelse. Varför inkludera en berättelse i ett pusselspel?

TH: Vi skapade hela öppningsfilmen och berättelsen för att dela bakgrundshistorien från *Meteos* värld med spelaren. Vi är övertygade om att varje produkt måste ha ett välgjort koncept och en välgjord berättelse.

NoE: Vilka spel influerades ni av när ni skapade *Meteos*?

TH: Vi tittade mycket på andra pusselspel. Några exempel: Tetris (vilket är det första pusselspelet med fallande block), Zoo Keeper och speciellt *Lumines* eftersom vi samtidigt utvecklade det som ett nästa generations pusselspel.

NoE: *Meteos* är ett fantastiskt multiplayer-spel. Vilka olika sorters flerspelarlägen finns det och hur många personer kan spela?

TH: En bra nyhet är att bara ett *Meteos*-kort gör att ni kan spela upp till fyra spelare och välja mellan fyra planeter (alla spelar på samma planet). Om alla har ett DS och *Meteos*-spelet kan ni spela versus-läget med antingen en tidsgräns eller livsgräns.

Ni kan också ha kul med både individuella matcher och lagmatcher, så ett par av spelare mot ett annat par kan bli intressant! Det finns mer – "Demo Version" låter dig spela mot en annan "Demo Version", som du kan ladda ned från *Meteos* o begränsat antal gånger. Vi hoppas innerligt att du kommer älska *Meteos* och köpa det själv efter att ha spelat demoversionen.



"Från början utvecklade vi *Meteos* till PC, men sedan beslutade vi att satsa på DS."

NoE: Det finns många Super Smash Bros.-liknande hemliga godbitar i *Meteos*. Var detta ett medvetet beslut av *Meteos* designer Masahiro Sakurai, om man tänker på att han också arbetade med Super Smash Bros.?

TH: Tänker du på "Fusion Room" så var det ett medvetet beslut. Vi inkluderade det från första början i utvecklingsfasen. Dessa tillägg är mycket viktiga för att motivera användarna att fortsätta spela.

NoE: Med tanke på att det är ett pusselspel så har ni inkluderat ett stort antal spelsätt. Kan du berätta något om varje och varför ni inkluderade dem?

TH: Det finns fyra spelsätt: Simple, Time Attack, Star Trip och Deluge. Om vi räknar Versus mode blir det fem. Vi tog med Simple eftersom det är viktigt att ha ett väldigt grundläggande spelsätt. Time Attack är också viktigt då du kan spela mot dina rekord under speciella förutsättningar. Självklart ville vi ha med en Star Trip-avdelning så spelarna kan ha kul med *Meteos* längre och följa med i berättelsen. Och det är även bra att ha Deluge där du kan spela till din gräns och se hur mycket bättre du har blivit. Det behövs väl inte sägas, men Versus är den viktigaste avdelningen i det här spelet!

NoE: *Meteos* har en väldigt distinkt grafisk stil. Hur gick tankarna bakom den här stilen, och vad influerade er när ni skapade den?

TH: Angående bakgrundernas artwork så designade vi en mängd varianter av planeter som baseras på idén att "det finns olika slags stjärnor i universum". Det är därför du ser planeter med anime-stil och planeter med realistiskt utseende tillsammans. När vi designade alien-karaktärerna gick vi efter konceptet att det skulle vara "så simpelt att till och med barn kan rita det". Det resulterade i unik design.

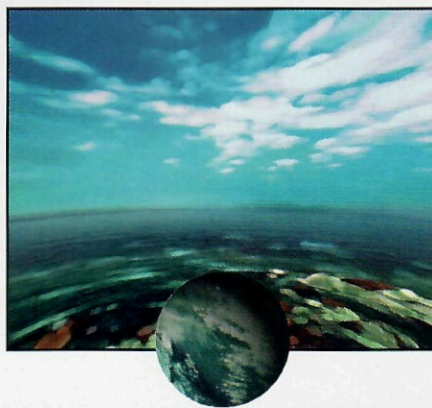
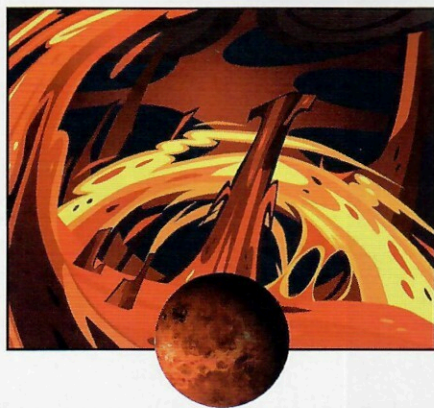
NoE: Har ni några planer för en uppföljare till *Meteos*?

TH: Vi kan inte nämna någonting nu, men vi ser fram emot att visa våra kommande planer om vi får många förfrågningar från spelarna.

NoE: Finns det några idéer som ni ville få med i *Meteos* men som ni inte kunde inkludera? Är det troligt att vi kommer få se dessa idéer i ett annat spel?

TH: Det fanns faktiskt en idé som vi till och med tänkte ta patent på, men som vi inte kunde få med i *Meteos*. Vi vill mycket gärna använda den här idén om vi får chansen till en uppföljare, eftersom den verkligen passar *Meteos*.

NoE: Det där låter spännande. Vi önskar er massor av lycka till med era framtida projekt. Tack för er tid, Hirai!



nintendogs har blivit en fenomenal succé i Japan, Amerika och nu även Europa. Vi har pratat med "chäfern" och producenten Hideki Konno – och fått en exklusiv inblick i spelets produktion.

nintendogs skapades hos Nintendo i Japan, av deras avdelning Entertainment Analysis & Development (EAD), som leds av den världsberömda Shigeru Miyamoto. Konno arbetade som spelproducent med nintendogs och även Mario Kart DS.

Intervju av Nintendo of Europe

Nintendo of Europe: Hej Konno! Kan du till att börja med berätta för oss varifrån idén med nintendogs kommer? Och varför valde ni hundar?

Hideki Konno: Hej! Vi har gjort massor av experiment med att skildra djurrörelser, inklusive möjligheten att göra ett tv-spel av det. Sedan kom Nintendo DS hårdvarukoncept, och vi trodde att vi skulle kunna göra något oöverträffat och storatrat genom att använda touch screenen och mikrofoningången.

Vi experimenterade med massor av olika djur. Vi sållade bort djurkandidaterna tills bara några få återstod, och kvar blev hundar och katter. Dessa två är trots allt våra mest älskade sällskapsdjur. Men när det gällde den rena underhållningsaspekten tyckte vi att vi skulle välja hundarna. Vi ville lära djuren många tricks, vi ville ta med dem ut på promenad och vi ville låta dem vara med i agility- och frisbeetävlingar. Detta är något vi kan göra med hundar, inte med katter.

NoE: Var Miyamoto inblandad mycket i produktionen av spelet?

HK: Ja. I alla spelprojekt som leds av EAD spelar han en viktig roll som huvudproducent. Det visade sig att han hade en speciell förkärlek till det här nintendogs-projektet. Han äger själv en hund, han älskar hundar och han är, om jag kan säga så, en amatörexpert när det handlar om hundar.

NoE: Hur gjorde ni när ni designade varje nintendog? Tittade ni på många riktiga hundar?

HK: Ja, våra speldesignare och modelldesignare besökte djuraffärer och vänners hus där dessa valpar fanns. De observerade noga valparnas minsta rörelser och rörde vid dem många gånger. De spelade också in massor av videoband för ett studera deras beteende. Vi skulle kunna ha använt motion-capture-teknik men det gjorde vi inte. Vi förstod att motion-capture inte skulle återskapa valparnas oemotståndliga beteende på samma sätt som vi gjorde det.

NoE: Hundarna i nintendogs förblir alltid valpar och växer aldrig upp. Vad var skälet bakom detta?

HK: Vi gjorde så eftersom vi verkligen ville att spelarna skulle uppskatta kontakten och mötena med valparna så mycket som möjligt. Vi ville inte att folk skulle få för mycket pliktänsla, för att till exempel mata hundarna varje dag. Det finns så klart många andra saker som vi kunde ha gjort med nintendogs. Men om vi hade lagt in för många saker skulle spelet helt enkelt ha blivit för komplicerat för många personer, vilket var något som vi verkligen ville undvika. Vi vill att nintendogs-spelarna ska ha kul på ett enkelt sätt när de kommunicerar med gulliga valpar.

NoE: Hur bestämde ni vilka hundar som skulle användas?

HK: Det finns föreningar och klubbar för hundägare runt om i världen, och de listar populära hundar i varje region. Vi gick igenom den här informationen för att välja ut hundraserna. Om man till exempel jämför med det

japanska nintendogs har tre hundar adderats till den europeiska versionen. Vi kan dock inte säga att spelutvecklarnas egna önskemål inte har tagits hänsyn till.

NoE: Varför beslutade ni att göra tre versioner av spelet med olika raser?

HK: För att vi vill att spelarna ska starta nintendogs-spelandet redan när de besöker affären. Precis som om de skulle fundera över vilken hund de skulle köpa i djuraffären, ville vi ge spelarna nöjet att välja sin favoritförpackning av nintendogs. Ärligt talat så bad vår president, Satoru Iwata, först om att göra 15 olika förpackningar. Men eftersom det inte var möjligt ur marknadsföringssynpunkt, skalades det ner till tre.

NoE: Hur kom ni på idén med Bark Mode? Och hur fungerar det?

HK: Kommunikation är alltid nyckelordet när vi på Nintendo gör ett spel. Med DS trådlösa kommunikationsmöjligheter ville vi skapa en oöverträffad kommunikationsstil. Du ställer helt enkelt in nintendogs i Bark Mode och allt du behöver göra efter det är att sätta din Nintendo DS-maskin i Sleep mode och bära med dig den runt i stan. Efter ett tag kommer ditt DS att kommunicera med andra DS och du tar emot hundar, presenter och skrivna samt muntliga meddelanden från främlingar som du aldrig annars skulle ha mött i ditt liv.

Ärligt talat så var vi rätt så osäkra på om någon skulle bära med sig nintendogs i Bark Mode. Men nintendogs-ägare är entusiastiska när de berättar om sina Bark Mode-upplevelser på nätet och i bloggar nuförtiden. Vissa säger: "Jag brukade hata folkmassor, men nu älskar jag att gå bland folk med nintendogs."

NoE: Kan vi förvänta oss att få se uppföljare till nintendogs med andra populära djur?

HK: I och med det växande intresset för nintendogs i Japan vet jag att många personer ber oss att göra sådana spel, inklusive nintencats. Vi vet att vi måste gå igenom många möjligheter, men ingenting konkret har bestämts ännu.

NoE: Varför tror du att nintendogs har blivit en så stor succé i Japan, Amerika och Europa?

HK: Vi trodde att vi skulle kunna skapa en oöverträffad underhållningsupplevelse och vi visste att valpar är allmänt omtäckta, men vi kunde inte förvänta oss den här sortens popularitet. Jag tror inte att det bara var en enstaka del som skapade en sådan popularitet. Att tala med sina valpar med sin egen röst, röra dem via pekskärmen, plus förmågan att kommunicera med främlingar genom Bark Mode samt valparnas oemotståndliga charm – allt är tilltalande för publiken.

NoE: Tack för er tid, Konno. Innan vi slutar, kan du berätta för oss om du har en egen hund i verkligheten?

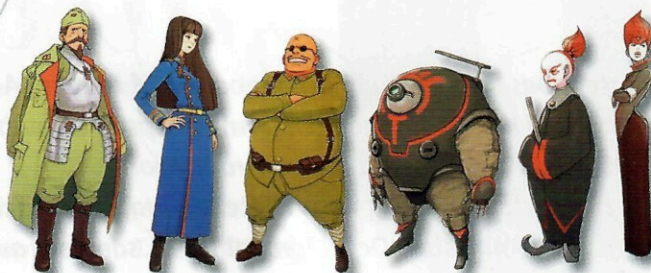
HK: Ja, jag har en Sheltie (Shetland Sheepdog), och det är även min favorithund i nintendogs!



"Ärligt talat så bad vår president, Satoru Iwata, först om att göra 15 olika förpackningar."

Interview

Intervju av Nintendo of Europe



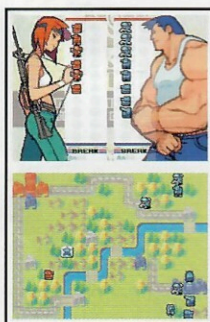
Advance Wars-serien har varit en av de portabla höjdpunkterna under senare år, och skrivit om regelboken för omgångsbaserade strategispel genom att packa in en lättspelad krigssimulator i fickformat.

I och med Advance Wars: Dual Strike-releasen den 30 september tog serien det gigantiska steget till Nintendo DS med lass av nya funktioner som höjde ribban för bärbara strategispel.

För att få en exklusiv inblick i skapandet av Advance Wars DS pratade vi med spelets producent Tohru Narihiro från utvecklarna Intelligent Systems och Kentaro Nishimura, projektkoordinator från Nintendo i Japan.



Kentaro Nishimura och Tohru Narihiro



Nintendo of Europe: Först av allt, kan ni berätta om handlingen i Advance Wars: Dual Strike? Fortsätter den från Advance Wars 2 på GBA?

Tohru Narihiro: Ja, det är en fortsättning från handlingen i Advance Wars 2 och utspelar sig i Omega Land. Fienden du besegrade i det förra spelet, Black Hole Army, kommer tillbaka med nya karaktärer som du måste slåss mot.

NoE: Hur många av personerna som arbetade med DS-versionen var också med och arbetade med originalspelen till GBA?

Kentaro Nishimura: Största delen av medarbetarna som var inblandade i den föregående versionen, inklusive mig själv och Narihiro, arbetade alla med det här projektet. Och självklart tillkom det ny personal för den här DS-versionen, men huvuddelen av medarbetarna är densamma. Om du är orolig att spelet är helt annorlunda på grund av en helt ny arbetsstyrka så är det inte fallet! (Skratt.)

NoE: Vilka nya funktioner inkluderade ni i Advance Wars: Dual Strike? Det är till exempel första gången ni har gett spelare möjligheten att kriga i realtid (Combat-läget).

TN: Det stämmer. Combat-läget har dessutom en nedladdningsfunktion så även personer som inte har ett spelkort kan spela. Man kan också lägga till handikapp så en stark och en svag spelare kan spela tillsammans. Det finns olika typer av handikapp och man kan variera spelfunktionerna ordentligt. En annan ny funktion är att alla CO har speciella förmågor som kallas "skills", vilket ger dem extra krafter. Det finns många av sådana här "skills" som du kan lägga till eller ta bort för att få variationer av dem.

NoE: Vilka nya enheter introduceras i DS-versionen?

KN: Det finns sex nya enheter: Megatank, Stealth Fighter, Aircraft Carrier, Black Boat, Black Bomb och Pipe Runner. En Megatank har den starkaste attack- och försvarstyrkan av alla enheter. En Stealth Fighter kan, som namnet antyder, gömma sig. En Aircraft Carrier kan transportera helikoptrar och jaktflygplan och är även väldigt bra på att skjuta ner flygtrupper. En Black Boat transporterar soldater plus att den också kan reparera andra enheter som står intill den. Black Bomb är en sorts missil som skadar enheter över ett stort område. Till sist, en Pipe Runner är som en kanon som åker utmed rör och försvarar dem. Alla andra enheter från de andra spelen är också med i DS-versionen.

NoE: Vilka nya CO (Commanding Officers) har ni introducerat i Advance Wars DS och vilka förmågor har de?

KN: Vi har Rachel, som är den yngre systern till Nell (från de föregående spelen). Om du använder Rachel

kommer alltid någonting bra att hända dig. Hon har alltid tur. Du måste spela spelet för att verkligen förstå (skratt). Sedan har vi Jake, som är mycket bra på att hantera stridsvagnar. Sasha är en ny CO i Blue Moon Army, och hon är mycket bra på att hantera pengar. Ju mer pengar du har, desto mer effektiv är hon. Grimm är befälhavaren över Yellow Comet och han är bra på att attackera men inte på att försvara. Sedan har vi Javier, som är mycket bra på att försvara och attackera från långa avstånd men han har ett relativt svagt försvar över korta distanser.

Dessa är de goda karaktärerna men det finns även några nya fiender. Candy är väldigt bra att slåss i städer medan Zak är väldigt bra på att slåss på vägar. Juggler, en CO i Black Hole Army, är bra ibland och svag ibland. Han är ganska ologisk.

NoE: Man kan också spela med två CO istället för bara en, eller hur?

KN: Ja, när du spelar med två CO och båda deras Powermätare är fulla får du en speciell kombinerad kraft (Tag Power). Effekten beror på vilka karaktärer du väljer. Om du väljer två karaktärer som går mycket bra ihop så ökar kraften, men om du väljer fel så minskar den. Så spelaren måste välja en bra kombination.

NoE: Advance Wars DS lägger till en "andra front" till striderna, så man kan slåss med flygtrupper på den övre skärmen och marktrupper på den undre skärmen. Hur fungerar det?

KN: Du startar din omgång på den undre skärmen och så gör även fienden. När era drag är över får ni varsin omgång i luften, på den övre skärmen. Det betyder att du inte kan sköta den övre och den undre skärmen på samma gång. Senare blir det möjligt att du kan hantera båda sidor själv, men det beror på kartan. Om du är en väldigt skicklig spelare kan du spela båda sidorna, men om du inte är så bra kan du låta datorn spela på den övre skärmen.

NoE: Slutligen, vad är ert åsikt om spelet? Är ni nöjda med resultatet?

TH: Advance Wars är ett ganska enkelt spel och vi ville inte göra det för komplicerat till DS. Jag ville hålla det så enkelt som möjligt, men jag tror vi lyckades med en bra kombination av att behålla enkelheten och göra det passande för DS. Vi la all vår kunskap från Advance Wars 1 och 2 i spelet och drog också nytta av DS funktioner för att göra allt av den här versionen, så jag tycker det är ett av de mest kompletta Advance Wars-spelen vi någonsin har gjort.

NoE: Narihiro, Nishimura – tack så mycket till er båda för er tid.



"Jag tror vi lyckades med en bra kombination av att behålla enkelheten och göra det passande för DS."



Advance Wars är en briljant blandning av strategi och action som har hittat ett perfekt hem i Game Boy Advance och Nintendo DS. Men för en del personer räcker det inte att noggrant planera militäruppdrag medan de sitter på bussen. De vill ha mer.

En av dessa personer är Mark Washbrook, verkställande producent hos den London-baserade spelutvecklarstudio Kuju. Han och hans team tog fram en idé för ett Advance Wars-liknande spel till en spelplattform för hemmabruk. En demonstration och ett möte senare med Nintendo så hade Mark fått en "deal".

Idén blev till Battalion Wars – en spin-off från Advance Wars-serien som kommer exklusivt till Nintendo GameCube (9 december 2005). Till skillnad från Advance Wars omgångsbaserade stil är Battalion Wars ett realtidsstrategispel med tunga inslag av action och spelet utvecklas i Storbritannien och övervakas av Nintendos avdelning Software Development and Planning (SPD) i Japan.

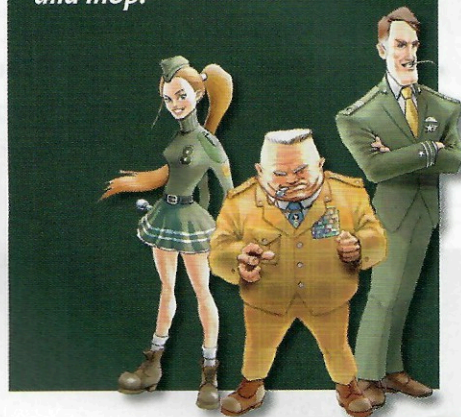
Vi träffade Mark och SPD:s Assistant Manager Keisuke Terasaki för en uppdatering om hur det går med spelet.



Intervju av Nintendo of Europe



"Vi har gjort ett nytt spel, men det är fortfarande en medlem i Nintendos Wars-serie, så de hör alla ihop."



Nintendo of Europe: Mark, kan du ge våra läsare en kort introduktion om spelets handling.

Mark Washbrook: Spelaren spelar en del av Western Frontier. Vi har tre befälhavare i Western Frontier, var och en med olika färdigheter. När man startar spelet attackerar Western Frontier av Tundran Army, och Tzar Gorgi – som precis har lämnat över makten till sin son Marshal Nova – har i hemlighet organiserat en attack mot Western Frontier för att tvinga Nova till ett krig mot Western Frontier. Och utan att Marshal Nova vet om det bildar Tzar Gorgi en pakt med Xylvanian Empire, för att försäkra sig om att utplåna Western Frontiers krafter.

Dessvärre spelar Kaiser Vlad – som är Xylvanians befälhavare – dubbelspel bakom ryggen på Tzar Gorgi och Xylvanian attackerar både Western Frontier och Tundran Army i hopp om att ta tillbaka sitt ärvda land, och från och med då slår spelaren ihop sig med Tundran Army, i kampen mot Xylvanian Army. Och vi har en annan allierad armé och en annan fiendearmé som spelaren stöter på genom uppdragen som formar en del av handlingen.

NoE: Kan ni avslöja någonting mer om dessa extra arméer redan nu?

MW: (Ler) Nja, de är med som en överraskning åt spelaren när denne går igenom spelet, så vi borde inte avslöja för mycket ännu!

NoE: Spelet ger massor av frihet att välja olika sätt att ta sig an ett uppdrag på. Kan ni förklara den här biten lite närmare, och hur stor roll spelar den i det stora hela?

MW: Spelet är en blandning av genrer; det är en kombination av taktiskt strategispel och actionspel. Så spelaren har full kontroll över alla enheter som de kan spela med i spelet. Det finns soldater med gevär, eldkastarsoldater, bazookasoldater, granatkastare och antifygvetraner. Det finns också markfordon och flygenheter. Spelaren

har möjlighet att kontrollera var och en av dessa enheter, men kan även ge kommandon till alla de andra enheterna som de har med sig på uppdraget. Och de kan skifta kontroll mellan alla de olika enheterna.

Utgången hänger på spelarens beslut och val om vilka enheter denne använder för att besegra andra enheter i spelet. Efter att man har kommit förbi de tidiga uppdragen ger många av kartorna spelarna flera sätt att klara varje scenario på, beroende på vilken typ av enheter de väljer. När de till exempel möter stora formationer av fordon klarar sig spelaren bättre med exempelvis bazookatrupper, än vad de skulle med eldkastare och vanliga soldater.

Och vi har försett spelaren med olika vägar genom uppdragen, för att låta dem utforska och välja en väg som bäst passar deras spelstil. Det blir mer komplext när man kommer längre in i spelet, då man också kontrollerar luftstyrkor och måste fatta beslut om vilka markenheter som ska tas ut.

NoE: Hur många olika enheter finns det i spelet?

MW: Det exakta numret? Få se... Vi har soldater med gevär, eldkastare, bazooka-, antifyg- och granatkastarsoldater, sedan har vi spanare, artilleri, lätta pansarvagnar, tunga pansarvagnar och en krigsstation. Och sedan har vi attackflyg, bombare och Strata-fort... det blir 13.

NoE: Kan ni ange orsaken till att ni enbart gör det här spelet till en ensamspelarupplevelse?

Keisuke Terasaki: Tja, först försökte vi göra ett flerspelarläge, men efter att vi gjort några experiment beslutade vi att inte ha med det i det här spelet. Den här gången fungerade det inte som vi ville.

NoE: Är det något ni skulle överväga att ha med i en uppföljare till nästa generation – att göra en onlineversion av spelet?

KT: Självklart är det en väsentlig del för ett sådant spel att ha tillgång till Wi-Fi, vilket gör det mycket lättare

att ansluta till Internet, så det är något som vi verkligen vill göra, om vi får chansen att göra det riktigt bra.

Men låt mig ge en lite bättre förklaring varför vi beslutade att inte göra ett flerspelarläge i det här spelet. När man gör ett spel för flera spelare måste man anpassa grunden i spelupplägget på olika sätt. Vi hittade helt enkelt inte det bästa sättet att göra flerspelarläget tillräckligt roligt under den begränsade tid vi hade. Vi gjorde några experiment, men de var inte tillräckliga.

MW: På det stora hela var vi inte glada över hur spelet fungerade i flerspelarläget. Det är något som vi väldigt gärna ville lägga till i spelet, men det var inte tillräckligt bra. Men om vi väljer att göra ett till spel är det här självklart någonting som vore kul att ha med.

NoE: Det finns tydliga kosmetiska likheter med Advance Wars, även om spelupplägget verkar vara väldigt annorlunda. Tror ni Battalion Wars kommer att locka fans från GBA-spelet Advance Wars?

KT: Kuju har kombinerat realtidsaction och strategi i en "Wars-atmosfär". Vi har gjort ett nytt spel, men det är fortfarande en medlem i Nintendos Wars-serie, så de hör alla ihop.

NoE: En sista fråga: är det någonting som ni inte har avslöjat, som ni kan dela med er av till våra läsare?

MW: Bonusuppdragen har vi inte pratat med några om ännu. Man läser upp dessa när man går igenom spelet. De gör att spelaren kan spela speciella uppdrag där man får kontrollera de andra arméerna som man mötte under spelet. Så under huvudspelet spelar man som Western Frontier, men under bonusuppdragen får man spela som den allierade armén och även fiendearmén, och använda deras vapen.

NoE: Coolt! Tack för er tid, och ett stort lycka till med spelet!

ACTIVISION® -TÄVLING

Storstadsbråk i Tony Hawk's American Wasteland och True Crime: New York City, världskrig i Call of Duty 2: Big Red One och Vilda Västern i Gun. Spelföretaget Activision har utan problem vinterns minst barnvänliga line-up till Nintendo GameCube. Men de har en mjuk sida också – de har nämligen skänkt unika samlarprylar till oss som vi nu lottar ut till er!

SVARA RÄTT ELLER FEL PÅ DE HÄR FRÅGORNA FÖRST:

1. Nintendo GameCube-versionen av Tony Hawk's American Wasteland kan spelas via Wi-Fi.
2. Det första True Crime-spelet utspelade sig i Los Angeles.
3. Call of Duty 2: Big Red One handlar om det Kalla Kriget.
4. I Gun kan man spela poker.

BERÄTTA SEDAN VILKET AV DESSA FYRA SPEL SOM DU SKULLE VILJA HA HUVUDROLLEN I, OCH VARFÖR. MAX 30 ORD.

Förstapriset:

Nintendo DS
T-shirt "Call of Duty 2: Big Red One"
T-shirt "True Crime: New York City"
T-shirt "Gun"
T-shirt "Tony Hawk's American Wasteland"
Ultimate Spider-Man-poster
Tony Hawk's American Wasteland-klistermärken
Tony Hawk's American Wasteland-wristbands
Gun-kortlek

Tre tröstpriser:

Ultimate Spider-Man-poster
Tony Hawk's American Wasteland-klistermärken
Tony Hawk's American Wasteland-wristbands
Gun-kortlek

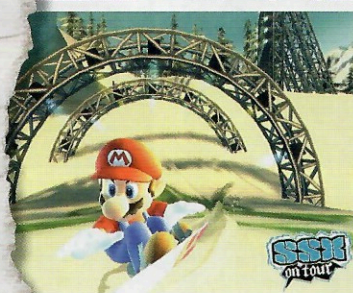
REGLER

Tävlingen är bara till för dig som är medlem i Club Nintendo, så glöm inte skriva ditt medlemsnummer. Ett tävlingsbidrag per medlem gäller. Skicka ditt bidrag via post eller e-post (adresserna finns på sidan 3 som vanligt) senast så vi har det den 31 december 2005. Vi som arbetar med tidningen får inte vara med och tävla, för det är vi som beslutar vilka de bästa motiveringarna är. Vinsten kan inte bytas mot cash och vinstskatt betalas eventuellt av vinnarna.

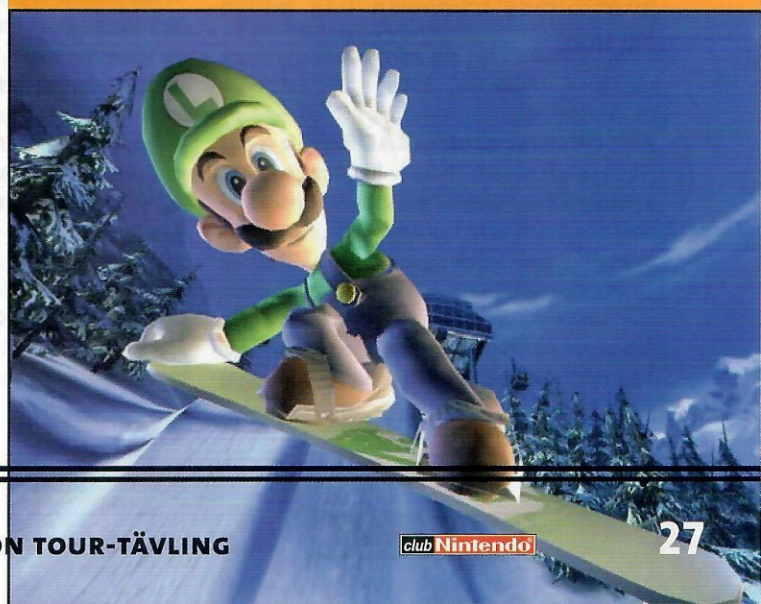
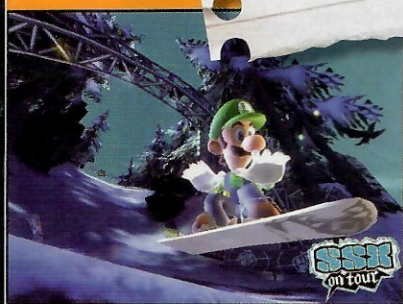


VINN GAMECUBE-VERSIONEN MED MARIO, LUIGI OCH PEACH!

Ska du ha ett snowboardspel i vinter så ska du ha SSX on Tour till Nintendo GameCube. Nintendo och Electronic Arts har sett till att Mario, Luigi och Peach är med och livrar upp GameCube-versionen. Svara på frågan och skriv en motivering så kanske du slipper betala för liftkortet.



SSX ON TOUR-TÄVLING



???

Vilket annat sportspel från Electronic Arts är Mario, Luigi och Peach med i?

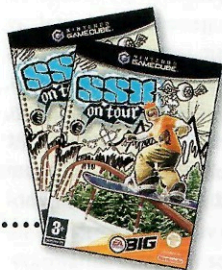
- FIFA 06
- Fight Night Round 2
- NBA Street V3

!!!

Skriv ett förslag på vilket sportspel från Electronic Arts du tycker Mario, Luigi och Peach ska vara med i nästa gång. Motivera också med max 30 ord.

PRISET

Vi kastar ut varsitt exemplar av SSX on Tour till de två som svarat rätt på frågan och har de bästa motiveringarna.



REGLER

Tävlingen är bara till för dig som är medlem i Club Nintendo, så glöm inte skriva ditt medlemsnummer. Ett tävlingsbidrag per medlem gäller. Skicka ditt bidrag via post eller e-post (adresserna finns på sidan 3 som vanligt) senast så vi har det den 31 december 2005. Vi som arbetar med tidningen får inte vara med och tävla, för det är vi som beslutar vilka de bästa motiveringarna är. Vinsten kan inte bytas mot cash och vinstskatt betalas eventuellt av vinnarna.

RELEASE: NOVEMBER



SHADOW™ THE HEDGEHOG

Gillade du att spela som Sonics ärkefiende och "mörke" motsvarighet Shadow i några av uppdragen i Sonic Adventure 2: Battle? Här kommer ett actionäventyr som låter dig vara den svartpälsade hårdingen från början till slut!

ETT SKUGGHÖLJT SKÅDESPEL

Så uppskattad som Shadow har blivit när han dykt upp som spelbar karaktär i de senaste årens Sonic-titlar till olika format, är det väl nästan på tiden att det görs ett spel i vilket han är den starkast lysande stjärnan? Fascinerande nog har Sega valt att göra Shadows första helt egna äventyr till ett dystert drama där hans väg mot slutmålet – att få reda på om hans

plågade rebellsjäl egentligen är ond eller god – ständigt styrs av hur han väljer att agera under sina uppdrag!

Shadow skapades ursprungligen för att vara en "ultimat livsform", men syftet med hans skapelse kan han inte vara helt säker på förrän han samlat ihop tillräckligt många av sina förlorade minnen, genom erövrandet av sju Chaos Emeralds. På sin jakt efter dessa dras vår hjälte in i en invecklad intrig mellan aliens, G.U.N.-armén och den ökände Dr. Eggman, vilken inte alltid gör det så lätt för honom att veta vilken väg som är den rätta att välja, om han vill kunna vara stolt över sina handlingar i framtiden...

EN PRYLGALNING MED ÖVERNATURLIG COOLHET

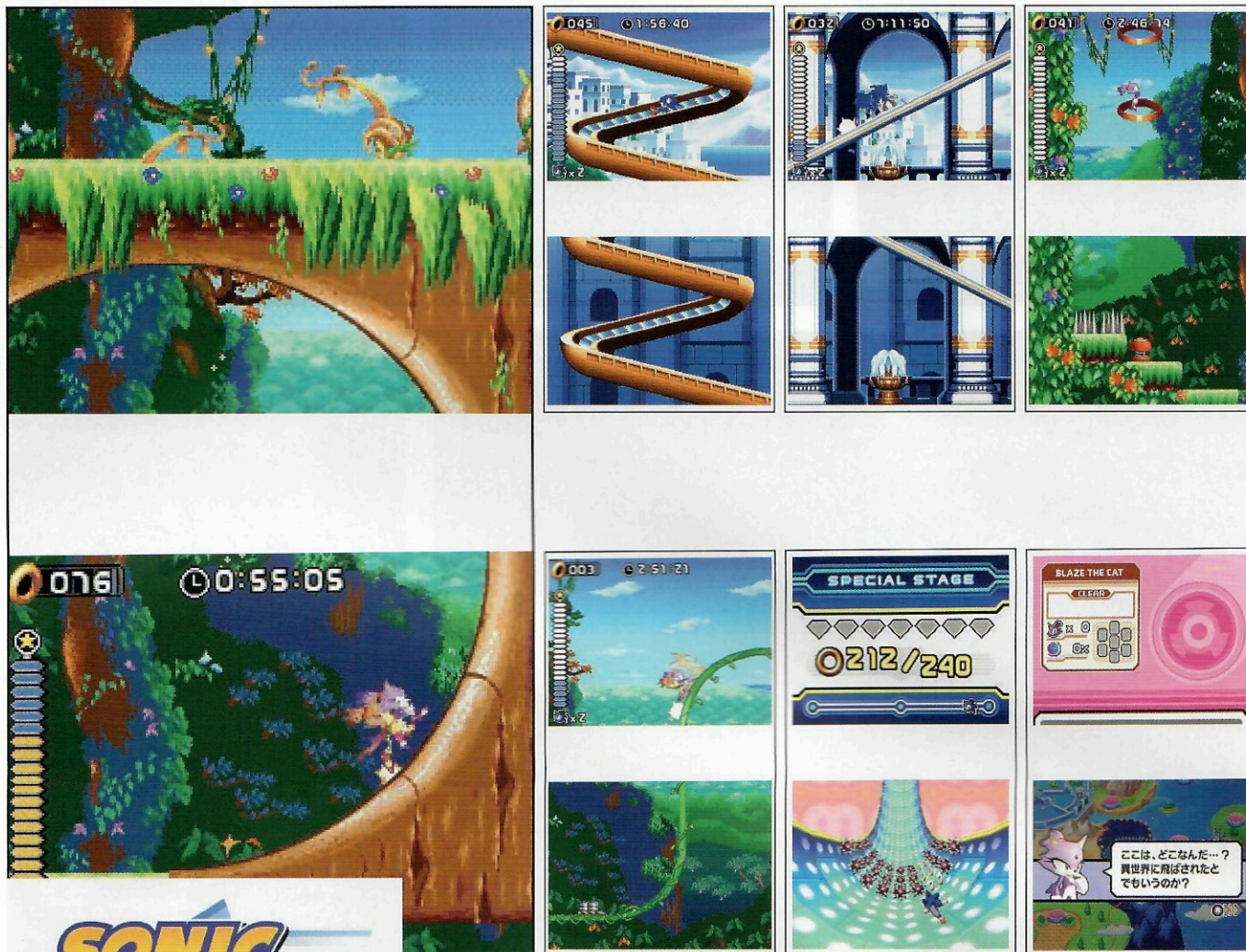
Spelkonceptet Shadow the Hedgehog bygger precis som i de tredimensionella föregångarna i

serien på intensiv och fartfylld action – även om shoot em' up-inslagen nu är mer markanta än någonsin. Shadows snabbhet och vapenarsenal är uppgraderad till max, och med hjälp av specialattackerna Chaos Control och Chaos Blast kan han både manipulera tidsbegreppet och göra sin omgivning ytterst osäker!

Förutom alla häftiga skjutvapen som Shadow får tillgång till under äventyrets gång, kräver hans farofyllda uppgifter ofta användningen av coola statusprylar som futuristiska motorcyklar och utomjordiska flygfarkoster, samtidigt som han nu kan plocka upp lösa föremål på banorna för att använda som tillhyggen och redskap – någonting som aldrig tidigare varit möjligt i hans speluniversum!

Utöver huvudäventyrets 20 banor och drygt 50 uppdrag att låsa upp och klara av, rymmer Shadow the Hedgehog även ett "Competitive Mode" för två spelare.

RELEASE: NOVEMBER



Det är inte bara på Nintendo Game-Cube som Segas mest välkända spelserie genom tiderna får nytt liv i höst – nej, även Nintendo DS har nu blivit tilldelad sitt första spel i serien – vilket trots en del nya grafiska inslag ser ut att bli den mest traditionella nyproduktionen i Sonic-sammanhang på väldigt länge.

SONIC HAR FÅTT EN NY VÄN ATT FRAMFÖRA EN SKÖN DUETT MED

Den här gången är Sonic ute efter ett gäng mäktiga Sol Emeralds, vilka han har insett skulle vara mycket farliga att låta falla i händerna på någon vars planer inte är lika moraliskt korrekta

som hans egna... Till sin hjälp har han fått en ny, tjugisig hjältnnebekantskap från en annan dimension, vid namn Blaze the Cat, och det är hon och Sonic som turas om med att axla huvudkaraktärsrollen genom hela singelspelaräventyret – men de går också att ställa mot varandra i ett multiplayer-läge för två spelare.

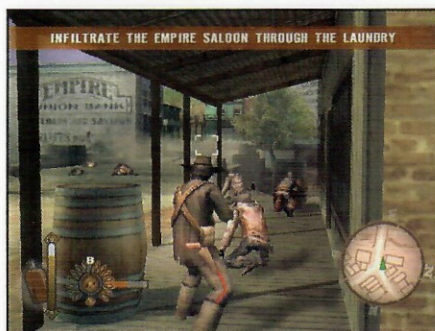
Över lag tycks spelet dra nytta av Nintendo DS "Dual Screen"-system på ett mycket fiffigt sätt, för att göra fartkänslan och spänningen i duon Sonic och Blazes utforskande av banorna så intensiv som möjligt. Oftast visas en opåverkingsbar del av plattformsmiljön på den övre skärmen, medan spelkaraktärens framfart på den undre påverkas av det som händer på båda skärmarna – ungefär som i Yoshi's Touch & Go.

IMPONERANDE 3D-STRIDER OCH SKOJIGA MINISPEL

Helhetsintrycket av Sonic Rush ser ut att bli

en mycket trevlig nostalgitripp, uppförd med charmerande innovationer. Den galet fartfyllda och rockiga bakgrundsmusiken är där, liksom ärkeskurken Dr. Eggman och de hisnande rusherna genom fabulöst designade, berg-och-dal-baneliknande plattformsbånar i lysande färger och extremt högt tempo. För att vara ett klassiskt, tvådimensionellt Sonic-äventyr, innehåller Sonic Rush emellertid även ett nytt grafiskt inslag, vilket tar med spelaren in i häftiga närstrider mot bossar och andra specialutmaningar sedda ur 3D-perspektiv, på en av maskinens två spel-skärmar.

För den som känner för ytterligare omväxling i upplevelse och aktivitet, lär Sonic Rush även innehålla en samling underhållande minispel. Det är bara att knyta dubbelrosett på jogging-skorna och ladda upp inför ännu en speedig spurt i berömt Sonic-manér, berikad med ett flertal nya, intressanta detaljer!

RELEASE: NOVEMBER

GUN

Det är dags att skruva tillbaka tiden till 1870-talet, hoppa upp på häst-sadeln och ladda din revolver. Gun tar oss tillbaka till Vilda Västern där du får ta lagen i egna händer.

Efter succén med spelserien Tony Hawk bestämde sig utvecklingsteamet Neversoft för att göra något nytt. Resultatet blev Gun, ett spännande actionspel som utspelar sig i den Vilda Västern. Du innehar rollen som den vapenskicklige Colton White vars farbror nyligen blivit mördad. I jakten på mördaren stöter du på laglösa män, blodtörstiga präster samt korrupta lagmän.

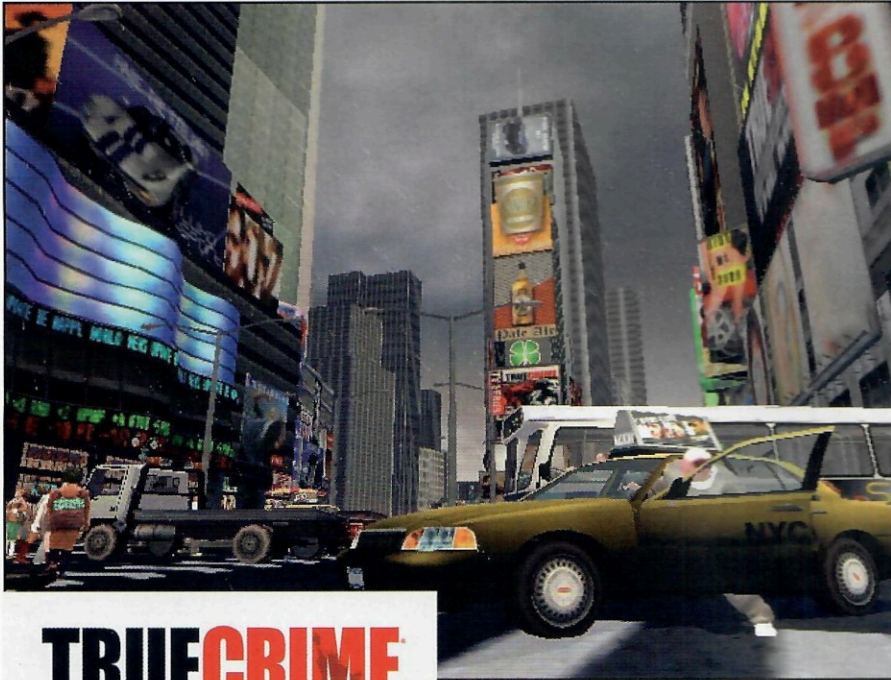
Under äventyrets gång bjuds det på många olika intressanta och varierande uppdrag. Exempelvis kan du agera skalpjägare, vara med om stora slag till häst, spela poker samt jaga buffel. Givetvis bjuds det också på många blodiga

strider med realistiska vapen. Trots att det finns en fast story att följa är det ändå möjligt att rida runt i spelets stora värld ifrån Kansas till New Mexico och genomföra olika småuppdrag. Dessa småuppdrag utmynnar ofta i att dina skickligheter som bland annat skytt och ryttare uppdateras och finslipas rejält.

Du kan också, om intresse finnes, gå bär-särkagång i den stad du befinner dig. Det finns en mästar som visar stadens tålmod. Efter att du avlossat några skott mot oskyldiga cowboys faller det sig naturligt att denna mätare stiger, och plötsligt är en handfull stadsbor ute efter dig. Barbariskt, men antagligen en smula roligt också.

Även om spel har gjorts i western-genren förut har de ej lämnat några märkbara spår (förutom "Gun Smoke" till NES), därför är Gun väldigt välkommet. Spelet ser verkligen lovande ut, och har potential att bli en av höstens och vinterns hetaste titlar.



RELEASE: NOVEMBER

TRUE CRIME

NEW YORK CITY

Från soliga dagar och heta stränder till höga skysrapor och gula taxibilar. I True Crime: New York City flyttas äventyret ifrån Los Angeles till New York.

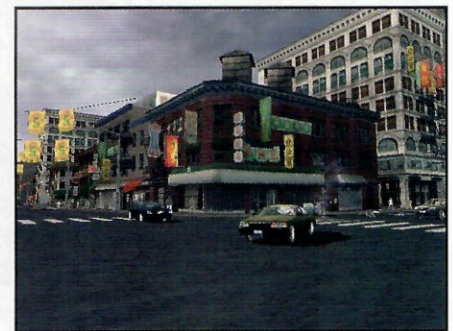
Likt första spelet innehar du rollen som en omvänd brottsling som nu istället valt att förlänga lagens långa arm. Dock heter du inte längre Nick Kang, utan Marcus Reed. Spelet skall på så vis inte ses som en uppföljare till True Crime: Streets of LA, även om konceptet är snarlikt. Med nya vapen och bättre kampsportskvaliteter är det återigen dags att bekämpa brottsligheten, dock med sina egna metoder som inte alltid (eller kanske till och med väldigt sällan) är riktigt rumsrena.

Staden New York skall vara återskapad i minsta detalj – bland annat arkitekturen, invånarnas röster samt lokalbefolkningen i de olika stadsdelarna. På vanlig New York-manér

tar du dig fram med hjälp av taxi, tunnelbana, ett beslagt tagit fordon eller till fots. I True Crime: New York City har utvecklarna Luxoflex dessutom satsat mycket krut på bilkörningen. Nu skall rattandet vara en mycket angenäm upplevelse där körningen skall vara väldigt realistisk, och nya spännande bilar utlovas.

Ytterligare en detalj som är intressant med spelet är spelstoryn. Även om det går snett och spelaren missar att utföra ett uppdrag krävs det att en "side quest" utförs för att få de ledtrådar som behövs. På så vis blir aldrig storyn densamma.

True Crime: New York City ser mycket lovande ut, och den som gillade True Crime: Streets of LA kommer förmodligen att älska uppföljaren, om man nu törs kalla den det. Personligen ser jag fram emot spelet väldigt mycket, det skall bli skönt att ännu en gång sjunka ner i soffan iklädd rollen som en hårdnackad snut med handlingskraftiga metoder.



RELEASE: NOVEMBER



CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE

Upplev adrenalinkicken av krigets hårda verklighet som du aldrig upplevt den förut! Call of Duty 2: Big Red One från Activision är uppföljaren till Call of Duty: Finest Hour som blivit ett av världens populäraste krigsspel, så snöra upp kängorna och ladda geväret för nu spelar du återigen en avgörande roll i tredje rikets fall!

För att Call of Duty 2 skulle få ett så historiskt korrekt innehåll som möjligt slöt Activision tidigt i utvecklingen ett samarbete med den amerikanska tv-kanalen "The Military Channel". Spelet följer med andra ord till stor del historiskt verkliga slag och visst märks det att det har spenderats mycket tid och pengar på att göra spelet så realistiskt som möjligt!

Till skillnad från PC-spelet där man byter från en karaktär till en annan så är man i konsolversionen en vanlig soldat som strider i ett förband

vid just namnet Big Red One. Detta var den första trupp som av amerikanerna skickades in i andra världskriget och med facit i hand även en av de mest framgångsrika. (And it's up to you to keep it that way soldier!)

Medan själva striderna är något annorlunda än i PC-versionen så är det ändå mycket som är likt mellan spelen. Till exempel så är konversationer och gestspel mellan karaktärerna samma och detta tillför självklart en mer realistisk känsla. Banorna är mycket större och uppdragen är inte alls lika linjära som i föregångaren. Mycket fokus har också lagts på relationerna mellan medlemmarna i din grupp. Karaktärernas personligheter tar stor plats i spelet och ju längre du kommer i spelet desto mer kan du se hur krigets situationer påverkar dina kamrater.

Grafiken är mycket snygg och filmsekvenserna mellan dina olika uppdrag är tagna från verkligt material. Överlag så verkar detta bli ett mycket bra spel och för dig som gillar FPS-krigsspel så har du något riktigt bra att se fram emot!

Ni kommer att lida förluster men låt er ej lida totalt nederlag!



TOPP 10: SAKER ATT SE FRAM EMOT UNDER 2006

10: Club Nintendos nya påhitt

Du kommer väl ihåg vårt Nintendo DS Limited VIP Pak – där vi gav dig chansen att köpa Nintendo DS tidigare än alla andra? Nästa år har vi fler överraskningar att bjuda på.

9: E-mässan

Den 10 maj 2006 öppnar världens största spelmesse portarna och dagen innan avslöjar Nintendo de flesta av nästa års spelhemligheter på sin presskonferens.

8: Den skruvade Wario

Efter hur långa förseningar som helst ser det ut som om det snurriga Game Boy Advance-spelet Wario Ware Twisted! äntligen är på väg.

7: RPG till DS och GBA

I början av nästa år kommer rollspelen Mario & Luigi; Partners in Time, Final Fantasy 4 Advance och Tales of Phantasia. Fler följer...

6: Ännu ett år med Nintendo GameCube

Nästa år sjunger allas vår kära spelklub förmodligen på sista versen. Men det kan mycket väl bli den bästa versen av alla (se plats nummer ett på den här listan).

5: Ännu fler nyskapande DS-spel

Som Brain Training, Trauma Centre: Under the Knife, Phoenix Wright: Ace Attorney samt förhoppningsvis Electropunkton och Band Brothers.

4: Den nya generationen Pokémon

När ska den nya generationen av Pokémon-spel till Nintendo DS dyka upp? Inom 365 dagar, hoppas vi...

3: Mer Nintendo Wi-Fi Connection

Först och främst vill vi spela Animal Crossing: Wild World och Metroid Prime Hunters, och därefter en massa andra Nintendo DS-spel online!

2: -

Vi har ingen tvåa på den här listan, eftersom förstaplatsen delas av...

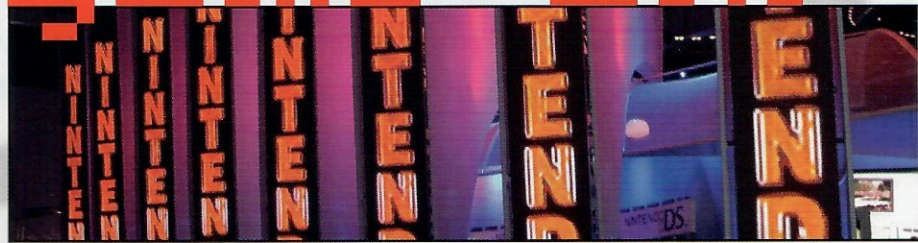
1: Nintendo Revolution & The Legend of Zelda: Twilight Princess

Tveklöst de mest efterlängade. Nintendo Revolution blir den mest nyskapande spelmaskinen i historien och alla hoppas och tror att nästa Zelda-spel blir världens bästa spel någonsin! Vilket år det kan bli!



Texterna i spel som Animal Crossing kan innehålla runt en halv miljon ord

GAME ON!



Ed-Majster är skapad och tecknad av Alan Kamieniarczyk.

nintendogs-tävlingen avslutad

I Club Nintendo Magazine 2005:oktober hade vi en tävling för nintendogs- och hundägare. De här hundarna blev BIR (Bäst i Rasen):

NINTENDO-KLASSEN

Vinnare:
Oliver (och Lotta Fröjd från Sollentuna)



TRÖSTPRIS

Chibi (och Hampus Åberg från Saltsjö-Boo)



Sakura (och Emil Isaksson från Mölnlycke)



Shinobu (och Malin Augustsson från Västra Frölunda)



HUNDKLASSEN

Vinnare:
Schnauzern Zelda (och Ola Granberg Ämting från Umeå)



Hero (och Niklas Händén från Borås)

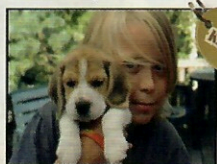


Loca (och Nicklas Thorlin från Torsås)



Hunden som sitter fint (och Sebastian Johansson från Ramlösa)

Tarzan (och Nils Ygge från Stockholm)



Roy (och Lena Barkensjö från Kumla)



NÄSTÅN
NUMMER

VÄRMER DIN BREVLÅDA I FEBRUARI!

Twintröja **149:-** 122-170 cl



Gäller så långt lagret räcker.

KappAhi

Mjuka paketlösningar.

317799
Helsing Johan
Kyrkbyvägen 4
780 41 GAGNEF

B



BERGSALA AB • BOX 10204 • 434 23 KUNGSBACKA



Nintendo.se