

REKOMMENDERAS AV TOM NOOK

club Nintendo®

magazine

VOLYM 36 (JAN/FEB/MAR 2006)



Plus:

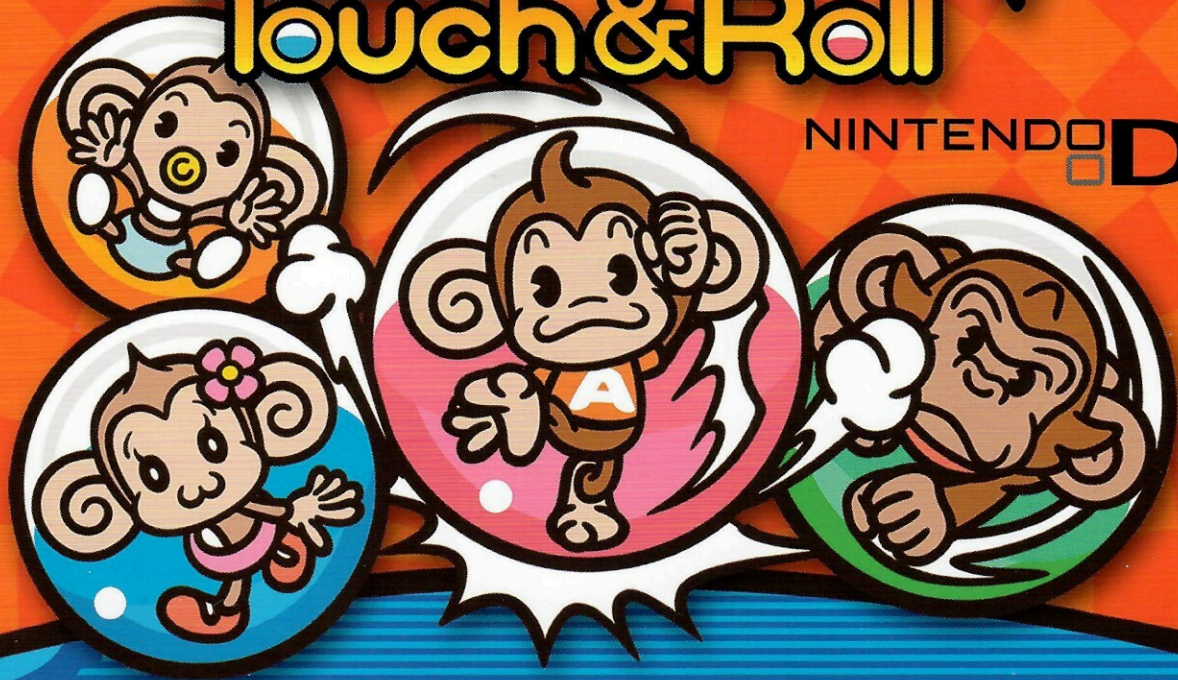
- MARIO & LUIGI:
PARTNERS IN TIME
- MARIO PARTY 7
- TALES OF PHANTASIA
- RESIDENT EVIL:
DEADLY SILENCE
- PHOENIX WRIGHT:
ACE ATTORNEY
- VIEWTIFUL JOE:
DOUBLE TROUBLE
- VIEWTIFUL JOE:
RED HOT RUMBLE
- NINTENDO-SM 2005
- INTERVJUER
- CLUB NINTENDO
AWARDS 2005

Nintendo®

SUPER MONKEY BALL™

Touch & Roll

NINTENDO DS



TOUCH THE SUPER MONKEYS ON YOUR DS

Guide Aiai, Meemee, Gongon and Baby through over 100 addictive puzzle trays

All new party games Monkey Hockey and the frantic Monkey War.

Play classics such as Monkey Race, Monkey Golf and Monkey Bowling.

Challenge your friends in wireless multiplayer party games.



RELEASE DATE FEBRUARY 17 2006



www.nintendo.se

SEGA, the Sega logo and Super Monkey Ball Touch & Roll are either registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. © SEGA Corporation, 2005. All rights reserved. SEGA Europe Limited, 27 Great West Road, Brentford, Middlesex, TW8 9BW, United Kingdom.

NINTENDO DS™



JOBBA MED OSS!

Här kommer en chans som du inte ska missa: Vi letar efter medlemmar som egentligen borde jobba som skribenter i Club Nintendo Magazine! Känns det som du är en sådan har du tre saker att uppfylla:

1. Du har fyllt 18 år.
2. Du kan allt om Nintendo, både om spelen och om själva företaget. Du har alla Nintendos spelmaskiner (inklusive Virtual Boy), du vet vad Nintendos VD heter och du har Nintendo.se som din startsida. Du förstår principen...
3. Du är bra på att skriva om Nintendo på ett kul, personligt och rätt sätt och du har en massa idéer om hur vi kan göra tidningen ännu vassare.

Det handlar inte om något heltidsjobb (inte ens jag som arbetar mest med tidningen gör det på heltid), utan om distansjobb per timme. Maila en presentation och bild av dig själv till club.nintendo@bergsala.se och skicka med den bästa speltextern (recension eller artikel) som du någonsin har skrivit.

Hej och välkommen till Club Nintendo Magazine 2006 föresten! Vi hoppade över februari numret och gjorde ett lite tjockare marsnummer (det du nu håller i händerna), mest eftersom det släpps ganska få spel så här i början av året. Från och med nu räknar vi också numren i volymer, så det ska bli lättare för dig att hålla reda på tidningarna. Det här är nummer 36, och då räknar vi sedan Club Nintendos nystart 1999 (vi gav ut 4 nummer 1999, 4 nummer 2000, 6 nummer 2001, 6 nummer 2002, 4 nummer 2003, 4 nummer 2004 och 7 nummer 2005).

Nu ser vi fram emot ett fantastiskt Nintendo-år med Nintendo DS Lite, Nintendo Revolution och The Legend of Zelda: Twilight Princess!

KIM WEINEFELT, CLUB NINTENDO CREW

INNEHÅLL

SAMMA SOM FÖRRA ÅRET

- 03 PRESS START
- 04-05 Nyheter
- 34 GAME OVER

NYTT FÖR I ÅR

- 23 Resultatet i Nintendo-SM 2005
- 24 Animal Crossing: Wild World-intervju
- 26-27 Club Nintendo Awards

NINTENDO DS-RECENSIONER

- 06-07 Animal Crossing: Wild World
- 08-09 Mario & Luigi: Partners in Time

NINTENDO GAMECUBE-RECENSIONER

- 10-11 Mario Party 7

GAME BOY ADVANCE-RECENSIONER

- 12-13 Tales of Phantasia

PRESENTATIONER

- 14 Resident Evil: Deadly Silence
- 15 Phoenix Wright: Ace Attorney
- 16 Viewtiful Joe: Double Trouble
- 17 Viewtiful Joe: Red Hot Rumble
- 18 The Rub Rabbits! + Super Monkey Ball: Touch & Roll
- 19 Sonic Riders + Sega Casino
- 20 Lunar Genesis + Rainbow Islands Revolution
- 21 Frogger: Helmet Chaos + Shamu's Deep Sea Adventures
- 22 Shaman King: Master of Spirits 2 + Yu-Gi-Oh! WCT 2006

28-33 FÖRHANDSVISNINGAR

ANNONSER

- 02 Bergsala
- 25 Bergsala
- 35 KappAhl

Choose your character:

Ansvarig utgivare
Owe Bergsten

Redaktör
Kim Weinefelt

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

Art Director
Carolina Enberg

Annonsförsäljning
Örjan Johansson

Tryck
Perstorps Tryckeri

Club Nintendo Magazine publiceras av Bergsala AB, Box 10204, 434 23 KUNGSBACKA. © 2006 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

CLUB NINTENDO CREW



SER MEST FRAM EMOT UNDER 2006: Vilken fråga... Revolution och Twilight Princess så klart!



SER MEST FRAM EMOT UNDER 2006: Nintendo DS Lite – så här borde Nintendo DS ha sett ut från början

TÄVLINGSVINNARE CNM 2005: DECEMBER

ACTIVISION-TÄVLINGEN (Shadi Saber från Vänersborg)

Motivering:

"Huvudkaraktären i True Crime såklart! Då kan man alltid hälsa på Nintendo World och utöka sin samling med de likviderade pengarna av de kriminella och njuta av staden New York!"

Tröstpris: Christoffer Heljerdahl från Smögen, Martin Lundmark från Sundsvall och Sebastian Mattsson från Svenshögen

SSX ON TOUR-TÄVLINGEN (Anton Granberg från Umeå & Magnus Holmgren från Burträsk)

Motivering (Anton):

"Fight Night. För visst vore det kul om Mario gick med och bankade ***** ur proffsboxare med sina vita rörmokarvagnar samtidigt som man hör honom ropa, 'It's a me Mario!'"

Motivering (Magnus):

"Nästa NHL-spel kan de ju få vara med i, det var länge sen världens bästa hockeyspel släpptes, Ice Hockey till NES. Det är på tiden att det kommer ett till!"





Nintendo DS Lite

Den 26 januari avslöjade Nintendo i Japan att det kommer en ny, mer slimmad modell av Nintendo DS! "Nintendo DS Lite" är bara två tredjedelar så stor (måtten är 133,0 x 73,9 x 21,5 mm) som vanliga Nintendo DS, och över 20 procent lättare (218 gram jämfört med 275 gram). Dessutom är de båda skärmarna ännu ljusare, och ljusstyrkan går att justera i fyra steg.

Vi skriker till så fort vi har fått ett svenskt lanseringsdatum för Nintendo DS Lite.

NINTENDO DS ÄR DEN NYA KUNGEN

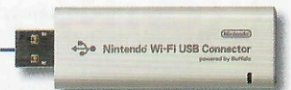
Att Nintendo DS har gått så bra som den gjort var det nog ingen som hade kunnat gissa. I skrivande stund är 14,4 miljoner enheter sålda över hela världen, och i Japan har Nintendo DS blivit den snabbast säljande spelmaskinen någonsin, med 5 miljoner sålda inom 13 månader. I USA har det gått över 4 miljoner DS och i Europa finns det drygt 3,5 miljoner DS-ägare.

Förra året blev verkligen ett strålande år för bärbara spelkonsoler från Nintendo. Under 2005 sålde Bergsala, Nintendos generalagent i Skandinavien, över en kvarts miljon bärbara spelkonsoler i Sverige, Norge och Danmark. I det bärbara sortimentet ingår spelkonsolerna Nintendo DS, Game Boy Advance SP och Game Boy Micro.



Uppdatera din Nintendo Wi-Fi USB Connector

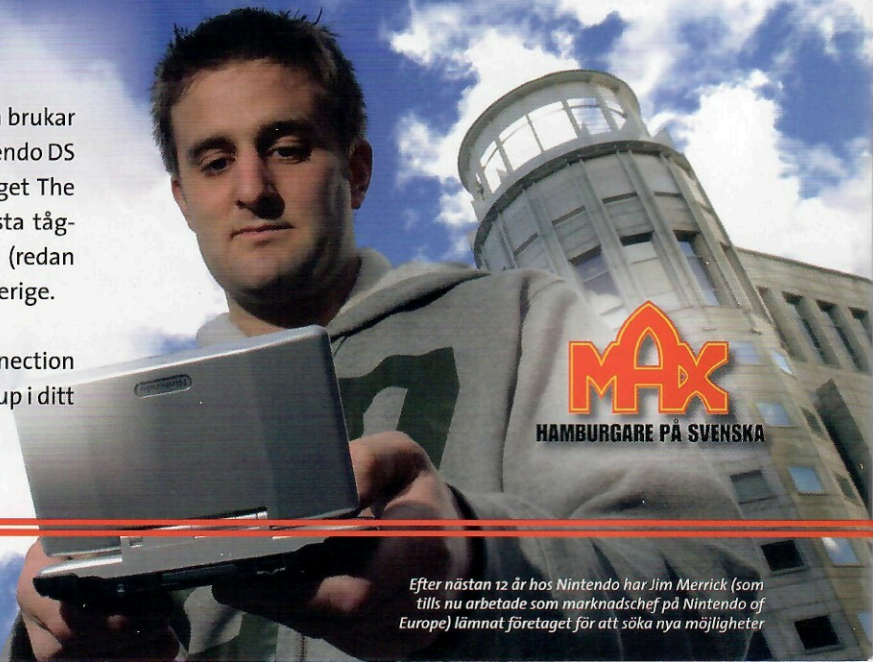
Nintendo uppdaterar mjukvaran till DS-tillbehöret Nintendo Wi-Fi USB Connector lite då och då. Har du en sådan ska du titta in i nyhetsavdelningen på Nintendo.se så får du redan på hur du ska göra för att uppdatera programmet i din dator.



HOT-SPOTS FÖR NINTENDO DS

Här är en riktigt bra nyhet för alla Nintendo DS-ägare som brukar spela online. Från och med nu kan du koppla upp ditt Nintendo DS via Nintendo Wi-Fi Connection på alla ställen där företaget The Cloud har hot-spots, vilket bland annat är på de 30 största tågstationerna i Sverige. Dessutom fungerar det på alla av Max (redan nu) och McDonald's (från och med april) restauranger i Sverige.

Det kostar inte ett öre att använda Nintendo Wi-Fi Connection från de här platserna, och du behöver inte göra någon set-up i ditt DS – det är bara att börja spela direkt!



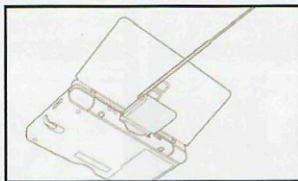
MAX

HAMBURGARE PÅ SVENSKA



CASTLEVANIA DOUBLE PACK

Om du gjorde som Kim i CN Crew, det vill säga köpte det första Castlevania-spelet till Game Boy Advance men inte det andra och tredje, kommer snart chansen att uppgradera samlingen. I februari släppte Konami ett paket med båda spelen Castlevania: Harmony of Dissonance och Castlevania: Aria of Sorrow på samma kassett, till priset av mindre än ett spel!



TMNT DOUBLE PACK

Konami packar även in sina sköldpaddor i ett dubbel-paket till Game Boy Advance som innehåller båda spelen Teenage Mutant Ninja Turtles och Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus. Release i mars.

INTERNET OCH TV PÅ DS

I Japan kommer man inom kort att kunna använda Internet och se på tv på sitt Nintendo DS! Det finns inga planer för tv-mottagaren i Europa, men vi återkommer när vi vet mer om Internet-läsaren, som Nintendo gör tillsammans med norska Opera.

POKEMON.SE TILLBAKA I MATCHEN

Den 18 november 2005 blev startdatumet för nya Pokemon.se – den officiella svenska hemsidan för Pokémon. Här hittar du bland annat ett stort och komplett Pokédex, info om alla Pokémon-spel som har gjort och ett Pokémon-forum.

WARIO WARE TWISTED! ÄNNU MER FÖRSENAT

Nej, du får inte läsa någon recension i det här numret heller. Det tar ännu längre tid att få den här kassetten godkänd från någon krånglig myndighet i EU, eftersom den innehåller både gyro- och skakfunktion. Nu vågar vi inte lova något längre, så recensionen kommer när den kommer.



Samlarkort med nintendogs

I USA kan man köpa samlarkort med nintendogs på. Bilder och mer information finns på www.nintendogs.com



NINTENDO DISTRIBUTERAR CAPCOM-SPEL

Nintendo i Europa har skrivit ett avtal med Capcom i Europa om att distribuera vissa av deras spel. Bland annat de två kommande Viewtiful Joe-spelen, som du kan läsa om i det här numret.

CLUB NINTENDOS FRIEND CODES I MARIO KART DS

Tack vare Mario Kart DS och Nintendo Wi-Fi Connection kan du nu spela mot oss utan att behöva resa till Marios Gata i Kungsbacka. Här är våra Friend Codes i Mario Kart DS, knappa in dessa och gå sedan till Club Nintendo-avdelningen på forumet på Nintendo.se och ge oss din Friend Code, så ser du när vi är online. Vi möts ute på banan!

Kim: 485391 777447
 Micke: 107433 734860
 Johan: 463917 928493



NYTT FORUM PÅ NINTENDO.SE

Nu har vi äntligen fått upp det nya forumet på Nintendo.se och att döma av aktiviteten och antal inlägg så är det ordentligt uppskattat. Se efter själv om det är något för dig – följ bara länken på Nintendo.se

DS KÄNNER IGEN HANDSTIL

Nintendo har tagit hjälp av företaget Zi Corporation för att få tillgång till mjukvara som kan känna igen handstil som skrivs på Nintendo DS. Det ska bli spännande att se hur det kommer att användas i spelen i framtiden...



FAKTA

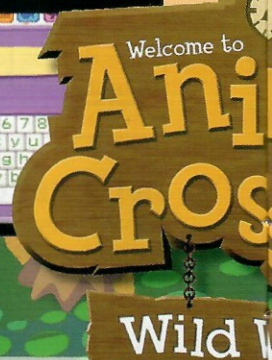
Titel: Animal Crossing: Wild World
 Spelsystem: Nintendo DS
 Speltyp: RPG
 Utvecklare: Nintendo
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgrän: Från 3 år
 Antal spelare: 1-4
 Kompatibla tillbehör: Nintendo
 Wi-Fi USB Connector
 Officiell webbplats:
 animal-crossing.com (USA)
 Sverigepremiär: 31 mars 2006

RECENSIONER

8 EMELIE LAGER
 I denna andra version av spelet måste man besvärligt nog vattna sin stads blommor för att de ska överleva... Detta vägs, enligt mig, emellertid upp av att man inte längre behöver bära någon huvudbonad om man inte vill...!

Min favoritsyssla i Animal Crossing: Wild World blev snabbt fiskandet. Jag satte igång med det av ren vana från mitt intensiva förflutna med originalspelet, så fort jag hade skrivit in en av mina favoritlåtar från Tales of Phantasia som Town Tune i min stad. Ja, denna vinnande metod för att tjäna pengar och fylla stadsmuseets akvarier fick mig till och med att missa min hållplats när jag satt och metade i spelet på bussen i mitt verkliga liv en kall vinterdag... När jag fiskar i Animal Crossing: Wild World föredrar jag dock att använda A- och B-knapparna framför att kasta ut flötet med den i övrigt så smidiga stylusen – även om Rolf kallar det för "old-fashioned"...!

8 FREDRIK ANDERSSON
 Ett mer beroendeframkallande spel än Animal Crossing: Wild World är svårt att hitta. Att det äntligen dykt upp i bärbar version har verkligen förgyllt mitt liv, **nu kan jag ta med mig mitt "andra" liv var jag än går.** Den som spelat GameCube-versionen känner dock igen sig lite väl mycket, få nya moment är tillagda samtidigt som touch-skärmen kanske kunde utnyttjats lite bättre. Utöver detta är Animal Crossing: Wild World verkligen ett suveränt spel med underbar grafik och förtrollande musik. Möjligheterna med spelet är oändliga, speciellt med de nya online-möjligheterna. Mitt största problem just nu är att skilja på livet i staden "New York" (namnet på staden i mitt spel) och mitt riktiga liv.



Nintendo har alltid varit bra på att nå ut till så kallade "hardcore-spelare". Nu anser kanske många att det bara är goda förmågor i snabbt och avancerat knapptryckande som kännetecknar äkta sådana – men handlar det inte egentligen om att vara redo att viga en större del av sitt liv åt det utbyte som man får av sina spel än vad den något mer måttfulla spelaren gör...? Nå, i så fall har alla ni som någonsin drömt om att få vara riktiga hardcore-spelare nu fått en andra, Wi-Fi-kompatibel chans i TV-spelshistorien att uppleva det unika Animal Crossing-konceptet, vilket gör det möjligt att låta ett spel leva med er dygnet runt – hur aktiva eller inaktiva knapptryckare ni än är – och ni med det!

Sensationellt nog, valde jag att började spela mitt exemplar av Animal Crossing: Wild World på nyårsaftonen mellan år 2005 och 2006, vilket innebar att jag fick äran att avsluta min första kväll i mitt nya alternativa hem – den lilla natursköna by som jag döpte till Dracula – med att se de fina fyrverkerierna som sköts upp på himlen i spelet glittra ikapp med de som samtidigt prydde himlen i min ursprungliga hemstad, Göteborg! Det blev alltså starten på både ett nytt år och ett nytt liv...

Jag anlände till mitt nya liv med taxi. Den flirtige båtkarlen Kapp'n från det förra spelet satt bakom ratten, och bilradion spelade hans välkända sjömansvisa... Jag valde att presentera mig för honom som "Lolita", men blev sedan tvungen att starta om spelet ett flertal gånger, och testa att variera mina svar på Kapp'ns olika frågor, för att få mitt nya alteregos hårfärg att bli blond... När detta gång på gång misslyckades, var jag nästan på väg att låta taxi-chauffören tro att min Lolita var en kille... Men så fick jag tillslut min spelkaraktär att bli en tjej med rosa hår och rödbruna ögon, vilket genast gjorde mig mycket nöjd! Dessutom fick hennes hus i Dracula ett rosa tak, och två våningar redan från början – fast den övre, där gullig godnattmusik spelades, gick ej att möblera... Där fanns dock en säng som Lolita visade sig vara till för att gå och lägga sig i när spelet sparas och stängs av, och en telefon som man kan använda för att justera bland annat ljudinställningarna i Dracula.

När tvättbjörnslegenden Tom Nook gjorde sitt första hembesök hos mig denna kväll, för att informera mig om att jag var skyldig honom nästan 19 000 "bells" för det fina hus som han just fixat åt mig – precis som i det förra spelet – valde jag att svara: "I'm gonna cry...!" Som tur var

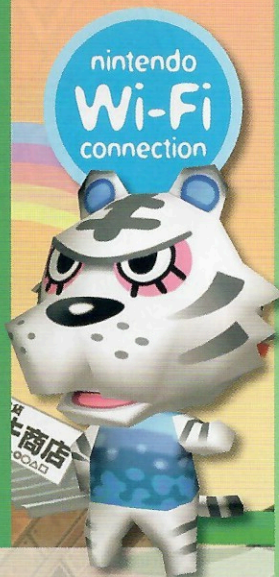
erbjöd herr Nook mig genast arbete i hans allehandabutik, för att kunna tjäna ihop en första slant till avbetalningen av huslånet. När klockan hade slagit 22:17 i mina två parallella liv denna kväll, var jag färdig med de sysslor som han ålagt mig, och utropade "I'm FREE!" så fort jag fått min lön och gått ut i mänskenet igen.

Nästa figur som jag bekantade mig med i staden blev Rolf (ja, det var samma vresiga hundliknande vita tiger som i Nintendo GameCube-versionen av spelet!). Han var för en gångs skull påfallande charmig, och lät mig veta att han gärna skulle vilja dricka lite persikonektar med mig någon dag!... Jag lämnade honom emellertid relativt snart åt sitt öde, för att traska iväg till stadens museum, där jag fick chansen att säga till ugglans fru att hon var söt, och titta lite på stjärnorna i det teleskop som hon ansvarade för.

Den 3 januari 2006 hade jag fått ett brev från min närmaste granne, pingvinen Roald. Han skulle visst ha födelsedagskals den 5:e, skrev han... Och jag var bjuden! Genast begav jag mig till skraddaren för att designa ett nytt tygmönster till min party-outfit, och sprang därefter några ärenden åt ett par andra grannar, för att belönas med pengar och säljbara prylar som kanske kunde hjälpa mig att få råd till en passande födelsedagspresent åt Roald.

Delad din vilda virtuella värld med andra verkliga varelser!

Har du undrat vad flaskposten och tidtagaruret i Tom Nooks affär ska användas till? Dessa är avsedda för uppfinning av Wi-Fi-spelläget i Animal Crossing: Wild World. Detta är naturligtvis en av de största nyheterna i spelet jämfört med dess föregångare till Nintendo GameCube, i vilket man endast kunde besöka andra människors städer genom att låna deras minneskort. Nu kan du byta så kallade Friend Codes med alla världens Wi-Fi-uppkopplade spelare, för att bjuda in upp till tre stycken samtidigt i din stad. Där kan ni sedan använda de ansiktsuttryck som ni fått av Dr. Shrunk i era respektive spel i en mysig chat-funktion, gå in i någon byggnad tillsammans (dock endast två och två åt gången), eller leka kurragömma med hjälp av den ovan nämnda timern. I Wi-Fi-lägets Tag Mode kan du även slänga ut en flaskpost med din Friend Code i, för att invänta att den sköljs upp på någon annan, känd eller okänd världsmedborgares strand!



Animal Crossing
Wild World

ATT "LEVA" ANIMAL CROSSING PÅ NINTENDO DS HAR MÅNGA FÖRDELAR!

Det är vardagliga sysslor som de ovan nämnda som bygger upp spelupplevelsen Animal Crossing, och vilka får en att känna såväl avstressande tillfredsställelse och motivation till att fortsätta göra sitt leverne i spelvärlden mer meningsfullt och ens bostad större och tjugigare inredd... Det finns många olika sätt att ta kontroll över sitt ogräsplockande, sopsortering, fiskande, insektsfångande, trädskramande och socialiserande andra jag i detta spel – men ett av de skönaste är nog ändå att sätta honom eller henne i rörelse med styrkorset, få upp springfarten med L-knappen och sedan peta på önskade föremål i omgivningen på den tryckkänsliga skärmen med stylusen!

De två skärmarna på Nintendo DS används i allmänhet på ett väldigt smidigt sätt i Animal Crossing: Wild World.

På den övre visas himlens utseende utomhus och en praktisk möbleringsvy inomhus. Att skriva brev, komponera egna "town tunes", skaka på fruktträd och möblera om bland föremål som ska användas, ges bort eller säljas i spelets pausmeny, var kanske några av de mest besvärliga inslagen i Animal Crossing till Nintendo GameCube, men tillhör faktiskt de roligaste och mest lätthanterliga sysslorna i denna nya, bärbara version av spelet. Dessutom är det nu mycket lättare att ha spelet igång åtminstone en liten stund varje dag, eftersom man kan ta med sig det överallt, och avsluta och spara det med ett tryck på START-knappen var man än befinner sig i spelet – eller bara tillfälligt lämna det åt ett tryggt "sleep mode" via en snabb och enkel hopfällning av maskinens två skärmar...!

Text: Erielle Lager



BETYG

7 GRAFIK
Snyggare, djupare och mer levande. Utomhusmiljöerna rör sig något flimrigt och svajigt, men inga skärmbryten sker längre när du förflyttar dig i dem, vilket gör att du kan se de byggnader och andra landmärken som du är på väg till redan från ett behagligt avstånd.

8 LJUD
Ett lika enkelt men superbt soundtrack som i originalspelet, med fylligt surround-ljud och tre olika sorters dialogruteljud att välja mellan! Dina mer eller mindre bekanta granndjurs röster är dessutom väldigt ofta ännu gulligare än vad de var på Nintendo GameCube!

8 SPELKONTROLL
Förmodligen en av de största anledningarna till att överföra Animal Crossing-konceptet till Nintendo DS, vilken dessutom går att anpassa väldigt bra efter varje spelares individuella smak!

9 UTMANING
Detta är ett spel som inte bestraffar dig med en onödigt lång "play time" om du låter det vara igång för länge utan att röra det. Nej, här uppmuntras du snarare till att ha din spelmaskin påslagen dygnet runt, och belönas med nya möjligheter till nytta och nöje för varje ny timme som du spenderar i spelet!

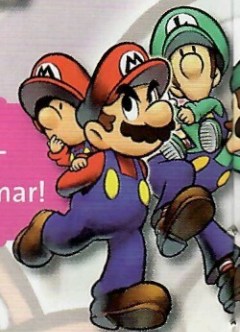
7 SPELDESIGN
Man blir lika snabbt fast i det här spelet som i det förra, men som gammal Animal Crossing-beroende kanske man lite fortare hittar en eller flera favoritsysslor att försörja sig på och fördriva den största delen av sin tid med, eftersom uppbygget i princip är identiskt med det i föregångaren.

TOTALT
Om du gillade det förra spelet, men tyckte att det innehöll aningen för lite mellanmännisklig interaktion, lär du gilla det här! Om du söker något mer dramatiske slutmål i dina spel – inklusive möjligheten att förbruka liv – bör du dock vara lite försiktig när du väljer mellan att kasta dig in i denna bärbara uppgradering av Animal Crossing-fablernas värld eller ej...!





MARIO & LUIGI PARTNERS IN TIME™



Marios och Luigis andra bärbara rollspelsäventyr har startat – nu med dubbelt så många bröder på dubbelt så många skärmar!

**F
A
K
T
A**

Titel: Mario & Luigi: Partners in Time
Spelsystem: Nintendo DS
Speltyp: RPG
Utvecklare: Alphadream
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1
Kompatibla tillbehör: Nintendo DS Rumble Pak
Officiell webbplats: ml.nintendods.com (USA)
Sverigepremiär: 27 januari 2006

RECENSIONER



KIM WEINEFELT

Det här är charmigt, humoristiskt och väldans kull! De två skärmarna används på ett otroligt smart sätt och gör att jag får lösa helt nya typer av gåtor – sådant uppskattas och motiverar att spela vidare. Upplägget är ganska linjärt och rakt på, vilket både är plus och minus. **Som vanligt njuter jag av de små detaljerna som är hämtade från Nintendos historia, som till exempel när Luigi i smyg tar en "Yoshi's Cookie"**. Men jag saknar lite saker också. Varför inte använda Nintendo DS touch screen under fighterna? Eller mikrofonen? Och det vore hur kul som helst om två till fyra personer kunde samarbeta under äventyret och styra varsin bröder. Lägg till det i nästa spel, tack! Annars är jag helnöjd, nu ska jag fortsätta spela...

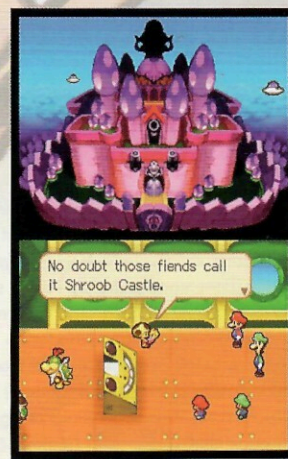


EMELIE LAGER

Detta spel måste väl vara **världens gulligaste propaganda för pappaledighet!** Det är verkligen supersött hur Mario och Luigi hjälps åt i så väl strider som pusselmoment, så snyggt grafiskt representerade som de antagligen kan vara inom den enkla stilram som Nintendo valt att omge dem med! Ljud- och humorkvaliteten ligger på en minst lika höga nivå som i de tidigare "Mario RPG"-titlarna. Speciellt gulligt är det naturligtvis att höra Baby Peach gråta, eller se två helgalna Koopas prata hysterisk Internet-slang tills du räddar dem ur deras sinnesförvirring!

TIDEN ÄR UR LED

Som spelets titel skvallrar om, och som Ocarina of Time-spelare känner igen, så handlar det om tidsresor i Mario & Luigi: Partners in Time.



Stollen från Luigi's Mansion – professor E. Gadd – har byggt en tidsmaskin som prinsessan Peach har fått för sig att testa. Och precis som du redan har gissat så är det här problemen startar.

Efter att ha besökt Mushroom Kingdom från förr i tiden kommer Peach inte tillbaka till rätt tid, så Mario och Luigi blir tvungna att resa tillbaka i tiden de också för att hitta och rädda prinsessan.

Ganska snart upptäcker de att den utomjordiska Shroob-rasen ligger bakom det hela. Och Baby Bowser gör inte direkt det hela lättare...

FYRA BRÖDER PÅ TVÅ SKÄRMAR

När Mario och Luigi reser bakåt i tiden träffar de på sina yngre jag – Baby Mario och Baby Luigi! Nu börjar det roliga, för här kontrolleras alla fyra bröder på en gång! På vissa ställen i äventyret styr du Mario och Luigi på den undre skärmen samtidigt som du kontrollerar Baby Mario och Baby Luigi på den övre!



Här måste Baby Mario och Baby Luigi på den övre skärmen styra plattformen som Mario och Luigi åker på där nere. Förhoppningsvis är du bra på att göra två saker samtidigt.



Det är bara bäbisarna som kan använda studsomjängden som tar dem till den övre skärmen, där måste tryckas-på-för-att-komma-vidare-knappen finns.



BRÖDERNAS MOVES

De fyra bröderna samarbetar som bara fyra bröder kan. Under tidens gång lär de sig att göra massor av olika saker, både när de alla fyra är tillsammans eller när de är två och två. Här är några exempel:



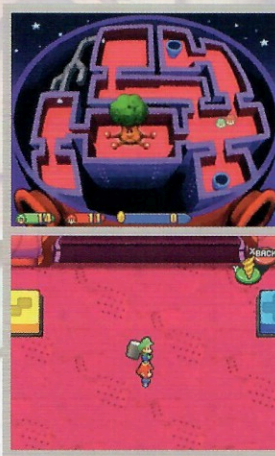
KASTA SMÅTINGAR

När de små bröderna rider på de storas axlar, kan de stora kasta upp de små i luften så de når nya ställen att utforska. Testa till exempel att kasta ner dem i den här ihåliga stubben.



SNURRHOPP

När de äldre Mario och Luigi är själva kan Luigi hoppa upp på Marios axlar och sedan gör de tillsammans ett snurrhopp som tar dem över breda stup.



BABYBORREN

Småbröderna kan borra ner sig i marken och leta efter saker under jorden. Med den här fiffiga tekniken kan de ta sig in under grindar till nya områden.

STRIDER PÅ TVÅ SKÄRMAR

När Mario, Luigi eller någon av deras yngre jag stöter ihop med fiender startar en fight! På fightingskärmen turas alla om att göra sitt drag – när bröderna är klara med sitt är det fiendernas tur, och tvärtom. När striden är klar får alla bröder som deltagit i den erfarenhetspoäng, som så småningom leder till att de ökar i nivå och blir starkare, snabbare och allmänt bättre.



Tryck på knappen vid exakt rätt tillfälle och ge fienden ordentligt med pisk!

Använd föremål som eldblommor på elakingarna för att få dem ur balans.

Alla fyra bröder kan samarbeta i striden, och då måste du trycka på A-, B-, X-, och Y-knapparna i rätt ordning och i rätt tid.

Varning för fiendernas lömska knep, som sträcker sig över mer än en skärm...

Elaka bossar har oftast en svag punkt – hittar du den får du en grym fördel.



STUFFWELL

Lyssna noga på den här talande resväskan. Stuffwell vet hur många erfarenhetspoäng och vilken nivå alla bröder är på, samt hur tjock plånboken är. Han tar även hand om föremål (svampar och annat nyttigt), badges (saker som du kan dela ut till de olika bröderna och som ger dem olika krafter), kläder (som gör att brödernas värden stiger) och Cobalt Star Shards (bränsle till tidsmaskinen). Plus att han informerar om ett och annat mellan äventyren.

Text: Kim Weinefelt

BETYG

8 GRAFIK

Mer Game Boy Advance än Nintendo DS. Massor av skarpa färger och gulliga animationer ger ändå den där gedigna Mario-känslan.

8 LJUD

Ungefär hälften av musiken är underbart remixade versioner av klassiker från bland annat Super Mario Bros. och Yoshi's Island. Resten är nykomponerade stycken, men de väger inte lika tungt.

9 SPELKONTROLL

Att kontrollera fyra bröder samtidigt med varsin knapp är en genial idé, och spelkontrollen är väldigt mångsidig med massor av olika moves att utföra. Lite enförmig i striderna dock.

8 UTMANING

Många sköna timmar kommer att passera innan äventyret tar slut. Det här är inget svårt spel att ta sig igenom – de flesta med lite spelvana får en sportslig chans att rädda Peach.

8 SPELDESIGN

De två skärmarna utnyttjas på det smartaste sättet hittills och gör att spelaren måste tänka i nya banor. Tyvärr används inte touch screenen eller mikrofonen så mycket. Äventyret är mer linjärt än föregångaren Superstar Saga.

TOTALT

Ett intelligent och charmigt äventyr i absolut toppklass. Missade du Mario & Luigi: Superstar Saga så börja spela det och fortsätt sedan direkt med det här!



MARIOS ROLLSPELSHISTORIA



Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (1996 i USA, Super NES) – Marios första RPG har inte många europeer fått chansen att uppleva, eftersom det aldrig släpptes officiellt här. Vägar vi hoppas på att det går att ladda hem och spela på Nintendo Revolution?

Paper Mario (2001, Nintendo 64) – Ett av de charmigaste äventyren genom alla tider. Paper Mario var och är ett av de allra bästa spelen till Nintendo 64, och det vill inte säga lite.

Mario & Luigi: Superstar Saga (2003, Game Boy Advance) – I det här nyskapande rollspelet samarbetade Mario och Luigi bättre än någonsin tidigare. Mycket hoppande och mycket humor!

Paper Mario: The Thousand-Year Door (2004, Nintendo GameCube) – Den pappersplatta grafiken blev ännu mer sevärd på GameCube, och spelet i sig är lika fantastiskt som N64-föregångaren. Dialogerna mellan spelets figurer är något av det roligaste vi har läst.

Mario & Luigi: Partners in Time är det första Rumble Pak-kompatibla Nintendo DS-spelet som släpps i Europa, trots att själva Rumble Pak-tillbehöret inte säljs ännu

RECENSION: MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

NINTENDO DS

MARIO PARTY 7



FAKTA

Titel: Mario Party 7
Spelsystem: Nintendo GameCube
Speltyp: Party
Utvecklare: Hudson Soft
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1-8 samtidigt
Kompatibla tillbehör: Memory Card (66 Blocks), Mic (ingår)
Officiell webbplats:
marioparty.com (USA)
Sverigepremiär: 27 januari 2006

RECENSIONER

7

KIM WEINEFELT

Anledningen till att det kommer ett nytt Mario Party-spel varje år är att serien faktiskt är väldigt populär – den lyckas alltid att leta sig högt upp på topplistorna såväl i Sverige som i Japan. **Jag tycker det finns många GameCube-spel som förtjänar att sälja bättre än Mario Party-spelen, men av någon anledning är det få som gör det.** Problemet med spelet är det gamla vanliga – det känns segt att sitta ensam och spela och hela tiden vänta på att de datorstyrda figurerna ska göra sitt. Det fina med spelet är också det gamla vanliga – det är fantastiskt kul att besegra levande motstånd i de olika minispeken, som fortfarande är roliga även om man börjar känna igen vissa koncept vid det här laget. Slutkläm: se nu till att samla ihop så mycket folk som möjligt och njut av det sista Mario Party-spelet till Nintendo GameCube!

7

JOHAN LENNGERD

Mario Party-spelen har alltid varit riktigt roliga att spela med kollegorna på jobbet. Otaliga kamper har utspelats i vårt demorum där frustration och glädje har blandats. Denna nya installation tycker jag bjuder på en hel del riktigt bra minispel. Men överlag är det för lite nytt för att det skall kunna bli toppbetyg. Dessutom kvarstår de mest frustrerande slumpmomenten som jag tycker har varit tråkiga även i tidigare spel, **hur kul är det att förlora en solklar ledning för att någon snurrar in rätt tårbit på ett lyckohjul?** Har du missat Mario Party 6 är det dock detta du skall köpa, lyckohjul och andra rena turspel till trots, Mario Party är riktigt, riktigt roligt.

Marios fest har hållit igång sedan 1999 och som det ser ut nu tar den aldrig slut. Den här gången står det "88 nya minispel", "ta med dig upp till sju vänner" och "glöm inte mikrofonen" på inbjudningskortet.

SPELBRÄDEN

I Mario Party 7 festas det på en lyxkryssare, som transporterar gästerna mellan spelbräden med olika tema. Det finns sex spelbräden och för att få tag i stjärnor på dem är det lite olika regler som gäller. Läs noga, för det är personen med flest stjärnor i slutet av spelet som i vanlig ordning vinner.

Man kan också spela varje bräde i något som heter Solo Cruise, och där spelar man bara en mot en med ett förutbestämt mål att nå.

GRAND CANAL

Den här planen påminner lite om Venedig, med broar och kanaler överallt. För att komma åt en stjärna måste du först nå fram till den, och sedan betala 20 mynt. Klassisk Mario Party-logik, alltså.

Solo Cruise: Först till två stjärnor vinner.



PYRAMID PARK

Vi har sett en och annan ökenbana i Mario Party-spelen, men den här är lite speciell. Varje spelare börjar med fem stjärnor och för mynten kan man köpa årturer på en Chain-Chomp som snor motståndarnas stjärnor.

NEON HEIGHTS

I det här neonlandskapet står tre lådor och väntar på er. Varje låda kostar tio mynt att öppna, men bara en av dem innehåller stjärnan.

Solo Cruise: Nu är det åtta lådor, och fem med stjärnor i. Fem mynt är kostnaden, men den ökar hela tiden.



PAGODA PEAK

Det här spelbrädet består av ett brant och ödsligt berg. Stjärnorna finns bara uppe på toppen och dessutom ökar priset på dem med tio mynt (upp till max 40 mynt) varje gång någon köper en.

Solo Cruise: Samla 100 mynt och nå toppen för att vinna.

WINDMILLVILLE

Här blåser det och därför har man placerat ut ett gäng väderkvarnar. Lägg mynt i väderkvarnarna så kan du bli ägare till den och få tag i stjärnorna.

Solo Cruise: Bli först med att reparera tre väderkvarnar genom att lägga mynt i dem.



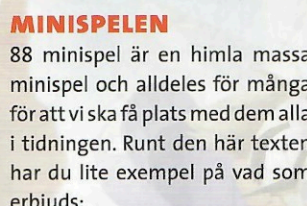
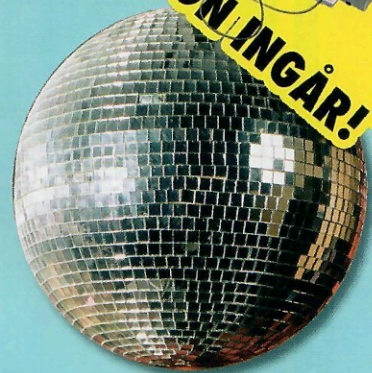
Solo Cruise: Hämta den stulna stjärnan och ge den till Bowser-sfinxen för vinst.

BOWSER'S ENCHANTED INFERNO

Bowers eget ogästvänliga bräde kan du inte besöka från början, men här gäller det som vanligt att köpa stjärnor för 20 mynt och samla så många som möjligt. Och överleva...

Solo Cruise: Prio ett: skaffa dig en stjärna. Prio två: besegra Bowser i en duell.

MIKROFON INGÅR!



EIGHT FRIENDS, FOUR TEAMS, ONE PARTY!

ÅTTA SPELARE SAMTIDIGT

Här har vi den största nyheten i det sjunde Mario Party-spelet. Åtta spelare kan vara med samtidigt och då undrar du så klart hur det går till, Nintendo GameCube har ju uttag för max fyra handkontroller. Man spelar alla mot alla eller i fyra lag med två spelare i varje, och i minispele samsas varje par av spelare om en handkontroll genom att den ena spelaren använder L-knappen och styrspaken och den andra R-knappen och C-spaken. Hysteriskt och kull!

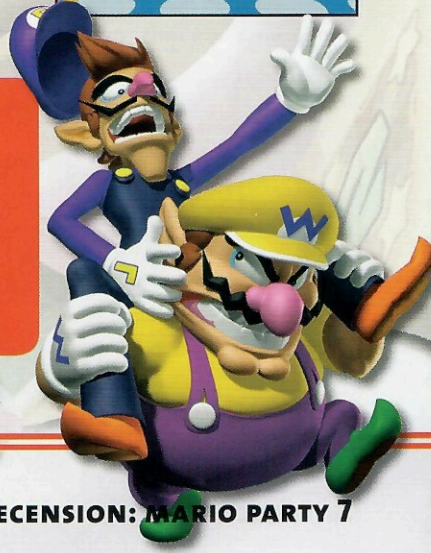
SNACKA DIG TILL SEGERN MED MIKROFONEN

Exakt som i Mario Party 6 så ingår det en Nintendo GameCube-mikrofon tillsammans med Mario Party 7. Mikrofonen kopplas in i det andra minneskortsuttaget och används i vissa av minispele. Ett minispel går till exempel ut på att du ska komma ihåg och säga fyra fruktens namn, ett annat att du ska ge order till en maskin som blåser upp en stor ballong. Det kan vara bra att veta för de yngsta spelarna att allt ska sägas på engelska.



Tax-Free-Shop
 För varje ruta du går på spelbräderna får du poäng som du sedan kan lösa in mot saker i tax-free-shopen. Där kan du bland annat köpa souvenirer och nya figurer att spela med.

Text: Kim Weinefelt



BETYG

7 GRAFIK
 Mario Party 4 är nog fortfarande det vackraste spelet i serien att titta på, men sjuan ser också bra ut. Hudson borde kanske ha lärt sig lite fler tricks vid det här laget.

7 LJUD
 Varje låt passar bra in till de olika spelplanerna. Dessvärre är de ganska allmogliga och figurernas röster börjar man kunna nu.

8 SPELKONTROLL
 Som vanligt är det okomplicerad spelkontroll, men den är inte så mångsidig alla gånger. Mikrofonen är riktigt skoj att använda och den lyder alltid det man säger.

8 UTMANING
 Det finns ju en hel del minispel att hitta och lära sig, och massor av extra bonus att köpa till sig. Spelet håller längre ju fler personer som är med.

7 SPELDESIGN
 Nu är det väl sjunde gången vi skriver det, men det är roligare ju fler som spelar Mario Party. För åtta personer är det en kanonfest, för en ensam spelare blir det segt efter ett tag.

TOTALT 7
 Mario Party 7 är förmodligen seriens sista och bästa del på Nintendo GameCube. Nummer åtta vill vi spela med Revolution-kontroll!

Hudson skapades av bröderna Yuji och Hiroshi Kudo år 1973; företags första spel var Lode Runner



**F
A
K
T
A**

Titel: Tales of Phantasia
 Spelsystem: Game Boy Advance
 Speltyp: RPG
 Utvecklare: Namco
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgrän: Från 7 år
 Antal spelare: 1
 Kompatibla tillbehör: Inga
 Officiell webbplats: Ingen
 Sverigepremiär: 31 mars 2006



RECENSIONER

8 EMLIE LAGER
 Naturligtvis blir det lättast att uppskatta detta spel på ett tidigt stadium om man redan upplevt någon annan del i serien, i vilket man blivit introducerad för, och förhoppningsvis även lärt sig att uppskatta, dess olika egenheter och tjustringar. **En ordentlig titt i instruktionsboken borde dock räcka gott och väl för att få även de mest vilsna nybörjarna att fatta vinken!** Det har länge varit Fire Emblem: The Sacred Stones som fått mig att ingå ett mycket intimt vardagligt förbund med min ceriserosa Game Boy Micro, men för tillfället sitter jag allra helst och diggar till fight-låten "Take up the Cross" och andra personliga favoritinslag i Tales of Phantasia – med eller utan öppna ögon och ordentligt sysselsatta fingrar...



3 TALES OF PHANTASIA

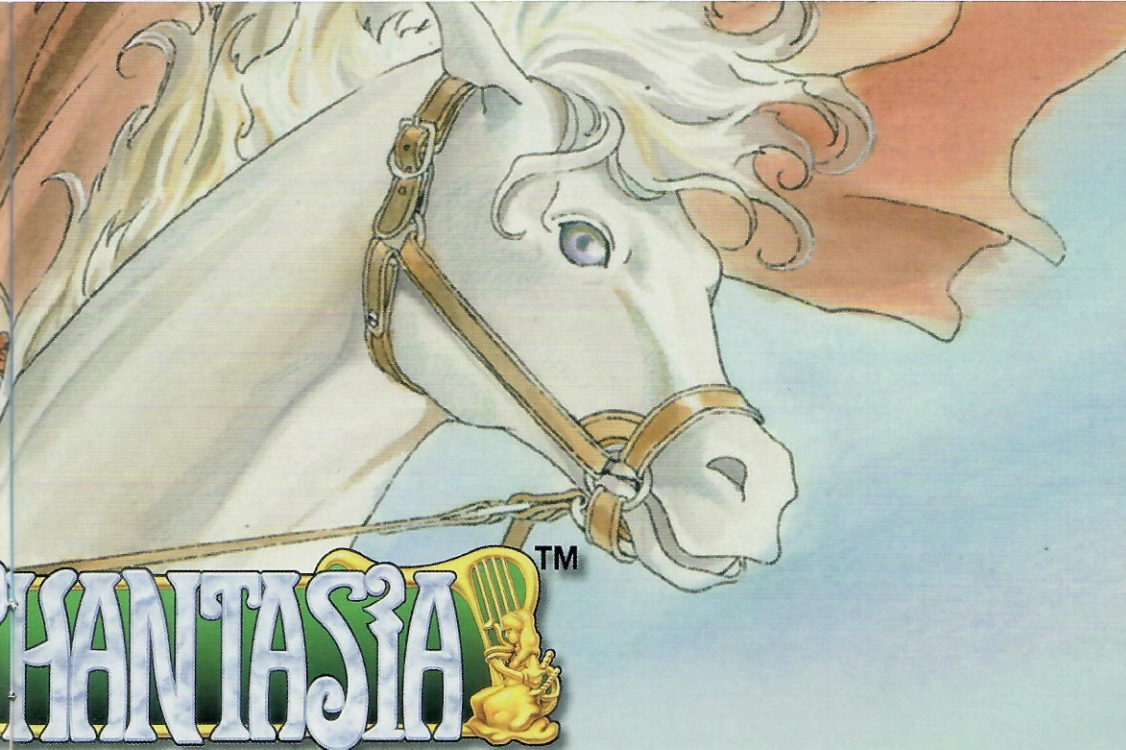
Det senaste spel i Tales-serien som vi såg här i Europa hette Tales of Symphonia till Nintendo GameCube. Det var det första som kom hit, men den nionde delen i serien, bortsett från alla återutgivningar som producerats under åren. Nu har det blivit dags för seriens moder – den urjapanska rollspelsklassikern Tales of Phantasia – att släppas på vår kontinent, i Game Boy Advance-format.

När Tales of Phantasia släpptes till Super NES i Japan år 1994, blev det den allra första delen i en lång och livskraftig rollspelsserie. På senare år har samma spel återutgivits både i form av en ordentligt upphottad remake 1998 och, fem år senare, en så kallad "portning" av denna till Game Boy Advance. Inget av dessa tre spel har dock släppts utanför seriens hemland tidigare. Denna version av spelet innebär därmed en första engelsk översättning av den underbara estetiska upplevelse som Tales of Phantasia är – för antingen alla stolta ägare av någon tjugig Game Boy Advance-modell, eller de som väljer att förvandla det till en alternativ version av Super NES-originalet på sin Nintendo GameCube Game Boy Player!

Redan i detta första "Tales of"-spel blomstrar seriens mest välkända styrkor – så som den

makalösa musiken, skapad av Motoi Sakuraba (kompositören bakom bland annat Baten Kaitos soundtrack), den vågat humoristiska storyn, de karismatiska karaktärerna, och så den i högsta grad actionorienterade stridsstrukturen, vars mål tycks vara att fylla den rörliga spelskärmen med så mycket tummskelkrävande energi som möjligt, i ett fyrverkeri av praktfulla specialeffekter och vilda slagsmål mellan spelarens djärva grupp av protagonister och deras fiender – vilka ofta är minst lika häftigt designade som hjältarna själva... Och som vanligt leder detta till att spelaren ständigt samlar på sig nya röstackompanjerade special-attacker, av vilka ett flertal har kommit att återanvändas genom hela spelserien, för att dyrkas på ett närmast religiöst sätt av många "Tales-fans".





BETYG



GRAFIK

Snyggast miljöer och bäst flyt i animationerna må finnas utanför striderna, där världskartans Mode 7-grafik och inomhusmiljöernas detaljrikedom fröjdar ögat, men du lär aldrig glömma dina spelkaraktärens segerposer efter din första felfria fight, full av snygga specialattacker!



LJUD

Ett legendariskt soundtrack som ej bör missas om man gillar mollinriktat hitmaterial och hyser åtminstone en gnutta acceptans inför japansk rockkultur!... Det var här grunden för de kommande musikaliska mästerverken i serien – tänk er en något förenklad Tales of Symphonia-ljudbild – lades.



SPELKONTROLL

Kontrollen och animationerna i spelets strider är tyvärr väldigt sega genom hela spelet, även om det finns en helt manuell styrning att låsa upp. I läget "semi-auto" kan du dock låta spelet styra dina hjältar idealiskt i alla situationer då du inte ansjer dina egna färdigheter vara bättre lämpade.



UTMANING

Tales of Phantasia är, precis som alla sina efterföljare, väldigt långt. För att ge er lite perspektiv på dess omfattning kan vi ju påpeka att det innehåller över 80 viktiga delmål i storyn, mängder av dialog för spelarens sinnen att slukas av, samt ett mycket ymnigt stridsteoretiskt system.



SPELDESIGN

Detta är urtypisk rollspelsanda på högsta nivå: ditt liv går ut på att vara bedårande gullig, alternativt väldigt snygg, strida så läckert och framgångsrikt som möjligt (fast här utan textkommandon), samt vandra och flyga ofantliga sträckor, för att tillslut få möta naturbalansens ärkefiende och rädda världen.

TOTALT

Ett viktigt stycke spelhistoria, även om man kanske kan fördra det i någon av de andra versionerna...



Tales of Phantasia har en mycket välskriven story, i vilken den harmoniska romantiken och den dramatiska tragiken väger synnerligen jämt. Den unge svärdsmästaren Cless och hans coole bågskyttskompis Chester hinner bara lämna sin fridfulla hemby en kort stund i spelets inledning, för att återvända till en samling brinnande ruiner och svårt skadade familjemedlemmar... När Cless så beger sig till en större grannstad för att söka hjälp hos några äldre anhöriga, visar dessa sig vara i maskopi med en lömsk man i mörklila rustning som samlar på unga mäns magiska halsband för att kunna ge sin mästare, Dhaos, evigt liv... Nu råkar Cless bära just en sådan medalj runt halsen, och blir därför bortrövad och fångslad av ett gäng elaka soldater under sin första natt i det äldre parets villa...

I fångelsehållorna väntar honom emellertid både starten på ett nytt, äventyrsspackade liv och kärlek vid första ögonkastet med en vacker, blond helerska som han genast inser att han gör bäst i att ta med sig på sin flykt, så fort han låst upp hennes fångelsecell. Hon heter Mint, och är bara en i raden av spännande personligheter som Cless nu kommer att få chansen att slåss sida vid sida med under resten av det långa äventyret.

Bekantningsprocessen med "Tales of"-serien handlar, precis som alla nya möten med världens olika, mer eller mindre unika spelserier, om att vänja sig vid en rad nya traditioner, egenheter och återkommande detaljer beträffande speldesigen. Ändå bör det vara relativt lätt för dig att känna dig som hemma i Tales of Phantasia, om du bara har erfarenhet av ett eller två klassiska japanska rollspel sedan tidigare. Du sparar ditt spel på världskartan eller vid välmarkerade "save points" i inomhusmiljöerna, möblerar om bland vapen, föremål och stridsinställningar i avancerade startmenyer som du kan färgsätta själv, helar dig med antingen magi eller diverse geléer och drycker, samt går upp i level och samlar på dig ny hälso- och attackpoäng genom att slåss flitigt mot en fiendehierarki som sträcker sig från vildmarkens små insekter till farligt avancerade bossar.

Text: Emelle Lager



RESIDENT EVIL

Deadly Silence



I år fyller Resident Evil tio år och för att fira det bjuder Capcom på en ordentligt omgjord version av det gamla originalet, denna gång till Nintendo DS! Trist med ytterligare en återskapning, räckte det inte med GameCube-spelet? När du blir varse om hur många nyheter Capcom har tvångsmatad det lilla kassettkortet med kommer du inse att Deadly Silence faktiskt skiljer sig mer från originalet än vad GameCube-versionen gjorde. Trots utseendet.

Resident Evil Deadly Silence innehåller tre helt olika spelsätt:

CLASSIC MODE

En nästan exakt kopia av originalet, så när som på lite lägre upplösning samt nygjorda karaktärsmodeller och rörelser. Och ja, filmsekvenserna och rösterna är precis lika pinsamma som för tio år sedan!

REBIRTH MODE

En rejält omarbetad version av Classic Mode, med så många nyheter att vi faktiskt inte fick plats med alla på en sida! Därför kommer här ett urval av de mest intressanta:

- Fler fiender, mer ammunition, MER ACTION!
- Zombies kan öppna dörrar! Flyr du kommer de efter. Känn dig jagad på samma sätt som i Resident Evil 4, men den här gången är det blodtörstiga zombies som följer efter dig, inte bybor med högafflar.

Möt Hunters, hundar och zombies i samma rum, på en gång. Nintendo DS klarar av att visa många fiender på skärmen samtidigt, så räkna med intensiva strider!

- Inga laddningstider! Nostalgiker kan fortfarande se dörranimationerna, men ett enkelt tryck på B och du är i nästa rum direkt.
- Unika "Knife Battles", där du vid utvalda platser under spelets gång dras in i förstapersonsperspektiv och får chansen att hugga ner Umbrellas skapelser genom att dra fingret eller stylusen över pekskärmen. Du kommer också få chansen att slåss mot en viss boss på det här sättet...

- Nästan hälften av alla spelets pussel är helt nygjorda och löses genom att röra vid pekskärmen eller blåsa i mikrofonen.

- Hjälp skadade kamrater genom att ge dem mun-mot-mun-metoden. Hur du gör det via din Nintendo DS kan du säkert lista ut själv, eller hur?

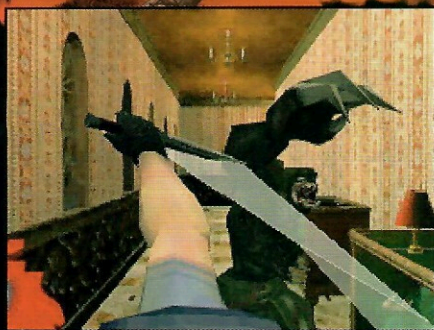
Smidigare kontroll som influerats av Resident Evil 4! Kniven kan när som helst plockas fram med L och vapnen kan laddas om med R+B. Chris och Jill kan också vända sig om 180° med ett knapptryck.

- Den övre skärmen visar karta, vapen, ammunition och hälsa. Inte så nyskapande, men väldigt praktiskt.

WIRELESS MODE

Flerspelarläge där du och tre kompisar kan utmana varandra om vem som kan skjuta flest och störst fiender. Eller varför inte samarbeta och försöka ta er levande ut ur Spencer Mansion, eller någon av spelets andra kartor? I persongalleriet hittar du Chris och Jill, plus sju hemliga figurer som väntar på att läsas upp.

En ny sorts zombie har Capcom lagt in också, se filmen som du hittar på www.capcom.co.jp/ds_bio



Text: Kai Weinefelt

Phoenix Wright

Ace Attorney



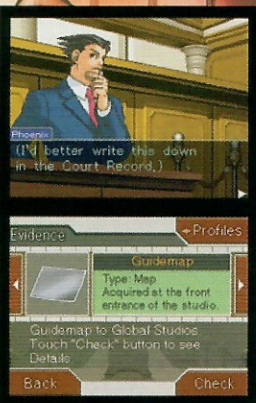
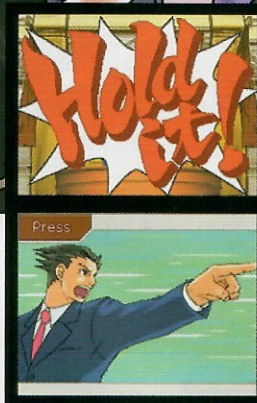
Vem har inte drömt om att få vara en listig advokat som tar sig an de mest kluriga fallen? (Inte jag... /Kim) (Du nä... /Fredrik) Nu är det möjligt! I rollen som en ung nyutexaminerad advokat vid namn Phoenix Wright tar du dig an fem dramatiska uppdrag där din uppgift är att försvara olika personer som är anklagade för mord.

Förutom att korsförhöra vittnen och presentera bevis för domaren ingår en del detektivarbete så som att snoka runt i hotellrum och fråga ut olika intressanta personer. Vid korsförhör gäller det att hitta motsägelser i det vittnet säger, för att sedan presentera bevis som stödjer det. Att spelaren dessutom kan skrika "Objection!" i mikrofonen under rättegången för att överklaga det den andre advokaten säger gör spelet ytterst levande. Detta gör spelet omväxlande samtidigt som hjärnan får arbeta för att lösa kluriga gåtor.

Härliga manga-animationer tillsammans med stämningsfull musik gör Phoenix Wright: Ace Attorney till ett annor-

lunda och trevligt spel som kräver lite list ifrån spelaren. Personligen för spelet tankarna tillbaka till gamla NES-klassiker i stil med Deja Vu där kanske inte avancerade animationer sattes i främsta ledet, utan spelkänslan samt spelupplevelsen.

Trots att spelet har en seriös framtoning med realistiska brottsscenarioer bjuder även Phoenix Wright: Ace Attorney på en rejäl portion humor i form av roliga animationer och lustiga kommentarer vilket förstärker spelupplevelsen ytterligare. Om du fascineras av advokatycket och dessutom gillar detektivarbete bör du definitivt slänga ett öga på Phoenix Wright: Ace Attorney.



Det är viktigt att ifrågasätta vad olika vittnen säger för att hitta bevis.

Alla detaljer är viktiga att lägga märke till, lyssna noga på vad som berättas.

Domaren kräver bevis, utan detta klarar du dig inte länge i domstolen.

Kommissarie Gumshoe är inte alltid lätt att ha och göra med, men han bär på mycket information.

Med lite list är alla bevis användbara förr eller senare.

Text: Fredrik Andersson

Gumshoe är inte bara namnet på kommissarien i Phoenix Wright: Ace Attorney, utan även titeln på ett NES-spel som använder sig av ljuspistolen Zapper

VIEWTIFUL JOE Double Trouble!



Vi var nog inte de enda som hade rejält huvudbry med alla pussel i det första Viewtiful Joe. Originalen bjöd på intensiv action, men hade man bara muskler och ingen hjärna kom man inte långt i det spelet.

I Viewtiful Joe: Double Trouble till Nintendo DS har Capcom smart nog valt att fokusera mer på just pusselbiten. Att slänga in 10 fiender i en intensiv actionfest på en liten skärm kanske inte skulle varit någon höjdare, och därför skiljer sig Double Trouble från sina storebröder på det sättet att det är mer pussel och mindre action.

Vi måste bara få presentera de extremt, coola pekskärmfunktionerna i Double Trouble! Joes gamla krafter som exempelvis Slow Motion finns kvar, men det är de nya som verkligen imponerar! Med VFX-kraften Split kan Joe dela skärmen i två delar, för att sedan använda dessa delar på olika sätt. På ett ställe ska en eld släckas och det kan bara göras genom att flytta på ett vattenfall en bit därifrån. Dela skärmen i två delar, dra vattenfallet över elden och släck den. Lika realistiskt som roligt! VFX-kraften Slide låter Joe dra ned den övre skärmen på den undre för att på så sätt spöa upp sina fiender på nära håll, och alla som har spelat originalet vet hur tillfredställande det är att se Joes alla snygga rörelser på nära håll! Det finns

ännu fler VFX-krafter som använder pekskärmen, bl a går det att gnugga skärmen för att få till en jordbävningssliknande effekt så att föremål faller ner, förhoppningsvis i huvudet på någon ruten skurk!

Double Trouble är ett av få spel till Nintendo DS som visar full 3-D på båda skärmarna samtidigt! Dessutom är grafiken faktiskt förvånansvärt lik den på GameCube, det är väl mest pixligheten som avslöjar lillebrodern. Double Trouble utspelar sig på den undre skärmen, med en inzoomad bild på den övre. Detta kommer förmodligen uppskattas av Joe-fans, då det som bekant kunde bli ganska dålig översikt (som skapade förvirring) på GameCube-originalet när VFX-kraften Zoom In användes.

Double Trouble bjuder som sagt på mer pussel och mindre action är tidigare spel i serien. Du kommer förmodligen sakna de extremt intensiva striderna med massor av fiender som anfaller på samma gång, men du kommer att älska alla nya pussel som låter stylusen tala!



Text: Kai Weinefelt



Capcoms superhjärte Viewtiful Joe lämnar actions scenen för att ge sig in i renodlat slagsmål på GameCube. I Viewtiful Joe: Red Hot Rumble har utvecklarna Clover Studio utan tvekan tittat på och kanske även spelat Super Smash Bros. Melee. Det handlar om vilda slagsmål för fyra spelare samtidigt, spelmekanik som påminner väldigt mycket om HAL:s spel och figurer som inte har det minsta med realism att göra.

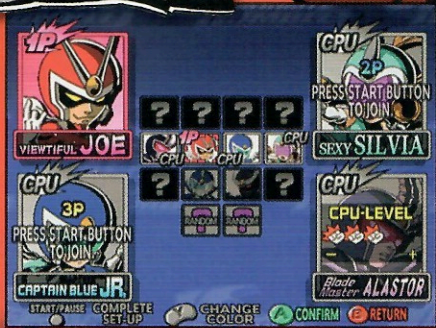
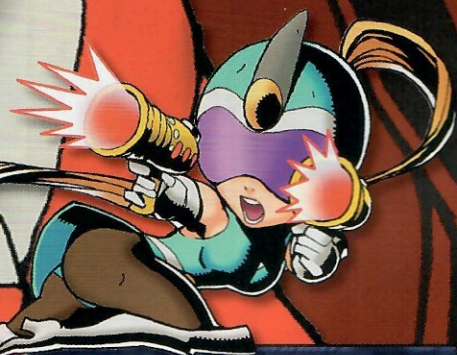


Text: Kai Weinefelt

För er som blir förvirrade av spelets titel ska det sägas en gång till: det här är INTE ett till actionspel som Viewtiful Joe 2, utan ett slagsmåls spel vars upplägg knappt har något alls att göra med Viewtiful Joe eller dess uppföljare. I Red Hot Rumble ska ni bjuda in era vänner och gå lös med specialkrafter som Zoom In och Slow. Det är inte helt fel att se Joe snurra i luften i slow motion, för att sedan zooma in och utdela snygga slag- och sparkkombinationer. Banorna som striderna utspelar sig på är fulla med knasigheter och saker som exploderar när man minst anar det. Det gäller bara att man hänger med i det extremt höga tempot, tyckte ni Super Smash Bros. Melee gick för långsamt (Det var det väl ingen som tyckte? /Kim) kan det här vara någonting för er!

Det finns faktiskt en handling också, även om den precis som i de flesta andra slagsmåls spel varken är nödvändig eller håller någon vidare klass. En ny film ska produceras i Viewtiful Joes tecknade och skruvade värld, men det är hård konkurrens om vem som ska få huvudrollen i den. Därför beslutar Captain Blue att alla kändistorstande kandidater ska få göra upp om rollen genom att helt enkelt slåss om den. Både skurkarna och hjältarna från de två tidigare Viewtiful Joe-spelen finns med, såsom Joe själv, Sylvia och den något avdankade Captain Blue.

Red Hot Rumble är som sagt Smash Bros.-inspirerat. Plattformar går att falla igenom, attackerna är väldigt enkla att utföra och det går alldeles utmärkt att slåss i luften. Vill ni ha ett snabbare, intensivare och mer hysteriskt alternativ till Super Smash Bros. Melee kan nog Red Hot Rumble bjuda upp till dans.

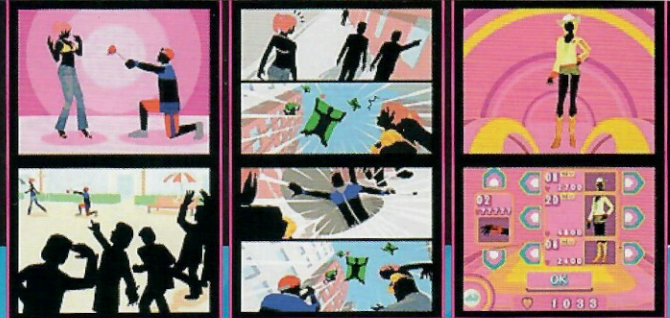


Det här spelet hette tidigare Viewtiful Joe: Battle Carnival

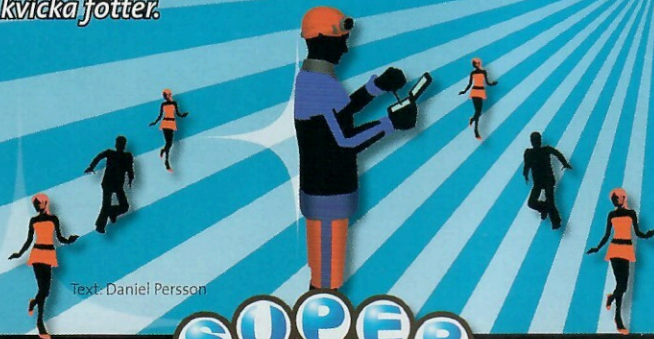
The Rub Rabbits!



Det var inte många som trodde att ex-ärkerivalen Sega skulle kläcka ett mer originellt koncept än att låta en aerodynamisk igelkott spränga ljudvallen med sina kvicka fötter.



The Rub Rabbits!, uppföljaren till Project Rub, är dock ett lysande bevis på att vi hade fel. Med hjälp av en karaktäristisk grafik och en, minst sagt, skruvad spelidé visar Sega att innovationsambitionerna fortfarande lever. The Rub Rabbits! kommer att lotsa dig igenom över 35 obskyra minispel, och precis som i Project Rub är målet att tjusa ditt hjärtas kärlek. Den här gången har du dock konkurrens av hela 12 påträngande rivaler. Är du beredd att dissa de här rivalerna, få upp en fiskur en magsäck, skjuta blåsrör mot fallskärmsshoppare och hålla din DS upp och ned? I så fall är det här precis din cup of tea.



Text: Daniel Persson

SUPER MONKEY BALL Touch & Roll

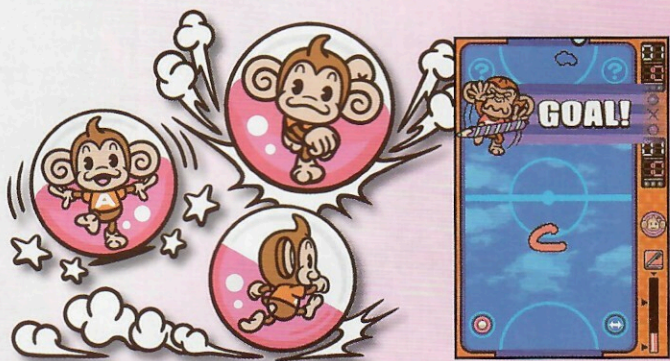


Super Monkey Ball känner vi självklart igen från Nintendo GameCube. Nu tar de supersöta aporna steget till Nintendo DS. Som på de tidigare spelen i serien handlar det om att med en apa instängd i en boll rulla runt och tävla, slåss och lösa pussel. Den här gången styr du förstas din boll igenom de 120 banorna med hjälp av pekskärmen. Något som passar detta fartfyllda spel som handen i handsken. Monkey Air Hockey, Monkey Bowling och Monkey Golf är några av de sex partyspel som finns. Partyspelen kan du givetvis spela trådlöst med tre vänner, med bara en kassett (om nu någon stackare skulle bli utan). Super Monkey Ball Touch & Roll bäddar helt enkelt för många aproliga speltimmar i vår.

Nu har apan AiAi och hans vänner äntligen intagit Nintendo DS. Och nu får vi återigen chansen att rulla apa – i kvadrat.



Text: Mikael Persson



SONIC™ RIDERS



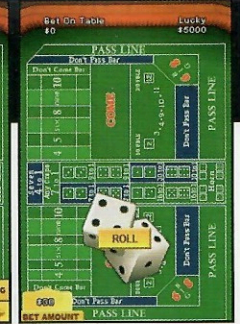
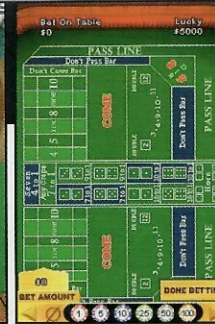
En härlig blandning av snowboard, surfing och fighting är vad Sonic Riders bjuder på. Utmanade av ärkerivalen Dr. Eggman tvingas Sonic och hans vänner på en Grand Prix-tävling jorden runt. På fler än 14 banor får du utrymme att göra tricks ingen trodde var möjliga samt tävla och battla med upp till tre vänner. Visst har det gjorts både snowboard- och racingspel tidigare, men inte på Sonics vis. Susa fram i olagliga hastigheter på utmanande banor som får taggarna att resa sig. Sonic Riders är ett gott skäl att förlänga vintersäsongen några månader.

Text: Mikael Persson

SEGA CASINO



Februari 2006



VEM ÄR INTE SUGEN PÅ ATT VINNA STORKOVAN PÅ NÄRMSTA CASINO?

Tyvärr är det inte bara att gå in och hämta pengarna, det krävs en hel del tur för att lädret skall vara mer välfyllt när du lämnar än när du kom. Men självklart kan du ge dig själv betydligt större chanser att vinna om du är väl förberedd och kan spelen bra. Detta spel ger dig möjligheten att träna på flera av de mest kända spelen utan att det kostar dig en halv förmögenhet. Riktigt kul att lära sig och förstå sig på välkända spel som Baccarat och Craps. Bli dock lite tjattigt i längden att spela mot datorn om låtsaspengar. Den stora behållningen av SEGA Casino är i stället Texas Hold'em och 7 Card Stud som man kan spela upp till 5 pers mot varandra med endast ett spel. Här kan man ha riktigt kul till exempel under en resa, där det kan vara väldigt omständligt med kortlek och spelmarker.

SPELEN

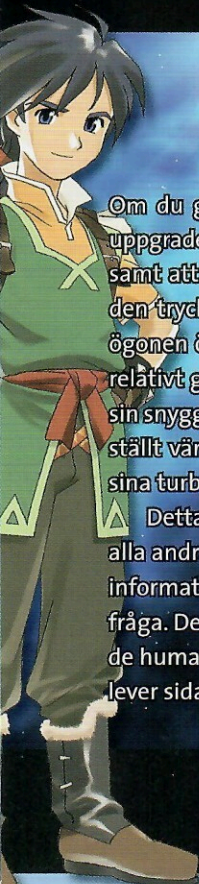
- Black Jack
- Texas Hold'em Poker
- Baccarat
- Video Poker
 - Jacks or Better
 - Duces Wild
 - Double Bonus
- Craps
- 7 Card Stud Poker
- Roulette
- Keno
- Chuck a Luck



Text: Johan Lenngerd

LUNAR

— GENESIS —



Februari 2006

Om du gillar den gamla skolans tvådimensionella RPG-grafik, uppgradering av söta fantasy-karaktärer i spännande sagovärldar, samt att flytta dina spelkaraktärer och pyssla i startmenyer via den tryckkänsliga skärmen på en Nintendo DS, borde du hålla ögonen öppna efter Lunar Genesis – det senaste tillskottet i en relativt gammal spelserie, vilken alltid har imponerat stort med sin snygga grafik och välskrivna story – och kanske även tillfredsställt världens mer stillasinnade rollspelare lite extra, tack vare sina turbaserade strider.

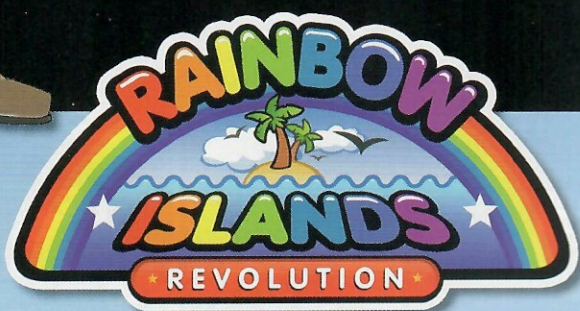
Detta nya, Nintendo DS-baserade Lunar-spel utspelar sig före alla andra delar i serien, men lär inte innehålla alltför mycket ny information om mytologin och historien bakom spelvärlden i fråga. Det vi får uppleva är helt enkelt ett trevligt återbesök hos de humanoida monster, gulliga människor och vilda drakar som lever sida vid sida under gudinnan Athenas uppsikt.



Även om det fortfarande är frågan om ett i allmänhet ganska traditionellt RPG-upplägg, finns det en hel del inslag i Lunar Genesis som får det att sticka ut i sin genre på både ett och annat sätt. Utformningen av dess världs- och stadskartor är minst lika originell som den HP-förbrukande springfunktionen i dess övriga miljöer, samtidigt som det finns två olika spelsätt att välja mellan i spelets strider; det något minispelsaktiga "Virtue Mode" för level-up, och det aningen mer ordinära "Combat Mode" för samlande av föremål som går att sälja i städerna.

Akrobaten Jian är spelets huvudperson. Hans bästa väninna, Lucia, kan både kasta magier och slå deras fiender på huvudet med ett paraply, medan de övriga karaktärer som slår följe med under spelets gång har andra specialförmågor att ta till i de läckert tvåskärmade striderna.

Text: Emelie Lager



Bubbelpojkarna, bästa polarna och radarparet Bubby och Bobby, kända från Bubble Bobble, har figurerat på ett stort antal olika plattformar. I och med Rainbow Islands Revolution kan de lägga ytterligare en till sin meritlista, nämligen Nintendo DS.

Tillsammans styr de kosan mot fosterlandet Rainbow Islands där de ger sig ut på skattjakt. En skattjakt som innebär 28 stressande, färgstarka och fantasirika banor. Tekniken i Nintendo DS gör att denna resa blir den i särklass mest nyskapande i duons historia. Som exempel kan man konstruera olika typer av regnbågar med hjälp av pekskärmen, vilka fungerar som listiga vapen mot diverse motståndare. Dessutom kan fyra spelare, samtidigt, göra upp om vem som behärskar bubbelblåsandets och regnbågsmakandets konst bäst. Rainbow Islands Revolution är ett sådant där spel där man ofta säger och tänker – bara en gång till!

Text: Daniel Persson



Mars 2006



Frogger Helmet Chaos™

En gång, för mycket länge sedan, fanns det ett tal som kallades för 80-talet. De som levde under denna svunna epok fick uppleva, den då nyfödda, tv-spelsindustrin och dess första stapplande steg.

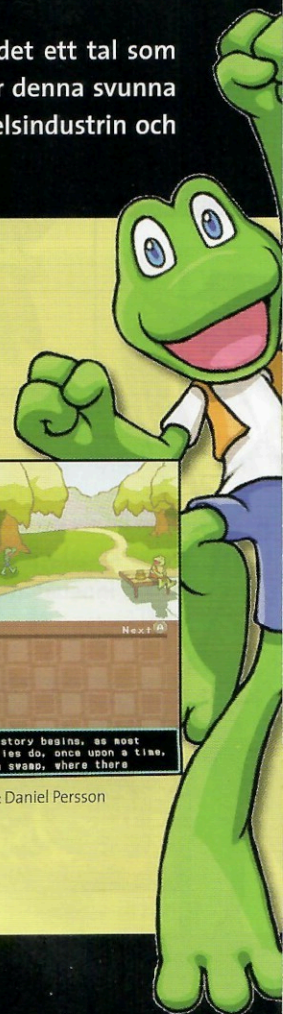


Februari 2006

Det var också då som vi spelare, för första gången, fick träffa på Frogger – grodan som spelade huvudrollen i spelet vars enda inslag var att korsa en hårt trafikerad väg. Sedan dess har Frogger lugnat ned sig en aning och levt ett liv i skymundan. I och med Frogger: Helmet Chaos är det dock dags för den våghalsiga grodan att göra come-back. En come-back som består av: över trettio banor, klassiskt plattformshoppande i både 2D och 3D, trådlös multiplayeraktion för upp till fyra spelare, en story som går ut på att Frogger skall betvinga den galna doktorn Wani samt ett och annat klurigt pussel. Och vem vet – kanske kan man på något sätt låsa upp originalspelet från 80-talet...



Text: Daniel Persson



SeaWorld ADVENTURE PARKS Shamu's DEEP SEA ADVENTURES



Mars 2006



Mars 2006



Mars 2006

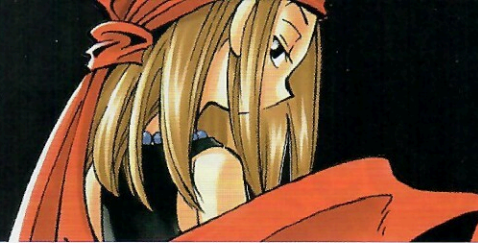
Späckhuggaren Shamu är publikfavorit och frontfigur på Seaworld – ett gigantiskt nöjesfält. Allt frid och fröjd så långt, men faran lurar runt hörnet.

Shamu är en riktigt charmig figur, och det är svårt att förstå varför späckhuggare kallas killer whales på engelska. Han trivs som nöjesfältets stjärna i det soliga Florida. Men allt är inte guld och gröna algblomningar på Seaworld – havets gud Poseidon försöker stjäla nöjesfältets magi. Shamu tar genast tag i utredningen som leder till ett äventyr på oanade djup, från Seaworlds djupa bas-sänger till den försvunna staden Atlantis. På vägen väntar kluriga mysterier, fartfyllda jakter och bataljer. Poseidon och hans högra hand Kraken gör sitt bästa för att sätta käppar i hjulet i det här spelet som bjuder på grafik och äventyr i riktig Hitta Nemo-stil.



Text: Mikael Persson

SHONEN JUMP'S Shaman King Master of Spirits 2



Den flitiga gymnasieeleven Yoh Asakura besitter en förmåga som hans klasskamrater knappt har hört talas om – Yoh är shaman, vilket innebär att han har lärt sig att kommunicera med spöken och andar.

Det är också denna egenskap som kommer honom till gagn när han bestämmer sig för att ställa upp i en turnering som bara återkommer en gång vart femhundra år. En turnering som korar nästa shaman-kung. Yoh tillkallar en samuraikrigares ande, drar nytta av dennes egenskaper och ger sig av...

Konami har en stark RPG-tradition och den befästs ytterligare genom Shaman King: Master of Spirits 2. På klassiskt maner låter man spelaren kämpa sig igenom ett flertal krävande nivåer, allt medan utmaningarna blir svårare och svårare. Tillsammans med Yoh Asakura kan du se fram emot många timmars action och äventyr.



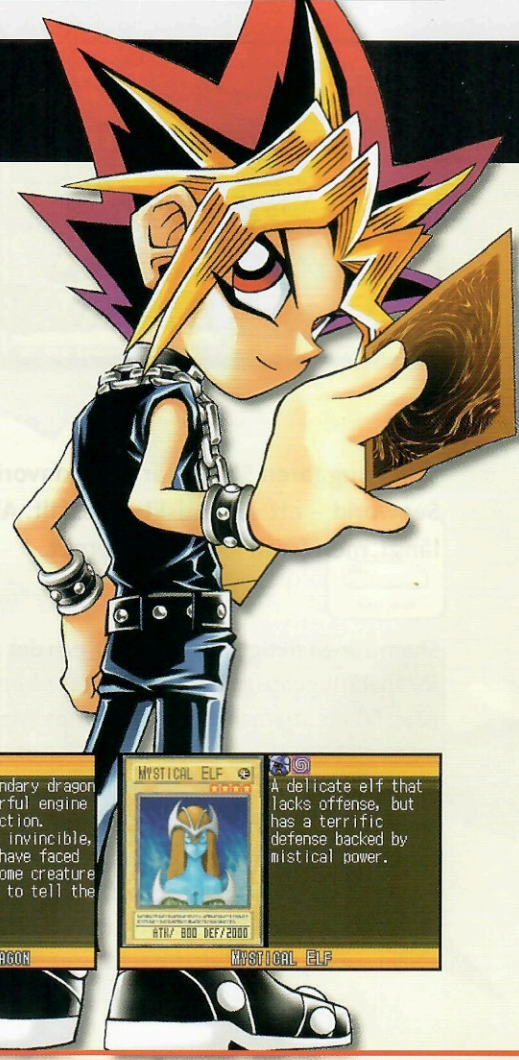
Text: Daniel Persson

FRONTMATTER Yu-Gi-Oh! ULTIMATE MASTERS EDITION World Championship Tournament 2006



Titeln må påminna om de ljud som en sumobrottare ger ifrån sig när han går upp på morgonen, men bakom de tre korta stavelserna döljer sig ett spel av rang.

För dig som aldrig tidigare har stiftat bekantskap med Yu-Gi-Oh!, kan vi berätta att det är ett mycket populärt kortspel, som nu alltså har letat sig in i Game Boy Advance på nytt. Spelet, som också är en populär animeserie på TV, innehåller över 1100 olika kort med varierande egenskaper. Ditt mål är att, med hjälp av dessa kort, eliminera dina motståndare – mänskliga som datastyrda. I Yu-Gi-Oh! är det din finurlighet och strategiska förmåga som kommer att sättas på prov. Frågan är om du har vad som krävs för att bli en fruktad card player...?



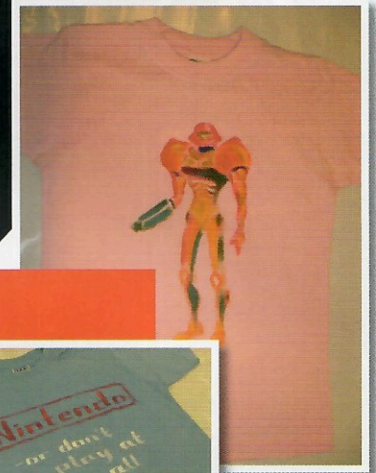
Text: Daniel Persson

Nintendo-SM 2005 färdigspelat

Winston Spångberg (lillebror till Jan-Erik som vann Nintendo-SM år 2000) spelade hem SM-titeln i början av december! Tvåa kom Daniel Jansson, trea Carl-Erik Spångberg och fyra Douglas Nelder.

Vinnare Winston vann en motivlackerad Nintendo DS, en 42-tums plasma-TV, diplom, blommor och publikens applåder.

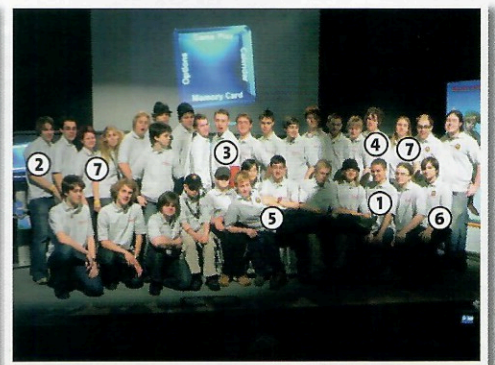
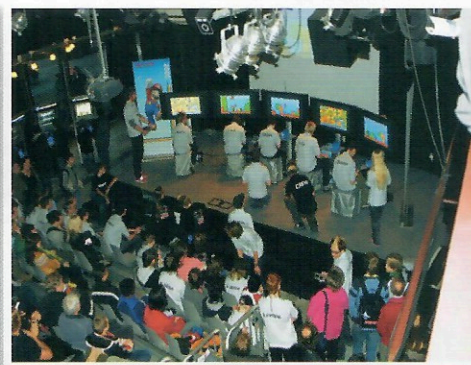
Besökarna fick måla sina egna T-shirts på Kulturhuset. Emelie gjorde en snygg Samus Aran som lottades ut.



Emelie "Peach" Lager och Stef "Link" Gaines



Stef Gaines (som gör serien Paus i slutet av tidningen) kom till Nintendo-SM utklädd till Link (kläder, svärd och sköld har hon gjort själv)!



CN Crew bygger om Kulturhuset innan tävlingen börjar. Lägg märke till hur Andreas ska dämpa ett eventuellt fall (1), hur Micke kramar Patriks ben (2) och hur aktiva Per (3) och Fredrik (4) är.

Här är tävlingen igång, med ett gäng finalister som spelar klassikern Super Mario Bros. 3. Av de drygt 30 finalisterna gick 16 vidare till ett slutspel, och därefter var det elimination som gällde.

Finalisterna! Vinnare Winston (1), Tvåan Daniel (2), Trean Calle (3), Fyran Douglas (4), 2004 års champion Joakim (5), Super Mario (6), Tjejer (7)!

Interview



"Efter att GameCube-versionen släpptes funderade vi faktiskt på att ge ut en bredbandsadapter-kompatibel version av spelet."

"Besökarna får byta tidszon, precis som i verkligheten."

Animal Crossing till GameCube har blivit en dundersuccé över hela världen, och nu är det på väg till Nintendo DS. Animal Crossing: Wild World har samma fantastiska upplägg som GameCube-originalet – du har din egen by där du kan umgås med dina djurkompisar och göra lite vad du vill.

Nya saker att göra, nya karaktärer, och inte minst ett helt nytt spelsystem online som betyder att du kan besöka vännernas byar (och de kan besöka din) gör det här till ett av de mest spännande spelen på DS.

Vi fick möjligheten att träffa Katsuyi Eguchi – producent för Animal Crossing: Wild World, och Takashi Tezuka – General Manager på EAD Software Designing Department (teamet som ansvarar för spelet). Här är vad de har att berätta för oss om den här väldigt lovande titeln...

Nintendo of Europe: Kan ni ge våra medlemmar en snabb introduktion av er själva och er inblandning i Animal Crossing: Wild World?

Takashi Tezuka: Mitt namn är Takashi Tezuka och jag arbetar som en chefsproducent hos EAD, där jag började som en designer för ungefär 20 år sedan. Jag arbetade med Mario-, Zelda- och Yoshi-serierna ihop med Miyamoto, och just nu arbetar jag med Animal Crossing: Wild World med Eguchi.

Katsuyi Eguchi: Jag är Katsuyi Eguchi och just nu arbetar jag som en producent för Animal Crossing: Wild World. Tidigare har jag designat banor för Super Mario Bros. 3 och jag har även arbetat med Star Fox och Wave Race. Jag var också regissör för GameCube-versionen av Animal Crossing.

NoE: När Animal Crossing till Nintendo GameCube släpptes tyckte många att det var ett toppspel, men de hade önskat att det gick att spela online. Ni måste tycka att det är ganska spännande att arbeta med Animal Crossing: Wild World, som kommer att vara spelbart över Internet?

KE: Ja, helt rätt. Efter att GameCube-versionen släpptes funderade vi faktiskt på att ge ut en bredbandsadapter-kompatibel version av spelet. Men med tanke på vad det hade inneburit för användarna insåg vi att det fanns för många hinder för dem. Vid den tiden hade vi också fått reda på Nintendo DS och dess interna Wi-Fi-funktion som använder Nintendo Wi-Fi Connection, så vi tänkte "det här blir ju perfekt". Ju mer vi funderade över Nintendo DS med dess touch screen och andra funktioner, desto mer insåg vi hur enkel övergången från GameCube-versionen till DS-versionen skulle bli.

NoE: I GameCube-versionen kunde du spela helt själv, men det var också kul att dela omgivningen med andra

människor. Kan ni förklara de olika slags upplevelserna man kan få i DS-versionen när man spelar ensam, hemma med vänner eller över Internet?

TT: I DS-versionens enspelarläge finns det många, många nya sidor av spelet att upptäcka, det finns till exempel nya karaktärer. Byggnaderna har också ändrats, som museet som nu har en andra våning med en annan slags utställning. På första våningen är det ett café där K.K. Slider spelar, och i Tom Nooks varuhus finns det nu en skönhetssalong där man kan fixa till sitt hår. Självklart finns det många nya föremål att hitta som till exempel möbler, så det finns mycket som folk kan glädjas åt när de spelar ensamma.

KE: När det gäller skillnaden mellan att spela med vänner hemma eller över Internet, så är poängen med Nintendo Wi-Fi Connection att samla ihop människor som i vanliga fall är mycket långt ifrån varandra, så det känns som att ni spelar tillsammans i samma rum. När du spelar spelet själv kan du till exempel gå och fiska – men om du spelar med någon annan kan ni båda fiska och ni kan kanske skapa era egna regler för en fisketävling, som "vi fiskar i tio minuter och ser vem som fångar flest fiskar". Detta är exakt den slags kommunikation som är så viktig för spelet: att sätta regler, förhandla och komma överens. Man kan leka "kull" eller "kurragömma" och det tillåter att de två spelarna kan skräddarsy omgivningen och situationen som de ska spela i, vilket gör det till en mycket annorlunda spelupplevelse.

NoE: I GameCube-versionen används konsolens interna klocka till att skapa speciella händelser i spelet. Använder DS-versionen också den interna klockan, och blir det i så fall inte problem när man spelar online på grund av de olika tidszonerna?

KE: Angående tidsskillnaderna så finns det alltid en värd och besökare i varje onlinespel. Besökarna kommer att

besöka världens by, så den träffen äger rum i världens tidszon. Besökarna får byta tidszon, precis som i verkligheten.

NoE: Så egentligen skulle det vara möjligt att fira Halloween i Animal Crossing två gånger – en gång i världens by och flera timmar senare när besökaren är värd?

KE: Nja, inte Halloween. Det kommer att finnas en version av spelet, och kalendern som den versionen använder existerar bara i Animal Crossing-världen. Det finns inget Halloween i Japan, så man kan inte fira det två gånger, men exempelvis nyårsafton skulle kunna firas mer än en gång av samma spelare.

NoE: En annan cool funktion i GameCube-versionen var att du kunde gå till någon annans by och lämna saker för andra spelare att hitta, som till exempel att starta en skattjakt, eller ge dem en present. Kommer de här sakerna att återvända i Animal Crossing: Wild World och finns det nya exempel?

KE: Självklart kommer de sakerna fortfarande att finnas med i DS-versionen, men tack vare flerspelarläget tar vi det till nästa nivå. Kanske kan värden gömma flera presenter som tre besökare kan börja leta efter när de besöker staden? Och så kanske personen som hittar flest presenter eller en stor present vinner jakten? Så ja – man kan fortfarande göra detta... och mer!

NoE: Tack så väldigt mycket för er tid!

Interview av Nintendo of Europe

Live a happy and relaxing second life together with friends from all over the world!



Gamespy.com

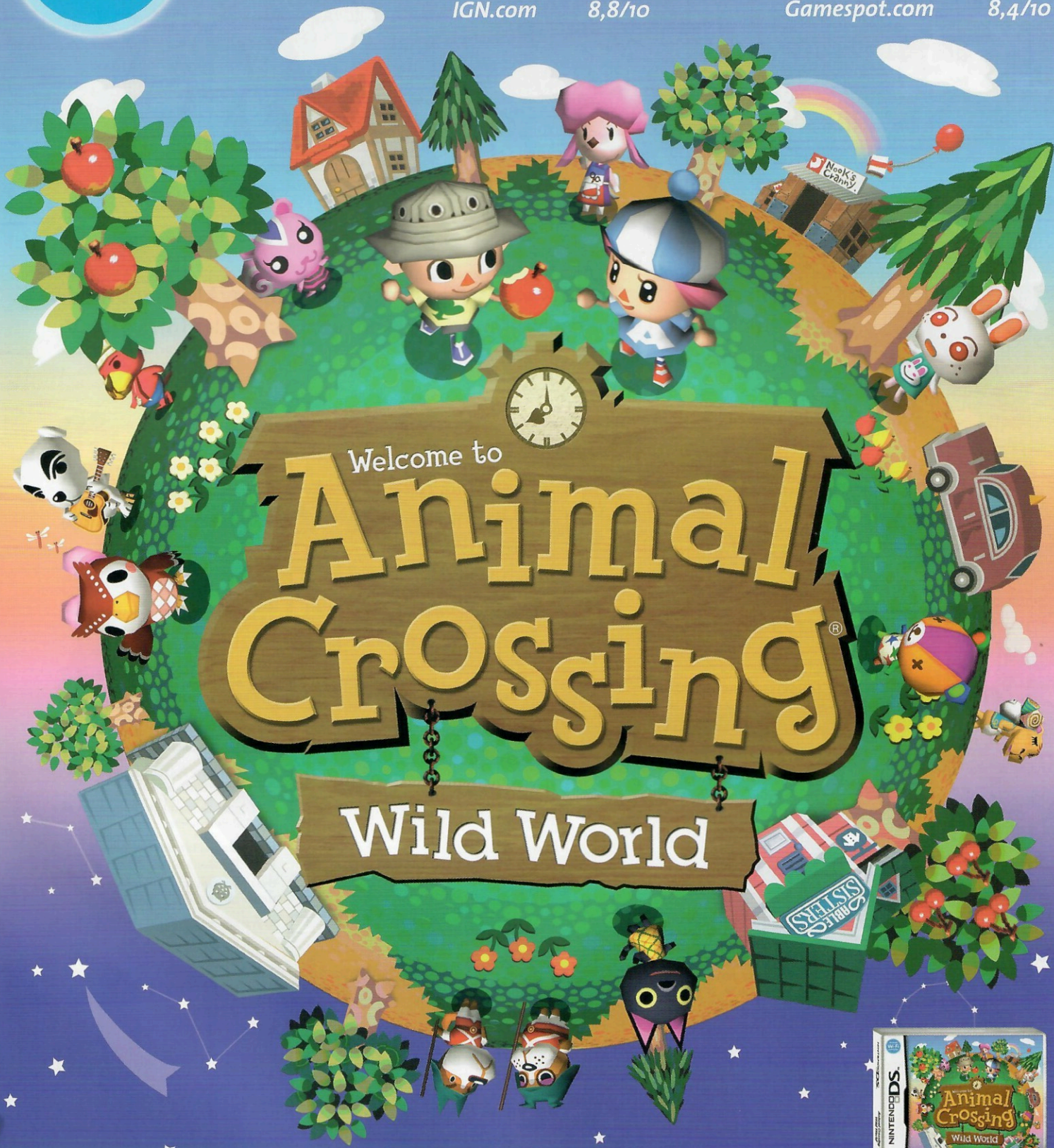
4,5/5

IGN.com

8,8/10

Gamespot.com

8,4/10



Welcome to Animal Crossing[®]

Wild World



Nintendo

www.nintendo.se

© 2006 Nintendo

NINTENDO DS™



Awards 2005

Dags igen för Club Nintendo Awards, där du och alla andra av klubbens medlemmar får tycka till om vilka Nintendo-spel som var bäst under förra året. Vi har nominerat fem spel i varje kategori:

VASSASTE GRAFIK 2005

- Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean (GCN)
- Donkey Kong Jungle Beat (GCN)
- Fire Emblem: Path of Radiance (GCN)
- Killer 7 (GCN)
- Resident Evil 4 (GCN)
- Annat val: _____

SKÖNASTE MUSIK OCH LJUD 2005

- Castlevania: Dawn of Sorrow (NDS)
- Dancing Stage: Mario Mix (GCN)
- Donkey Kong Jungle Beat (GCN)
- Donkey Konga 2 (GCN)
- Resident Evil 4 (GCN)
- Annat val: _____

MEST VÄLGJORDA HANDLING 2005

- Another Code: Two Memories (NDS)
- Fire Emblem: Path of Radiance (GCN)
- Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA)
- Geist (GCN)
- Killer 7 (GCN)
- Annat val: _____

FAVORITSPELFIGUREN 2005

- Donkey Kong (Donkey Kong Jungle Beat m.fl.)
- Leon (Resident Evil 4)
- Link (The Legend of Zelda: Four Swords Adventures m.fl.)
- Mario (Super Mario 64 DS m.fl.)
- Min nintendog! (nintendogs)
- Annat val: _____

ROLIGASTE FLERSPELAR-UPPLEVELSEN 2005

- Advance Wars Dual Strike (NDS)
- Donkey Konga 2 (GCN)
- Mario Kart DS (NDS)
- Mario Smash Football (GCN)
- The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (GCN)
- Annat val: _____

MEST IRRITERANDE SPELHÄNDELSE 2005

- Att stå ensam i slottet utan ledtrådar vart man ska (*Castlevania: Dawn of Sorrow*)
- Ännu ett Harry Potter-spel (*Harry Potter and the Goblet of Fire*)
- Wi-Fi-motståndarna prenumererar på blå skal (*Mario Kart DS*)
- Bollduellerna tar aldrig slut (*Mario Power Tennis*)
- Byrackan vägrar lyda kommando under tävlingarna (*nintendogs*)
- Annat val: _____

MEST TOTALT OINTRESSANTA SPEL 2005

- Bratz: Rock Angels (GBA)
- Disney's Cinderella: Magical Dreams (GBA)
- Jimmy Neutron Attack of the Twonkies (GBA)
- Ping Pals (NDS)
- Retro Atari Classics (NDS)
- Annat val: _____

BÄSTA NYKOMLING 2005

- Another Code: Two Memories (NDS)
- Killer 7 (GCN)
- Meteos (NDS)
- nintendogs (NDS)
- Polarium (NDS)
- Annat val: _____

MEST NYSKAPANDE SPEL 2005

- Donkey Kong Jungle Beat (GCN)
- nintendogs (NDS)
- Pac-Pix (NDS)
- Yoshi Touch & Go (NDS)
- Yoshi's Universal Gravitation (GBA)
- Annat val: _____

SKÖNASTE RETROKICK 2005

- Donkey Kong Country 3 (GBA)
- Dr. Mario & Puzzle League (GBA)
- NES Classics: Metroid (GBA)
- NES Classics: Zelda II: The Adventure of Link (GBA)
- Super Mario 64 DS (NDS)
- Annat val: _____

MEST LOVANDE 2006, 2005

- Animal Crossing: Wild World (NDS)
- Metroid Prime Hunters (NDS)
- New Super Mario Bros. (NDS)
- The Legend of Zelda: Twilight Princess (GCN)
- WarioWare Twisted! (GBA)
- Annat val: _____

BÄSTA ACTIONSPEL 2005

- Donkey Kong Jungle Beat (GCN)
- Kirby: Power Paintbrush (NDS)
- Resident Evil 4 (GCN)
- WarioWare Touched! (NDS)
- Yoshi Touch & Go (NDS)
- Annat val: _____

BÄSTA PUSSELSPEL 2005

- Dr. Mario & Puzzle League (GBA)
- Meteos (NDS)
- Mr. Driller: Drill Spirits (NDS)
- Polarium (NDS)
- Zoo Keeper (NDS)
- Annat val: _____

BÄSTA RACINGSPEL 2005

- Banjo Pilot (GBA)
- Mario Kart DS (NDS)
- Need for Speed Most Wanted (GCN)
- Pokémon Dash (NDS)
- Street Racing Syndicate (GCN)
- Annat val: _____

BÄSTA ROLLSPEL 2005

- Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean (GCN)
- Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA)
- Lost in Blue (NDS)
- Pokémon Emerald Version (GBA)
- Pokémon XD: Gale of Darkness (GCN)
- Annat val: _____

BÄSTA SPORTSPEL 2005

- Mario Power Tennis (GBA)
- Mario Power Tennis (GCN)
- Mario Smash Football (GCN)
- Mario Superstar Baseball (GCN)
- Nintendo Touch Golf: Birdie Challenge (NDS)
- Annat val: _____

BÄSTA STRATEGISPEL 2005

- Advance Wars Dual Strike (NDS)
- Battalion Wars (GCN)
- Fire Emblem: Path of Radiance (GCN)
- Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA)
- Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour (NDS)
- Annat val: _____

BÄSTA ÄVENTYRSSPEL 2005

- Another Code: Two Memories (NDS)
- Castlevania: Dawn of Sorrow (NDS)
- NES Classics: Zelda II: The Adventure of Link (GBA)
- Super Mario 64 DS (NDS)
- The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (GCN)
- Annat val: _____

BÄSTA GAME BOY ADVANCE-SPEL 2005

- Dr. Mario & Puzzle League
- Fire Emblem: The Sacred Stones
- Mario Power Tennis
- Pokémon Emerald Version
- Yoshi's Universal Gravitation
- Annat val: _____

BÄSTA NINTENDO GAMECUBE-SPEL 2005

- Donkey Kong Jungle Beat
- Fire Emblem: Path of Radiance
- Mario Smash Football
- Resident Evil 4
- The Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- Annat val: _____

BÄSTA NINTENDO DS-SPEL 2005

- Advance Wars Dual Strike
- Mario Kart DS
- nintendogs
- Super Mario 64 DS
- WarioWare Touched!
- Annat val: _____

BÄSTA NINTENDO-SPEL

Ditt val till bästa Nintendo-spel 2005

RÖSTA SÅ HÄR...

Rösta på ett av de spel som vi har nominerat eller gör ett eget val. Du behöver inte rösta i alla kategorier. Vill du inte förstöra tidningen går det alldeles utmärkt att skriva dina röster direkt i brevet eller mailet (adresser till oss finns på sidan 3). Sista dagen att rösta är den 30 april 2006. Som ett litet tack för din medverkan lottar vi ut ett valfritt spel ur vårt sortiment bland alla som är med och röstar.



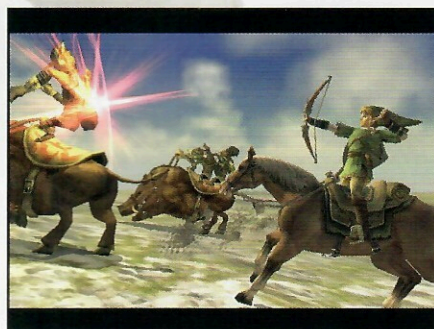


The Legend of Zelda: Twilight Princess – Sverigepremiär under 2006

Det är fortfarande bara början av 2006, men vi har för länge sedan listat ut vilket spel som kommer att bli årets bästa.

Det har gått en massa rykten om när The Legend of Zelda: Twilight Princess egentligen kommer och att det kanske blir till Revolution istället för GameCube. Nintendo i Japan säger fortfarande att det är GameCube som gäller, och då går det ju automatiskt även att spela på Revolution... Allt vi kan säga om releasedatumet är att det dröjer ett bra tag till innan spelet är klart.

Tills vidare låter vi tre bildserier tala; den övre är hämtad från en scen då Link vallar in getter och får från hästryggen, den undre från bossfighten med en ridande best, och den mittersta från byn där Link bland annat visar att han fortfarande har bra hand med fjäderfän!





$3+2=5$ ✓
 $5 \times 5 = 28$
 $1+7=$

28



Erase

Calculations × 20 More

Of course, it's even BETTER for your brain!

2/20 3/7


 2 Hrs. 40 Min.

 40 Min.

2 Erase
Hrs.

40 Erase
Min.

Professor Kawashima's Brain Training

Sverigepremiär under andra kvartalet 2006



Här har du det bästa beviset på att spel kan vara nyttigt för hjärnan.

Fast Professor Kawashima's Brain Training till Nintendo DS ska nog inte ses som ett spel, snarare som ett verktyg som bör användas varje dag för att hålla hjärnan i form. Du ställs inför matematiska problem och olika typer av läsförståelser som du ska klara av så snabbt som möjligt, och därefter får du veta hur gammal din hjärna är i teorin.

Det här kan ju låta exakt hur trist som helst, men faktum är att Professor Kawashima's Brain Training har blivit otroligt populärt i Japan och gjort att till och med pensionärer har köpt och börjat spela Nintendo DS, vilket måste ses som en bragd bara det.


Själva Nintendo DS-enheten vänder du på sidan så du håller den som en öppen bok; på den vänstra skärmen ser du uppgiften och på den högra skärmen skriver eller ritar du svaret (eller tvärtom i fall du är vänsterhänt).

Professor Kawashima's Brain Training innehåller också det populära spelet sudoku, något som faktiskt inte fanns med i den japanska versionen av spelet men som är nytt för oss europeer.

Brain Age Check More

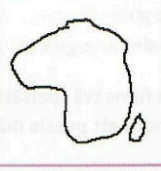
...Oh dear... Your brain is **very tired**. But don't lose heart!

Your brain age is **53**




MAX Select

Here's what I want you to draw:
Africa



Erase



Big Brain Academy – Sverigepremiär under 2006

Träna hjärnan med olika logiktest.

Big Brain Academy är egentligen inte heller något spel, utan snarare ett underhållande test som mäter hur logisk du är. Du testar din hjärnkapacitet inom olika områden, där det gäller att bland annat minnas, analysera och identifiera. Det kan till exempel handla om att du ser en tredimensionell figur som är uppbyggd av flera kuber och där du då ska räkna ut hur många kuber figuren består av. När du är klar med en uppgift får du veta vad du är bra på och vilka saker du behöver träna mer på. Och hur mycket din hjärna väger!

Jämfört med Professor Kawashima's Brain Training är det här spelet riktat till en något yngre målgrupp, och med mer fokusering på flerspelarläget där upp till åtta personer kan testa sina hjärnor samtidigt.



Pokémon Link! – Sverigepremiär i april 2006



Måste pussla alla!

Meteos kommer du säkert ihåg, det blev hyllat som ett av de bättre pusselspelen på senare år. Det nya Pokémon-spelet Pokémon Link! fungerar på nästan samma sätt, fast nu kan du dra blocken i sidled också och inte bara vertikalt. Och så flyger inte blocken iväg ut i rymden som de gjorde i Meteos...

Det gäller att sätta ihop minst fyra likadana Pokémon i en våg- eller lodrät rad, så försvinner de från skärmen. Och det vore ju inget riktigt pusselspel om det inte gick att göra kombinationer som ökar poängen.

Det finns två spelsätt när du spelar ensam och två spelsätt för två spelare samtidigt. Det roliga är att du kan samla ihop över 380 Pokémon till din lista genom att pussla ihärdigt. Och det vill man ju, när det finns Pokémon att fånga.

Tetris DS – Sverigepremiär i april 2006



Tetris DS är nästa Wi-Fi-spel till Nintendo DS.

I Tetris DS lovar Nintendo nya touch screen-inslag som ska ta det kända pusselspelet till nästa nivå. Det finns sex olika spelsätt där varje sådant representeras av ett känt Nintendo-tema, bland annat Super Mario Bros., The Legend of Zelda och Metroid. Sjänt är alltid kul.

Tio personer kan spela Tetris DS samtidigt, även med bara ett spelkort. Via Nintendo Wi-Fi Connection kan två eller fyra personer tävla med varandra.





Super Princess Peach – Sverigepremiär i maj 2006

Ombytta roller – nu är det prinsessan Peach som ska rädda Mario!

Det här DS-spelet finns ute i Japan sedan länge, och nu är det äntligen på väg till Sverige. För första gången någonsin är det prinsessans tur att rädda Mario, och det gör hon genom att använda sina känslor.

En glad Peach blir så lätt att hon kan sväva genom luften. Är hon arg så gör hennes temperament att hon lättare tar sig förbi fienderna. När Peach är ledsen och gråter kan hennes tårar vattna växter som snabbt växer upp och gör att hon når nya områden. Du börjar förstå spelupplägget, eller hur? Förhoppningsvis är det lika kul som nyskapande också, men det får vi se i recensionen som kommer fram i vår.

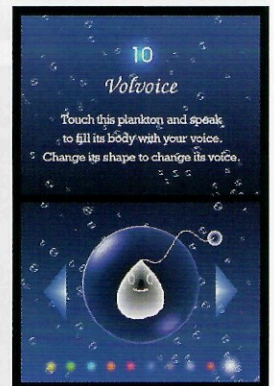
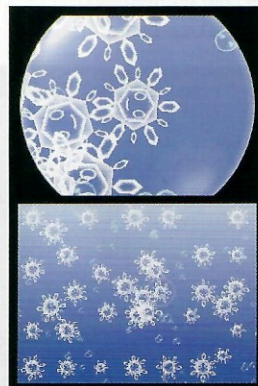
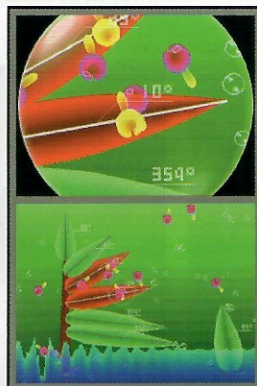
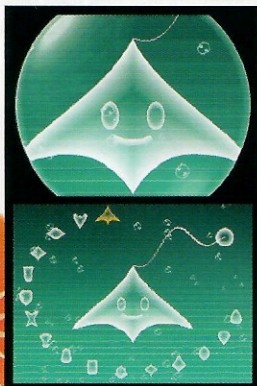
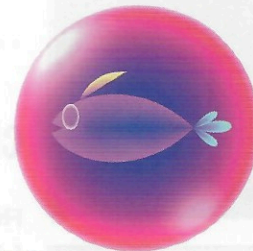
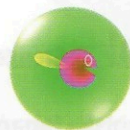


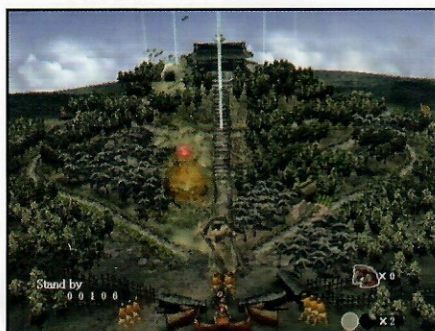
Electroplankton – Sverigepremiär i april 2006

Nu är det klart att den här ytterst udda musikupplevelsen kommer till Sverige!

Electroplankton är ännu ett spel som bara fungerar till en spelmaskin som Nintendo DS. Här skapar du dina egna ljud genom att styra små plankton på touch screen-skärmen. Du kan också sampla ljud via Nintendo DS-mikrofonen och manipulera dem lite hur som helst.

Det är egentligen ingen idé att förklara mer i text – kolla själv hur det fungerar på Nintendo of Americas officiella hemsida: electroplankton.nintendods.com





Odama – Sverigepremiär i mars 2006

Odama blir nog ett av de underligaste spelen som släpps i år – här ska du kriga genom att spela flipper och skrika i en mikrofon!

Det hela låter helt uppåt väggarna och det är det förmodligen också. Handlingen är den att du befinner dig i 1500-talets Japan och ditt mål är att mosa dina fiender med en enorm kula (Odama). Du spelar flipper med din Odama och när den rullar fram över landskapen krossar den det mesta i sin väg, oavsett om det är fiendetrupper, eget manskap eller träd och broar. För att vinna ett krig måste du även transportera en stor klocka (Ninten Bell) bakom fiendens linjer.

Dessutom kan du alltså även använda Nintendo GameCube-mikrofonen (en sådan kommer att ingå tillsammans med spelet) och ge muntliga kommandon till ditt manskap i stil med "Send more men" och "Advance". Sjukt!

Chibi-Robo! – Sverigepremiär i maj 2006

Fler och fler typiska japanska spel når till vår kontinent; Chibi-Robo! är en lika fräsch som konstig spelupplevelse.

Lyssna på den här handlingen... Du är en liten robot (Chibi-Robo!) som har i uppgift att göra en familj gladare genom att hjälpa dem med deras hushållssysslor. Och där ingår det att städa, svabba golvet och allt det där andra som du måste men inte vill göra i verkligheten. Familjens hus är normalstort för oss, men för en liten robot är det en hel värld att utforska, så genom robotens ögon får du helt andra perspektiv. Ett problem bara – Chibi-Robos inbyggda batteri räcker inte alls länge, så med några minuters mellanrum måste den hitta fram till ett utlugg i huset för att ladda upp sig själv.

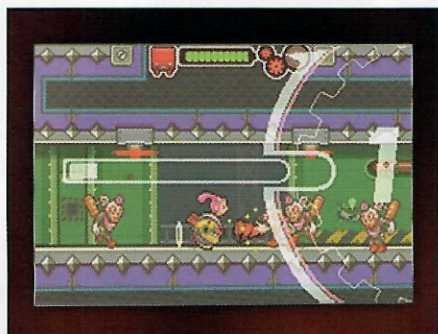
Kul detalj: den interna klockan i ditt GameCube håller reda på om det är dag eller natt i verkligheten, så på dagen träffar Chibi-Robo på familjemedlemmarna och på natten kommunicerar den med leksaker som då vaknar till liv.



Drill Dozer – Sverigepremiär i maj 2006

Drill Dozer är det europeiska namnet på spelet Screw Breaker, som vi tittade på i förra årets E3-nummer.

Om du inte minns det så är det alltså personerna som ligger bakom Pokémon-spelen som har skruvat ihop det här Game Boy Advance-spelet. Drill Dozer har fått ett otroligt högt betyg i den amerikanska tidningen Nintendo Power och verkar kunna bli en positiv överraskning. Om ett par månader kommer det hit.

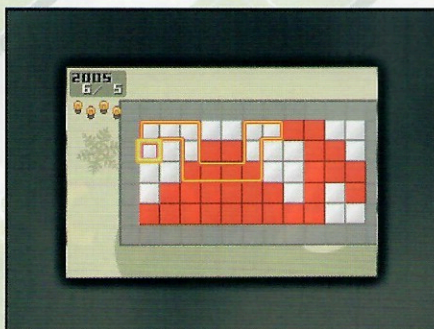
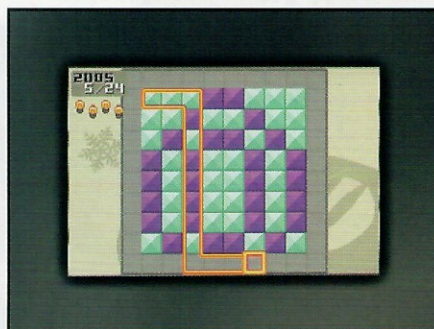
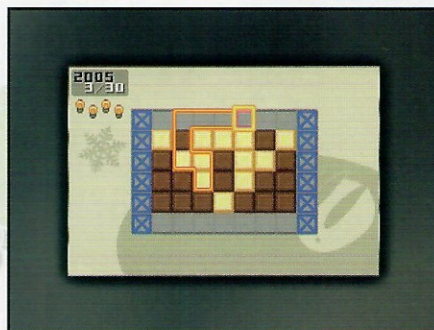
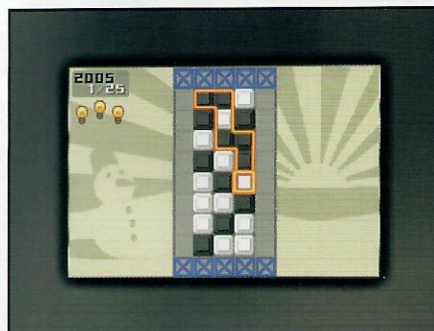


Polarium Advance – Sverigepremiär i april 2006

Nu vet vi vad som skiljer Polarium Advance från originalet. Bortsett från pekskärmen då...

Om vi börjar med det tråkiga så finns det inget flerspelarläge längre. För att väga upp det har man lagt till hela 365 olika pussel att lösa – det är tänkt att man ska klura ut ett pussel varje dag under ett helt år. Det har också adderats ett "time attack" och ett system som ger dig medalj om du löser pusslet på det smartaste sättet. Och som förra gången kan du designa egna pussel och skicka över dem till en kompis via ett kodsysteem. Sedan finns det tre nya typer av block som gör konceptet lite mer avancerat.

Och just det, för er som inte vet vad Polarium är: det handlar alltså fortfarande om att dra ett streck (utan att lyfta "pennan") som vänder på block så att de blir i samma färg som de övriga i raden. Låter enkelt; är svårt.



- PAUS -

Hej! Det är jag som är Stef Gaines, och idag tänkte jag rita om mina intryck från NINTENDO-SM 05! Och eftersom jag är en sån nörd gick jag utklädd till Link!

Varför är du inte utklädd till Zelda?

Men Link knäcker!! ...och så spelar man Link...

Jag hade jättekul! Det var helt underbart att vistas i ett hus fullt med folk som förstår allt jag gör!

Jag har köpt mjölk...

LON-LON!!

Ingen var särskilt petig på min dräkt. Ja, förutom en person...

Link har väl ingen sånhär?

Nej...

Nyp!

Men han har en sånhär!!

Ja nu är det över, men det finns iallafall massor utav härliga fotografier!

Döda vår reporter!

Bakgrunderna är fotografier tagna från akterhall.com

Muha haha!

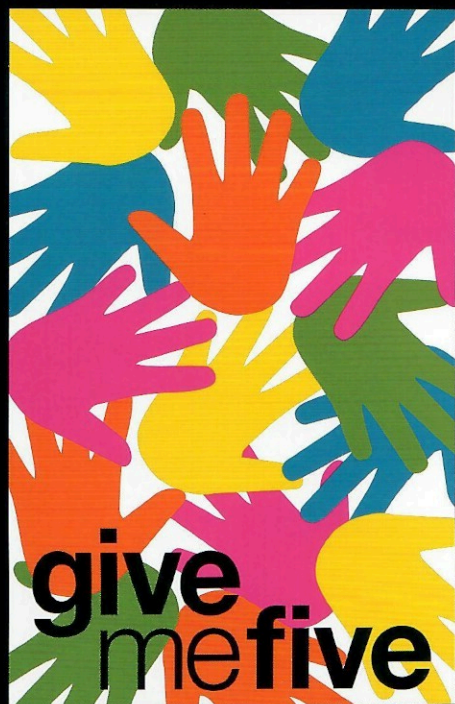
BONUS: GAMECUBE SOM PEPPARKAKSHUS!



KOMMER I APRIL (INGET SKÄMT)!

REKLAM

*Paus är skapad och tecknad av Stef Gaines.



toppen/tröjan
gratis med
barnens toppkort.

5 toppar/tröjor till ord. pris och
6:e i barnens toppkort.
6:e gratis (värde upp till 129:-).
Stl. 50-170 cl.



KappAhl®

Skaffa barnens toppkort, få 6:e toppen/tröjan gratis!

Köp 5 toppar/tröjor till ordinarie pris och samla stämplat
i barnens toppkort. Då får du den 6:e gratis (värde upp
till 129:-). Toppkortet hämtar du i din KappAhl-butik.
Erbjudandet gäller toppar och tröjor i storlek 50-170 cl.
Välkommen!

KappAhl®



317799
Helsing Johari
Kyrkbyvägen 4
780 41 GAGNEF

B



BERGSALA AB • BOX 10204 • 434 23 KUNGSBACKA



Nintendo.se