

BITARNA FALLER PÅ PLATS

club Nintendo®

# magazine

VOLYM 37 (APR 2006)



Plus:

- TETRIS DS
- TRAUMA CENTER:  
UNDER THE KNIFE
- SNOWBOARD KIDS DS
- MEGA MAN BATTLE  
NETWORK 5
- ODAMA
- POLARIUM ADVANCE
- AKIHABARA
- RESIDENT EVIL-INTERVJU

Pusselspelsnumret ↓

Nintendo®



Hej där kompis!

Jag skulle vilja önska dig välkommen till min by. En liten fridfull, väldigt harmonisk och avlägset belägen by i den stora Animal Crossing-världen.

I min by växer alla frukter man kan tänka sig och byns invånare är alla mycket trevliga... nåja, möjligen med något enstaka undantag... Men hur som helst, jag ser gärna att du kommer förbi och gör ett besök, det hade varit mycket uppskattat.

Om inte annat hade Tom Nook uppskattat att du kom förbi och handlade lite i hans butik. Systrarna Mabel ser nog gärna att du hälsar på i deras butik också.

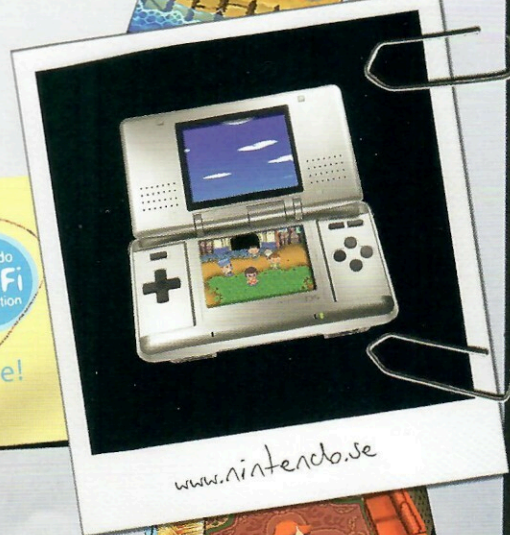


Flytta in den 31 mars!



Min by har öppet nästan dygnet runt. Mejla mig din Friend Code (friendcode@bergvala.se) så lovar jag att se till att portarna är öppna. Min Friend Code är: 4123-8312-6783

Vi syns på fiket!, Mr. Resetti



www.nintendo.se



3+

www.pegi.info



## SPELEN BLIR LÄTTARE

Klarade Mario & Luigi: Partners in Time för ett tag sedan och tänkte på något som har varit ganska uppenbart den senaste tiden, framförallt i de allra flesta Nintendo DS-spelen: de blir lättare och lättare att klara. Nu råkade jag inte ut för Game Over en enda gång innan jag räddade Peach, och det beror knappast bara på att jag har spelat Nintendo sedan jag låg i vaggan (nästan). Snarare är det ett medvetet drag av Nintendo att göra spelet lättare, som förmodligen vill att alla som spelar ett Nintendo-spel ska få en sportslig chans att klara av det, även om de inte är inbitna gamer som oss.

Det är bra tänkt, tycker jag. För även om många Nintendo DS-spel är lätta att klara av finns det nästan alltid fler saker att göra för den som vill ha mer utmaning. Att spela fram leksaker i WarioWare Touched! är ett exempel, medaljerna i Advance Wars: Dual Strike ett annat och stjärnsamlandet i Mario Kart DS ett tredje.

Alltså: alla ska ha chansen att klara av ett spel, men för de som vill ska det finnas fler och svårare utmaningar att ta tag i innan spelet är helt besegrat.



KIM WEINEFELT, CLUB NINTENDO CREW

PS. Någon som minns slutbossen i Rygar eller de sista banorna i Ninja Gaiden till NES? Där har vi exempel på spel som vill ge oss en tuff och bra utmaning, men egentligen handlar det bara om frustrerande och usel speldesign.

## INNEHÅLL

- 03 HELGJUTET
- 04-05 PRESS START
- 18 Nyheter
- GAME OVER

## ENGÅNGSFÖRETELSER

- 14-15 Akihabara
- 16 Resident Evil: Deadly Silence-intervju

## NINTENDO DS-RECENSIONER

- 06-07 Pokémon Link!

## PRESENTATIONER

- 08 Tetris DS
- 09 Trauma Center: Under the Knife
- 10 Snowboard Kids DS
- 11 Mega Man Battle Network 5
- 12 Odama
- 13 Polarium Advance

## FÖRHANDSVISNINGAR

- 17 New Super Mario Bros.

## ANNONSER

- 02 Bergsala
- 19 KappAhl

## Pusselbitarna:

**Ansvarig utgivare**  
Owe Bergsten

**Redaktör**  
Kim Weinefelt

**Skribenter**  
Fredrik Andersson  
Daniel Ekman  
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.

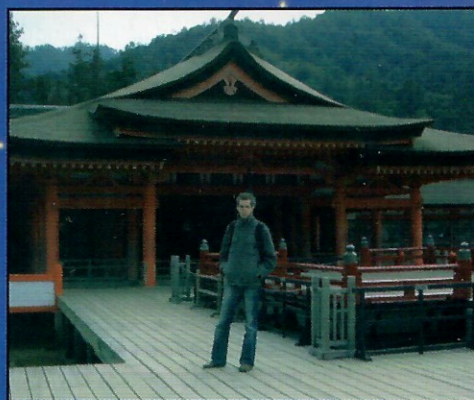
**Postadress:**  
Club Nintendo  
Box 10256  
434 23 Kungsbacka

**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



### DANIEL EKMAN

År 2002 jobbade Daniel som webbredaktör på Nintendo.se och sedan dess har han skrivit för bland annat IGN.com och Player 1. Numera bor Daniel i Japan där han studerar vid Tokyos universitet och arbetar som japankorrespondent åt Club Nintendo.

**SPELAR MEST I VÅR:** Animal Crossing: Wild World





# NINTENDO DS<sup>®</sup> lite



## NINTENDO DS LITE UR FLER VINKLAR

Nu har vi fått ett japanskt prov på Nintendo DS Lite och kunnat testa den lite mer. Skillnaden mot vanliga DS är större än vad man först tror, och då menar vi framförallt inte storleken utan ljusstyrkan på skärmarna. Vi upplever inte att skärmarna är mörka på vanliga Nintendo DS, men när man jämför med nya DS Lite så är det en otrolig skillnad. Förutom att de är mycket ljusare så är färgerna skarpare och spelen ser till och med mycket bättre ut än vad de gör på en vanlig DS.

Sedan har vi det här med formen. Den vanliga DS-modellen har fått lite kritik för dess utseende, och det har Nintendo förmodligen tagit åt sig när de format DS Lite, som i våra ögon är den

snyggaste bärbara spelmaskin som gjorts. Dessutom är den som sagt både mindre och lättare än originalmodellen. Döm själv efter de här bilderna...

Ett annat plus för nya DS Lite är batteritiden, som är ungefär densamma som för originalmodellen om man spelar med den bästa ljusstyrkan. Drar man ner på ljuset till den svagaste nivån räcker batteriet i 15-19 timmar! Dessutom tar det bara tre timmar att ladda DS Lite, vilket är en timme kortare än för vanlig DS.

Vi väntar fortfarande på ett svenskt releasedatum till Nintendo DS Lite, och vi börjar bli otåliga!







## NINTENDO WI-FI NÅR MILJONEN

I början av mars hade en miljon unika spelare använt Nintendos kostnadsfria tjänst Nintendo Wi-Fi Connection. Spelare nummer 1 000 000 var för övrigt en japan som loggade in med Animal Crossing: Wild World. Totalt har drygt 27 miljoner spel ägt rum via Nintendo Wi-Fi Connection.



### *Miyamoto hedras i Frankrike*

Nintendos speldesigner Shigeru Miyamoto blev nu i mars en av de första tv-spelsdesignerna att hedras med det prestigefyllda franska kulturpriset "Chevalier dans l'ordre des Arts et des Lettres".



Tre glada Bergsala-representanter:  
Press-Patrik, Marknads-Örjan och VD-Owe

## GAME AWARDS

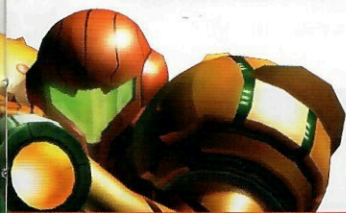
Sveriges branschförening för multimedia, dator- & tv-spel heter MDTs och tillsammans med Expressen håller de i Game Awards, vilket är spelbranschens motsvarighet till filmens Guldbaggegala och musikens Grammisgala. I år hölls Game Awards i Stockholm och det var Sveriges spelare som röstade fram vinnarna. Det blev en kul kväll för Nintendo, som gick hem med priser i de här kategorierna:

- *Bästa mobila spel:* Mario Kart DS
- *Bästa barn- och familjespel:* Nintendogs
- *Bästa actionspel:* Resident Evil 4
- *Bästa plattformsspel:* Donkey Kong Jungle Beat

Nintendo fick också ett specialpris som "Årets nyskapare".

## 2 MILJONER NINTENDO-VOVVAR I EUROPA

Det går rasande bra för Nintendo DS just nu och det är säkert mycket tack vare Nintendogs-spelen, som har sålt i över två miljoner exemplar i Europa, vilket är mer än både Japan (1 miljon) och USA (1,5 miljoner).



## PRATA MED MOTSTÅNDARNA I METROID PRIME HUNTERS

Här har vi en underbar nyhet för Nintendo DS-spelare som brukar använda Nintendo Wi-Fi Connection. I Metroid Prime Hunters kommer du att kunna prata med dina motståndare innan och efter matcherna, över Internet, via mikrofonen i Nintendo DS! Det här lär ju bli klockrent för att till exempel komma överens om regler innan matchen och skryta över segern (eller bortförklara förlusten) efteråt. Och som vanligt när det gäller Nintendo Wi-Fi Connection kostar det inget extra.

## UPPFÖLJARNA TILL NINTENDOGS

Nintendogs-spelen har ju blivit en gigantisk succé för Nintendo, så det var inte oväntat att det förr eller senare skulle komma uppföljare på temat. Nu har Nintendo avslöjat att de håller på att arbeta med tre helt nya djurspel.

Först ut är Nintencats, där du ska föda upp katter istället för hundar. En smart funktion gör att du kan koppla ihop ditt gamla Nintendogs-spel med Nintencats och låta dina hundar leka med katterna. Men se upp – har du inte gett dina nintendogs tillräckligt med kärlek kan de i värsta fall börja jaga och till och med bita dina nintencats.

Det andra spelet är Nintenbees – här tar du rollen som en biodlare och måste föda upp tusentals bin som flyger runt på de båda skärmarna. En kul detalj är att bina kan stickas, vilket förverkligas genom att ditt DS ger ifrån sig en lätt stöt till dina händer.

Sist men inte minst har vi Nintendolphins, som är ett slags kommunikationsprogram mellan människor och delfiner. Prata in en fras i DS-mikrofonen så översätts det till delfinernas speciella läten. Spelet är licensierat och utvecklat tillsammans med Kolmårdens djurpark.

Spelen kommer till Sverige under första veckan i april nästa år.

År 2004 låg Hiroshi Yamauchi 41:a på listan över de personer som betalar mest skatt i Japan; det året betalade han ungefär 484 miljoner yen (cirka 32 miljoner kronor) i inkomstskatt





# FAKTA

Titel: Pokémon Link!  
 Spelsystem: Nintendo DS  
 Speltyp: Pussel  
 Utvecklare: Genius Sonority  
 Utgivare: Nintendo  
 Svensk distribution: Bergsala AB  
 Åldersgräns: Från 3 år  
 Antal spelare: 1-2  
 (Single-Card & Multi-Card)  
 Kompatibla tillbehör: Inga  
 Officiell webbplats:  
 pokemontrozei.com (USA)  
 Sverigepremiär: 5 maj 2006

Pokémon och pusselspel har redan visat sig vara en mycket lyckad kombination, i en rad olika titlar som släppts till Nintendos basenheter under det senaste decenniet. Nu har teamet bakom Pokémon Colosseum och dess uppföljare till Nintendo GameCube fått äran att berika genren med en ny skapelse i Nintendo DS-format – och dessutom göra det med en oväntat imponerande känsla för estetik och mekanik!

Till en början kan detta spel verka skrämmande svårt – så vida man inte är van vid den typ av pusselspel som Yoshi's Cookie varit en av de senaste populära representanterna för. Huvudsakligen går det ut på att lära in ett nytt sätt att tänka i färger och rörelser – och att etablera full mental kontroll över de två spelskärmarna samtidigt.

Det är faktiskt inte helt omöjligt att påstå att denna spelupplevelse förenar element från både Tetris, Dr Mario och Puyo Pop – smakfullt invända i en story där Pokémon-universumet möter Power Puff-pinglorna via en mycket Nintendo DS-typisk, förenklad grafisk stil, och i vilken utvecklarna Genius Sonority förkärlek för funk och jazz tas till en helt ny nivå!

Det är helt enkelt upp till dig om du vill ge upp när du börjat känna dig som mest knasig i huvudet, eller spela vidare tills du blir som besatt...

## FRÅN KLARHET TILL... KOMBOPERFEKTION!

I spelets Story Mode tar du dig framåt genom att beta av olika sorters pusselutmaningar på en ständigt växande karta – ibland med någon illvillig bossfigur som visar sitt ansikte till vänster om spelplanen för att då och då ingripa i ditt pusslande, och alltid med en söt liten professorgubbe som ger dig stöd och information när du kommer ut på kartan efter tillräckligt många nya framsteg.

Så snart som du har klickat på en byggnad på kartan, för att kastas in i en ny spelomgång och få se hur de små Pokémon-"klossarna" börjar falla och pekskärmen blir din, gäller det att kvickast möjligt sätta igång med flyttandet av de sällskapssjuka små filurerna åt olika håll på den tryckkänsliga skärmen, för att organisera dem i mer eller mindre välmatchade "kombos". Den visuella upplevelsen av det hela påminner lite om det klassiska brädspelet Memory – fast med skillnaderna att alla "brickor" som ligger

## RECENSIONER



EMELIE LAGER

Till en början hade jag tyvärr svårt för att känna något större behov av att fylla mitt huvud av den mängd matematiska formler av bild och rörelse som den här typen av digitala pussel oftast baseras på... **Jag antar att jag som så ofta kände mig lätt vettskrämd av att möjligheterna bara blev fler och fler**, ju längre jag kom i mitt greppande av olika speltaktiker... Nu – och har man sett det hanteras av någon som kan göra det riktigt snabbt och kunnigt, inser man att detta spel i själva verket är ett triumferande bevis på hur oerhört snygg kombinationen power player + datornörd + sportfåne i modernaste styling kan vara!

En särskild eloge vill jag dock ge spelets ludeffekter, vars klang och anpassning efter musiken i många stunder är det som får mitt hjärta att orka pumpa vidare i samma höga tempo som spelets grafiska händelseförlopp (även om det som vanligt krävs ett par bra hörlurar för att man ska kunna upptäcka detta på ett så ljuvligt chockerande sätt som möjligt).



KIM WEINEFELT

Det är mycket pusselspel på DS just nu. Om jag ser tillbaka på de tidigare spelen så har jag haft allra roligast med Polarium, sedan kommer Meteos och strax därefter Pokémon Link!. Alla tre spel är välgjorda, unika och visar att **DS är platsen för de allra bästa pusselspelen just nu**. Styrkan i Pokémon Link! ligger nog i flerspelarläget där man både kan samarbeta och motarbeta en kompis. Och så är det naturligtvis riktigt skoj att försöka få tag i precis alla Pokémon som finns – över 380 stycken fångar man inte på en lunchrast direkt.







Här skulle en kombo bestående av fyra Pikachu-ansikten minsann kunna skapas!...

... Vilket är lätt fixat genom att dra den Pikachu som ligger högst upp på fjärde raden från vänster två steg nedåt!

Men, oj...! Nu när den lilla Pikachu-kombon godkändes, försvann dess fyra sammanlänkade spelpjäser från skärmen – för att lämna efter sig ett tomrum åt andra brickor att fylla, och...

... Sätta igång en nervpillrande Challenge, under vilken alla övriga aktuella kombos på skärmen, baserade på två eller fler Pokémon-figurer, med ens kan godkännas!

på samma vågräta rad som den som du drar i åker med åt samma håll, och att Pokémon-typen Ditto i vanlig ordning kan anpassa sin fysik för att fungera som vilken annan typ som helst.

Antalet olika sorters kombos som ger poäng ligger nästan bortom det mänskliga förståndet, men en sak som är lätt att begripa, är att det är smartast att förbereda så många grupperingar av likadana Pokémon-brickor som möjligt innan du låter en liten kvartett eller kvintett dra igång en ny så kallad "Link Chance", då alla potentiella kombos som för tillfället existerar på den tryckkänsliga skärmen godkänns av spelet. Detta håller i sig så länge som du fortsätter att matcha ihop nya kombos, men varar annars bara i några få sekunder.

## SAMLARTRADITIONEN HÅLLS VID LIV

Mitt bland spelets gedigna hi-score-menyer och flerspelarlägen ligger naturligtvis även ett Pokédex och väntar på att fyllas med namnen och bilderna på alla de olika Pokémon-typer som du lyckas infoga i dina kombos under pusselsessionerna. Det finns med andra ord fortfarande möjlighet att "fånga dem alla", för den som inte bara tagit sig an spelet med anledning av dess intressanta sätt att hålla pussel-genren vid liv, utan faktiskt kan få ut mycket njutning av att bara vila ögonen på sina favorit-pokémon i nya, urgulliga miniversioner en längre eller kortare stund!

Text: Emelie Lager



## BETYG

7

### GRAFIK

Det är riktigt läckert att se alla kända Pokémon i den nya grafiska tappning i vilken de invaderar de två spelskärmarna i detta spel – fast över lag är det nog ändå lite väl mycket "Cartoon Network" över produktionen...

8

### LJUD

Visst kan de supercoola låtarna som spelas under pusslandets gång bli något enformiga efter ett tag, men jämfört med så väl de klassiska Tetris-melodierna som Genius Sonority tidigare alster kan väl detta soundtrack inte sägas utstråla annat än ljudkvalitet av allra bästa sort? Mumsigt...!

9

### SPELKONTROLL

Så finkänslig och felfri som den behöver vara i denna typ av spel, för att ens kontakt med pekskärmen ska kännas så naturlig att man tillslut glömmet bort att det är en maskin man leker med, och inte något abstrakt montage av sinnesbilder inuti ens hjärna!

8

### UTMANING

Minst lika hög som i vilket Tetris-spel som helst – men att lyckas förhindra att de två spelskärmarna blir överfulla av Pokémon-klossar som ännu inte har parats ihop är här relativt lätt jämfört med att avlösa så många snygga kombos som möjligt under en och samma Link Chance.

8

### SPELDESIGN

Ett omfångsrikt spelupplägg baserat på det bästa från rollspelskartorna och pusselfesternas världar. Ingen Wi-Fi-kompatibilitet, men ändå gott om beroendeframkallande och gastkrämmande underhållning för så väl den ensamma spelaren som ett gäng kompisar som kopplar upp sig via ett och samma spelkort.

### TOTALT

Ge det här spelet en bra stund för att lära dig hantera och uppskatta dess upplägg på ett lagom seriöst sätt, och du kommer att finna den frenetiska kampen för att planera nya kombos, samtidigt som de bedårande Pokémon-figurerna hålls i ständig rörelse, otroligt roligt!

8



# TETRIS DS

1990 fick man med ett spel som hette Tetris när man köpte den då sprillans nya spelmaskinen Game Boy. 16 år senare ger Nintendo ut den bästa versionen någonsin av pusselklassikern: Tetris DS.



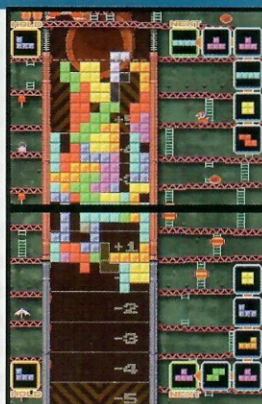
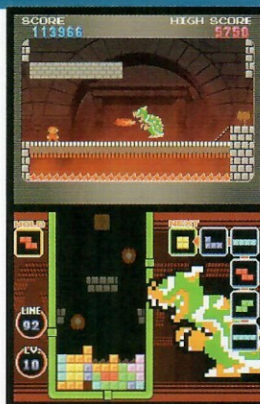
April 2006

Alla vet vad Tetris är. Självklart finns originalet även med i Tetris DS, men det har du väl redan spelat hundra miljoner gånger? Det är de nya spelsätten och Wi-Fi-möjligheterna som gör det här till ett måste för alla pussel-spelare. Vi tar spelsätten från början:

## STANDARD

(TEMA: SUPER MARIO BROS.)

Vanlig, hederlig Tetris. Nöt bort så många rader du kan innan blocken når toppen i spelsättet Marathon, Line Clear eller mot datorn. Du kan planera för de sex nästkommande blocken, vilket gör det lite lättare än tidigare. Upp till tio DS-ägare kan köra samtidigt och det räcker att en person har spelet!



## PUSH

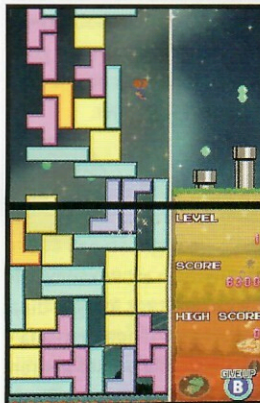
(TEMA: DONKEY KONG)

Den här varianten av Tetris fungerar lite som en dragkamp, där du ska trycka över blocken till din motståndares (mänsklig eller datorstyrd) sida. Tryck över block genom att eliminera fler än två rader på en gång.

## TOUCH

(TEMA: BALLOON FIGHT)

Du använder Nintendo DS touch screen i det här spelsättet för att flytta runt och rotera blocken så de passar in på spelplanen. Touch kan spelas på två olika sätt, antingen genom att du ska eliminera ett högt torn med block eller genom att du ska pussla ihop bitarna med ett begränsat antal drag.



## PUZZLE

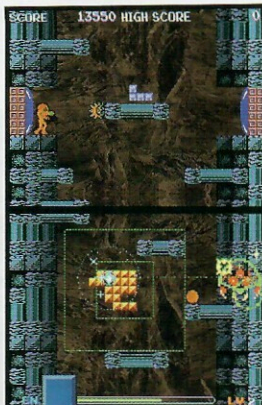
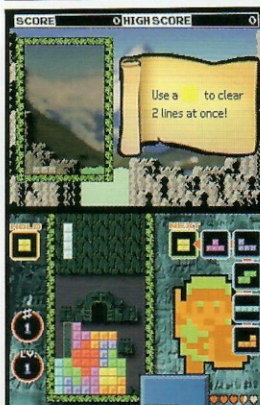
(TEMA: YOSHI'S COOKIE)

Klara ett pussel genom att ta bort alla block med ett begränsat antal sådana. 200 olika pussel i alla tänkbara svårighetsgrader väntar för alla med tålmod och aptit på block.

## MISSION

(TEMA: THE LEGEND OF ZELDA)

Här får du korta uppdrag som ska lösas på kort tid, det kan till exempel handla om att klara ett visst antal rader. Lös uppdragen antingen i maratonläge eller på tid. Upp till tio personer kan tävla mot varandra.



## CATCH

(TEMA: METROID)

Passa in de enskilda bitarna i ett block av bitar och försök att få ihop en fyrkant. Lyckas du med detta sker en explosion som tömmer spelplanen på fler bitar och ger dig mer liv.

NINTENDO WI-FI CONNECTION

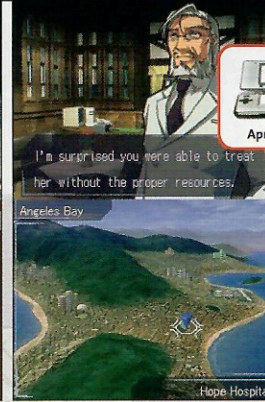
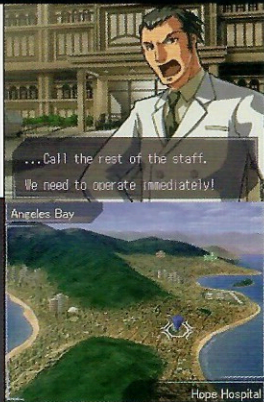
Text: Kim Weinefelt

Spela Tetris mot människor över hela världen! Välj mellan spelsätten Standard och Push och tävla mot en, två eller tre slumpmässigt valda motståndare eller vänner (via Friend Code-systemet).





# TRAUMA+CENTER™ UNDER THE KNIFE



*F*örnu ett annorlunda spel är nu aktuellt till Nintendo DS. I Trauma Center: Under the Knife är det nämligen dags att slänga på sig den vita rocken och kliva in i rollen som nybliven läkare.

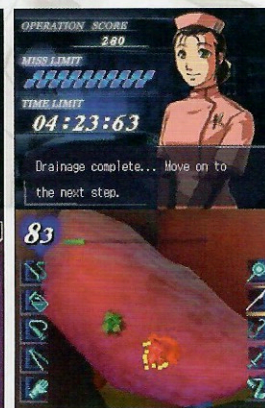
Känsliga läsare bör sluta läsa nu! Trots att spelet för omväxlings skull går ut på att rädda folks liv (de flesta spel fokuserar faktiskt på motsatsen) kan nog vissa Nintendo-spelare reagera på det annorlunda spelupplägget. Året är 2018 och ett nytt virus vid namn GUILT hotar mänsklighetens existens. Du är Derek Stiles, en ung och oerfaren kirurg som precis avslutat din praktik. Med hjälp av en sköterska vid din sida är det din uppgift att sy ihop sår, operera bort tumörer och mycket annat. Detta sker ofta under tidspress, och det är då viktigt att vara snabb med sin pekpinne. På touch-skärmen finns ikoner som symboliserar de olika funktioner du kan använda dig av, exempelvis skalpell, olika läkemedel samt bandage. Lyckligtvis är patienterna mer förlåtande i Trauma Center:

Under the Knife än vad de är i verkligheten, du har råd att göra en del misstag. Detta kan vara skönt att ha i åtanke!

Du kan välja att spela både "Story Mode" och "Challenge", där det senare alternativet innebär att utförda operationer i Story Mode kan spelas på nytt. Detta för att öva upp din skicklighet samtidigt som du lär dig utföra operationen snabbare.

Trauma Center: Under the Knife är ett annorlunda spel med ett roligt spelupplägg där touch-skärmen utnyttjas till fullo. Förutom att du får chans att hjälpa andra människor erbjuds också en spelupplevelse utöver det vanliga.

Text: Fredrik Andersson

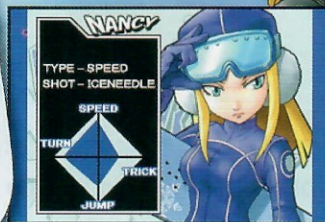




# SNOWBOARD KIDS SBK



April 2006



För alla som har hängt med i Nintendo-svängen ett tag så är titeln Snowboard Kids välbekant. Tyvärr så känns den kanske mest igen för att alltid ha stått i skuggan av Nintendo 64:ans 1080° Snowboarding, som på sin tid utklassade allt annat i genren. Lite olyckligt kan tyckas, med tanke på att Snowboard Kids redan då faktiskt var ett riktigt bra spel. Idag ser konkurrensen dock annorlunda ut och plattformen, för detta tredje Nintendo-spel i serien, är en helt annan. Snowboardåkarnas Mario Kart gör snart entré på DS-scenen!

Om man letar efter ett realistiskt snowboardspel så bör man se sig om efter nya jaktmarker. Snowboard Kids är allt annat än verklighetstroget, men samtidigt är det också denna egenskap som gör spelet så

roligt. Missiler, jetmotorer, och studsande eldklot hör inte till ovanligheterna i denna kassetts pister. Sanslösa farter, sinnessjuka trick och fula knep behöver man inte heller leta länge efter för att finna. I Snowboard Kids samlar man pengar för att köpa nya brädor och andra coola föremål. I Snowboard Kids har alla karaktärer olika egenskaper och vapen som gör honom/henne unik. I Snowboard Kids kan 4 spelare möta varandra i ett trådlöst dunderrace. I Snowboard Kids har man grymt roligt!

I och med Nintendo DS så har spelmakaren Atlus verkligen hittat Snowboard Kids verkliga hem. Tack vare slipad grafik, smarta touch screen-funktioner och en härlig spelkänsla så är titeln inte längre nummer två på listan!



Text: Daniel Persson



# MEGAMAN 5

## BATTLE NETWORK DOUBLE TEAM DS



*Mega Man var ett framtidsäventyr av högsta klass när det kom till NES 1987. Då var det förmodligen inte många som gissat att han skulle slåss mot onda krafter på Internet nästan tjugo år senare.*

De mystiska Nebula Navi, kontrollerade av Dr. Regal, kidnappar huvudpersonen Lans forskande far. Och som om inte det skulle vara nog försöker de ta över Internet dessutom. Den enda med de rätta förutsättningarna att ingripa är Lan själv. I Lans stad finns en mängd datorer som går att använda för att koppla upp sig på nätet. Genom att använda datorerna förflyttar man sig mellan de två världarna: den i Lans stad och i online-världen. För att kunna bekämpa virus och befria Internet tar Lan hjälp av Mega Man och andra så kallade Navis. Under spelets gång utvecklas Mega Mans stridskonster mer och mer. Utöver Mega Man finns det en rad andra Navis. Tillsammans har de krafter nog att befria nätet – och Lans far!

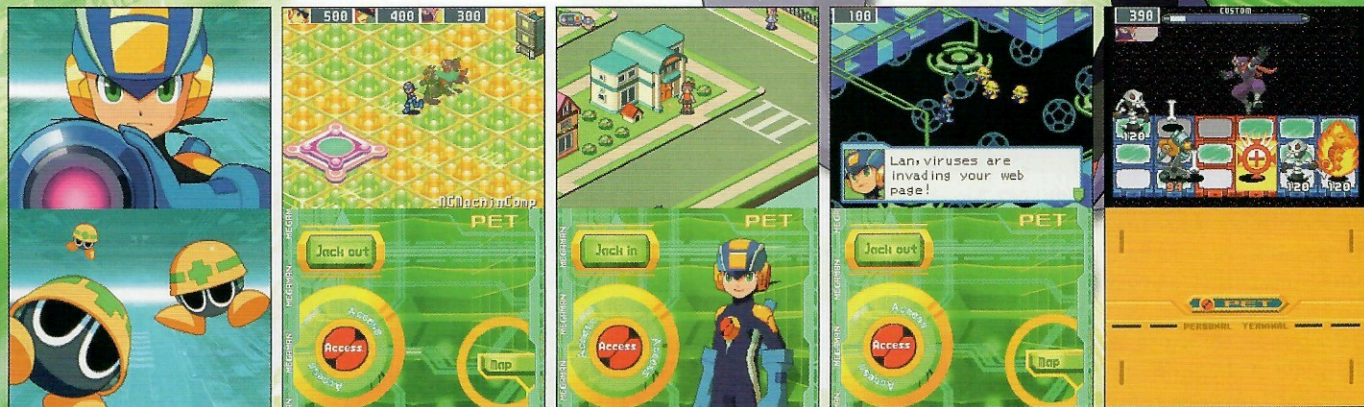
vi igen ifrån Team Colonel och Team Protoman till GBA. Här har man slagit ihop de båda spelen och gjort en rad förbättringar. Där ibland märks bättre grafik, ljud och spelkänsla. Självklart får du användning för båda skärmarna, pennan och mikrofonen.

Det bjuds också på rikligt med multiplayer-möjligheter i Mega Man Battle Network 5: Double Team DS. Två till åtta spelare kan bland annat slåss och jämföra sina Navis. Och med hjälp av Nintendo DS sker allt såklart helt trådlöst. Mega Man Battle Network 5: Double Team DS har alla förutsättningar att ge lika mycket underhållning som titeln är lång.

Mega Man Battle Network 5: Double Trouble DS utspelar sig i två olika världar och är dessutom en salig blandning mellan ett RPG- och trading card-spel. Konceptet känner



April 2006



Text: Mikael Persson





# Yoot Saito's Odama™



Text: Fredrik Andersson

Odama utspelar sig i det feudala Japan på 1540-talet där Karasuma-klanen har förklarat krig mot det innan så fredfulla samhället. I rollen som son till Yamanouchi är din uppgift att hämnas din faders död samt återföra freden för evigt. I kampen har du Odama till hjälp, en gigantisk metallkula med oanade krafter.

Trots att GameCube nu har några år bakom sig upphör spelutvecklarna aldrig att förvåna. Odama, som betyder just "stor boll" på japanska, är ett flipper-/strategispel som utspelar sig på ett slagfält där det gäller att utrota dina fiender med Odama-kulan. Trots att din armé är väldigt liten gentemot dina fiender, har du ett triumfkort på hand – Odama-kulan. Om den används på rätt sätt kan den nämligen få förödande konsekvenser för dina fiender, så länge du håller kulan i spel kan den användas för att utplåna fiendliga trupper på slagfältet! Det bör dock tilläggas att den även tar kål på dina egna, vilket du som spelare bör ha i beaktning innan du skickar iväg den dödliga kulan. Utöver flipprandet går det även att använda mikrofonen i spelet. Med hjälp av denna delegerar du olika arbetsuppgifter till dina trupper, bland annat kan du beordra dem att attackera, öppna grindar osv. Dessutom kan du styra "klockbärarna" med mikrofonen. Utöver Odama har du nämligen också en legendarisk klocka till din hjälp. Genom att skjuta metallkulan på denna klocka skakar du om hela världen och närmast paralyserar dina fiender.

Detta betyder att Odama egentligen är två spel i ett, vilket får anses vara lite smått finurligt och nytänkande. Med handkontrollen kontrollerar spelaren flipperspelet, och med mikrofonen styrs de strategiska besluten.

Dessa två funktioner går hand i hand, vilket betyder att de respektive delarna kan både hjälpa eller stjälpa varandra. Exempelvis kan Odama röja vägen för dina trupper så att de kan ta sig fram. Trots det strategiska inslaget infinner sig känslan av ett traditionellt flipperbord med rännen som kulan kan fara igenom samt olika föremål att träffa. Det går dessutom att "tilta" precis som på ett riktigt flipper.

Spelet innehåller elva olika slagfält, alla i genomarbetad 3D-grafik. Som spelare kan du antingen spela "Game Mode" där det gäller att ta sig igenom en story som innehåller alla olika banor, eller "Free Play Mode" där framspelade äventyr kan återupplevas. Även om tanken att kunna slå din bästa kompis i ett multiplayer-läge är lockande går detta tyvärr inte då Odama är för enbart en spelare. Detta är synd, då upplägget hade kunnat vara vansinnigt roligt.

Odama är ett intelligent flipperspel med ett strategiskt inslag som gör det hela lite mer spännande. Grafik och ljud verkar genomarbetat (riktiga skådespelare är exempelvis använda för att spela in röster), och i det stora hela verkar Odama vara så där skönt japanskt. Den som söker ett unikt spelupplägg skall definitivt utforska Odama lite närmare.



# POLARIUM ADVANCE™

Succéspelet Polarium överraskade pusselgenren med sitt geniala upplägg tillsammans med Nintendo DS revolutionerande touch-skärm. Lagom till våren släpps nu spelet i ny tappning, den här gången till Game Boy Advance. Äntligen får Game Boy Advance-ägare ett nytt pusselspel att glädjas åt!

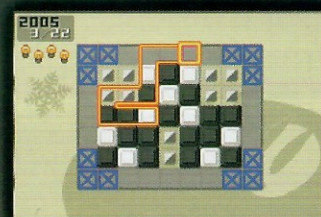
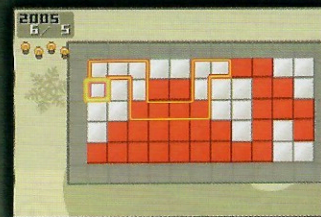
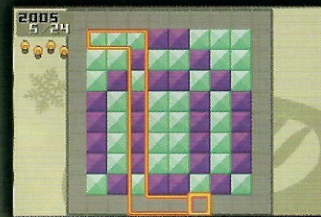
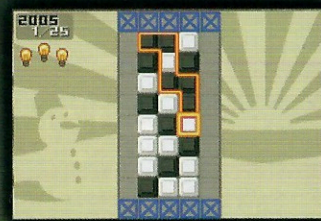


Personligen värderar jag den här typen av spel till bärbara konsoleer högt. Det är fantastiskt smidigt att alltid ha sin bärbara spelkonsol tillgänglig, för att snabbt kunna plocka fram den när några minuters ledighet uppenbarar sig. Just vid dessa tillfällen är just pusselspel lysande, det går lika snabbt att komma igång som att avsluta. Polarium Advance är definitivt inget undantag till denna regel. Den som dyrkar Tetris och denna typ av spel i största allmänhet älskar med största sannolikhet Polarium Advance. Enkelt går spelet ut på att vända vita eller svarta brickor i ett rutnät för att skapa en enhetligt färgad horisontell rad. Svårigheten ligger i att spelaren endast får ett "penseldrag" på sig, och har inte möjligheten att ta bort några rader i taget, utan måste lösa hela rutnätet på ett försök. Till en början är detta simpelt, men i takt med att svårighetsgraden ökar sätts verkligen hjärnan i arbete.

Polarium Advance erbjuder en uppsjö av pussel med olika svårighetsgrader som spelaren i lugn och ro kan ägna sig åt att lösa. Ett roligt inlägg är den nya spelmöjligheten "Daily Polarium", där spelaren ställs inför ett nytt pussel varje dag på året, vilket innebär att det måste lösas

inom 24 timmar innan det är dags för nästa. Betydligt högre tempo är det i intensiva "Time Attack Mode", där det verkligen gäller att hålla tungan rätt i mun för att lösa de utmaningar som spelaren ställs inför. Den fantasifulle kan även skapa sina egna pussel, för att sedan låta någon annan försöka lösa dem, något som kan vara fantastiskt roligt. Givetvis bjuder Polarium Advance på några nyheter ifrån sin föregångare. Tre nya typer av brickor finns nu tillgängliga som gör spelet lite klurigare. Det finns nu till exempel "jokerbrickor" som anpassar sin färg efter spelarens val av väg, vilket kan vara väldigt användbart. Dock finns det nu även en ny typ av brickor som är fasta som spelaren inte kan markera. Dessa måste spelaren gå runt och samtidigt anpassa sitt färgval till.

Lyckligtvis finns möjligheten att spela GBA-spel både på Nintendo DS och givetvis Game Boy Advance, vilket kan vara glädjande för pusselentusiasterna. Polarium Advance är en lovande titel för den som gillar denna typ av spel och som samtidigt inte har något emot att använda sin logiska förmåga. En gnutta tålmod kan också vara fördelaktigt, då en del pussel antagligen kommer vara ganska utmanande och krävande.



Text: Fredrik Andersson



# Akihabara

Text: Daniel Ekman





*Japan är ett underligt land med underliga traditioner. För västerlänningar kan landet te sig som svårförståeligt, exotiskt, byråkratiskt, underbart, ogenomträngbart eller öppet för möjligheter, allt beroende på vem som tittar på det och från vilket perspektiv. Vad vi alla dock lätt kan förstå är enorma mängder av prylar, vilket i Akihabaras fall mestadels betyder elektroniska sådana.*

Akiba som det också kallas är Tokyos och Japans största elektronikdistrikt, och kan mycket väl vara det största av sitt slag i världen. Flera kvarter är fyllda till brädden med affärer ① som bland annat säljer teveapparater, datorer, MP3-spelare, CD-skivor, filmer och så klart spel. På senare tid har områdets spelbutiker även lagt sig till med stora manga- och animesektioner, och alltifrån välkända tecknade seriealbum till små hemmagjorda ark går att hitta för den som letar runt lite. Är man förälder och turistar med sina barn bör man dock ha i åtanke att vuxenavdelningar med diverse barnförbjudet material har blivit närapå standard i var och varannan spelaffär, och det är inte alltid särskilt avskilt eller välskyltat.

Det påstås att Akihabara bjuder på runt 500 elektronikbutiker. Jag måste erkänna att jag inte kan bekräfta denna siffra då jag inte har räknat dem alla, men efter att ha gått gata upp och ned i området och blivit förundrad över hur mycket elektronik som kan klämmas in på ett och samma ställe så låter det faktiskt helt troligt. De flesta affärerna trängs kring Chuo-avenyn och dess tvärgator väster om tågstationen och sprider ut sig över närmare 40 kvarter, varav cirka 10 har en nästan skadligt hög koncentration av elektronik. Akihabara har även blivit en plats där man särskilt på söndagar kan finna cosplayers, personer som klär ut sig till mer eller mindre kända karaktärer ur spel, anime och manga, och i deras spår har följt ett flertal originella kaféöppnanden. Till exempel går det att hitta så kallade Maid Café lite varstans och inhyrda tjejer i kostym står ibland på gatan och gör reklam för inrättningarna. Ett Maid Café är mestadels som ett vanligt kafé bortsett från att den kvinnliga personalen går klädda som franska hembiträden – minst sagt udda, men Japan är också på många sätt ett udda land. Vid sidan av dessa går det också att hitta cosplay- och mangakaféer där man kan titta på servitriser utklädda till ens favoritkaraktärer och läsa serietidningar medan man sippar på kaffet.

Men vad vore en elektronikstad utan arkadhallar? Akihabara har det i överflöd. På bottenvåningarna återfinns ofta så kallade Ufo Catchers, ② apparater där man med hjälp av en robotarm ska lyfta upp och släppa ned föremål som man vill vinna i ett hål. Det är ofta rusligt svårt, men det hindrar inte tonvis av japaner, då främst äldre tonårstjejer med sina påhejande pojkvänner, att stoppa i mynt tills plånboken är tömd på pengar. En annan sak som verkar populär är små bubbelgumsliknande automater där man stoppar i en slant, vrider på reglaget och hoppas på det bästa. Det finns automater för allting, från små animeplastgubbar till

Game Boy Advance SP. ③ Insatsen skiljer sig dock åt och man får vara beredd att hosta upp cirka 70 riksdaler om man vill ha en chans på de finare varorna. Resterande våningsplan brukar tillägnas arkadspel av alla dess slag, som racingspel a la Mario Kart GP, ④ fightingspel där robotar slåss gärna och mycket, rytmspel med galet duktiga japaner vid rodret, samt konstiga kortbaserade arkadmaskiner ⑤ som verkar väldigt populära men som jag inte riktigt lyckades förstå mig på. Man lägger ut kort på bordsytan framför sig och spelen verkar avläsa korten och deras placering och agera därefter. Till ett flertal är man tvungen att köpa sig en startkortlek och man kan sedan köpa till fler uppsättningar med kort om man känner att det finns ett behov. Det känns väldigt troligt att det försvinner både en och annan slant för de riktigt inbitna. En för övrigt lustig detalj i en del arkadhallar är att man kan hitta gästböcker ⑥ och att vem som helst kan ta med sig en teckning och sätta upp på anslagstavlan.

Efter att ha vandrat runt i arkadkomplexen tyckte jag att det var dags att bege sig runt bland spelbutikerna, ⑦ och det som slog mig när jag vandrade in i de flesta var det väldigt annorlunda sortimentet. Det finns tjejhörnor med titlar inriktade mot det kvinnliga segmentet, spel som går ut på att köra tåg och spela på galopp, mahjong, go och andra nischade schackliknande titlar om man får kalla dem så, datingspel i drivor, musikspel som det roliga Ossul Tatak! Ouendan till Nintendo DS, och de på sistone så omättligt populära hjärngympaspelet. (Självlklart inhandlade jag ett eget exemplar för att hålla min åldrande hjärna i trim.) Går man längre in i butikerna, alternativt högre upp eller längre ned som det ofta blir i Tokyo där de bygger på höjden hellre än bredden, så hittar man hela avdelningar avsedda för spelmusik ⑧ eller varför inte ett antal våningar med anime och manga. Vad alla sektioner oftast har gemensamt är att det finns mycket av allt, ett mätto som verkar gälla för de flesta affärer i distriktet, däribland giganten Yodobashi. Året 2005 slog Yodobashi-Akiba ⑨ upp sina portar bredvid stationen och där återfinns 10 enorma våningar varav sex är fyllda med alla elektroniska varor som man kan tänka sig. Om du tänker dig ditt lokala Siba eller OnOff så motsvarar kanske de ett litet hörn med kamerastativ på Yodobashis fjärde våning. Med andra ord är platsen helt klart värt ett besök. Det finns även en del affärskedjor med ett flertal affärer runtom i Akihabara som kan vara värda att nämnas. Ishimaru Denki, Sofmap och Laox har alla en stark närvaro i området och går omöjligt att missa om man vandrar längs huvudgatan. Laox har färre affärer än de andra två, men har ändå hela åtta stycken på plats,



varav de tre Asobit City-butikerna med mycket spelrelaterat gods kan vara av intresse.

Är man inte väl bevandrad i det japanska språket alternativt välbekant med japansk butikskultur så kan shoppingturen ibland bli smått förvirrande med tanke på många affärers blandade sortiment och brist på engelska förklaringar. Från att på den ena våningen sälja Nintendo DS ⑩ med tillbehör kan en annan våning bjuda på smått bisarra DVD-filmer med "Idols", unga tjejer som är eller försöker bli populära med hjälp av sitt utseende och möjligtvis inneboende talang. En del framträder i TV-shower, är hallåor på teve eller har spelat in en singel, men den stora massan väntar på det stora genombrottet vilket man kan hjälpa dem med genom att inhandla filmen där de försöker framhäva sina talanger. Andra våningar bjuder kanske helt plötsligt på lampförsäljning från att ha varit mobiltelefoner och stereoanläggningar på våningen under. Det kan med andra ord vara idé att försöka tyda de förklaringar som ofta finns på små våningskartor för att inte ödsla både tid och ork i trappor, men det är inte alltid det lättaste.

Många steg och ett otal affärer senare är det så dags att bege sig av för den här gången. Efter en dag i Akihabara är det lätt att känna sig något slutkörd. När man till sist sätter sig på tåget och beger sig av hemåt så känns det dock alltid som om det finns lite mer som kunde ha utforskats. Det är lite som att vakna upp från en dröm som man inte riktigt hann bli klar med, och bättre skäl än så behöver jag inte för att återigen styra mina steg mot området som i folkmun kallas Akiba. Men först är det vila och en hel del spelande på min nya snygga DS Lite ⑪ som gäller.



# Intervjul

Intervju med Resident Evil: Deadly Silence-producenten Minoru Nakai



**Club Nintendo:** Arbetade ni enbart utifrån originalet med Deadly Silence, eller finns det element från GameCube-versionen också?

**Minoru Nakai:** Nej, vi tog inte med några unika delar från GameCube-versionen. Resident Evil DS är baserat på originalet, men inkluderar dock lite användbara kontrollmöjligheter från andra spel i Resident Evil-serien.

**CN:** Uppstod det några problem med att få in hela spelet på ett kassettkort? Hur mycket minne ligger Deadly Silence på?

**MN:** Det var definitivt en svår uppgift att komprimera alla filmer så de skulle få plats och ändå använda vi oss av ett kassettkort på 1 Gigabit. (128 Megabyte)

**CN:** Precis i slutet av den officiella trailern syns en zombie som rör sig mycket snabbare än en vanlig zombie. Har ni lagt in nya fiender i Deadly Silence?

**MN:** Ja, det har vi och den här nya zombien rör sig tre gånger snabbare än den vanliga.

**CN:** Resident Evil 4-influenserna är uppenbara i Rebirth Mode, tänkte ni någon gång på att göra Deadly Silence i riktig 3-D istället för med förenade bakgrunder?

**MN:** Helt ärligt var detta ingenting vi hade i tankarna.

**CN:** Berätta om spelets speciella "Knife Battles". Finns det några spelmässiga finesser som inte är uppenbara, eller fungerar dom bara som ett varierande avbrott?

**MN:** Förutom att hugga med kniven kan spelaren också sticka med den. Om spelaren timar precis kommer de få in en "critical hit". Spelaren kan också få till en komboattack med tre olika attacker.

**CN:** Varför ser figurerna ut som triangelformade koner i flerspelarläget? Beror det på tekniska begränsningar eller på att ni ville göra spelarens synfält klarare och större?

**MN:** Det är på grund av tekniska begränsningar. Men vänligen observera att den triangulära konen som användes i det tidiga utvecklingsstadiet nu har ersatts med en stjärna.

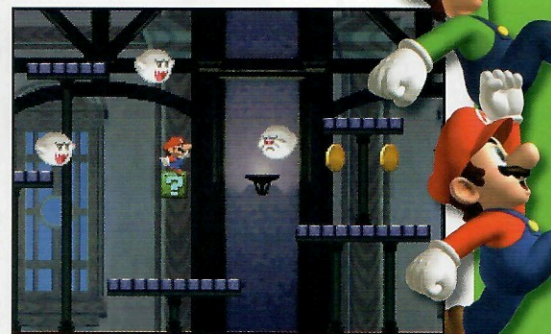
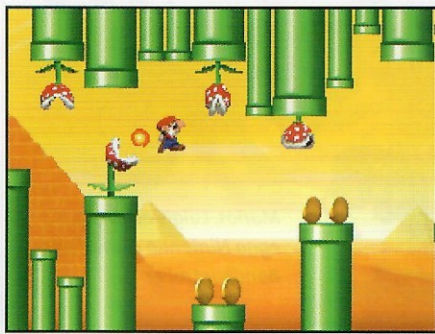
**CN:** Varför inkluderade ni inte Wi-Fi-support i Deadly Silence?

**MN:** Därför att vi tror att det är roligare att tala direkt till folk i den här typen av spel. Det stämmer speciellt in på co-op mode, där ni måste prata med varandra för att lyckas med uppdraget, och detta skulle inte ha passat spel över Wi-Fi.

Intervju av Kai Weinefelt







*"När jag arbetade med det här spelet hade jag ofta originalet Super Mario Bros. i tankarna. Efter det spelet utvecklades Mario, men efterhand blev det svårare och mer anpassat för vana spelare. Det var inte avsiktligt, men det var så serien utvecklades. Jag ville inte fortsätta i den riktningen. Det betyder inte att det här spelet inte är för vana spelare, men jag vill återfå känslan av originalet Super Mario Bros."*

*– Takashi Tezuka, producent*

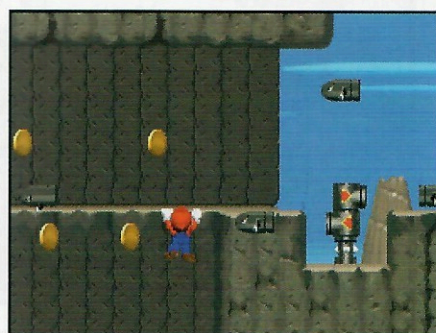
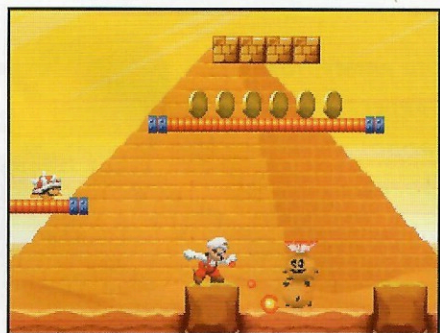
Det låter osannolikt, men New Super Mario Bros. är det första tvådimensionella "riktiga" Super Mario-spelet på 11 år! Ända sedan Yoshi's Island: Super Mario World 2 släpptes till Super NES 1995 har det bara varit 3D-hoppande och remixade klassiker för Marios del. I sommar blir det storstilad come-back på Nintendo DS!

Du håller väl med oss om att New Super Mario Bros. tillsammans med Metroid Prime Hunters är det man längtar mest efter till DS just nu? New Super Mario Bros. är ett passande namn på spelet, eftersom det är en ny variant av det klassiska Super Mario Bros. Äventyret utspelar sig i Mushroom Kingdom och storn har Nintendo lagt lika lite tid på som vanligt – prinsessan har blivit tillfångatagen och nu måste Mario och Luigi rädda henne. Så pass...

Nyheter i svampriket då? En hel del! Det finns fortfarande supersvampar och eldblommor, men även nya föremål. En viss svamp krymper

Mario och en annan gör att han nästan blir lika stor som skärmen när han samlar tre stycken av den. Mario kan också bli Koopa Mario, då han klär sig i ett Koopa-skall och glider fram över skärmen.

Speldesignen är en blandning från de bästa Mario-spelen – ett upplägg liknande stjärnsamlingen i Super Mario 64 ska finnas med, likaså banor med alternativa utgångar som i Super Mario World. Det finns också ett tvåspelarläge med ett tävlingsmoment där en spelare styr Mario och den andra styr Luigi och där det gäller att hinna först genom banan. Super!



Text: Kim Weinefelt



## Bonus: Club Nintendo i Japan

Club Nintendo finns även i Nintendos hemland Japan, men där fungerar det så att man registrerar sig och samlar poäng genom att köpa Nintendo-spel. Poängen kan man sedan byta ut mot en del roliga saker – här är några exempel (som tyvärr bara går att få tag på i Japan):



Ed-Majster är skapad och tecknad av Alan Kamieniarczyk.



Marios, Luigis och Warios egna Nintendo GameCube-handkontroller

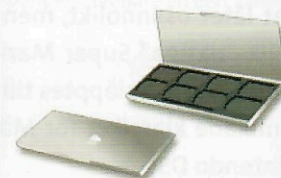


Peachs, Bowsers och Luigis soundtracks

Nintendo-figurer



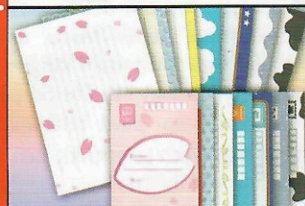
Fodral för DS-spel



DS-fodral i form av en Mario-keps



Brevpapper med Animal Crossing-motiv



## Nästa nummer

- METROID PRIME HUNTERS
- SUPER PRINCESS PEACH
- CHIBI-ROBO!
- DRILL DOZER

KOMMER I MAJ!



Amerikansk konstutställning med fokus på klassiska 8-bitsspel: [www.iam8bit.net](http://www.iam8bit.net)



**Lab**  
INDUSTRIES®

# KappAhi

**50kr**  
rabatt  
på alla barnbyxor  
86-170 cl



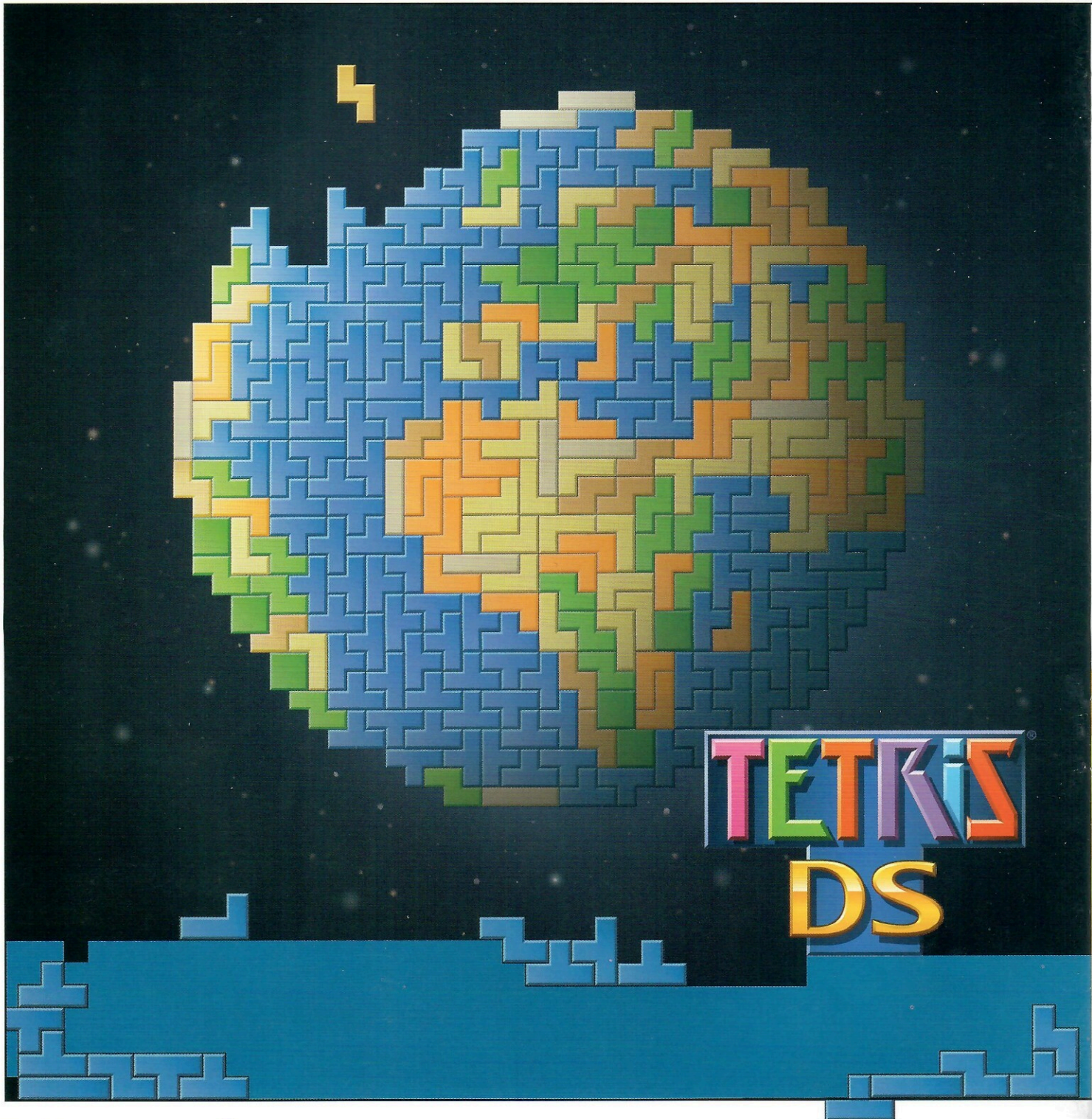
317799  
Helsing Johan

Kyrkvägen 4  
780 41 GAGNEF Trans 78-79

**B**



BERGSALA AB • BOX 10204 • 434 23 KUNGSBACKA



**Nintendo.se**