

DIN VÄRSTA WI-FI-MOTSTÅNDARE

club Nintendo®

magazine

VOLYM 38 (MAJ 2006)

Plus:

- SUPER PRINCESS PEACH
- CHIBI-ROBO!
- METROID PRIME
HUNTERS-INTERVJU
- POKÉMON FYLLER 10 ÅR
- JAPANSKA HEJAR-
KLACKSLEDARE



METROID™

PRIME

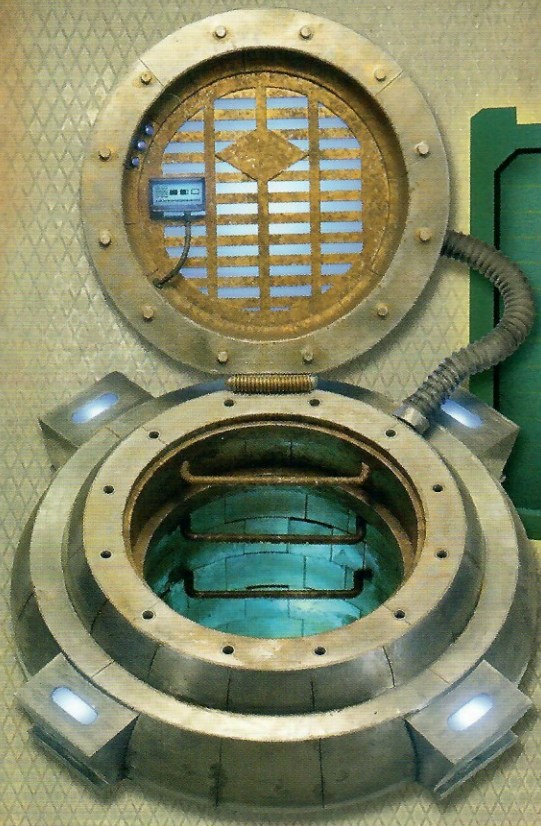
HUNTERS

Nintendo®

12+

www.pegi.info

© 2004-2005 Nintendo. Designed by Nintendo Software Technology, Inc.™
© and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.



JUST OPEN TO
CHALLENGE THE
UNDERWORLD

JUST OPEN TO
CHALLENGE THE
WHOLE WORLD



METROID
PRIME
HUNTERS



GET READY FOR THE ULTIMATE SCI-FIGHT! BATTLE UP TO THREE REAL OPPONENTS FROM ALL OVER THE WORLD THROUGH NINTENDO WI-FI CONNECTION. ONLY ONE CAN SURVIVE THE DEADLY HUNT THROUGH A MYSTERIOUS 3D SCI-FI UNIVERSE. METROID PRIME - EXCLUSIVELY ON NINTENDO DS.
WWW.NINTENDO.SE

JUST OPEN. JUST PLAY.
NINTENDO DS



VÄLKOMMEN HEM TILL MIG!

Jag har verkligen lyckats bra här i livet. Jag bor en bit ut på landet, långt borta från all stress, med bara några meter till stranden och havet. Jag arbetar endast när jag vill och grannarna gillar mig så mycket att de ger mig gåvor när jag träffar dem.

Självklart gillar jag prylar. Jag köper alltid det senaste som finns i butiken, oavsett om det gäller de bästa tv-apparaterna eller de senaste kläderna. Allt finns att beskåda i mitt stora hus.

Jag brukar egentligen inte skryta om det, men rik är jag också. Visserligen har jag lite kvar på huslånet, men bankkontot och kontanterna kommer aldrig att sina. Fast jag är inte en sån där som bara samlar pengar på hög – jag donerar lika mycket som jag sparar till välgörande ändamål.

På min fritid sysslar jag med fossil- och konstsamling, eller så är jag bara ute och fångar insekter eller fiskar.

Du får gärna komma och besöka mig om du vill se hur jag har det. I Animal Crossing: Wild World alltså... Min Friend Code är 5326-4495-8610 och staden heter Kim City. Maila din Friend Code till mig (kim@bergsala.se) – är du bland de första som gör det skriver jag in din Friend Code i mitt spel, och så kan du besöka min by när portarna till den är öppna.

Syns där...

KIM WEINEFELT, CLUB NINTENDO CREW

PS. Synd att inte livet är lika enkelt på riktigt...

INNEHÅLL

REPRIS

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

NYTT!

- 12–13 Metroid Prime Hunters-intervju
- 14–15 Pokémon fyller tio år
- 16–17 Ossu! Tatakae! Ouendan

NINTENDO DS-RECENSIONER

- 06–07 Metroid Prime Hunters
- 08–09 Super Princess Peach

NINTENDO GAMECUBE-RECENSIONER

- 10–11 Chibi-Robo!

ANNONSER

- 02 Bergsala
- 19 Bergsala

Prisjägarna:

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.

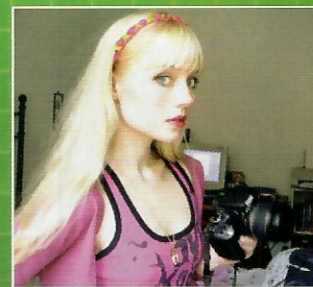
Postadress:
Club Nintendo
Box 10256
434 23 Kungsbacka

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

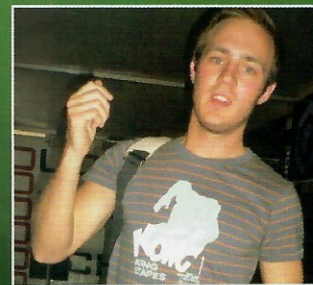
CLUB NINTENDO CREW



EMELIE LAGER

Trots att Emelie nu har en kandidatexamen i allmän språkvetenskap, består hennes främsta näringskälla fortfarande av den skönhet som går att uttrycka i bild. Med sin nya proffsdigital-kamera kan hon nu ta runt 300 bilder om dagen istället för 100, och med ännu större precision föreviga såväl de tillställningar som hon får i uppdrag att fota, som alla de snygga syner som TV-spelen berikar hennes vardag med! När Emelie inte agerar privat paparazzi åt allt och alla i sin omgivning, skriver hon förstås lika mycket som vanligt, och vårdar sitt ålderslösa yttre genom att ständigt hålla sin "Princess Peach"-image vid liv!

SKULLE HELST VILJA SE PÅ REVOLUTION: Metroid Prime 3 och Pokémon Revolution



FREDRIK ANDERSSON

För tillfället spelar Fredrik uteslutande Chibi-Robo! till GameCube, som enligt honom är världens hetaste spel. När han är på resande fot är det Tetris DS som gäller, även om Club Nintendo-Gilbert fortfarande är snäppet bättre. Dessutom är han då och då tvungen att skriva på sin uppsats.

SKULLE HELST VILJA SE PÅ REVOLUTION: Ett tennisspel av världsklass

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass är på väg till Nintendo DS!

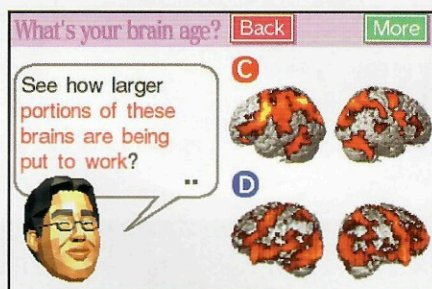


Under Game Developers Conference berättade Nintendos VD Satoru Iwata att ett nytt The Legend of Zelda-spel är under utveckling till Nintendo DS! Spelet heter The Legend of Zelda: Phantom Hourglass och kommer troligtvis till Sverige i slutet av detta år eller i början av nästa.

Det finns inga bilder från spelet ännu (bara en film som du hittar i nyhetsavdelningen på Nintendo.se), men den grafiska stilen är densamma som i The Legend of Zelda: The Wind Waker till Nintendo GameCube. Pekskärmen används bland annat till att rita ut vägen som Links bumerang ska färdas och göra anteckningar på kartorna.

Inget Tingle RPG

↳ samband med att Nintendo utannonserade The Legend of Zelda: Phantom Hourglass till Nintendos DS berättade de också att de inte kommer fortsätta arbeta med spelet Tingle RPG till Nintendo DS – de lägger all fokus på Zelda-spelet istället. Och det ska vi nog vara mycket tacksamma över.



NYA RELEASEDATUM

Nu har Nintendo of Europe satt lanseringsdatumet på två intressanta Nintendo DS-spel. New Super Mario Bros. är det första nya "riktiga" tvådimensionella Super Mario-spelet på 11 år (det senaste var Super Mario World 2: Yoshi's Island som kom till Super NES 1995) och det lanseras i Sverige den 30 juni.

Dr Kawashima's Brain Training är inget spel, utan ett program till Nintendo DS som hjälper dig hålla hjärnan i trim. Det har nått fantastisk framgång i Japan där det bland annat används på sjukhus och fått pensionärer att börja spela Nintendo. Återstår att se om 65-plussarna kommer att ställa sig i kö till spelbutikerna den 9 juni, på den svenska releasedagen...



9

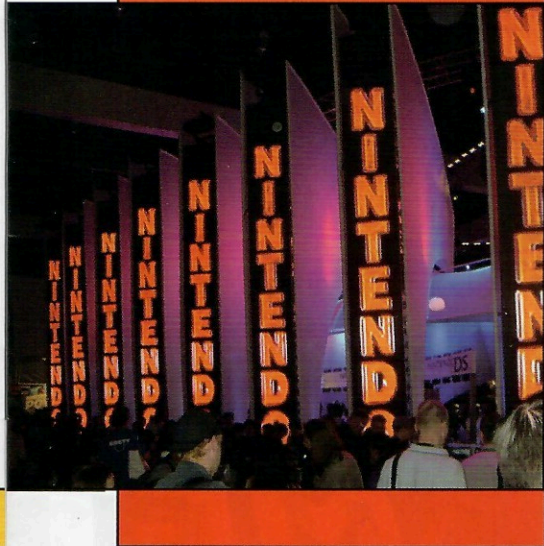
DEN 9-12 MAJ ÄR DET E³

... Och då måste du för allt i världen hålla ordentlig koll på Nintendo.se och Nintendo.com – i alla fall om du vill vara bland de första att få veta den sista hemligheten om Nintendo Revolution och se de första spelen till den!

Den 9 maj håller Nintendo sin presskonferens och den 10-12 maj är själva mässan öppen – räkna med en hel del nyheter på Nintendo.se under dessa dagar. Mässan hålls i Los Angeles, så tänk på tidsskillnaden (Sverige ligger nio timmar före Los Angeles).



MEGA DRIVE-SPEL TILL REVOLUTION



Sega kommer att ge ut klassiska Mega Drive-spel till Nintendos nya spelkonsol Nintendo Revolution via den nedladdningstjänst som kommer att finnas till Revolution.

"Segas stöd för Revolution och dess nedladdningstjänst Virtual Console kommer att få fler spelare att prova klassiska Mega Drive-titlar och göra så att gamla varumärken förstärks", säger Naoya Tsurumi, VD, Sega of America, Inc. och Sega Europe, Ltd.

Tack vare Nintendos nya nedladdningstjänst kommer alla som spelar Revolution att kunna

ladda ner klassiska spel som tidigare funnits till NES, SNES, N64 och Sega Mega Drive. Med ett spelbibliotek på över 1 000 Mega Drive-titlar har Sega mycket bra möjligheter att erbjuda klassiska toppspel till spelare världen över.

Dessutom kommer man att kunna ladda ner spel från den relativt okända spelmaskinen Turbo Grafx. Precis som Mega Drive slogs Turbo Grafx (som gjordes av företagen NEC och Hudson Soft) med Super NES om 16-bitsmarknaden i början och mitten av 1990-talet. Nu är alltså alla över på Nintendos sida och det känns ju fint.

Japanerna köar för Nintendo DS Lite

Den nya modellen av Nintendo DS gör rent hus i Japan just nu och säljer många gånger fler än alla andra spelmaskiner tillsammans.

Så här såg det ut vid butikerna i Japan den 11 mars, då den andra Nintendo DS Lite-sändningen började säljas (den med färgerna "Ice" och "Navy Blue"). Utanför en butik i staden Osaka köade över 3 000 personer för att få köpa Nintendo DS Lite.

Det roliga är alltså att det här är den andra sändningen, hur det såg ut under den första kan vi väl bara gissa...

Vi väntar fortfarande på ett svenskt releasedatum för Nintendo DS Lite, som tyvärr lär dröja då de japanska spelarna slukar allt (senaste veckan det fanns statistik på såldes det över 140 000 Nintendo DS Lite i Japan).





**F
A
K
T
A**

Titel: Metroid Prime Hunters
Spelsystem: Nintendo DS
Speltyp: Action
Utvecklare: NST
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 12 år
Antal spelare: 1-4 (Single-Card Download Play & Multi-Card Play)
Kompatibla tillbehör: Nintendo Wi-Fi USB Connector, Rumble Pak
Officiell webbplats: metroidhunters.com (USA)
Sverigepremiär: 5 maj 2006

Minns du multiplayer-matcherna i GoldenEye 007 och Perfect Dark? Klart du gör – men byt ut Jaws och Joanna mot Samus Aran, lägg till touch screen-styrning och koppla in ett fantastiskt Wi-Fi-alternativ. I siktet har du Metroid Prime Hunters – det första bärbara first person shooter-spelet i världsklass.

SINGLEPLAYER

Om demoversionen av det här spelet, som nya DS-ägare spelade för ungefär ett år sedan, var förrätten så är det färdiga Metroid Prime Hunters i så fall både förrätten, huvudrätten och efterrätten på en gång. Demot var verkligen bara en liten planet av det enorma universum som utvecklarna NST nu har skapat i det lilla spelkortet. Fokus ligger helt klart på flerspelarläget, men de har även använt det senaste året till att addera ett rätt stort äventyr när man spelar ensam.

Äventyret handlar om Samus Arans jakt på den ultimata kraften. För att få tag i den reser hon runt till olika platser i galaxen och letar efter så kallade Ocotoliths, som hon måste försvara från sex andra prisjägare, som introduceras i Metroid-serien. Äventyret skiljer sig lite jämfört med den välbekanta Metroid-stilen, där det gäller att hitta nya vapen och föremål till Samus. I Metroid Prime Hunters har Samus redan de föremål hon behöver från start, men får tag i nya vapen från de andra prisjägarna som hon eliminerar. Mycket känns så klart igen också, som till exempel de klassiska Metroid-pusslen och de brutala bossfighterna.



MULTIPLAYER

Spelutvecklarna NST har utan tvivel hämtat inspiration från N64-klassikerna GoldenEye 007 och Perfect Dark när de byggde multiplayeravdelningen i Metroid Prime Hunters. Och det märks, för här har vi förmodligen det mest slipade och omfattande flerspelarläget till en bärbar spelmaskin någonsin. Över 20 multiplayerbanor har byggts, och de här sju spelsätten finns att välja mellan: Battle, Survival, Bounty, Defender, Prime Hunter, Capture och Nodes. Mer info om alla de här spelsätten finns i intervjun lite längre fram i tidningen.

RECENSIONER



KIM WEINEFELT

Äventyrsdelen i alla ära, men jag har spelat igenom så pass många Metroid-äventyr nu att flerspelarläget i Metroid Prime Hunters är det som känns mest nytt och intressant. Tur då att Nintendo har lagt massor av tid på just det och gjort spelet till den mest kompletta Wi-Fi-upplevelsen hittills (röstchatten är bara för bra!). Men det är svårt att sätta betyg på Metroid Prime Hunters. **Kommer jag att spela det regelbundet även om ett år? I så fall är det en tio-poängare.** Kommer jag att tröttna om en månad? Tja, i så fall är det här spelet ändå så pass bra så att det förtjänar en åtta. Så jag sätter en nia, och får eventuellt be att ändra det om ett år eller så, då jag vet om Metroid Prime Hunters är legendariskt, eller "bara" fantastiskt.



MIKAEL NYLANDER

Metroid-spelen har alltid legat mig varmt om hjärtat och det senaste tillägget till serien visade sig ej bli något undantag! Enligt Nintendo själva är detta det grafiskt mest avancerade spelet till Nintendo DS hittills och visst är det riktigt snyggt! Att spela FPS på Nintendo DS fungerade faktiskt mycket bättre än jag trodde att det skulle göra och **med multiplayer- och Wi-Fi-stöd kan jag knappt vänta tills nästa tillfälle jag får tid att koppla upp och dominera!** Tyvärr saknar jag dock vissa saker i spelets äventyrs-läge såsom inlägg av klassisk Metroid-musik från tidigare titlar och mer variation på bossar! (Jag räknar inte de andra prisjägarna som bossar.) Även med detta i åtanke så är detta spel en fröjd på så många sätt och självklart är det en titel jag rekommenderar starkt!

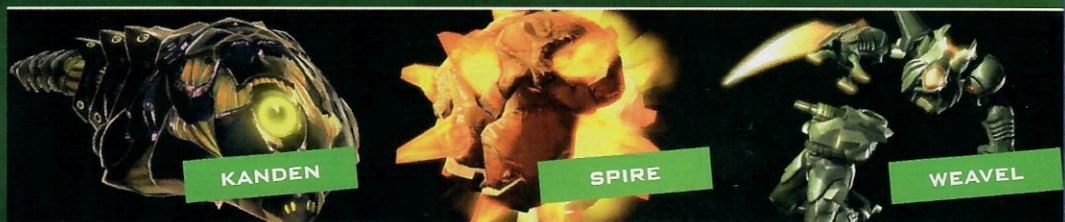


Troligtvis galaxens vassaste prisjägare och spelhjältinna.
Alternativ form: Morph Ball
Vapen: Missile Launcher

SAMUS ARAN

PRISJÄGARNA

Sex nya prisjägare är introducerade i Metroids universum. Alla går att spela med i multiplayerläget, och i likhet med Samus Morph Ball har de alla varsin alternativ form att ta till i strid.



KANDEN

SPIRE

WEAVEL

Skapades i ett experiment som gick snett.
Alternativ form: Stinglarva
Vapen: Volt Driver

Förmodligen den siste i sin ras, vars kroppar är uppbyggda av organisk sten.
Alternativ form: Dialanche
Vapen: Magmaul

En före detta mäktig Space Pirates-general.
Alternativ form: Halfturret
Vapen: Battlehammer



TILLBAKA I TIDEN TILL ANDRA BÄRBARA METROID-SPEL

Metroid II: Return of Samus (1992, Game Boy)

Det andra Metroid-spelet i serien gavs ut till Game Boy då den spelmaskinen var ny. Samus åker till planeten SR388 för att utrota alla Metroids som finns kvar.

Metroid Fusion (2002, Game Boy Advance)

Spelstilen i Metroid Fusion påminner om klassikern Super Metroid till Super NES, och var det första Metroid-spelet som gjordes på åtta år.

Metroid Zero Mission (2004, Game Boy Advance)

En ny och ordentligt omgjord version av det allra första Metroid-spelet, som ger spelaren mer insikt i hela Metroid-berättelsen.

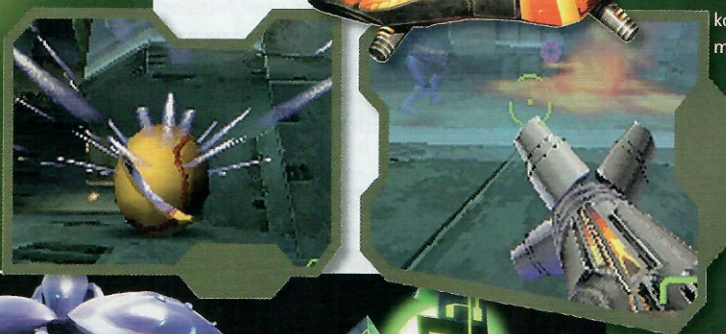
NES Classics 9: Metroid (2005, Game Boy Advance)

En perfekt återutgivning av originalspelet. Vilket betyder mycket nostalgi och riktigt svåra bossar.



METROID PRIME HUNTERS

Text: Kim Weinefelt



TRACE

NOXUS

SYLUX

Tillhör rasen Kriken – en av de mest hatade och fruktade i galaxen.

Alternativ form: Triskelion
Vapen: Imperialist

En prisjägare som försöker ställa galaxens brottslingar inför rätta.

Alternativ form: Vhoscythe
Vapen: Judicator

Det enda man vet om den här prisjägaren är att den hatar Samus Aran "big time".

Alternativ form: Lockjaw
Vapen: Shock Coil

NINTENDO WI-FI CONNECTION

Metroid Prime Hunters är det spel som överlägset bäst tar tillvara på Nintendo Wi-Fi Connection. Du kan utmana olika typer av spelare över hela världen i samtliga sju spelsätt och välja och vraka bland massor av valmöjligheter.

nintendo
Wi-Fi
connection

RÖSTCHATTA VIA WI-FI

Metroid Prime Hunters är det första Nintendo-spelet som använder VoIP, det vill säga röstchat över Internet. Innan och efter matcherna kan du alltså prata med dina motståndare (endast sådana som du känner) via mikrofonen på Nintendo DS, oavsett om de befinner sig på andra sidan stan eller andra sidan jordklotet. Det fungerar otroligt smidigt och är helt gratis. Det här är nästa nivå!

BETYG



GRAFIK

Metroid Prime Hunters har den mest imponerande ytan av alla Nintendo DS-spel. Fullt av hi-tech och vrålsnygga filmer.



LJUD

Trots att det inte är så mycket klassisk Metroid-musik hör man ändå att det här är ett Metroid-spel från allra första början. Ljuden skapar en mystisk och tät atmosfär.



SPELKONTROLL

Pekskärmen tar den här genren till en ny nivå. Ett tips bara: det är lätt att spänna händerna när du spelar – undvik det här om du inte vill ha kramp.



UTMANING

Ensamspelen är kortare än i de andra Metroid-spelen, men hur länge vi fortsätter slåss i flerspelarläget över Nintendo Wi-Fi Connection kan bara framtiden utvisa. Det ser bra ut än så länge...



SPELDESIGN

En mycket bra äventyrsdel och ett otroligt multiplayerläge – det här är det mest slipade onlinespelet på en Nintendo-plattform någonsin!

TOTALT

GoldenEye 007 och Perfect Dark är fortfarande klassiker, kommer Metroid Prime Hunters stå tillsammans med dem om några år?



Titel: Super Princess Peach
 Spelsystem: Nintendo DS
 Speltyp: Action
 Utvecklare: Nintendo
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgrän: Från 3 år
 Antal spelare: 1
 Kompatibla tillbehör: Rumble Pak
 Officiell webbplats:
 superprincesspeach.com (USA)
 Sverigepremiär: 26 maj 2006



SUPER PRINCESS PEACH™

Vad mer skulle väl Club Nintendos egen ärkeprinsessa, Emelie Lager, kunna önska sig av ett plattformsspel? Här har nu Marios ständiga "nummer ett" bland vackra damer fått sin största chans någonsin att lämna tryggheten i något av de slott där hon brukar hållas fången, för att själv inta actionhjärterollen och bråka med alla de klassiska antagonister som hennes italienske mustaschkille har för vana att slåss mot – och den här gången är det hon som måste rädda honom och alla hans vänner ur den girige punkarkungen Bowsers klor!

RECENSIONER

8 **EMELIE LAGER**
 Blå himlar och glad musik har aldrig haft lätt för att imponera på mig. Fysisk skönhet, spelglädje och längtan efter att få se vad som ligger bakom nästa hörn, förenat med nya försök att skildra de olika sidorna och begåvningarna hos min favoritprinsessa i spelvärlden, har däremot alltid varit mycket säkra kort för att väcka mitt intresse. **Detta spel känns därför som en perfekt, lagom sockersöt och lagom ansträngande solskenshistoria att inleda sommarsäsongen med!** Dessutom håller Peach, precis som jag, fast vid åsikten att det är både praktiskt och vackert att skydda sin porlinslyxa mot det starka utomhusljuset (och de skurkar som kan tänkas vistas där) med hjälp av ett litet parasoll – och jag kan inte låta bli att undra om det läppglans hon använder är av det märke som jag föredrar... Nå, hur det än ligger till, är det här en mycket tilltalande version av Princess Toadstool – även om hennes nya självständighet kanske kan tyckas vara missfärgad av ett lite väl instabilt psyke...

Så... Nu ska Peach alltså få en chans att visa att hon kan vara minst lika "super" som sin kille – rörmockaren som satte ribban för plattformsgenren i början av 80-talet. Redan i Super Mario Bros. 2 till NES fick hon faktiskt prova på denna typ av hjälteroll och visa vad hennes fluffiga kjoityg räckte till, men sedan hennes innersta tankar har blivit så grundligt exponerade i Paper Mario-serien, samtidigt som hon fått förmågan att puckla på sina motståndare med enerverande tuffhet i Super Smash Bros. Melee, verkar Nintendo nu inte tycka att något tomskalligt actionideal är värdigt nog för den undersköna blondinen som alltid bär rosa.

Förutom att samla hjärtan, pusselbitar, "vibe power", minispel och musiknoter, samt hitta och rädda minst tre små skrikiga toads på varje bana, går Peachs nya uppdrag nämligen ut på att visa känslor, för att påverka den tuggummifärgade lilla paradsvärld som hon antingen kan trippa fram i

någorlunda planlöst, eller utforska så "skillat" som möjligt, i jakt på poäng.

Världskartan är kanske inte lika inspirerande som den i Super Mario World, men de åtta olika världar i Mushroom Kingdoms omnejd som Peach nu får besöka har fått sina välkända Mario-teman upplivade med tillräckligt många nya underhållningsmoment för att göra denna spelupplevelse synnerligen unik!

Varje värld består av fem relativt klassiska plattformsnivåer, följda av en så kallad "bossbana", där stylusen måste användas på nya, roliga sätt för att hjälpa Peach att nå fram till traktens värsting. De flesta av spelets bossar råkar visserligen vara fiendefigurer som Mario redan har spöat upp så att det räcker och blir över i sina tidigare soloäventyr, men i denna saga introduceras många nya sätt att skada dem på! Ja, det är till exempel första gången som King Boo går att besegra med en pekpennas hjälp!



DEN FINASTE AV PRINCESSOR MÅSTE HA MÅNGA OLIKA SIDORI!

Det är naturligtvis ingen överraskning att ett Nintendo DS-baserat äventyr som Super Princess Peach ska spelas på två skärmar samtidigt – men de kvaliteter som "dual"-systemet ger denna plattformshjältinna är av ett alldeles särskilt slag! På den övre skärmen syns banan som hon rör sig på, medan den undre ständigt reflekterar hennes sinnestillstånd – och nu får vi veta att denna till synes så oskyldiga lilla sötnos minsann har en väldigt mångsidig personlighet, med humörsvängningar (eller "vibes", som de kallas här) vars potential i actiongenren man inte bör underskatta!



Joy

En mindre cyklon virvlar upp runt prinsessan, vilket gör henne till en expert på att blåsa bort alla typer av luftföroreningar. Om du håller in A-knappen lättar hon dessutom från marken, och fortsätter att sväva uppåt tills din vibemätare är tömd!

Rage

När Peachs ilska flamar upp blir hon riktigt farlig för sin omgivning! Den eld som då omger henne är nämligen tillräckligt kraftfull för att hon ska kunna bränna sönder träbroar och smälta is bara genom att knappt nudda dem!

Gloom

När Peach brister ut i gråt kan hon vattna vrankor så att de skjuter i höjden, fylla magen på Petey Piranha till bristningsgränsen och, förstås, släcka eldsvådor som försvårar hennes framfart.

Calm

Vilket effektivt och lättillgängligt lyckopiller! Genom att aktivera detta känsloläge försätter du Peach i ett tillstånd av total harmoni, vilket återställer hennes hälsa och får hela hennes omvärld att svepas in i glada toner och varma färger! Tänk bara på att även denna sinnessuperkraft upprätt hålls på bekostnad av hennes vibedepå...



SUPERACCESSOAREN PERRY

För att garantera att Peach aldrig är helt utan vänner, har Nintendo givit henne ett talande och filosoferande litet solparasoll vid namn Perry som ständig följeslagare och hjälpreda. Om du befinner dig i en vild bosstrid medan du tar till någon av ovan nämnda "vibes", är den lille Perry väldigt användbar. Han kan nämligen inte bara användas som vapen mot de flesta sorters fiender, utan även skopa up och konsumera dem, för att omvandla deras energi till ny känslstyrka åt flickan som bär honom! Dessutom fungerar han utmärkt som

båt när prinsessan inte vill blöta ner sina läckra röda klackskor. För de poäng som Peach och Perry samlar ihop när de förtärs goombas och dansar genom mållinjen på spelets banor, kan de sedan gå till affären och shoppa nya specialförmågor att testa tillsammans.

I sitt neutrala tillstånd kan Peach i princip göra allting som Mario brukar kunna göra innan han drar på sig någon specialutrustning. Kontrollen i det här spelet är visserligen något förenklad, men det kanske bara är bra, nu när det krävs att du ska kunna kontrollera fyra olika känslolägen vid sidan av alla de vanliga plattformssysslorna! Det blir helt enkelt en behagligt frustrerande session hjärn- och handgympa mellan banornas berg och dalar med fiender på, heta lavasjöar, djupa sandhav, ljuva molnplattformar och hundratals gröna rör! Och när en ny boss är avklarad – ja, då drömmer sig Peach och Perry bort till andra tider och platser framför lägerelden!

Text: Emelie Lager

BETYG



7

GRAFIK

Till och med när Peach blir skadad syns det på hennes icke-verbala kommunikation på den nedre skärmen. Mario skulle säkert må bra av att få visa samma mängd känslor, på platser som kallas Ladida Plains och Skies-A-Run Run... Spelets miljöer är dock inte lika smakfullt designade som dess huvudrollsinnehavare.

6

LJUD

Visst hade man kunnat skapa ett mer dynamiskt och gripande soundtrack även till en gullig prinsesssaga som denna, men så fort hörlurarna kopplas in går det inte längre att döma ut alla spelets låtar som munter hissmusik. Kul att höra Peach uttala "Nintendo" innan startmenyn visas, också!

8

SPELKONTROLL

Receptiv och nästan lite väl "nybörjaranpassad" på sina håll, men det glömmar man snabbt då man inser hur många saker Peach och hennes Perry kan och måste göra för att ta sig levande och framgångsrika genom de fintfint designade hinderbanorna.

8

UTMANING

Det här spelet är både utmanande och roligt att spela – och är inte slut bara för att du klarar av dess åtta världar och bossar en gång... Nej, efter att du gör det låses nämligen ett gäng nya pusselbitar, musiknoter, hemliga banor och svårare bossfigurer upp!

8

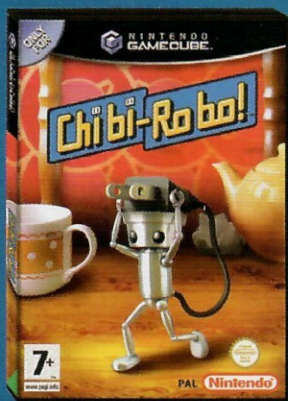
SPELDESIGN

Det är inte överdrivet ofta stylusen behövs... Däremot kan det vara viktigt att ha framme papper och en riktig penna för att klara av vissa av bossbanorna! Till en början kan Super Princess Peach förmodligen framstå som en något, men underhållningen och utmaningen stiger i stadig takt genom hela spelet.

TOTALT

"Girl power" och kluriga bossbanor i en gulligare variant av Marios klassiska plattformsuniversum. Klonoa mölter Paper Mario, Peach snurrar på sitt leende solparasoll och allting förvandlas till det flickigaste värtecknet i plattformsspuslandets historia!

8



Vem kunde tro att det är så roligt att skura golv och slänga skräp? Detta är nämligen en av uppgifterna i Chibi-Robo. Men misströsta ej – i rollen som den tio centimeter höga Chibi-Robo väntar ett äventyr som du sent kommer att glömma.

**F
A
K
T
A**

Titel: Chibi-Robo!
Spelsystem: Nintendo GameCube
Speltyp: Äventyr
Utvecklare: Skip
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 7 år
Antal spelare: 1
Kompatibla tillbehör: Memory Card
Officiell webbplats:
chibi-robo.com (USA)
Sverigepremiär: 26 maj 2006



"Cheebo" gör skivorna rent på golvet med sin tandborste. Detta gör förstås frun i familjen Sanderson överlycklig, då hon slipper städa.

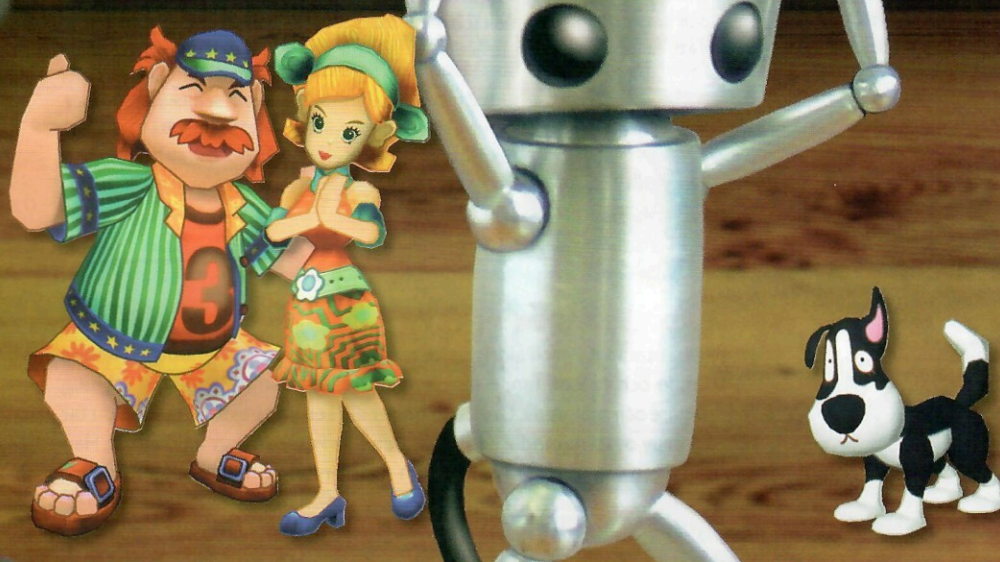


I Chibi-House kan du köpa nya hjälpmedel samt samla goda råd ifrån din vän Telly Vision.

RECENSIONER

9 FREDRIK ANDERSSON
Jag har "Cheebo"-feber. Jag vet inte om det är min något annorlunda humor som får mig att älska spelet, men faktum är att det är fantastiskt roligt. **Trots att grafik och spelmotor kunde vara aningen bättre, är det svårt att sluta skratta när du spelar.** Bra musik och ljud samt klockrena konversationer får mig att älska Chibi-Robo! När kommer det till Nintendo DS?

7 KIM WEINEFELT
I fyra år har Fredrik med jämna mellanrum påmint mig att jag gav en åtta åt spelet Doshin the Giant. Följt av råa hänskratt. Nu kommer helt plötsligt ett annat udda spel till GameCube och **plötsligt är det Fredrik som sätter ett högt betyg.** Men inte en åtta, utan en nia! Det ska han få höra i minst fyra år till, lita på det! Skämt åsido så är Chibi-Robo ett annorlunda, mysigt och lite småkul spel, men hos mig stannar det vid en sju. Grafiken och ljudet är som du ser och kommer höra väldigt medel, och jag som är lite trött på "leta och samla-spel" blir inte piggare av detta. Fast atmosfären är trevlig och spelupplägget beskrivs bäst som en blandning mellan knasigt och nyskapande. Och har du samma sjuka humor som Fredrik så är ju det ett plus.



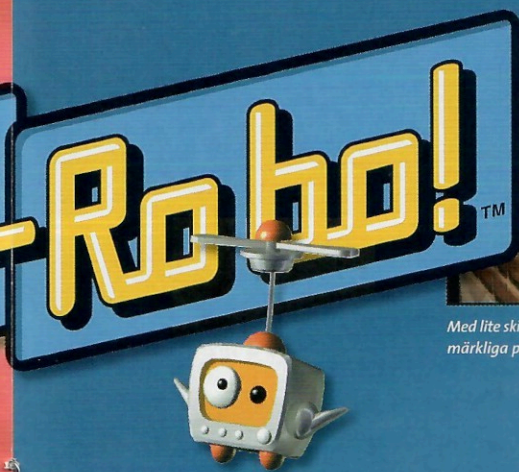
Nattetid är det oftast lugnt i huset då alla inklusive hunden sover. Då gäller det att passa på att utföra de saker som ej går att göra dagtid.



Under spelets gång dyker märkliga karaktärer upp, här är en av dem.



Det visar sig att även Nintendo har ladd-tider...



Med lite slicklighet kan Chibi ta sig till de mest märkliga platser.



Efter ett tag är "Spydorz" en lätt match för Chibi, när han väl lärt sig använda sin "Chibi-Blaster".

Chibi-Robo inleds med att dottern Jenny i familjen Sanderson får Chibi-Robo i födelsedagspresent. Ovetandes om familjens krassliga förhållanden börjar du gladeligen bona om deras hem. Efter ett tag står det dock klart att Chibi-Robo har som uppgift att på ett icke-traditionellt sätt lösa det trassliga familjeförhållandet som råder, och göra familjen lycklig igen. Det visar sig vara en rätt svår uppgift, med tanke på att mannen i huset inte lyfter ett finger och dottern tror sig vara en groda...

Chibi-Robo utspelar sig i familjen Sandersons hus, där olika utmaningar väntar i de olika rummen. Beroende på om det är dag eller natt ter sig spelet annorlunda. Dagtid förflyter vardagen som vanligt, med familjen i huset. Då kan du passa på att stifta bekantskap samt underhålla dem genom att klä ut dig i olika dräkter och på så vis samla "Happy Points". Nattetid när familjen kryper till kojs ändras spelet avsevärt, då alla leksaker i huset får liv. Dessa leksaker behöver givetvis hjälp med olika saker, även här kan du samla en hel del poäng. De flesta av dem är snälla, men då och då stöter du på någon som är mindre trevlig.

För att lösa spelets många klurigheter har Chibi-Robo ett flertal hjälpmedel till hands, bland annat en tandborste att skura golvet med, en propeller för att ta sig över hål och en tesked som spade. Vissa saker hittar du, medan andra köps med pengar du tjänat genom olika moment. Utöver verktyg finns det olika dräkter Chibi-Robo kan använda sig av, exempelvis en groddrätt som är användbar när du skall tala med grodor. Varje dräkt har givetvis

specifika egenskaper. Det går även att samla järnskrot som blir över efter att du förintat de onda "Spydorz" (små robotspindlar) som dyker upp då och då. Detta järnskrot återvinner du för att bygga exempelvis stegar och broar i de olika rummen.

Till din hjälp har du även den något feiga medhjälparen vid namn Telly Vision (mycket riktigt, han är en flygande tv!) som ger dig tips och råd under spelets gång. Dessutom gäller det att alltid hålla koll på batterimätaren nere i högra hörnet. När batterinivån är låg gäller det att hitta närmsta kontaktuttag för att plugga in och ladda upp sig själv innan nästa äventyr väntar.

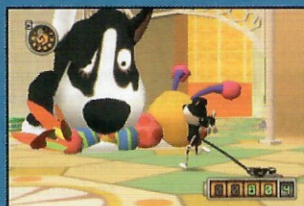
Grafiken i Chibi-Robo är humoristisk och lekfull samtidigt som variationen är stor i de olika rummen. Dock kan vissa detaljer ibland upplevas som lågupplösta, vilket är tråkigt. Ljud och musik i spelet är däremot en fullträff. Underhållande ljud från diverse instrument ljuder ifrån högtalarna så fort Chibi-Robo rör sig. Musiken känns dessutom skraddarsydd till varje situation, och är väldigt genomarbetad.

Det är svårt att uttrycka i ord hur fantastiskt roligt Chibi-Robo är, även om det då och då dyker upp ett allvarligt moment. Jag satt och skrattade konstant åt de ljud och animationer som spelet bjuder på. Faktum är att karaktärerna är otroligt underhållande och genialiskt utformade. Den något skruvade spelstorn ihop med en udda speldesign gör att Chibi-Robo borde passa spelare i alla åldrar. Chibi-Robo är vårens skönaste titel till Nintendo GameCube och är verkligen värt att testa.

Text: Fredrik Andersson



Propellern är ett välanvänt verktyg när det gäller att flyga mellan olika möbler.



Hunden Tao är väldigt lugn för att vara en hund, speciellt efter att du gett honom ett ben.



Ingen vet egentligen varför Jenny har en grodmossa på sig och säger "Ribbit!" hela tiden. Men lite konstigt är det ändå...

BETYG



GRAFIK

Chibi-Robo har en väldigt charmig och gullig grafik som stundtals överraskar. Dock är den långt ifrån revolutionerande, låg detaljrikedom och få polygoner drar ner betyget.



LJUD

Underhållande ljudeffekter och rolig musik är en fundamental del i Chibi-Robo. Visst kan musik och ljud ibland kännas en aning enformiga, men i helhet är de helt klart en fullträff.



SPELKONTROLL

Den analoga styrningen ger spelare fritt utrymme att ta sig fram överallt. Ibland kan det dock vara svårt att ta sig fram på vissa ställen samtidigt som vissa kameravinklar kan ställa till det.



UTMANING

Svårighetsgraden ökar i behaglig fart i takt med att du avancerar i spelet. Utöver spelets huvudsakliga story finns det dessutom en hel del gåtor att klura ut. Många underhållande speltimmar utlovas!



SPELDESIGN

Det är fascinerande att spelutvecklarna hela tiden kommer på nya och unika koncept. Chibi-Robo sällar sig helt klart till denna kategori av spel med sitt nytänkande och sköna spelupplägg.

TOTALT

Chibi-Robo är ett otroligt underhållande och innovativt spel som passar spelare i alla åldrar. Det måste upplevas för att spelaren skall förstå hur roligt det är. Lite sämre grafik och något trög spelmotor drar dock ner betyget en smula.



Intervju

"Efter all uppståndelse spelet drog åt sig på E³ kände vi att det var bäst att ge spelet den där extra utvecklingstiden så att det blev så bra som möjligt."

Senast vi pratade med utvecklarna av *Metroid Prime Hunters* gick vi runt och svettades på E³-mässan 2005. Då skulle MP Hunters inte gå att spela över Nintendo Wi-Fi Connection, vilket kom som en besvikelse för många.

Sedan dess har utvecklingsdivisionen hos Nintendo Software Technology (NST) i Redmond, Washington, arbetat hårt för att lägga till stöd för Nintendo WFC och mycket mer.

Så häng med på intervjun med regissören Masamichi Abe och speldesignern Richard Vorodi och ta reda på vad de har pysslat med...

Nintendo of Europe: Ni har haft fullt upp sedan vi pratades vid sist! Berätta hur ni har använt den extra utvecklingstiden.

Richard Vorodi: "Jag tror alla bra spel behöver ta sin tid. Vi visste att vi ville utveckla ensamspelet, och Nintendo WFC höll på att introduceras i Amerika. Efter all uppståndelse spelet drog åt sig på E³ kände vi att det var bäst att ge spelet den där extra utvecklingstiden så att det blev så bra som möjligt. Så spelet blev försenat till den 5 maj och vi började slipa på det. Ensamspelet blev mer sofistikerat, medan flerspelarläget blev grymmare och gick online. Det är det vi har hållit på med sedan maj."

NoE: Kan ni dra igenom de olika spelsätten som finns tillgängliga i flerspelarläget och förklara om de är spelbara över Nintendo WFC och/eller lokalt nätverk?

Masamichi Abe: "Det finns sju spelsätt i flerspelarläget. Här är en kort förklaring:

- 1) Battle mode: Spelarna tävlar om vem som kan besegra flest motståndare inom en viss tid.
- 2) Survival mode: Den som är kvar sist vinner.
- 3) Bounty mode: Spelaren plockar upp ett föremål som kallas för 'Octolith' och bär det till målet för att få poäng. Den som får mest poäng vinner.
- 4) Challenge mode: Spelarna strider om att ta kontroll över ett område. Den spelare som har kontrollen längst tid i detta område vinner.
- 5) Prime Hunter mode: Den förste spelaren som besegrar en annan spelare blir 'Prime Hunter'. När Prime Hunter besegras av en annan spelare blir den spelaren Prime Hunter. Prime Hunter är försedd med ökad hastighet, hoppförmåga och attackstyrka. Det här fortsätter tills tiden tar slut. Spelaren som har varit Prime Hunter längst vinner.
- 6) Capture mode: Alla spelare delas in i lag som strider om att ta kontroll över Octoliths. Ett lag får poäng

varje gång det tar ett fiendelags Octolith hem till sin egen bas. Första laget som får ett visst antal poäng vinner.

- 7) Nodes mode: Spelarna strider om att ta kontroll över ett runt område som kallas för Node. När en spelare befinner sig i en Node tillräckligt länge aktiveras denna Node och spelaren får poäng. Flest poäng vinner.

Antalet ronder, speltid, och poäng som krävs för att vinna kan ändras av spelaren. Spelaren kan även ändra vapens förmågor, och stänga av eller sätta på radarn. Alla spelsätt finns tillgängliga över Nintendo WFC (Friends & Rivals) och lokalt nätverk. Slutligen så finns det BOTS, alltså spelare som kontrolleras av datorn, tillgängliga när man spelar över lokalt nätverk. BOTS passar utmärkt till övning och för att fylla ut antalet deltagare om det fattas mänskliga spelare. Den svåraste av alla BOTS är riktigt tuff att besegra – försök åtminstone en gång!"

NoE: Berätta om det nya 'Rival Radar'. Hur fungerar det?

RV: "Rival Radar är riktigt coolt. Det liknar Bark mode i nintendogs, du tar med din DS ut bland folk och låter den söka efter andra som spelar MP Hunters. Så fort du kommer hem öppnar du din DS och simsalabim, du har (förhoppningsvis) nya byten att skjuta online. Det är ett roligt koncept."

NoE: Kommer det bli skillnad i spelupplägg från att spela över lokalt nätverk mot att spela över Nintendo WFC? (Till exempel går det inte att hålla ett föremål bakom fordonet i Mario Kart DS när man spelar över Nintendo WFC.)

RV: "Med undantag för BOTS som blir tillgängliga när man spelar över lokalt nätverk, så är det ingen skillnad! Den extra utvecklingstiden tillät oss verkligen att nå samma kvalitet med Nintendo WFC som med spel över lokalt nätverk."

NoE: Hur kan spelarna urskilja och ranka sig själva förutom 'flest vinster, minst förluster'? Vad för statistik

kommer att sparas?

MA: "Med en så kallad 'Hunter License' sparas resultat i flerspelarmatcherna i MP Hunters. Den sparar statistik, som hur ofta ett vapen och Alternativa Skepnader används för att besegra fiender. [Alternativa Skepnader är de rivaliserande prissägnarnas motsvarighet till Samus morphboll.] När spelarna skaffar Friends och Rivals över Nintendo WFC, så kan de titta på varandras Hunter Licence. Varje spelares skicklighet visas i form av ett antal stjärnor, som blir fler eller färre beroende på spelarens skicklighet."

NoE: Låt oss prata om ensamspelet ett tag. Var i *Metroid-seriens* tidslinje passar MP Hunters in?

RV: "MP Hunters utspelar sig någon gång mellan *Metroid Prime* och *Metroid Prime 2: Echoes*. Samus har på sig dräkten hon hittade i MP2: Echoes men styr skeppet hon flög i MP."

NoE: Samus dräkt är fulluppladdad redan från början av spelet; kan ni berätta hur ni garanterar att, trots de extra krafterna, spelaren får tillräckligt med tuggmotstånd?

RV: "Tro mig när jag säger att de nya jägarna är riktiga svin. Det kommer bli en tuff strid oavsett hur uppgraderad hennes dräkt är. Samus dyker upp fulladdad, men kommer fortfarande behöva förstärka sin Power Beam med jägarnas vapen för att ta sig framåt genom de olika världarna. Det är inte lika mycket föremålsletande i MP Hunters som i övriga *Metroid*-spel, men samtidigt gör det spelet till en unik upplevelse även om man redan spelat GameCube-spelen."

NoE: Hur är ensamspelet uppbyggt? Om Samus reser från planet till planet för att hitta artefakter, hur ser ni till att speldesignen känns fräsch från start till mål?

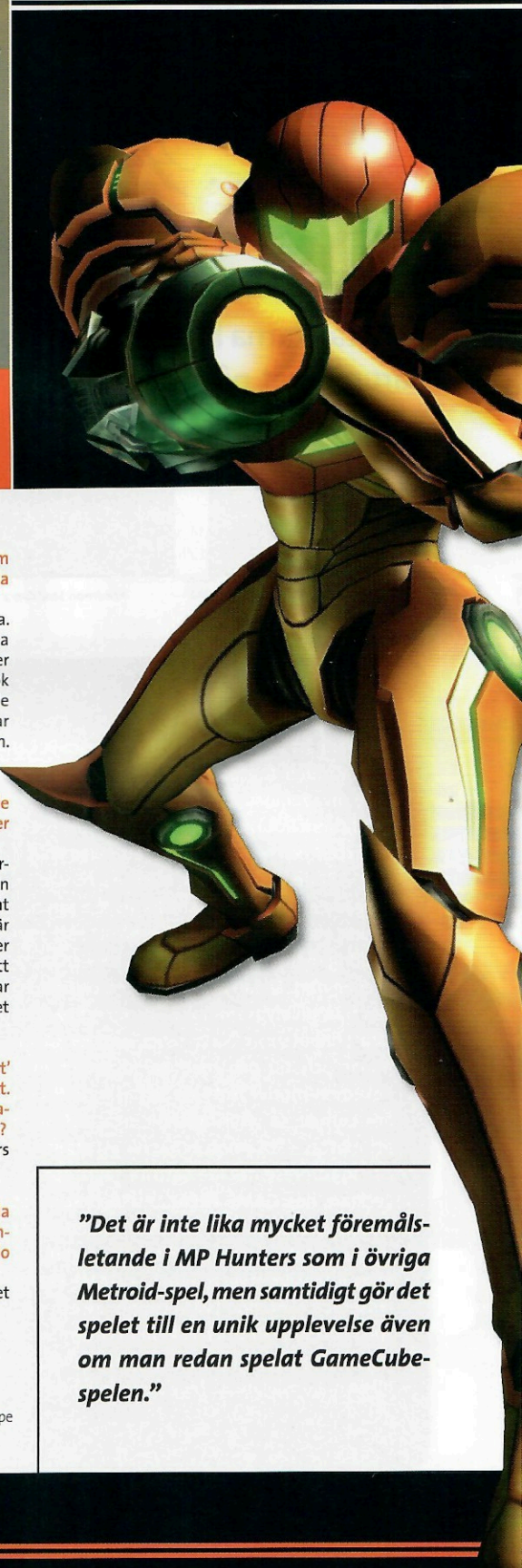
MA: "Ensamspelen är uppdelat i fyra världar, och spelaren reser mellan världarna i Samus skepp. I varje värld strider Samus mot fiender och löser pussel, medan hon försöker klura ut vad som händer i Alimbic Cluster. Det finns mer än ett sätt att klara de fyra världarna, så spelaren kan välja sin egen väg genom spelet. Varje värld har sitt unika tema och sin individuella prägel på

Nintendo SOFTWARE TECHNOLOGY



Masamichi Abe (till vänster) arbetar som regissör hos NST. Han började jobba hos NST i augusti 2005, och har nyligen färdigställt Metroid Prime Hunters. I Japan arbetade Abe med 1080 Snowboarding, Pikmin och Pikmin 2.

Richard Vorodi (till höger) arbetar som speldesigner hos NST. Han jobbade med ensamspelen i Metroid Prime Hunters. Rich har också varit inblandad i Wave Race: Blue Storm och 1080 Avalanche.



speldesignen, och jag garanterar dig att du inte kommer bli uttråkad."

NoE: Vilka är era nya favoritvapen och rörelser som Samus (eller någon av de andra prisjägarna) har?

MA: "Mina favoriter är Volt Driver, som stör den andre spelarens visir, och Shock Coil, som är en målsökande stråle som eliminerar motståndarens liv. Förutom dessa gillar jag alla attacker med Alternativa Skepnader, därför att de är unika för varje jägare och roliga att använda."

NoE: Vi hörde att prisjägaren Weavel kan ta loss en del av sin kropp och låta den delen agera kanontorn. Det låter väldigt coolt! Kan ni berätta om några sådana specialegenskaper hos de andra prisjägarna?

RV: "Visst, Weavels Alternativa Skepnad är ganska lömsk så fort du förstår varför han kan göra den. Jag älskar den. En annan som är riktigt rolig är Spires Dialanche. Försök att föreställa dig ett två tons skrovligt klippblock som inte bara kan piska dig, utan också klättra uppför lodräta ytor. Sjuka grejer!"

NoE: I ett flerspelarspel finns det inget värre än orättvisa övertag. Hur såg ni till att prisjägarnas olika egenskaper balanserades jämnt? Och fanns det några idéer som inte klarade sig igenom den färdiga versionen av spelet?

MA: "Först och främst beslöt vi oss för att göra varje jägare unik. Från den utgångspunkten försökte vi sedan komma på Alternativa Skepnader och vapen. Därefter genomförde vi de idéerna i spelet, testade dem, och justerade dem om och om igen – jag trodde aldrig det skulle ta slut! Men det oändliga (men vi fixade det ju till slut!) justerandet och testspelandet bidrog till ett välbalanserat spel. Det finns tyvärr massor av idéer vi inte kunde genomföra i det här spelet. Men om ni, Metroid-fansen, vill ha en uppföljare till det här spelet så kanske vi kan lägga in dessa oanvända idéer i det spelet."

NoE: Det florerar redan rykten angående sidospel med de nya prisjägarna. Designade ni figurerna och förmå-

gorna med potentiella sidospel i tankarna? Och, om chansen skulle ges, vilken prisjägare skulle ni helst vilja skapa ett nytt spel omkring?

RV: "Mycket möda ägnades åt designen av jägarna. Ärligt talat var de dock främst designade för att passa det här spelet. Samtidigt har de alla dock vissa aspekter som vi med flit höll borta från MP Hunters. Om de dök upp i ett annat spel är jag övertygad om att de fortfarande skulle ha förmågan att överraska spelarna! Jag älskar allihop, men min personliga favorit måste bli Kanden. Den killen är brutal!"

NoE: Vilka flerspelarspel influerades ni av när ni skapade MP Hunters? Och hur skulle ni jämföra det med klassiker som GoldenEye 007 och Perfect Dark?

RV: "Att jämföra MP Hunters med GE 007 och PD är förmodligen den största komplimang det här spelet kan få. De spelen påverkade mig själv som spelare enormt (speciellt PD). Jag antar att det enda sanna svaret är att säga att det som avgör om det blir en klassiker eller inte, är om fansen tar det till sig och fortsätter att spela det för evigt och har roligt hela tiden. Det har massor av valmöjligheter som jag tror kan hålla det flytande online för en lång tid framöver."

NoE: Ända sedan DS-ägare spelade demon 'First Hunt' har de längtat efter att få spela det kompletta spelet. Om vi pratar omfattning, hur skulle ni beskriva skillnaderna mellan den demon och den färdiga produkten?

RV: "First Hunt var en blomsterrabatt och MP Hunters är en regnskog!"

NoE: Flerspelarläget i Mario Kart DS är vårt officiella tidsfördriv på luncherna på kontoret. Vilken cool egenskap hos MP Hunters kommer få oss att byta ut Mario Kart DS mot ert spel?

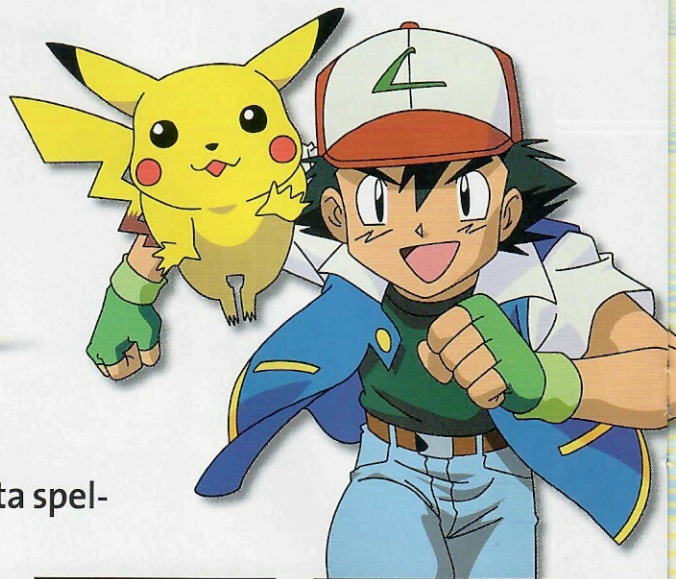
RV: "Tja, till exempel kan du inte pricka din vän i huvudet och sedan bli osynlig i Mario Kart DS!"

Intervju av Nintendo of Europe

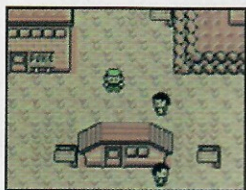
"Det är inte lika mycket föremålsletande i MP Hunters som i övriga Metroid-spel, men samtidigt gör det spelet till en unik upplevelse även om man redan spelat GameCube-spelen."

POKÉMON™

Fyller 10 år



Från tankarna hos en japansk skolpojke till det största spelvarumärket någonsin!



Pokémon Red Version



Pokémon Stadium 2



Pokémon Gold Version



Pokémon Ruby Version



Pokémon XD: Gale of Darkness

Det har gått tio år sedan den underbara Pokémon-världen tog oss med storm. I februari 1996 invaderades Japan av underliga varelser kända som Pokémon, innan de blev ett fenomen i USA och sedan Europa av ett sällan skådat slag. Till den europeiska medias förvåning fångade en japansk leksak barns hjärtan och tankar över hela kontinenten, på ett sätt som vi aldrig riktigt har sett förut och blev en succé över en natt. Sedan dess har Pokémon utvecklats från sin blygsamma start som ett tv-spel, till att finnas som olika tv-serier, leksaker, pasta, filmer och till och med en jumbojet med Pokémon-motiv! Trots att de har funnits i sju år i Europa, så visar hysterin inga tecken på att mattas – Pokémon är här för att stanna!

1990 presenterade Satoshi Tajiri, spelutvecklare hos GAME FREAK, ett helt koncept till ett spel inspirerat av hans förkärlek att samla insekter som barn. Efter ytterligare sex år av intensivt utvecklande hos GAME FREAK lanserade Nintendo två versioner av ett nytt spel, Pokémon Red och Pokémon Green.

Med förhoppningar om att Pokémon skulle bli en miljonsäljare, så blev den inledande för-

säljningen faktiskt en besvikelse. Publiciteten satte dock fart när Corocoro magazine – utgivare av den tecknade Pokémon-serien – avslöjade detaljer om en mystisk Pokémon som ibland dök upp slumpmässigt i spelet. Men hur skulle barnen kunna fånga den? Intresset och publiciteten som omgav denna sällsynta Pokémon, vid namn Mew – vars slumpmässiga framträdanden skedde tack vare en bugg i spelet – gav fart åt försäljningen och i september 1996 hade Pokémon Red och Green sålt i 1 miljon exemplar.

I svallvågorna av dessa spels enastående succé, sändes det första avsnittet av den tecknade Pokémon-serien i Japan den 1 april 1997. I juli 1998 lanserades den första Pokémon-filmen, "Mewtwo strikes back", och försäljningen världen över översteg 36 miljoner dollar. Det här medförde omedelbart att en affär, helt tillägnad Pokémon, öppnades i centrala Tokyo. I september 1998 introducerades Pokémon i Amerika, tillsammans med den tecknade serien. Sju år senare öppnades ett Pokémon-nöjesfält för första gången i Nagoya, som del av Expo 2005 i Aichi-prefekturen. Mellan

öppnandet i mars till september samma år, hade det kommit över 4,1 miljoner besökare till nöjesfältet! POKÉPARK återvänder från och med juni 2006; den här gången kommer dock de tursamma värdarna och Pokémon-fansen finnas i Taipei, Taiwan.

I september 1999 fick européerna sitt första smakprov av Pokémon med den tecknade tv-serien, som hängde med lanseringen av Game Boy-spelen Pokémon Red och Pokémon Blue. I slutet av 1999 stod det klart att ingenting kunde stoppa Pokémon från att bli ett globalt fenomen.

Förutom tv-spelen är en av de mest populära Pokémon-produkterna Pokémon Trading Card Game (TCG). TCG lanserades parallellt med varumärket i Europa och har drivits på av organiserade spelprogram i över 30 länder, och till dags dato har det sålts 14 miljarder kort. Idag distribueras TCG i 22 länder runtom Europa med lokala serier och nationella mästerskap. Årets höjdpunkt i TCG-sammanhang är världsmästerskapen i Pokémon TCG, som i augusti i år äger rum i Anaheim, Kalifornien.

Till firandet av att Pokémon fyller tio år, så



kommer speciella Pokémon-evenemang hållas runt om Europa, och det börjar med att fansen får rösta fram sin favorit-Pokémon. The Pokémon Company kommer också lansera ett helt nytt Trading Figure Game. Den här Pokémon-produkten är skapad av Kaiyodo, och det första Trading Figure Game från Pokémon. Den kommer göra sin europeiska debut sommaren 2006, och det är först i hela världen!

2003 lanserade Nintendo ett par enormt framgångsrika spel i form av Pokémon Ruby och Pokémon Sapphire till Game Boy Advance. Dessa spel blev omedelbara succéer och har sedan de lanserades sålts i hjälpaväckande 15 miljoner exemplar i hela världen. I oktober 2004 kom Pokémon FireRed och Pokémon LeafGreen till samma konsol, och sålde hela 250 000 exemplar i Europa på bara två dagar! Total försäljning världen över av dessa två spel har överstigit 9 miljoner (räknat till och med december 2005). Pokémon Dash, ett Pokémon-inspirerat racingspel, lanserades samtidigt som Nintendo DS 2005.

Den senaste succén i Pokémon-världen tillhör Pokémon Emerald. Den lanserades i oktober

2005 till Game Boy Advance och sålde 1,2 miljoner exemplar i Europa och nästan 5 miljoner exemplar världen över innan årets slut. En månad efter Pokémon Emerald lanserades Pokémon XD: Gale of Darkness till Nintendo GameCube.

Det globala varumärket Pokémon uppskattas vara värt ungefär 25 miljarder dollar. Bara i Japan uppskattades det att det såldes Pokémon-varor för 4 miljarder dollar de första 18 månaderna. I Europa har nästan 35 miljoner Pokémon-spel sålts sedan debuten här för sex och ett halvt år sedan.

I år, då Pokémon fyller tio år, kan Pokémon-fans glädja sig åt att det kommer lanseras helt nya och spännande äventyr. Den 5 maj 2006 lanseras Pokémon Link! till Nintendo DS i Europa, ett nytt Pokémon-spel med pusseltema som kombinerar allt klurigt tänkande i pusselspel med den levande Pokémon-världen.

Artikel av Nintendo of Europe, översatt av Kai Weinefelt

Pokémon-spel utgivna i Sverige

1999

Pokémon Red Version (Game Boy)
Pokémon Blue Version (Game Boy)

2000

Pokémon Stadium (Nintendo 64)
Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition (Game Boy)
Pokémon Snap (Nintendo 64)
Pokémon Pinball (Game Boy Color)
Pokémon Trading Card Game (Game Boy Color)

2001

Pokémon Puzzle League (Nintendo 64)
Pokémon Gold Version (Game Boy Color)
Pokémon Silver Version (Game Boy Color)
Pokémon Puzzle Challenge (Game Boy Color)
Pokémon Stadium 2 (Nintendo 64)
Pokémon Crystal Version (Game Boy Color)

2002

Pokémon Party Mini (Pokémon Mini)
Pokémon Pinball Mini (Pokémon Mini)
Pokémon Puzzle Collection (Pokémon Mini)
Pokémon Zany Cards (Pokémon Mini)

2003

Pokémon Ruby Version (Game Boy Advance)
Pokémon Sapphire Version (Game Boy Advance)
Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire (Game Boy Advance)

2004

Pokémon Channel (Nintendo GameCube)
Pokémon Colosseum (Nintendo GameCube)
Pokémon Box: Ruby & Sapphire (Nintendo GameCube)
Pokémon FireRed Version (Game Boy Advance)
Pokémon LeafGreen Version (Game Boy Advance)

2005

Pokémon Dash (Nintendo DS)
Pokémon Emerald Version (Game Boy Advance)
Pokémon XD: Gale of Darkness (Nintendo GameCube)

2006

Pokémon Link! (Nintendo DS)



Ossu! Tatakae! Ouendan

Manliga cheerleaders

Yosuke Fujiki berättar: Jag var en manlig cheerleader innan jag började på universitetet. På japanska kallas vi som sysslar med det Ouendan. Jag började därför att mina kompisar övertalade mig då de tyckte att jag skulle passa perfekt som det. På den tiden hade jag lite mer muskler än nu så jag fick ibland sätta på mig ett höftskynke med leopardmönster och en överdel i samma stil, trots att den traditionella dräkten är helt annorlunda: en svart överrock eller skoluniform (och ibland med ett pannband). Jag skämdes lite ibland men det var roligt också. Våra tre favoritfraser var:

- 1) Furee, furee! (Kom igen, kom igen!)
- 2) Ganbare, ganbare! (Gör ert bästa! / Kämpa, kämpa!)
- 3) Makeru na, makeru na! (Förlora inte, förlora inte!)

Spelguruset vet oftast en hel del om japanska spel och vad som är japanskt. De har varvat Final Fantasy III till SNES, vilket de importerade tillsammans med Dragon Warrior till GBC, och kan varje karaktärs specialare i Super Street Fighter II. De har fiskat tillsammans med Link i Ocarina of Time och kastat Bowser all världens väg i Super Mario 64. De tror att det är japanskt och vi andra tror också att det är japanskt. Och det ska sägas att det faktiskt är sant till viss del, men det är bara det yttersta lagret av den japanska spelkulturen som avslöjas för oss i väst: det kommersiellt japanska. Vad som döljer sig därbakom är delvis fascinerande och delvis skrämmande. Fascinerande då många titlar skiljer sig så markant från de spel som vi är vana vid; skrämmande då en del titlar som jag har sett i spelhyllorna faktiskt är på gränsen till riktigt sjuka...



TYCKA VAD MAN vill om detta, men utbudet är det i alla fall inget fel på. I Japan finns det mängder med spel som aldrig når oss i väst. Brädspele av olika slag, dejtingsimulatorer, lokförartitlar och knepiga äventyr är bara en del av den stora floran som vi inte ser röken av. Bland dessa kan vi också hitta Ossu! Tatakae! Ouendan som är ett musikspel med någonting så ovanligt som manliga cheerleaders. Det vill säga, det är ovanligt för oss i väst medan det i Japan är vardagsmat. I det dock något udda spelet så behöver människor i olika kniviga situationer desperat hjälp, och vem ropar de då på om inte Ouendan, den manliga oövervinnerliga hejarklacken? Ja, polis skulle man kanske kunna tycka, men inte i det här fallet. Efter att Ouendan rycker ut så börjar imponerande underhållande musikslingar att spela ur Nintendo DS-högtalarna och det är då dags att aktivt bidra med en hjälpande hand. På pekskärmen dyker små runda cirklar upp där man i takt med musiken ska trycka med pennan. Ibland behöver man också dra pennan mellan ett par av cirkelarna och stundtals dyker det upp en skiva på skärmen, varvid det gäller att febrilt snurra skivan genom att rita snabba cirklar med pennan.

Låter det invecklat? Det är det som tur är inte och man förstår kvickt hur det hela går till. Männerna står samtidigt och hojtar och stöjar för fullt på den nedre skärmen medan snygga anime-

sekvenser på den övre skärmen i kompakta men tydliga drag berättar handlingen. Själva spelet är riktigt roligt och musikurvalet är varierande och passande japanskt, med en del oförglömliga låtar som balladen Over the Distance där en avlidne kille får chansen att stiga ned till jorden för att be om ursäkt och återförenas med sin älskade.

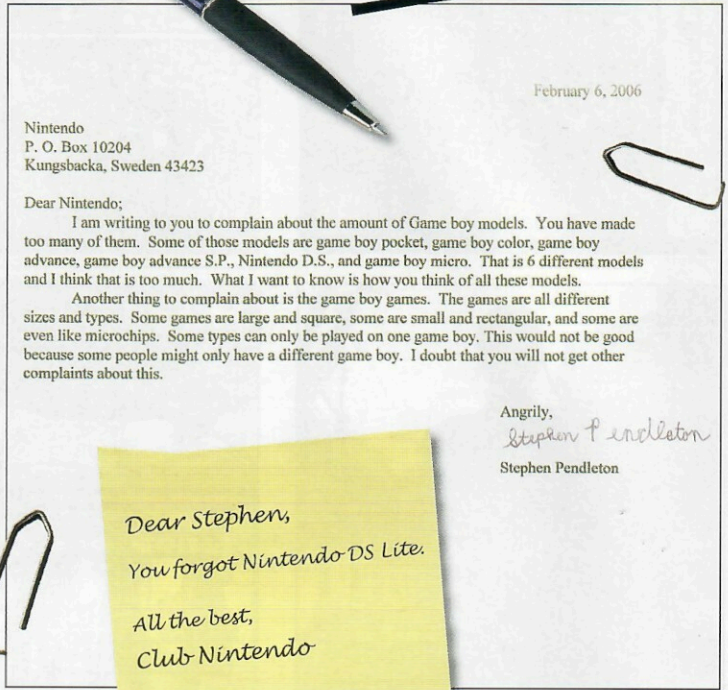
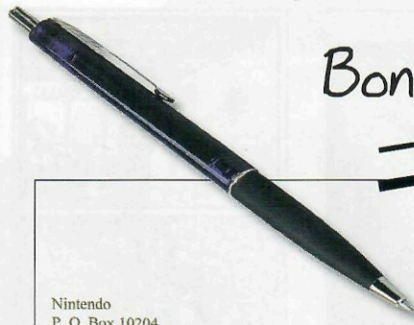
Ossu! Tatakae! Ouendan passar både tondöva och musikunderbarn tack vare ett flertal svårighetsgrader, varav ett par behöver läsas upp. För varje nivå får du följa nya cheerleaders på i stort sett samma räddningsuppdrag, men den sista svårighetsgraden bjuder på en lite speciell överraskning. Att ta sig dit kräver emellertid både stor skicklighet och en del tid, och är du en person som bara måste klara av allt i ett spel så har du ditt på det torra under förmodligen flera år framöver, ty den sista banan i spelet kräver i det närmaste övermänniska förmågor.

Språkbarriärerna i spelet är små och är du inte insatt i det japanska språket så spelar det ingen roll. Det är bara att sätta i din DS, trycka på powerknappen och sedan njuta för fullt av musiken och animesekvenserna. Jag vet att jag gör det, och det planerar jag att återgå till så snart som den sista tangentbordsknappen är nedtryckt. Ja, det var nu det.



Paus är skapad och tecknad av Stef Gaines.

Bonus: Arg post



NINTENDO DS™

16+

www.pegi.info

CLOSER TO THE HORROR



RESIDENT EVIL™ Deadly Silence © CAPCOM CO., LTD. 1996, 2006 ALL RIGHTS RESERVED.



CAPCOM®

RESIDENT EVIL™
Deadly Silence

Survive the terror of Resident Evil's bloody beginnings! The DS stylus and dual screen are your deadly weapons as the door to a zombie-infested mansion slams shut behind you. Tougher puzzles. Smarter zombies. Deadlier traps. Only on Nintendo DS.

WWW.NINTENDO.SE

TOUCH ME!



317799

Helsing Johan

Kyrkbyvägen 4

780 41 GAGNEF Trans 78-79

B

SVERIGE



PORTO BETALT

BERGSALA AB • BOX 10204 • 434 23 KUNGSBACKA



Nintendo.se