

Wii WILL ROCK YOU

club Nintendo®

magazine

VOLYM 39 (JUNI/JULI 2006)



playing
=
believing



Nintendo®

this must be heaven

www.nintendo.se • www.nintendo.no • www.nintendo.dk



NINTENDO DS™ lite

The new Nintendo DS lite. Created for your gaming pleasure.

New Super Mario Bros. © 2005 - 2006 NINTENDO. TM, © and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Big Brain Academy © 2005 - 2006 NINTENDO. TM, © and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Dr. Kawashima's Brain Training: How Old is Your Brain? © 2005 - 2006 NINTENDO. © 2006 NIKOLAI Co., LTD. TM, © and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Nintendo Dalmation © 2006 NINTENDO. TM, © and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Nintendo Dalmation © 2006 NINTENDO. DEVELOPED BY NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY CORP. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, © AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO.

GLÄDJEMASKINEN

Om det fanns en maskin som kunde mäta ren glädje så skulle den ha gett ovanligt högt utslag i en mässhall i Los Angeles under tre dagar i mitten av maj. Och om maskinen kunde mäta exakt varifrån glädjen kom så skulle alla pilar ha pekat mot en särskild avdelning i Nintendos monter, där något som kallades Wii kunde provspelas för första gången.

Var man på plats behövdes det ingen maskin som mätte glädjen, för den kunde man i stort sett ta på själv. Alla människor som var i närheten av en Wii var på något sätt väldigt glada. De skrattade när de såg andra spela Wii, de log när de själva spelade Wii och Wii var det enda de pratade om när de gick därifrån.

Det var väl ungefär som att vara i paradiset, fast med blinkande neonljus istället för klar himmel, och ljusblå heltäckningsmatta istället för grönt gräs.

Alla som höll den lilla Wii-fjärrkontrollen i handen fick en ny syn på tv-spelens framtid. Många förutspådde Wii till Nintendos största spelmaskin någonsin. Vissa pratade om en ny storhetstid. Några var helt säkra på att Wii kommer ta över hela världen. Se mig som en i den sistnämnda kategorin.



KIM WIINEFELT, CLUB NINTENDO CREW

INNEHÅLL

REPRIS

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

SPECIAL

- 06-07 Nintendo DS Lite
- 16-32 E3-mässan

NINTENDO DS-RECENSIONER

- 08-09 New Super Mario Bros.
- 10-11 Dr Kawashima's Brain Training
- 12-13 Electroplankton

GAME BOY ADVANCE-RECENSIONER

- 14-15 Final Fantasy IV Advance

ANNONSER

- 02 Bergsala
- 35 Jetix

Wii:

Ansvarig utgivare
Owii Bergsten

Redaktör
Kim Wiinefelt

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

Art Director
Carolina Enberg

AD-assistent
Rikard Jespersen

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.

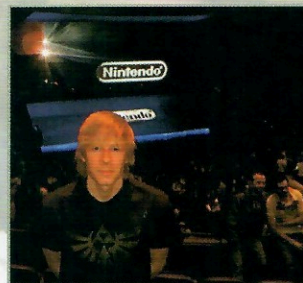
Postadress:
Club Nintendo
Box 10256
434 23 Kungsbacka

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



KIM

Jag kommer aldrig glömma när jag provade Wii för första gången. Jag och brorsan hade smittit i tidigare på E3-mässan och letade oss fram till ett demorum med massor av Wii-maskiner och nästan tomt på människor. Det var som att upptäcka tv-spel på nytt, fast

genom att styra händelserna på tv-skärmen direkt med händerna istället för genom en handkontroll.

BÄSTA MINNE FRÅN E3-MÄSSAN: Min första Wii-upplevelse – då jag lekte mig igenom minispelen i WarioWare: Smooth Moves.



KAI

Efter att ha blivit grymt besviken på presskonferensen så blev jag betydligt gladare när jag själv fick hålla i en Wii Remote. Interaktionen mellan spel och hand måste upplevas för att förstås. Första mässdagen nådde sin kulmen då filmen på Super Smash Bros. Brawl lades ut på nätet. Tårarna strömmade när jag fick se att uppföljaren till mitt absoluta favoritspel genom tiderna var i full gång.

BÄSTA MINNE FRÅN E3-MÄSSAN: Bäst var Wii Sports-spelen, och framförallt tennispelet eftersom jag spöade Kim så hårt att han ville prova att byta kontroll med mig!



Revolution är riktningen, Wii är svaret

"Revolution" har alltid bara varit projektnamnet på Nintendos nya spelmaskin. Den 27 april blev Revolution officiellt Wii. Så här förklarar Nintendo hur namnet Wii kom till:

Vi introducerar... Wii.

Som i "we" (engelska för "vi")

Medan projektnamnet "Revolution" uttryckte vår riktning, representerar Wii svaret.

Wii kommer att rasera den där väggen som skiljer tv-spelare från alla andra.

Wii kommer att flytta människor närmare deras spel... och varandra. Men du undrar förmodligen: vad betyder namnet?

Wii låter som "we", vilket understryker att den här konsolen är för alla.

Wii kan enkelt bli ihågkommet av människor över hela världen, oavsett vilket språk de pratar. Ingen förväxling. Ingen förkortning behövs. Bara Wii.

Wii har en utmärkande "ii"-stavning som symboliserar både de unika kontrollerna och bilden av människor som samlats för att spela.

Och Wii, som ett namn och en konsol, för med sig något revolutionerande till tv-spelsvärlden som skiljer det från mängden.

Så det är Wii. Men nu behöver Nintendo dig.

För det handlar egentligen inte om dig eller mig.

Det handlar om Wii.

Och tillsammans, kommer Wii att ändra allt.



Förhandsprat om Wii

Några intressanta ord från Nintendo i Amerika: Wii kommer inte att kosta över 250 dollar i USA. Man räknar med att skeppa sex miljoner Wii-maskiner och 17 miljoner Wii-spel till spelbutikerna från och med lanseringen under fjärde kvartalet i år och fram till den 31 mars 2007.

Reggie klättrar

Nintendo of Americas Reginald Fils-Aime har blivit lite av en kultfigur hos Nintendo, bland annat tack vare hans legendariska citat på Nintendos E3-presentation 2004, där hans första ord var:

"My name is Reggie, I'm about kicking ass, I'm about taking names, and we're about making games."

Sedan slutet av maj i år har han dessutom tagit över självaste presidentposten på Nintendo of America. Den tidigare VD:n på NOA, Tatsumi Kimishima, är numera styrelseordförande i företaget.



Nintendogs får dalmatiner

Den 16 juni får Nintendogs en ny kull med valpar, och den här gången är det dalmatiner i Nintendo DS-spelet Nintendogs: Dalmatian & Friends.

Har du spelat något av de tre första Nintendogs-spelen ordentligt vet du att dalmatinerna faktiskt finns med i de spelen också (de går att få tag i om man samlar tillräckligt många föremål), men i den här versionen går de att köpa i spelet från början. I övrigt är det ingenting som skiljer den här dalmatinversionen från de tidigare spelen, så Dalmatian & Friends är egentligen bara för dig som inte har upplevt ett Nintendogs-spel tidigare.

Sverigepremiär 2006-06-22



Ljusare, Lättare, Läckrare

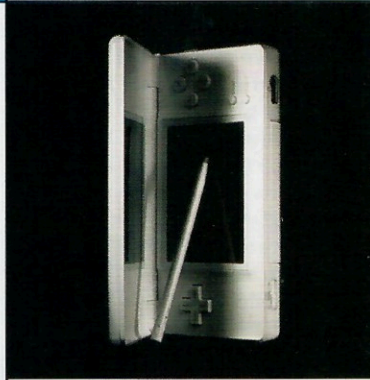
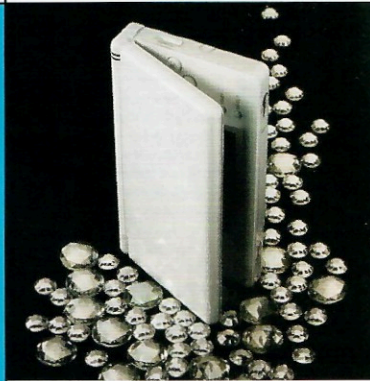
Sverige får Nintendo DS Lite en dag tidigare än övriga Europa – här sker lanseringen den 22/6 istället för den 23/6, tack vare midsommarafton

NINTENDO DS™ Lite



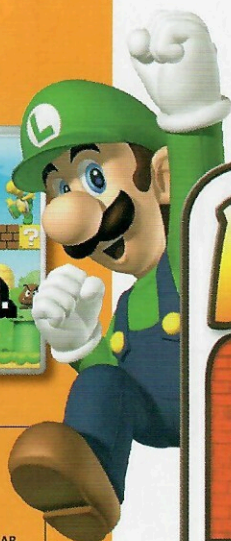
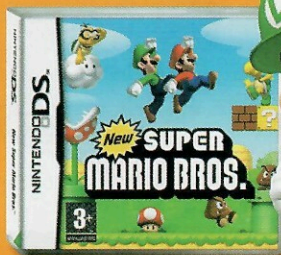
Därför ska du uppgradera ditt Nintendo DS till Nintendo DS Lite:

- Skärmarna är MYCKET ljusare
- Den är över 20 % lättare än originalet
- Storleken är knappt två tredjedelar av originalet
- Större och skönare stylus
- Klart längre batterilivslängd med samma ljusstyrka som originalet
- Batteriet tar en timme kortare att ladda
- Snyggare design



	NINTENDO DS™ Lite	NINTENDO DS™
Mått (i stängt läge)	bredd: 133,0 x längd: 73,9 x höjd: 21,5 mm	bredd: 148,7 x längd: 84,7 x höjd: 28,9 mm
Vikt (inklusive det inbyggda batteriet och stylusen)	218 g (cirka)	275 g (cirka)
Storleken på stylusen	längd: cirka 87,5 mm diameter: cirka 4,9 mm	längd: cirka 75,0 mm diameter: cirka 4,0 mm
Övre skärmen	3 tum (på diagonalen), transparent reflekterande TFT färg-LCD Bakgrundsbelyst – ljusstyrka i 4 nivåer	3 tum (på diagonalen), halvtransparent reflekterande TFT färg-LCD Bakgrundsbelyst
Pekskärmen	3 tum (på diagonalen), transparent reflekterande TFT färg-LCD Bakgrundsbelyst – ljusstyrka i 4 nivåer	3 tum (på diagonalen), halvtransparent reflekterande TFT färg-LCD Bakgrundsbelyst
Kraftkälla och batteri	Uppladdningsbart litium-jon-batteri Strömsparande "sleep mode" AC-adapter Speltid per uppladdning: Minimal ljusstyrka: 15–19 timmar Låg ljusstyrka: 10–15 timmar Hög ljusstyrka: 7–11 timmar Maximal ljusstyrka: 5–8 timmar (tiden kan variera beroende på mjukvaran) Uppladdningstid: cirka 3 timmar	Uppladdningsbart litium-jon-batteri Strömsparande "sleep mode" AC-adapter Speltid per uppladdning: 6–10 timmar (tiden kan variera beroende på mjukvaran) Uppladdningstid: cirka 4 timmar

Självklart spelar Nintendo DS Lite alla Nintendo DS- och Game Boy Advance-spel. I Europa kommer Nintendo DS Lite till en början i två färger: vit och svart.



NEW SUPER MARIO BROS.®

FAKTA

Titel: New Super Mario Bros.
 Spelsystem: Nintendo DS
 Speltyp: Action
 Utvecklare: Nintendo
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgräns: Från 3 år
 Antal spelare: 1-4
 Kompatibla tillbehör: Inga
 Officiell webbplats:
 mario.nintendo.com (USA)
 Sverigepremiär: 30 juni 2006

RECENSION



KIM WEINEFELT

Det är klart att jag har omöjligt höga förväntningar på det här spelet. Super Mario Bros. var världens bästa spel för 20 år sedan och då vill jag att New Super Mario Bros. ska vara världens bästa spel nu. Men det går inte att uppfinna hjulet två gånger, så även om New Super Mario Bros. är ett mycket roligt spel så är det inte världens bästa spel. Så är det. Men det finns inga andra spel av den här typen som ens kan försöka spela i samma division som New Super Mario Bros. just nu. **Det här är hundra procent ren plattformsglädje som bara ett av jordens alla spelföretag kan programmera fram.** Även om det går extra snabbt att rädda prinsessan den här gången så är den verkliga höjdpunkten att försöka leta upp alla nya banor och hemligheter, och tro mig när jag skriver att det finns många sådana. New Super Mario Bros. är ett självklart spelköp, se till att det går varmt i din nya Nintendo DS Lite nu i sommar.

NYA KRAFTER

Nästan alla vet vad en svamp, blomma och stjärna gör i Marios värld. Men i New Super Mario Bros. får Mario även hjälp av nya saker som ger honom nya krafter.

Tiden går snabbt även i spelens värld, och det har passerat över 20 år sedan det första Super Mario Bros.-spelet tog över världen. Men nu är det nya tider, och tid för ett helt nytt Super Mario Bros.!

Nya världar!

Nytt spel, ny kidnappning! Prinsessan av svampriket måste räddas från Bowser och hans kumpaner, och självklart finns det bara en person som kan göra det – Mario. Framför sig har Mr. Nintendo hela 80 banor, uppdelade över åtta världar. Han behöver i och för sig inte klara alla banor för att klara spelet, faktum är att han kan komma till slutet utan att ens ha besökt alla världar.

Du kommer att känna igen stuket på banorna och världarna i spelet, även om alla är helt nysgjorda. Precis som på den gamla goda tiden är de sprängfyllda med gömda godsaker och hemligheter överallt – från osynliga block till rör som flyttar Mario till andra världar. Här finns svampar, Goombas, Koopas och mynt som kan bytas in mot extraliv om man lyckas samla 100 stycken. Allt klassiskt Mario, helt enkelt.

Sedan finns det andra saker man känner igen, fast som har fått en ny "touch". Mario samlar till exempel röda mynt i det här spelet också, fast nu måste han göra det innan tiden tar slut för att bli belönad. Och när han hoppar ner i ett rör flyttas han till den nedre skärmen på Nintendo DS. Varje bana innehåller dessutom tre stjärnmynt, som är listigt utplacerade på ställen som är svåra att nå. Ju fler sådana här mynt Mario plockar åt sig desto fler banor kan han besöka.



Mega-svamp

Den här svampen gör inte bara Mario stor, utan enorm! Nu kan han krossa allt i sin väg, och ju fler saker Mario förstör desto fler extraliv får han.

Mini-svamp

Efter att ha tuggat i sig en sådan här svamp blir Mario pytteliten och kan inte ens mosa en Goomba med ett vanligt hopp. Å andra sidan kan han komma in i väldigt trånga utrymmen och springa över vatten.

Koopa-skal

När Mario tar det här blå skalet får han samma krafter som en Koopa, och kan glida fram över marken och knocka ut fiender inifrån sitt skal. Plus att det blir lättare för honom att simma under vattnet.

Nya flerspelarlägen!

Det finns två nya flerspelarlägen i New Super Mario Bros.

I Mario vs Luigi gäller det att samla fler stjärnor än sin motståndare. Alla tricks är tillåtna för att stjäla stjärnor från varandra (prova till exempel att ta en Mega-svamp och stampa på din bror, som just fått i sig en Mini-svamp...).

Här hittar man även 20 minispel som drar nytta av pekskärmen. Det är ungefär samma minispel som var med i Super Mario 64 DS, men nu går de att spela för upp till fyra personer!



Svamp

Ok, vi kör väl igenom de klassiska föremålen också, för ny-tillkomna spelare. Svampen gör Mario till Super Mario – nu kan han slå sönder block och tåla att fienderna träffar honom utan att han tappar ett liv.



Eldblomma

Med en eldblomma kan Mario kasta eldklot, vilket är ett väldigt bra sätt att slå ut fiender från säkert avstånd.



Stjärna

Med stjärnan blir Mario osårbar och kan springa igenom fienderna utan att ta skada. Synd att den räcker så kort tid.

Text: Kim Weinefelt

BETYG

8 **GRAFIK** Man tror nästan inte att det här är ett 2D-spel, med alla snygga 3D-figurer som springer runt på skärmen. Det är inte det mest avancerade vi sett på Nintendo DS, men ändå mycket snyggt.

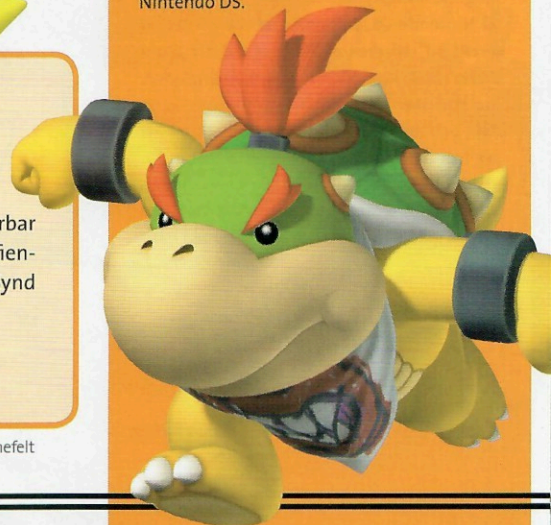
8 **LJUD** Öronen får höra förvånansvärt lite av de gamla klassiska låtarna och mycket mer av ny musik. Ljudeffekterna känner man igen, och de låter mycket bättre och klarare nu.

9 **SPELKONTROLL** Lite långsammare än originalspellet, men samtidigt mer mångsidig. Förutom de gamla rörelserna kan Mario även trippelhoppa och vägghoppa, precis som i hans 3D-spel. Peksjärmen används knappt alls under äventyret.

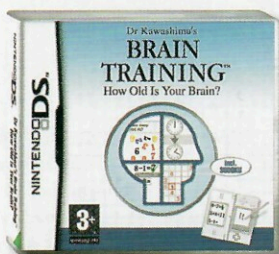
7 **UTMANING** Det här är ett spel som de flesta kan klara av om de bara ger det lite tid. För vana spelare är det väldigt lätt att spela igenom snabbt, så för dem ligger utmaningen i att försöka hitta vägarna till de hemliga banorna istället.

8 **SPELDESIGN** Nintendos mål har varit att anpassa banorna till alla slags spelare, och det funkar bra. Många roliga överraskningar väntar även för oss som har kört igenom de gamla spelen.

TOTALT Ett modernt Super Mario Bros. – både för oss som har spelat originalet och för er som inte har spelat alls innan Nintendo DS.



Dr Kawashima's Brain Training



FAKTA

Titel: Dr Kawashima's Brain Training:
How Old Is Your Brain?
Spelsystem: Nintendo DS
Speltyp: Hjärgymnastik
Utvecklare: Nintendo
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1-16
Kompatibla tillbehör: Inga
Officiell webbplats:
touchgenerations.com
Sverigepremiär: 9 juni 2006

KOMMENTARER

OWE BERGSTEN, CLUB NINTENDOS PAPPA:

Jag har spelat Dr Kawashima's Brain Training i drygt en månad. Ett riktigt kanonspel, som jag har svårt att tro att man kan tröttna på. Riktigt kul att det kommer nya uppgifter när man varit flitig och fått många stämplor (har 27 stycken). Jag försöker ta ett pass varje morgon, men när jag missar det tar jag ett på kvällen istället. *Dessutom tror jag det är riktigt nyttigt för dom få hjärnceller man begåvats med* – det riktigt känns hur det knakar i huvudet när man löser uppgifterna. Ett måste till DS. Min hjärnålder i spelet är för närvarande 41, men jag jobbar mig neråt.

KIM WEINEFELT:

Eftersom Dr Kawashima's Brain Training inte är något riktigt spel har jag valt att inte betygsätta det, utan bara berätta vad jag tycker om det. Visserligen kan det verka som att det här inte är roligare än en vanlig mattelektion i skolan, men av någon anledning blir allt mycket skojigare när det görs på Nintendo DS. *Det är kul att skriva svaret direkt på skärmen och det är kul att prata direkt till Dr Kawashima genom mikrofonen.* Jag försöker ta ett hjärngympapass varje dag, och det beror faktiskt inte bara på att jag tror att det är bra för hjärnan, utan för att det helt enkelt är roligt. Dr Kawashima's Brain Training är något som hela familjen kan ha glädje och nytta av. Till och med mor-mor!

Det här är långt ifrån ett vanligt spel som vi brukar presentera i Club Nintendo Magazine. Dr Kawashima's Brain Training är egentligen inget spel, utan snarare ett program till Nintendo DS som innehåller en rad olika övningar som ska hjälpa till att hålla din hjärna i trim och förhoppningsvis även göra den snabbare (även om det så klart inte finns några garantier för det).

Alltihop är uppbyggt på ett kul och lättsamt sätt som de flesta kan förstå, även de som inte har använt Nintendo DS tidigare. Är det för övrigt något "spel" som kan få dina föräldrar, eller till och med mor- och farföräldrar, att börja använda Nintendo DS, så är det Dr Kawashima's Brain Training. Prova!

vad åt du till lunch i förrgår?

...

Om du inte minns det, är det kanske dags att börja träna din hjärna med Dr Kawashima's Brain Training.

Skriv eller säg dina svar

När du använder Dr Kawashima's Brain Training håller du ditt Nintendo DS på sidan, som en bok. Tack vare Nintendo DS pekskärm och inbyggda mikrofon går det väldigt enkelt att kommunicera med Dr Kawashima. Du skriver helt enkelt dina svar direkt på pekskärmen med pekpenan i vissa uppgifter, och i andra säger du bara svaret rätt ut, så uppfattar spelet det.

Så här tränar du hjärnan

Här är några exempel på övningarna i Dr Kawashima's Brain Training. Den inbyggda kalendern i spelet håller reda på hur din hjärna "utvecklas" och ger dig stämplat för varje dag du har klarat en uppgift.

8-7=1 ✓
3+8=11

Lös tal

Lös talen som du ser på skärmen till vänster genom att skriva svaret på den högra skärmen (skriver du fel kan du sätta ut svaret och prova igen). Försök att lösa alla tal så snabbt du kan.

5-1
Herman Melville: Moby Dick
money in my purse, and nothing particular to interest me on
I thought
Next
Low to High
Numbers will appear briefly on the left screen.
Memorise the numbers.
1 5
4 9
Back More

Läsövning

Läs texten på skärmen högt, eller tyst för dig själv. Tiden det tar för dig att läsa hela texten noteras av spelet. Tänk på att texten i spelet är på engelska och inte svenska.

Kom ihåg siffror

På den vänstra skärmen dyker några siffror upp i kvadraterna, fast bara under en kort tid. Därefter ska du peka på kvadraterna i ordning, från platsen där den lägsta siffran var och upp till den högsta.

Räkna stavelser

Läs meningens på skärmen och räkna hur många stavelser den innehåller. Skriv svaret på den högra skärmen när du har listat ut det.

Räkna människor

Ett antal människor går in och ut ur huset under en viss tid. Håll hela tiden koll på hur många som befinner sig inuti huset och skriv sedan svaret på skärmen.

Mer matematik

Addera eller subtrahera först talen i den översta delen av triangeln. Därefter adderar eller subtraherar du svaren med varandra för att få det slutgiltiga svaret, som du skriver på skärmen.

Tidsskillnad

Fundera ut vilken tidsskillnad det är mellan de båda klockorna och skriv sedan ner den i timmar och minuter. Gör det på en så bra tid som möjligt!

Dra linjer

Dra linjer mellan de rätta cirklarna så snabbt du kan. Stressa inte så mycket att precisionen blir lidande.

Ordmemory

Du får se massor av ord under en begränsad tid. Försök att minnas så många ord du kan innan de försvinner och skriv sedan ner alla du kommer ihåg på skärmen.

Räkna siffror

På skärmen ser du siffror i olika färger. Svara på frågan du får om siffrorna så snabbt som möjligt.

Färgade ord

Ditt jobb här är att säga vilken färg du ser, inte vilken färg som står skriven i ordet. Det är svårare än vad det låter som, speciellt när det gäller att göra det så snabbt det bara går.

Tävla med kompisarna och familjen: vem är bäst på matte?

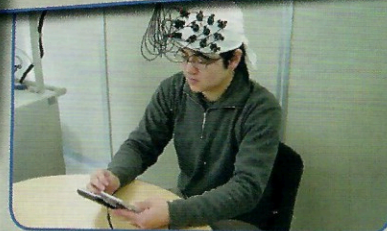
16 personer kan tävla om vem som snabbast kan lösa 30 matematiska tal. Alla deltagare måste ha ett eget Nintendo DS, men det räcker att en person har spelet, så kan resten ladda över det till sina maskiner. Vem har den starkaste hjärnan?

Sudoku

Dr Kawashima's Brain Training innehåller även en mängd olika sudoku-pussel, som fungerar otroligt smidigt på Nintendo DS. Du skriver bara siffran i den ruta du vill, och kan även göra egna anteckningar vid kanten. Det finns över 100 olika pussel och tre svårighetsgrader att välja mellan; vet du inte hur sudoku fungerar så kan du lära dig det i spelet.

Vilken ålder har din hjärna?

När du har gjort uppgifterna i spelet får du veta vilken "Brain Age" du har. 20 år är det absolut bästa resultatet du kan få, då är hjärnan på topp. Ju äldre resultat du får efter det, desto slöare och "äldre" är hjärnan. Självklart visar inte den här åldern exakt hur gammal din hjärna är i teorin, men det är en måttstock på hur snabbt och effektivt du löser uppgifterna.



Hjärtrend i Japan

I Japan har det blivit en trend med spel som tränar hjärnan, och det var just det här DS-spelet som satte igång det hela. Spelen i den här serien har sålt över fem miljoner exemplar bara i Japan, vilket endast ett fåtal tidigare titlar har klarat av. Spelet har gjort att många äldre människor har börjat spela Nintendo DS, även pensionärer faktiskt. Faktum är att vissa sjukhus i Japan har börjat rekommendera det här spelet till patienter som behöver stimulera hjärnan mer!



Några kul/bra saker att veta om hjärnan:

- Den bästa tiden att träna hjärnan är på morgonen, då är den som mest aktiv
- Din hjärna består av ungefär 80 % vatten
- Alkohol slöar ner hjärnaktiviteten och kan påverka minnet
- Koffein stimulerar det centrala nervsystemet och kan göra hjärnan mer alert, men det kan också framkalla huvudvärk och nervositet

Text: Kim Weinefelt

* Är du vänsterhänt kan du ställa in det i spelet, då får du pekskärmen på vänster sida.



**F
A
K
T
A**

Titel: Electroplankton
Spelsystem: Nintendo DS
Speltyp: Musik
Utvecklare: Nintendo
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1
Kompatibla tillbehör: Inga
Officiell webbplats:
electroplankton.nintendods.com
(USA)
Sverigepremiär: 7 juli 2006

RECENSION

7 KIM WEINEFELT
Det här är ännu ett Nintendo DS-spel som har fått mig att fundera på att göra om hela vår betygsskala. Att sätta betyg i kategorierna ljud och spelkontroll för ett sådant här konstigt spel är ingen lätt uppgift, kan jag tala om... Hur som helst, **Electroplankton är något för kreativa människor som gillar musik.** Det är väldigt kul att testa Electroplankton den första gången, men har man inte den där viljan att skapa, prova sig fram och experimentera så finns risken att man tröttnar rätt snabbt. Electroplankton har gett mig en ny och fräsch DS-upplevelse, men det kommer inte att sitta i mitt DS lika länge som Advance Wars: Dual Strike eller Animal Crossing: Wild World har gjort. Fast det är ändå kul att plocka fram och leka med lite då och då.



"Om jag pratar med personer som älskar musik skulle jag säga att Electroplankton är den interaktiva musikens framtid. [Och till dem som inte är intresserade av musik beskriver jag det som] en rolig sak och en ny upplevelse."

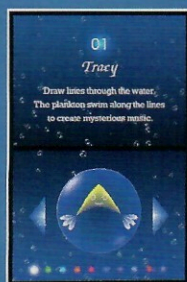
*– Toshio Iwai
Electroplanktons skapare*



ELECTROPLANKTON

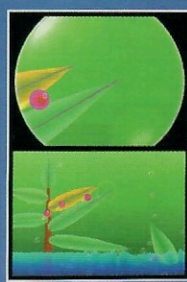
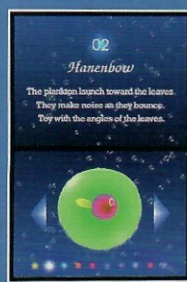
Har du någon gång funderat över hur musik och ljud egentligen ser ut? Svaret finns i den här annorlunda Nintendo DS-upplevelsen.

Electroplankton är absolut inget vanligt spel, och egentligen är det inte ett spel överhuvudtaget. Här finns inga banor, inga poäng och inga mål. Allt som existerar i Electroplankton-världen är musik och ljus. Genom att använda Nintendo DS touch screen och mikrofon kan du kommunicera med små plankton som ger ifrån sig ljud och ljus beroende på vad du gör med dem och deras omgivning. Electroplankton består av tio olika sätt att skapa musik på:



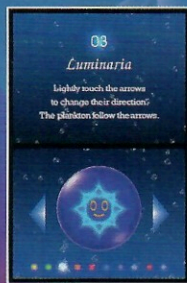
TRACY
"Dra linjer genom vattnet. Planktonet simmar längs linjerna och skapar mystisk musik."

Tracy rör sig i samma hastighet som du ritade linjerna och gör olika sorters musik beroende på hur du ritade dem. Rita cirklar, kvadrater och andra former och se hur de låter.



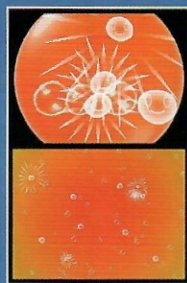
HANENBOW
"Planktonet hoppar mot löven. De gör ljud när de studsar. Lek med lövens vinkel."

Genom att flytta de sex lövens placering kan du få planktonet att studsa mot dess ytor och skapa ljud av olika typ och längd. Tryck på SELECT-knappen för att ändra lövens placering.



LUMINARIA
"Rör försiktigt på pilarna för att ändra deras riktning. Planktonet följer pilarna."

Du kan ha fyra plankton ute samtidigt, var och en rör sig i olika hastigheter. Om du trycker länge på en pil börjar den snurra och ger varje plankton en slumpmässig riktning/melodi när den passerar.



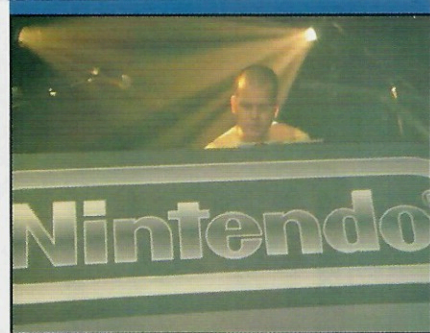
SUN-ANIMALCULE
"Använd stylusen till att placera plankton-ägg. Dessa plankton ger ifrån sig ljus och ljud när de växer."

Varje plankton du föder ger ifrån sig ett ljud under hela tiden det växer, ända fram tills det blir så stort att det dör bort. Ljudet är olika beroende på var på skärmen du placerar eller flyttar planktonet.

PLANKTON™

"Man tänker på linjer, mönster och att göra något visuellt och låta det tala tillbaka till dig genom ljud. Jag har aldrig tänkt på det sättet tidigare."

– David Hollands
Professionell DJ, New York



EN DJ OCH HANS ELECTROPLANKTON

David Hollands är en professionell DJ som bor i New York och reser jorden runt för att vända plattor på fester. David har provat Electroplankton och kallar det "ett interaktivt konst- och musikredskap" med "fantastiskt ljud och en rik ljudpalett".



REC-REC

"Dessa plankton livnär sig på ljud. Peta på dem för att ändra deras färger, och prata sedan när de blinkar."

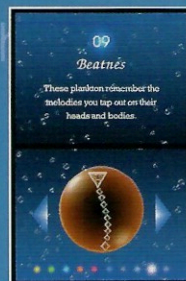
Här kan du spela in och samla dina egna ljud eller din egen röst i fyra olika plankton, eller stämmor. Sjung, prata, vissla, klappa händerna eller gör andra ljud som planktonet reagerar på.



LUMILOOP

"Dra din stylus runt kropparna på dessa plankton för att få dem att skina och ge ifrån sig underliga toner."

Ta tag i dessa fem olika plankton och snurra dem som en skiva för att få fram olika ljud. Prova olika hastigheter och ge dem mer fart när de stannar.



BEATNES

"Dessa plankton kommer ihåg melodierna du klappade ur deras huvuden och kroppar."

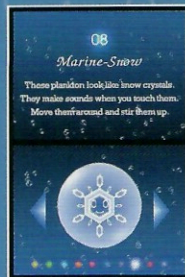
Lägg till olika sorters ljudeffekter till melodislingor genom att peta på detta plankton. Melodislingorna kommer bland annat från spel som Super Mario Bros. och Kid Icarus.



NANOCARP

"Klappa händerna nära mikrofonen för att få planktonet att ändra formation. De reagerar även på din röst."

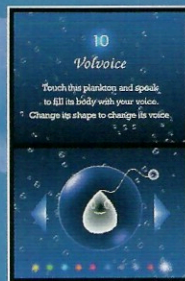
Rör vid ett plankton för att få det att ge ifrån sig ett ljud och sprida det vidare till andra plankton i närheten. Beroende på vad du gör för ljud så flyttar de på sig.



MARINE-SNOW

"Dessa plankton ser ut som snökrystaller. De skapar ljud när du rör dem. Flytta runt dem och rör om dem."

Varje plankton du pekar på byter plats med den senaste som du rörde och ger ifrån sig sitt speciella ljud. Tryck på SELECT för att få dem att byta formation och rör stylusen snabbt fram och tillbaka så hoppar de ur sina bestämda platser.



VOLVOICE

"Rör detta plankton och prata för att fylla dess kropp med din röst. Ändra dess skepnad för att ändra dess röst."

Detta plankton härmar vad du säger och när du ändrar dess form så ändrar det tonläget och säger det du sa på andra sätt.

Text: Kim Weinefelt

BETYG



GRAFIK

Fullspäckat med ljus och gälla färger – som ett disco under vattnet, ungefär. Den övre skärmen fungerar som ett förstöringsglas.



LJUD

Ljudet skapar du helt själv, så det blir vad du gör det till. Använd hörlurar så kommer du märka att det finns ett bra bas- och diskantregister.



SPELKONTROLL

Du styr alla plankton och deras omgivning med stylusen, och använder knapparna till att zooma och flytta förstöringsglaset mellan olika ställen.



UTMANING

Beror helt på om du fastnar för konceptet. Gillar du inte att skapa musik är det inte kul mer än en timme, i annat fall kan du hålla på hur länge som helst.



SPELDESIGN

Electroplankton har en fullständigt unik design som inte påminner om något annat spel. Det är du själv som skapar hela upplevelsen.

TOTALT

Provspeja innan du köper det, om det är möjligt. Antingen kommer du att tröttna snabbt eller så blir dessa plankton din nya hobby.





FAKTA

Titel: Final Fantasy IV Advance
Spelsystem: Game Boy Advance
Speltyp: RPG
Utvecklare: SquareEnix
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 7 år
Antal spelare: 1
Kompatibla tillbehör: Inga
Officiell webbplats:
ffiv.nintendo.com (USA)
Sverigepremiär: 2 juni 2006

RECENSIONER



EMELIE LAGER

Jag och en av mina kollegor på Club Nintendo har länge dividerat om vilket som är bäst av Final Fantasy IV och VI till Super NES – de enda spelen i serien som släpptes utanför Japan innan den berömda följetongen antrände den tredje dimensionen och plötsligen blev en självklar ledstjärna för sin genre över hela världen. Jag har alltid dyrkat den dystra underton av hi-tech som genomsyrar del sex, och de gånger som jag tidigare har kommit i kontakt med fyran, har det aldrig fått mig att känna av samma sorts övermäktiga magi som sexan fyllde mig med från början till slut när jag spelade det på min Super NES i mitten av 1990-talet. Ja, eftersom det var Final Fantasy VI som invigde mig i rollspelsgenren ordentligt, har dess menysystem och övriga upplägg alltid kvarstått som en undermedveten måttstock i min utvärdering av liknande spel. **Nu har jag dock insett att det faktiskt var Final Fantasy IV som lade grunden för ett flertal centrala inslag i sexans story och strids-system** – och när det nu har fått mig att både gråta och rysa så många gånger, kan jag inte längre förringa den där kollegans åsikter bara för att jag tycker att detta spel är lite för mycket "medeltidsfantasy" och för lite "industrirevolution" för min smak!

SquareEnix har sannerligen börjat inse hur mycket hela världen älskar Final Fantasy, och hur viktigt det är att föra hela dess historia vidare på ett så lättillgängligt sätt som möjligt! Den senaste i raden remakes av spelfamiljens förstfödda har underbart nog tillägnats en Super NES-legend som det idag är näst intill omöjligt att få tag i ett originalexemplar av – nämligen Final Fantasy IV.

Det är nog ingen överdrift att påstå att detta är den bästa versionen av Final Fantasy IV som någonsin har släppts. Förutom att det är mer grafiskt finslipat och rikt på extramaterial än någon annan återutgivning av titeln, låter det oss västerlänningar komma närmare det japanska Super NES-originalet än någonsin förr!

För det första är spelet baserat på den ursprungliga japanska "Hard Version" som Square uppenbarligen kände sig tvungna att byta ut mot en enklare variant när det blev dags för seriens första USA-release. För det andra har spelets alla texter nu fått en sprillans ny engelsk översättning, vilken lär stämma mycket bättre överens med det japanska ursprungsmanuset än den som använts i alla tidigare amerikanska och europeiska reproduktioner av äventyret.

FINAL FANTASY ADVANCE

Ytterligare några nämnvärda nyheter för denna bärbara version av Final Fantasy IV är att alla spelets karaktärer har begåvats med utökade personrelaterade göromål under storyns gång, samt varsin ny specialgrotta att hitta ett ultimatum vapen i – samtidigt som de nya praktiska funktionerna Active Time Battle och Quick Save gör såväl striderna som sparmöjligheterna långt mer effektiva än vanligt.

Om man anser den visuella upplevelsen vara något bristfällig när man spelar sådana här 2D-rollspel av den gamla skolan, är det naturligtvis bra om man istället kan ta till sig deras story mentalt, via gripande musik som talar för sig själv, häftiga karaktärer som Yoshitaka Amanos alltid lika drömlika skapelser, samt ett behagligt flöde av djupa och poetiska dialoger.

Huvudpersonen i Final Fantasy IV är en vilsen men stentuff skönhet vid namn Cecil. I spelets inledning är han en professionell mörkerriddare som inte kan låta bli att ifrågasätta såväl motiven bakom som utförandet av de kallblodiga arbetsuppgifter vilka han fått av sin kung under den senaste tiden. När detta slutligen resulterar i att han blir avskedad, kan han inte göra annat än att sluta sig till sin forne herres motståndare och ta upp en kamp som inte bara kommer att avslöja sanningen bakom världens stundande orättvisor, utan även sanningen om vem han själv är.

Mitt i dramat har Cecil's bästa vän Kain dessutom valt att gå över till de onda krafternas sida, samtidigt som hans hjärtas dam, Rosa,



I början av spelet är dess huvudperson, Cecil, ledare för ett gäng Dark Knights som kallar sig för The Red Dragons. De färdas över hela världen i ett mäktigt luftskepp, på uppdrag av en minst lika mäktig (och galen) kung.



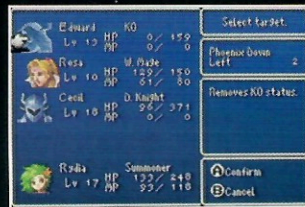
Hela äventyrets inledning är mycket turbulent. Här ser vi en liten fredlig by gå upp i rök, bara för att Cecil's kung ska få sin vilja igenom... Man kan undra vem det är som har fått denne för så välvillige regent att börja ta dessa hjärtlösa beslut...



Ett av de första monstren som Cecil och hans gode vän Kain måste slåss mot är denna vackra men illvilliga drake. Den ene firar iväg lite mörkerkrafter från sitt svärd, medan den andre planerar att utföra någon av de attacker som han kan använda.



En stor del av spelets story kretsar kring någonting så rollspeltypiskt som ett gäng magiska kristaller, vilka ligger utspridda i inte alltför välöverskådade behållningar runtom i världen.



En pausmeny i klarblå standardfärg. Här återupplivas en Cecil som har förlorat all sin HP i strid, med hjälp av det klassiska Final Fantasy-föremålet Phoenix Down.

FINAL FANTASY IV ADVANCE

lämnas ensam i hemlandet åt både oro, sjukdom och kidnappning... Innan vår hjälte kan göra någonting åt detta, måste han emellertid genomgå en helig, ödesbestämd ritual för att välja godheten framför ondskan en gång för alla, och ersätta alla sina "Dark Knight"-egenskaper med sådana som krävs för att han ska kunna kalla sig för "Paladin" och bära stridsredskap med prefixet "Light"...

Det dröjer faktiskt inte länge förrän spelet har huggit tag i ens känslor så ordentligt, och nostalgin har blandats upp med så mycket tidlös njutning, att man börjar förstå varför de gamla Super NES-versionerna av denna 90-talsklassiker säljs så oerhört dyrt på Internet-auktioner nu för tiden – och denna utgåva av Final Fantasy IV lever definitivt upp till allt det där som krävs för att väcka vårt intresse för remakes av tvådimensionella urtidsrollspel idag.

Text: Emelie Lager



Weee! En svävande motorfarkost som kan åka både på land och över vattendrag där det ligger breda sten- och korallrev strax under ytan!



Ännu ett välkänt Final Fantasy-begrepp: gigantiska landmaskar i vackra kulörer och med gapen proppfulla av tänder, vilka påminner starkt om ett visst ökenmonster i Star Wars...



Den fagre barden Edward spelar på sin harpa för att göra tillvaron mer komplicerad för ett gäng skelett som dragit in Edward, Rosa, Cecil och Rydia i ännu en hård fight.

BETYG



GRAFIK

Samma stilrena meny-layout som i Final Fantasy I&II Advance, snygga nyritade porträtt av spelkaraktärerna i pausmenyerna, samt ett resterande helhetsutseende som med rätta kan sägas vara en charmig, förenklad version av det i Final Fantasy VI. Estetisk magi i måttlig dos, alltså!



LJUD

Enormt maffig musik, med ovanligt hög volym för att vara inlagd i ett Game Boy Advance-spel. Med hörlurar inkopplade blir det till ett bärbart litet paradiset som du kan ta med dig överallt!



SPELKONTROLL

Alla de vanligaste stridskommandona från de första delarna i Final Fantasy-serien går att utföra även på Game Boy Advance, även om man nu måste lära sig att utföra dem med något annorlunda knapptryckningar än vad man är van vid. Dessutom är spelkaraktärernas springsteg ovanligt snabba!



UTMANING

Detta spel kan vara väldigt kämpigt på sina håll, om man inte har tillräckligt många ethers och tents med sig, eller kör fast i storyn då man ibland blir lämnad ensam med sitt luftskepp och total upptäckarfrihet... Annars gäller Final Fantasy-seriens vanliga, proffsigt upplagda balans mellan sifferbaserat strategiskt tänkande och njutningsfull rollspelsintuition.



SPELDESIGN

Upplägget av detta äventyr är förstås något "enkelt" jämfört med de flesta av dagens rollspel, men vad man får i och med denna lilla Game Boy Advance-kassett är ändå runt 20 timmars högkvalitativ speltid – plus minispel, ett fiendegalleri och en ny valbar svårighetsgrad.

TOTALT

Detta må vara ännu ett pixelbaserat RPG vars största styrka ligger i ett legendariskt soundtrack och tillhörigheten till en av världens populäraste rollspelsserier – men det kan väl inte vara så illa, när det faktiskt rör sig om den bästa återutgivningen av ett av tidernas mest älskade sådana?



2006 E3

E3, som står för Electronic Entertainment Expo, är världens viktigaste mässa för elektroniska spel. Här visar Nintendo och de andra spelföretagen upp musklerna och sina senaste spel inför press, återförsäljare och distributörer från hela jordklotet. Vi tycker så klart att Nintendo dominerar på mässan varje gång, men i år var det mer uppenbart än någonsin tidigare. Allt tack vare en ny spelmaskin med en ny slags handkontroll...



Miyamoto inleder presskonferensen med att dirigera en digital orkester med Wii-kontrollen...

Nintendos presskonferens

Allting startar dagen innan mässan öppnar, strax efter klockan halv tio på morgonen den 9 maj. Platsen är mitt i Hollywood på Kodak Theatre, en sanslös byggnad som annars är mest känd för att Oscarstatyetterna delas ut här.

Men idag är det Nintendos dag. Det är idag som de ska hålla sin presskonferens och avslöja allt de kommer att visa upp under mässan (inte riktigt allt, visade det sig). 3 000 inbjudna gäster är på plats, plus många fler som följer konferensen via nätet.

Lamporna, släcks, strålkastarna fokuseras och in på scenen kommer Shigeru Miyamoto. Klädd som en dirigent, men inte med en taktpinne i handen utan en Wii-kontroll. Den mest kända musiken från The Legend of Zelda börjar spela och med stora rörelser dirigerar Miyamoto den digitala orkestern på skärmen bakom honom, som spelar i exakt det tempo som Miyamoto bestämmer via den trådlösa Wii-kontrollen. En väldigt trevlig känsla sprids genom hela kroppen. Är det så här vi kommer att styra tv-spelen om ett halvår? Tydligt. De sista tonerna försvinner bort och ljudvågorna från publikens jubel studsar runt hela Kodak Theatre.

Men det finns ingen tid att hämta andan. Direkt efter Miyamotos uppvisning tar två andra Wii-spelare över. Den ene håller kontrollen i sidled och styr en bil i spelet Excite Truck, genom att svänga kontrollen i luften som en ratt. Den andre viftar med Wii-kontrollen i luften som ett svärd i spelet Red Steel. Allt de gör i verkligheten händer på skärmen i spelet. För bra för att vara sant? Inte alls.

För det är sant, och Miyamoto avslutar inledningen med att hålla upp Wii-kontrollen triumferande och le det där breda, japanska Miyamoto-leendet. Vi stortrivs.

Näste man in på scenen är Nintendo of Americas Executive Vice President, Sales and Marketing – den stabile och farlige Reginald Fils-Aime, här mest känd som "Reggie" eller "Regginator". När Reggie pratar vågar man inte göra annat än lyssna, och han talar om för oss att det här inte är nästa generation, utan en helt ny generation. Sedan säger han tre ord som blir Nintendos budskap under den här mässan: "Playing is believing".

Fler makalösa filmer rullar på jätteskärmen inne i Kodak Theatre. Folk spelar trummor genom att slå med Wii-kontrollen i luften. Fyra personer med varsin Wii-kontroll i handen spelar tennis genom att slå slag i luften. Wii-kontrollen fungerar som golfklubba också. En familj dirigerar orkestern med taktpin... för-

BLOGG

Kims blogg
Kim bloggade från Los Angeles till Nintendo.se under mässdagarna. Läste du den inte på nätet får du den här, plus några bildbevis.

2006-05-07 01:29
Ok, då var bloggen igång!

Jag har fått chansen att besöka E3-mässan några gånger nu, men i år har jag fler och högre förväntningar än någonsin. I sämsta fall blir det här den bästa mässan Nintendo gör på

fem år (då GameCube gick att provspela för första gången), men förmodligen blir det den bästa någonsin. Så har jag föreställt det i mitt huvud i alla fall. Allt tack vare Wii förstas, som ska bli helt fantastiskt roligt att prova.

Mässan börjar inte förrän på onsdag, men spelandet börjar för min del så klart redan på planet dit. I vanlig ordning var jag alldeles för optimistisk när jag bestämde vilka spel som skulle med – plockade med mig sju spel tror jag, men har bara hunnit spela Animal Cross-



låt – Wii-kontrollen. Wii-kontrollen förvandlas till en trådlös ratt i Excite Truck.

Sedan händer det. Vi får se nästa Mario-spel. Mario hoppar in på skärmen, flyger mellan planeter och allt ser ut att skötas på något underligt sätt med Nintendos nya trollstav. Det kommer plingljud direkt från Wii-kontrollen när Mario samlar in mynt – aha, där har vi en till funktion i den banbrytande kontrollen: inbyggd högtalare!

Fler filmer: Flygplan styrs genom att kontrollen lutar. Ett nytt Metroid Prime-spel fastnar på näthinnan. Wii-kontrollen blir pingisrack. Ett nytt WarioWare visas! Baseball-spel med Wii-kontrollen som slagträ. Ännu en läcker Red Steel-demonstration där spelaren håller Wii-kontrollen som både pistol och svärd.

Sedan kommer höjdpunkten – The Legend of Zelda: Twilight Princess på Wii. Tänk hookshot med Wii-kontrollen. Tänk pilbågs-skytte med Wii-kontrollen. Tänk Links snurrattack med Wii-kontrollen. Tänk fiske med Wii-kontrollen. Där är som på riktigt. Det känns som på riktigt. Det här är stort.

Reggie faller fler tunga citat...

"Känner du någon som aldrig sett på tv? Aldrig sett en film? Aldrig läst en bok? Självklart inte. Så låt mig ställa en till fråga. Känner du någon – kanske till och med inom din egen

familj – som aldrig har spelat ett tv-spel? Jag slår vad om att du gör det. Hur kan det vara så här? Om vi vill se oss som ett äkta massmedium, om vi vill att branschen ska växa, måste detta ändras. Och idag börjar ändringen här – med en ny konsol, precis som det redan har gjorts med en ny bärbar spelmaskin."

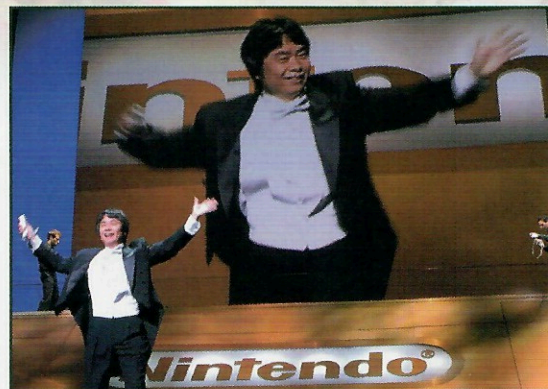
"Alla branscher har en kyrkogård full med gravstenar till företag som bestämde sig för att fortsätta göra saker på samma gamla sätt."

... innan han berättar att vi inte kommer att få veta varken exakt lanseringsdatum eller pris på Wii ännu. Fortfarande gäller Nintendos uttalande att den kommer bli den billigaste av de nya spelmaskinerna, och lanseras i hela världen under det fjärde kvartalet i år.

Reggie kan skoja också:

"Vi vill tacka alla som skrev bra saker om det [namnet Wii] när ni först hörde det. Båda två."

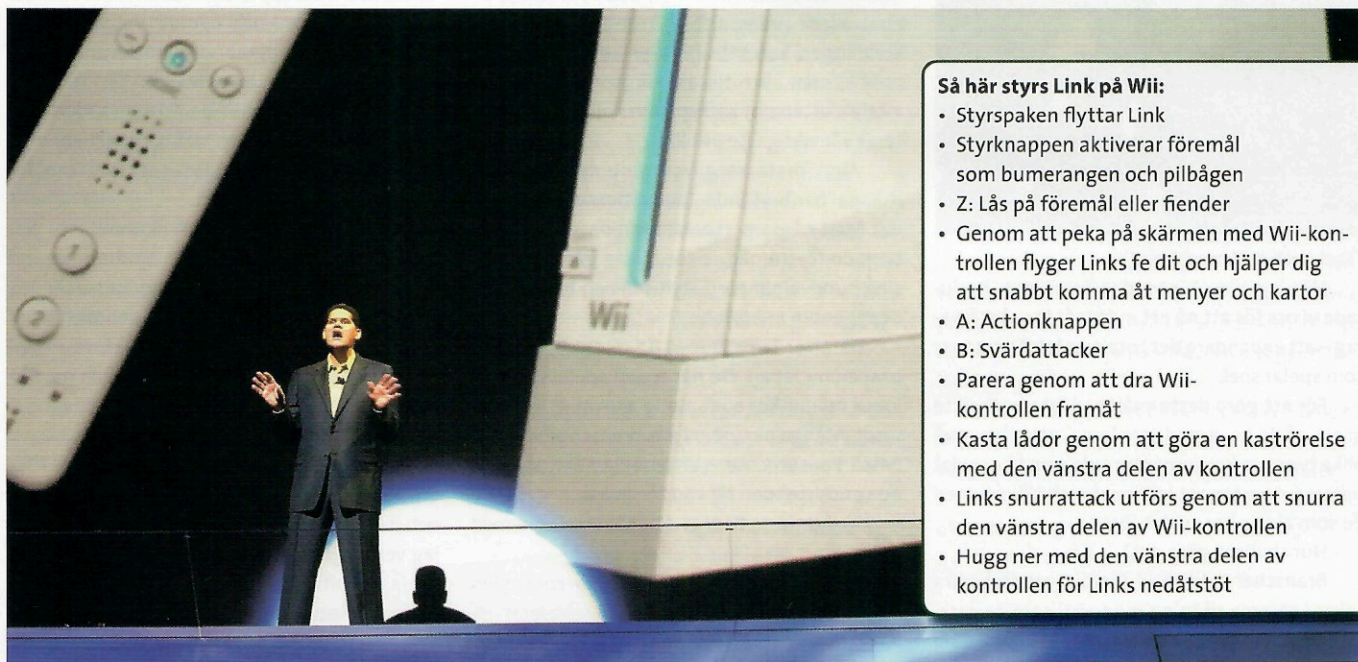
Fler Wii-spel rullas upp på skärmen: Metroid Prime 3: Corruption, Dragon Ball: Budokai Tenkaichi 2, Dragon Quest Swords, Disaster: Day of Crises, Fire Emblem, SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab, Cars, Super Mario Galaxy, SD Gundam G Breaker, Tony Hawk's Downhill Jam, Sengoku Action, Necro-Nesia, Excite Truck, Elebits, Red Steel, Rayman 4, Super Swing Golf Pangya, Sonic



...och fortsätter att underhålla publiken i Kodak Theatre.

Wild Fire, Project H.A.M.M.E.R., Final Furlong, One Piece Unlimited Adventure, Madden NFL 2007, Final Fantasy Crystal Chronicles The Crystal Bearers and The Legend of Zelda: Twilight Princess.

"Det här är det första Zelda-spelet som kommer att finnas bredvid ett nytt Nintendo-system på lanseringsdagen", säger Reggie och lämnar sedan över scenen till Nate Bihldorff och Bill Trinen från Nintendo of America, som för första gången visar publiken hur Twilight Princess fungerar på Wii.



Reggie berättar att Wii kommer bli den billigaste av de nya spelmaskinerna, och lanseras i hela världen under det fjärde kvartalet 2006.

Så här styrs Link på Wii:

- Styrspaken flyttar Link
- Styrknappen aktiverar föremål som bumerangen och pilbågen
- Z: Lås på föremål eller fiender
- Genom att peka på skärmen med Wii-kontrollen flyger Links fe dit och hjälper dig att snabbt komma åt menyer och kartor
- A: Actionknappen
- B: Svärdattacker
- Parera genom att dra Wii-kontrollen framåt
- Kasta lådor genom att göra en kaströrelse med den vänstra delen av kontrollen
- Links snurrattack utförs genom att snurra den vänstra delen av Wii-kontrollen
- Hugg ner med den vänstra delen av kontrollen för Links nedåttstöt

sing: Wild World och Tetris DS. Och så lite Polarium Advance också. Planet mellan Sthlm och Chicago hade Wi-Fi-access, så det hade varit kul att köra lite Metroid Prime Hunters över det men så blev det inte. Hemresan kanske...

Annars började resan inte helt normalt. Fem minuter innan "final call" på gatan upptäckte jag att vi (jag och brorsan Kai) saknade ett handbagage helt fullproppat med DS-maskiner och DS-spel. Katastrof! Nu fick vi springa som galningar tillbaka till passa-

gerarkontrollen där en viss person tydligen hade glömt väskan (inga namn, men det var inte jag). Snabbt tillbaka till gaten sen, men vi hann i alla fall med hyfsad marginal.

Har för övrigt sett fem andra personer som spelat DS på planet, och killen framför oss

hade ett Game Boy Advance. När jag bläddrade igenom en av flygtidningarna hittade jag en sida med reklam för DS-spelet Brain Age (det som heter Dr Kawashima's Brain Training i Europa). Kvi att se att Nintendo i USA har börjat hypa det spelet ordentligt här.



Efter Twilight Princess-demonstrationen är Reggie tillbaka och berättar att spelet kommer i en version till Wii och en version till GameCube. Båda släpps samma dag som Wii.

Därefter talar han om att det kommer finnas 27 spelbara Wii-spel på mässan. 27, bortsett från Virtual Console-spelen!

Efter ett tag kommer två fransmän från Ubisoft in på scenen och visar upp hur det Wii-exklusiva spelet Red Steel ska spelas. Grafiken imponerar inte, men det gör sättet som Red Steel spelas på. Wii-kontrollen blir både pistol och svärd, som man skjuter och viftar med i luften. Väldigt enkelt och väldigt direkt.

Nu är det George Harrison (Nintendo of Americas Senior Vice President, Marketing and Corporate Communications) tur. George brukar vara expert på siffror och det bevisar han igen genom att berätta att Nintendo DS sålts i över 16 miljoner exemplar till konsumenter världen

över under dess första 18 månader. George påpekar att det är miljoner fler än PSP.

Fler siffror: De tre Nintendogs-spelen har sålts i sex miljoner exemplar på 13 månader. 1,3 miljoner unika personer har använt Nintendo Wi-Fi Connection och spelat över 40 miljoner sessioner. Allt på mindre än ett halvår.

Över till Brain Age (Dr Kawashima's Brain Training i Europa) som just har släppts i USA. De tre spelen i serien har över 5 miljoner ägare i Japan, varav en dryg tredjedel av dessa är över 35 år. Sett till de tre första veckorna så har försäljningen gått ännu bättre i USA, jämfört med samma period i Japan.

Sedan introducerar George uttrycket "Touch Generations" – ett uttryck som Nintendo i Japan redan använt ett tag och som symboliserar spel som passar alla, även de som inte har spelat tv-spel tidigare. I serien ingår Brain Age, Big Brain Academy, Clubhouse Games och Sudoku Gridmaster.

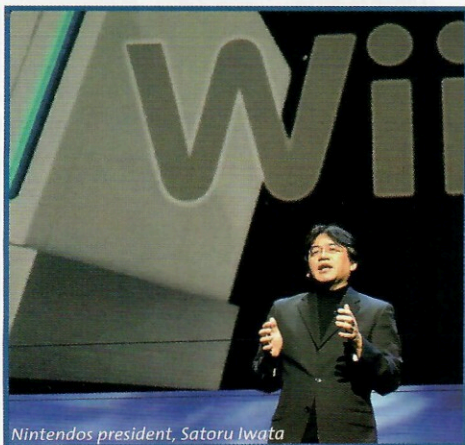
I och med att Nintendo DS Lite är på väg till Amerika (redan där när du läser detta) passar George på att hotta upp lite andra nya spel,

bland annat genom att berätta att Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team och Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team (till Game Boy Advance) har sålts i 1,4 miljoner exemplar under sex månader i Japan.

Publiken börjar applådera när de hör George avslöja fyra andra nya DS-spel: Star Fox DS, Diddy Kong Racing DS, Yoshi's Island 2 och Final Fantasy III. Han lovar också att det ska komma över 100 nya DS-spel från och med nu och fram till slutet av året i USA.

Satoru Iwata gör entré. Herr Iwata är Nintendos president i Japan, och han är den som mest av alla representerar Nintendos filosofi. Läs hela hans tal på den nedre delen av det här uppslaget.

Nu ska det spelas digital tennis! Miyamoto drar en vinnare från en tävling som Nintendo har hållit några veckor tidigare, och den vinnaren får komma upp på scenen och spela med Miyamoto, Reggie och Iwata. Spelarna har fått sina egna ansikten i tennisspelet, vilket ser fantas-



Nintendos president, Satoru Iwata

"Tack, och god morgon.

När jag blev Nintendos president, beslutade vi oss för att nå ett nytt mål för vårt företag – att expandera det totala antalet personer som spelar spel.

För att göra detta måste vi inte bara rikta in oss på de nuvarande spelarna, utan även två olika typer av konsumenter – de som har spelat tidigare men tappat intresset, och till och med de som aldrig har spelat förut.

Hur skulle vi göra det?

Branschen har alltid försökt att förbättra saker i samma riktning med spel som är vackrare och mer komplexa. Men för att närma sig

före detta spelare och icke-spelare kan de här typerna av spel inte tjäna vårt syfte.

Den logiska lösningen är att återupptäcka relationen mellan spelaren och spelet – spelkontrollens gränssnitt. Vi tror att den här inställningen kan attrahera en mycket bredare publik, men även tilltala kärnspelarna. Det är viktigt, eftersom kärnspelarna alltid representerar vår viktigaste publik.

Vårt första steg var Nintendo DS. Som många banbrytande innovationer förvirrade det först några personer. Men dessa personer började förstå när de för första gången rörde sina hundvalpar med stylusen och talade med dem genom mikrofonen.

Därefter lanserade vi de första hjärngympaspelet i Japan. De har redan spelats av miljoner människor som aldrig provat ett tv-spel förut. Många personer i vår bransch trodde att dessa konsumenter var omöjliga att nå, men nu sprids trenden till världen i väst.

Så, hur fortsätter vi den här strategin med Wii?

Enhandskontroll med Wii-fjärrkontrollen är precis som DS pekskärm. Den raserar en barriär till icke-spe-

lare och före detta spelare. Den är bekväm för alla. De flesta före detta spelare har dessutom underbara minnen från spel de brukade spela. Virtual Console-aspekten med Wii kommer att förena dem igen, och den virtuella konsolen kommer också fungera som ett 'levande laboratorium' för enkla, intuitiva spel.

Genom att använda den kreativa idén med Wii-fjärrkontrollen, och affärsmodellen med den virtuella konsolen, kanske ett spel som 'Tetris' kan bli möjligt på nytt.

När spelsystemens funktionalitet har förbättrats under de senaste 20 åren har det också funnits nackdelar. Bland dessa är att tiden som det tar för ett spel att starta blir längre och längre. Jag har planerat, utvecklat och spelat spel under en lång tid. Och jag älskar fortfarande allt av detta, men i dessa dagar är jag mer upptagen än någonsin. Och om jag måste vänta 30, 40 sekunder eller mer för att ett spel ska ladda, blir jag ofta frustrerad och ibland kan jag bara inte vänta. Och nu när jag vet att jag på en gång kan sluta eller börja spela på mitt DS bara genom att stänga eller öppna luckan, känner jag mig bortskämd. Det kanske har hänt dig också?

Lite rykten om mässan också: Nintendo kommer att visa upp 15 till 20 Wii-spel, och alla kommer att finnas i deras monter, inga i tredjepartsmonstrarna alltså. Alla nya DS-spel kommer att visas upp på nya fina DS Lite-maskiner, men inte ett enda Nintendo GameCube- eller

Game Boy Advance-spel kommer att finnas i Nintendos monter! Som sagt, bara rykten, får se om det ligger någon sanning i det...

Sitter på planet nu och har en halvtimme kvar till LA, hoppas kunna lägga upp den här texten så fort vi kommer fram till hotellet.



Hotellet på Manhattan Beach

2006-05-08 07:26

Någon som kommer ihåg det urusla spelet Universal Studios till GameCube? Idag var vi i alla fall där, på Universal Studios riktiga nöjespark i Hollywood. Mycket roligare än själva spelet. Har varit där en gång tidigare,

Under E3-mässan bor nästan allt Nintendo-folk på det här hotellet: www.renaissancehollywood.com



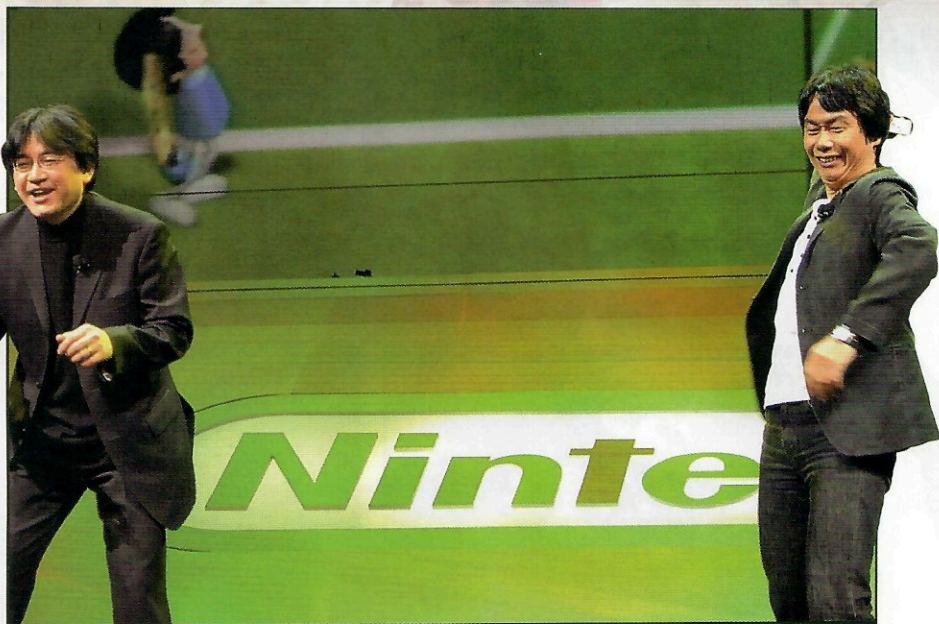
tiskt kul ut, trots eller kanske just tack vare den väldigt enkla grafiken.

Själva tennismatchen är en syn som knappast setts i Kodak Theatre tidigare. Fyra vuxna män, varav tre kostymklädda, står bredvid varandra och svingar Wii-kontrollen i luften som tennisrack. Alla slag de gör på riktigt blir till liknande slag i spelet – servar, forehands, backhands, lobbar, underskruvar, topspin – allt. Det är vansinnigt underhållande att titta på, och förmodligen ännu roligare att spela själv. (Miyamoto och tävlingsvinnaren tog till slut hem segern över Iwata och Reggie.)

Reggie får sista ordet på den här presskonferensen, och han avslutar med att säga att "Wii och Nintendo DS representerar samma sak: risk. Risk möjliggör framsteg. Vi är ett företag som inte springer ifrån risker, vi springer mot dem."

"Playing is Believing"

Text: Kim Weinefelt



Så här ser det ut när Iwata och Miyamoto spelar tennis på Wii.

Om seriösa spelare tycker att dessa fördröjningar är frustrerande, hur ska vi någonsin kunna förvänta oss att massmarknaden ska visa mer tålamod än vad vi gör? Om vi inte ändrar detta kan vi aldrig öka antalet spelare.

Wii-konsolen kommer också hjälpa oss att lösa det här problemet. Den kan starta virtuella konsolspel och applikationer som vår Opera-webbläsare sparad på Flash-minnet på bara några få sekunder, nästan lika snabbt som en telefon eller tv.

Och låt mig beskriva ytterligare en funktion i hårdvaran. Ingen spelkonsol, oavsett hur kraftfull, tjänar något syfte när den är avstängd. Så vi designade vår maskin för att tillhandahålla ägarna med en mängd tjänster även när det ser ut som om den är avstängd. Wii kommer att bli 'systemet som aldrig sover'.

Med en design som kallas 'WiiConnect24', går konsolen automatiskt in i standby-läge utan att fläkten används, men arbetar fortfarande med nyckelfunktioner och använder ungefär lika mycket ström som en liten glödlampa.

Det viktiga med detta är att Wii-konsolen konstant kan vara uppkopp-

lad till Internet. För er hardcore-spelare betyder det här att utvecklarna kan 'trycka' ut ett nytt vapen, fordon eller en ny bana till er även när ni sover. Ett exempel för nybörjare, i ett spel som Animal Crossing: varje gång konsolen är i standby-läge kan det hända att de kommer tillbaka och upptäcker att en vän har besökt deras by och lämnat ett meddelande eller en present. Och andra utvecklare kan ställa in deras spel så att spelarna kan ta emot spelinformation som designern vill. Och programmerarna behöver inte skriva en enda kodrad. Nätverksmjukvara är inkluderat i hårdvaran och utvecklarna kan bestämma sig för att lägga till dessa funktioner när som helst. Vi siktar på att göra ett system som är nytt varje dag.

Och slutligen, det svåraste jobbet är att nå personer som aldrig har spelat förut. För att närma sig dem behöver vi ta bort flera hinder.

Nya kontroller och den virtuella konsolen är viktigt, men viktigast är mjukvara som dessa personer verkligen kommer att vilja spela. Dessa spel skulle tillåta att en kärnspelare och en icke-spelare

direkt kunde tävla mot varandra. Vilket slags spel kan göra det?

Bland exemplen ni kommer att spela imorgon är Wii Sports. Det är en kombination som inkluderar tennis, golf och baseball i ett paket. Det kommer att finnas tillgängligt på lanseringsdagen. Nybörjarspelare kommer tycka att kontrollen med Wii-fjärrkontrollen är intuitiv och lockande. Seriösa spelare kommer tycka att det är ett överraskande sätt att försöka något som de redan har gjort många gånger förut.

Att expandera spelpubliken med Wii betyder att vi ökar antalet personer som är involverade med spel i alla hushåll. Idag finns det personer som spelar och personer som inte gör det. Wii kommer hjälpa till att riva väggen mellan dem.

Vem som helst kan direkt förstå Wii, oavsett ålder, kön och spelarenhet. Och Wii kan förse vem som helst med fräscha, nya upplevelser.

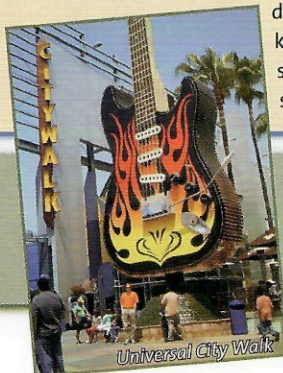
Varje dag finns det någonting nytt. För alla, varje dag.

Detta är vårt svar.

Tack."

men hann inte med alla attraktioner då. Det gjorde jag nu, och favoriten var Water World (även det ett uruselt spel om någon minns).

Gick förbi en spelaffär i Universal City Walk och köpte fyra T-shirts med Nintendo-motiv – Zelda, Castlevania och Resident Evil. Är man



spelfanatiker så är man... Hamnade även i en spelbutik där de sålde Brain Training för 20 dollar och gjorde mycket reklam för New Super Mario Bros., som snart släpps i USA.

Det har varit en lång dag, klockan är bara halv elva på kvällen men det känns som be-

tydligt mer. Går och lägger mig nu. Bara två dagar kvar till Nintendos presskonferens och tre kvar till massan öppnar!

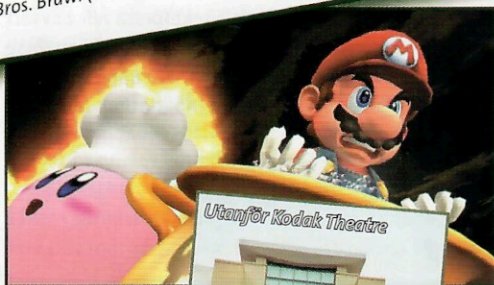
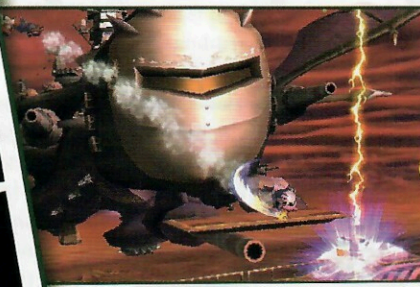
Se trailern, ladda hem musiken (komponerad av Final Fantasy-gurun Nobuo Uematsu) och läs producenten Masahiro Sakurais blogg på: www.smashbros.com

Mässans käftsmäll: Super Smash Bros. Brawl

Nintendo sa inte ett ord om det nya Super Smash Bros.-spelet till Wii under presskonferensen, men efter den första mässdagen släpptes bomben. Den första trailern till Super Smash Bros. Brawl avslöjade fem spelfigurer som är nykomlingar i serien!

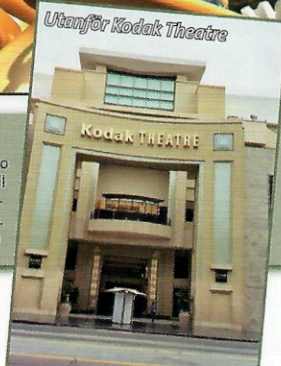


Brawl versus Melee: Här ser du lite av den grafiska skillnaden mellan Wii-spelet Super Smash Bros. Brawl (till vänster) och GameCube-spelet Super Smash Bros. Melee (till höger).



Pit Hjälten från de två Kid Icarus-spelet till NES och Game Boy är tillbaka, för första gången i 3D! Pit är den högste av gudinnan Palutenas kungliga livvakter. Förutom sin trogna pilbåge har Pit även två korta svärd.

2006-05-09 21:56
Wow! Nu har Nintendo visat upp fler spel till Wii och DS! Spring genast in på Nintendo.com och titta om du



Inte redan gjort det! Super Mario Galaxy till Wii var den största överraskningen och det var fantastiskt att se exempel på hur Twilight Princess kommer att fungera på Wii!

DS-spelet är hur många som helst, mest glad blev jag över Diddy Kong Racing DS, DS Air (påminner och Pilotwings), StarFox DS och Yoshi's Island 2. Sedan ser ju Zelda: Phantom Hourglass mycket intressant ut också.

Saknade något om det nya Super Smash Bros. bara, men de har väl inte kommit tillräckligt långt i utvecklingen ännu... Och inget pris eller datum fick vi för Wii heller. Men det är nog bra att Nintendo fortfarande håller en del hemligt, med tanke på Sonys sätt att arbeta...



Zero Suit Samus

Samus Aran från Metroid-serien är tillbaka, men den här gången har hon på sig dräkten som hon hade i slutet av spelet Metroid: Zero Mission. Utan rymddräkten blir hon mer sårbar, men hon blir också snabbare och får en piska som vapen.

Snake

Den stora överraskningen – för första gången tar Nintendo med en figur som kommer från ett annat spel än deras egna. Snake från Metal Gear-serien kommer förmodligen ha en låda som han kan gömma sig i under fighterna.

Meta Knight

Kirbys rival i Dream Land. Meta Knights svärd skär i ljudets hastighet, men hans mest imponerande ägodel är det enorma stridsskeppet Halberd!

Wario

Det är på tiden att Wario får vara med i ett Super Smash Bros.-spel. Många har velat se Marios onde motsvarighet i den här spelserien och nu är han äntligen på plats! Trailern avslöjar att Wario har fått en mycket, mycket otrevlig attack som kan "laddas upp" under kampens gång...

Lite kort men intressant info som kanske har kommit i skymundan på Nintendo.com:
• Båda delarna av Wii-kontrollen har den inbyggda rörelsefunktionen
• Wii-kontrollen har även en inbyggd högtalare, så man kan höra vissa delar av spelet via den

• Nintendo vill att Wii ska vara igång och uppkopplad 24 timmar om dygnet, och kallar det Wii Connect24
• På presskonferensen spelade Reggie, Iwata, Miyamoto och en annan person tennis med Wii-kontrollen – mycket underhållande att se!

Nu ska Nintendo of Europe bjuda på lunch här på hotellet, får inte missa det. De brukar hålla lite tal också, berättar mer om det när jag kommer tillbaka.
Wii!

2006-05-09 23:36
"Proppmätt" Tillbaka från lunchen, där NOE:s president Shibata höll tal om hur bra det går för DS och att det bådär gott för Wii. Den 22 maj kommer NOE att avslöja ett par saker angående DS Lite och ett DS Lite-spel. Mer än

Interview

Shigeru Miyamoto (Mario, Zelda)

&

Masahiro Sakurai (Kirby, Super Smash Bros.)

I samband med den första mässdagen anordnades en visning med speciellt utvalda gäster som fick ta del av det spel som verkligen saknades på presskonferensen, ett spel som är uppföljare till det mest sålda GameCube-spelet...

Nu när Wii är verklighet, funderar du på att återuppliva några äldre serier?

Mr. Miyamoto: Jag tror det öppnar upp för massor av olika möjligheter. En av dem är Kid Icarus, och som ni har sett så har vi skapat Pit helt i 3-D. Att ta ett gammalt spel som Star Fox och uppdatera kontrollsystemet med Wii-kontrollen öppnar också upp massor av nya möjligheter. Tyvärr har jag så många nya idéer just nu att jag knappt har tid att arbeta med dem. Och förstås, nu när vi har Wii-kontrollen och Virtual Console, så är det möjligt att vi skulle kunna gå tillbaka och ändra känslan på nya, upplyftande sätt i vissa spel.

Vilka av dina idéer till Wii-spel har du inte delat med dig av?

Mr. Miyamoto: Det finns inga nya idéer som jag är beredd att tala om idag, men en sak jag kan prata om är Super Mario Galaxy. En sak jag alltid velat göra med Mario är att låta en spelare spela som Mario medan man låter andra spelare delta samtidigt. En sak vi försöker göra i Super Mario Galaxy är att experimentera med ett flerspelarläge där en spelare kontrollerar Mario och de andra spelarna använder Wii-kontrollen för att hjälpa honom, eller kanske stjälpa honom.

Hur kommer Super Smash Bros. Brawl att dra nytta av Wii-kontrollen?

Mr. Sakurai: Vi har faktiskt arbetat med några olika idéer, och vi märkte att för mycket användande av rörelsesensorn faktiskt kunde komma i vägen för spelandet. Vi har försökt att hålla kontrollerna enkla, som i de tidigare spelen. Självklart så vet ni att Wii har kontrollportar för GameCube också. Så nu säger jag att ni kanske inte ska slänga era GameCube-kontroller riktigt än!

Mr. Miyamoto och Nintendo har uppmuntrat spelutvecklare att verkligen dra fördel av

"Det finns möjligheter för andra figurer att dyka upp i Super Smash Bros. Brawl också, och det är möjligt att det pågår diskussioner på affärsnivå angående detta nu."

— Shigeru Miyamoto, Nintendo-legend

Wii-kontrollen och hitta innovativa sätt att använda den på i spelen. Så sett från det perspektivet så går jag i en annorlunda riktning, och erbjuder mer av den traditionella kontrollstilen som alla förväntar sig.

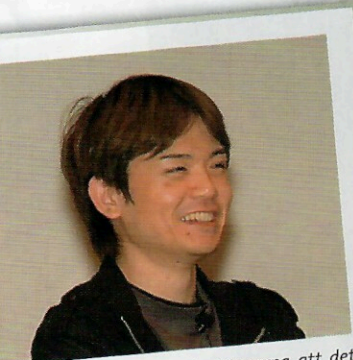
Kommer Wario ha en pruttattack?

Mr. Sakurai: Ja!

Kommer spelets karaktärgalleri att utökas och inkludera fler Nintendo-figurer än de vi sett?

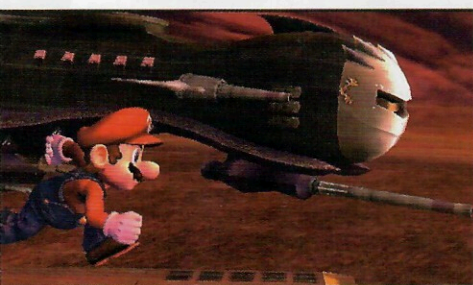
Mr. Sakurai: Det finns massor av andra figurer som vi funderar omkring, men ingen som jag kan prata om idag. Jag skulle faktiskt vilja fråga vilka figurer ni skulle vilja se.

[Vid det här tillfället började publiken skrika figurer som till exempel: Sonic, Ridley, Captain Olimar, Waluigi, "Vem som helst från Pro Wrestling", Fawful, Mega Man, Lolo, Reggie och Mr. Miyamoto]



"En av de främsta anledningarna att det här spelet överhuvudtaget skapades var för att Nintendo-personal sa att när Wii skulle tas online, så var förmodligen den bästa titeln att göra det Super Smash Bros."

— Masahiro Sakurai, Brawl-producent



så får jag inte skriva för då blir nog det här min sista blogg. Sedan visade han hur svårt japaner har att skilja mellan "L" och "R" genom att säga "Nintendo DS Right". Småkul. Nästa talare var Laurent Fischer, också från NOE. Han sammanfattade egentligen



Black Eyed Peas

bara det som sagts på presskonferensen, men berättade även lite om vad som skulle finnas på mässgolvet imorgon. 27 Wii-spel, bland annat "Wii Shooting", "Wii Fishing", "Wii

Orchestra" och "Wii Drums" från Nintendo. Dessutom tre Virtual Console-spel till Wii: Super Mario Bros., Super Mario World och Super Mario 64.

Nu ska vissa av oss snart gå till Nintendo's Trade Show, där de visar alla nyheter för åter-

De rörelsekänsliga delarna i Wii-kontrollen görs av ett företag som heter Analog Devices, vilka även låg bakom tekniken i det rörelsekänsliga Game Boy Color-spelet Kirby's Tilt 'n Tumble

Kommer spelet utnyttja Nintendo Wi-Fi Connection?

Mr. Sakurai: En av de främsta anledningarna att det här spelet överhuvudtaget skapades var för att Nintendo-personal sa att när Wii skulle tas online, så var förmodligen den bästa titeln att göra det Super Smash Bros. Tack vare det kommer vi göra allt vi kan för att göra så. Men samtidigt tror jag det kan bli väldigt svårt för oss att tillåta fyra spelare spela samtidigt och på samma gång hålla reda på vem som leder. Så, vi fokuserar huvudsakligen på att låta flera människor spela tillsammans på kanske nya och olika sätt.

Vilka är era favoritspel till Wii så här långt och varför?

Mr. Miyamoto: Just nu har vi faktiskt väldigt roligt med tennis och jag gillar det jättemycket. Så fort någon plockar upp en kontroll så förstår de med en gång vad de ska göra och alla spelar på samma nivå. Spelkontrollen är förvånansvärt djup när det gäller vad du kan göra med din sving.

Mr. Sakurai: Jag har faktiskt just spelat Zelda och Mario för första gången. Jag gillade flygplansdemon väldigt mycket också. Jag tyckte den var jättekul.

Hur olik är upplevelsen att spela Twilight Princess på Wii jämfört med GameCube?

Mr. Miyamoto: När det gäller själva upplevelsen så är det självklart sättet man styr spelet på som skiljer sig åt mellan de båda versionerna. Jag har faktiskt blivit väldigt van vid att använda Wii-kontrollen för Zelda. Tack vare det så kan jag inte gå tillbaka till GameCube-versionen.

Kommer Super Mario Galaxy lanseras samtidigt som Wii?

Mr. Miyamoto: Arbetet går bra, men som några av er hört så sägs det ofta att när jag arbetar på projekt så gillar jag att "försena middagen". Så snarare än att lova alla att det blir ett lanseringsspel och senare bryta det löftet, så säger jag att det just nu inte är något lanseringsspel. Det kommer definitivt att finnas inom de sex första månaderna från det att Wii lanseras.

Kommer ensamspelet i Super Smash Bros. Brawl att bli detsamma som Super Smash Bros. Melee?

Mr. Sakurai: Nej, vi kommer att ändra det. Vi kommer göra ett ensamspel som jag tror att folk kommer tycka är lite roligare än i de tidigare spelen.

Mr. Miyamoto: Det här är faktiskt något som Mr. Sakurai och jag haft olika åsikter om ända sedan det första Smash Bros.-spelet. Mr. Sakurai ville alltid ha ett väldigt djupt ensamspel. På N64-spelet sa jag, "Vi har massor av väldigt djupa ensamspel. Varför skyndar vi oss inte på och fixar flerspelarläget och slutar oroa oss



"Hela historien om Snake går faktiskt tillbaka till en pratstund med Hideo Kojima, då jag utvecklade Super Smash Bros. Melee, och han bokstavligen bönade och bad att lägga in Snake i det spelet."
— Masahiro Sakurai, Brawl-producent

för ensamspelet?" Mr. Sakurai sa, "Nej, jag vill inkludera något sorts ensamspel." Så jag kom tillbaka och sa, "Se till att göra det kort och fokusera på flerspelarläget så vi kan få klart spelet." Den här gången har vi väldigt mycket tid att fokusera på Smash Bros., så ni kan för-

vänta er ett väldigt robust ensamspel.

Var det Nintendo som frågade Konami om Snake kunde vara med i Super Smash Bros. Brawl, eller var det tvärtom?

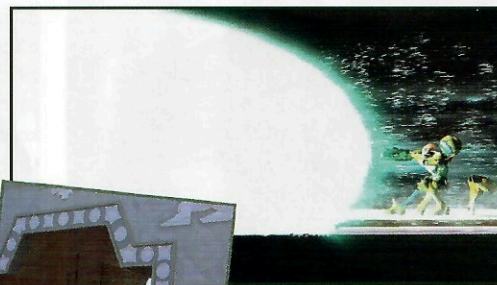
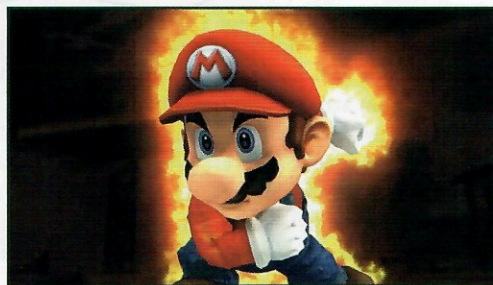
Mr. Sakurai: Hela historien om Snake går faktiskt tillbaka till en pratstund med Hideo Kojima, då jag utvecklade Super Smash Bros. Melee, och han bokstavligen bönade och bad att lägga in Snake i det spelet. Men då var vi redan långt in i spelets utveckling, och jag förstod att det inte skulle gå att få med honom. Jag sa till Hideo Kojima att det var synd att han inte tagit upp det här tidigare, och det var slutet av den historien.

När det här projektet dök upp så började vi åter att prata, och beslutade oss för att lägga till Snake i Super Smash Bros. Brawl.

Mr. Miyamoto: Mr. Sakurais diskussioner med Mr. Kojima var mer på en personlig nivå än affärnivå. Men tydligen så har många varit intresserade att få in andra figurer i spelet. En stor del i det hela är att ha någon du kan lita på som tar hand om din figur och se till att det hela går väl. Det finns möjligheter för andra figurer att dyka upp i Super Smash Bros. Brawl också, och det är möjligt att det pågår diskussioner på affärnivå angående detta nu. Det kanske vi pratar om en annan dag!



När Sakurai frågade publiken vilka spelfigurer de skulle vilja se i Super Smash Bros. Brawl skrek de bland annat: "Sonic, Ridley, Captain Olimar, Waluigi, 'Vem som helst från Pro Wrestling', Fawful, Mega Man, Lolo, Reggie och Mr. Miyamoto"



försäljarna också. Sedan blir det fest på kvällen, hur man nu ska orka det... Nintendo har hyrt in Black Eyed Peas (stavas det så?), så det kan bli rätt kul.
Rapporterar eventuella skandaler senare...

2006-05-10_04:19
Laddade precis upp inför kvällens fest med lite träning i hotellgymmet. Och se där, utanför gymmet går självaste Shigeru Miyamoto i vit morgonrock, på väg mot hotellpoolen som ligger precis bredvid gymmet. Försöker som

vanligt inte stirra för mycket, vilket inte är så lätt - Shigeru-san är ju ändå lite som en gud för mig och många

andra gamers. Utan honom hade jag förmodligen inte haft det här jobbet, inte botten där jag botten, inte suttit här i LA och bloggat, etc.
Miyamoto har berättat att han simmar mycket och det märks - ser att han



The Legend of Zelda: Twilight Princess

Spel till Wii

Här har du dem – alla Wii-spel som Nintendo och deras tredjepartsutvecklare visade upp på mässan!



The Legend of Zelda: Twilight Princess

Nintendo visade upp två områden av spelet på mässan: en kortare grotta som avslutades med en boss, och en sjö där man kunde fiska på två olika sätt. I grottan fick man lära sig att sikta med pilbågen och bumerangen, vilket så klart görs genom att sikta direkt med Wii-kontrollen på skärmen! Dessutom användes Links gamla hederliga järnskor på ett nytt sätt – de är magnetiska och med dem fastspända kan Link gå upp och ner på en enorm magnet, vilken tar honom vidare.

Bossen var en riktig best – ett stort eldmonster som traskade mot Link på ett sånt där hemskt långsamt men bestämt sätt, samtidigt som pilbågen måste siktas in rätt. Darrar man på handen blir det plågsamt uppenbart när man håller i en Wii-kontroll och försöker sikta, men närvarokänslan i och med det här är oslagbar.

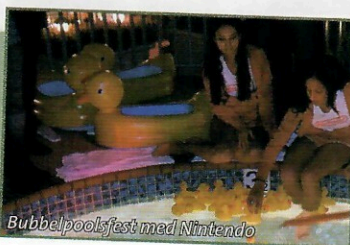
Att fiska var precis så äkta som jag hopades på. Gör man en kaströrelse med Wii-fjärrkontrollen så kastar Link ut linan. När fisken nappar drar man till sig fjärrkontrollen och kämpar med riktiga armrörelser mot fisken. Numera kan Link meta också, det fungerar ungefär på samma sätt som med kastspöet, men här bevakar man betet på samma plats istället för att försöka locka fisken till det.

När du upplever Twilight Princess i slutet av året kommer du märka att Wii-fjärrkontrollen har gett Links vapen och hela Zelda-serien en extra dimension. Ett bättre lanseringsspel till Wii än det här är svårt att föreställa sig. /Kim

simmar fjärlissim när jag sneglar åt det hållet.

Oj då, nu blev helt plötsligt den här bloggen lite som en artikel i Hänt Extra eller Klick eller nåt i den stilen... Bästa att stanna där.

2006-05-10 17:13
Festen är avklarad och nu är det morgon här, sitter på Nintendo-bussen som går från hotellet till mäs-



Bubbelpoolfest med Nintendo

san. Mässan öppnar egentligen 11, men vi som är med en utställare (Nintendo) kan komma in redan klockan 9. Det kom-

mer säkert att behövas, för i år kommer alla blickar gå mot Nintendos monter – alla kommer att vilja vara där och alla kommer att vilja spela Wii. Kön dit beräknas bli runt 8 timmar!

Det är väldigt mycket positivt runt Nintendo och Wii här, läs t ex Aftonbladets intryck

Reggie Fils-Aime, som började hos Nintendo i december 2003, har tidigare arbetat hos bland andra VH1, Pizza Hut och Guinness

Wii Sports: Tennis

Mässans bästa spel enligt mig. Det här var precis som jag hoppades att det skulle vara. Wii Remote används på samma sätt som ett riktigt tennisracket. Kontrollen kände av mina lobbar, slicar, top spins, backhands, forehands och till och med hur hårt jag viftade med Wii Remote! Spelfiguren på skärmen rör sig automatiskt dit bollen flyger, så det enda jag behövde koncentrera mig på var mina slag. Det är faktiskt bara bra, då jag märkte att jag hade fullt upp med att koncentrera mig på slagen. I det färdiga spelet kommer det gå att klistra in egna ansikten på spelfigurerna. /Kai

Wii Sports: Baseball

Första slaget: Jag slog till med full kraft, men då visade det sig att min timing inte var den bästa, så bollen flög ut bland åskådarna och jag hörde burop... bakom mig från människorna i kön!

Andra slaget: Timingen var bättre denna gång, men jag fegade och slog lösare än en enarmad bläckfisk.

Tredje slaget: HOMERUN!! Haha, allvarligt, jag slog faktiskt homerun! Men det var ingen omöjlighet visade det sig, det kunde till och med den gamla damen som var efter mig i kön göra...

Är ni två som spelar agerar den andre pitcher och kastar bollen, här används knapparna för att trixa med olika skruvar och dylikt. /Kai



Wii Sports: Tennis

Tony Hawk's Downhill Jam

Det här Tony Hawk-spelet skiljer sig ordentligt från syskonen, på två sätt. Först och främst med Wii-kontrollen, som gör att du styr, grindar och gör tricks genom att tricksa med den lilla dosan i handen. Dels eftersom det går ut på att åka nedför en bana, och inte runt i ett stort område. Kul med styrningen, men Herr Höks spelserie börjar kännas lite gammal nu, om alla skatefans ursäktar. /Kim

Metroid Prime 3: Corruption

Jag fick en sån där smäll-rakt-i-ansiktet-upplevelse av Metroid Prime 3: Corruption. Och jag ska berätta exakt hur. Tänk dig att du kommer fram till en dörr som du vill att Samus ska öppna, hur gör du det? Inte trycker du på någon knapp i alla fall – du drar istället din egen hand och Wii-kontrollen framåt, vrider lite åt sidan och drar dem sedan mot dig. Det är science fiction, fast med Wii.

Att styra Samus med Wii-kontrollen är något av det mest naturliga jag har gjort i ett tv-spel. Peka bara på skärmen dit du vill att Samus ska titta så gör hon det. Drar du tillbaka vänsterarmen så skjuter hon iväg sin grapple beam. Här är du verkligen Samus, och du gör precis det som du vill att hon ska göra.

Det sägs att Metroid Prime 3: Corruption är en av lanseringstitlarna till Wii, och i så fall är det bara att börja fira. /Kim

Project H.A.M.M.E.R.

Ett väldigt otyppiskt Nintendo-spel som utvecklades av Nintendos amerikanska division NST (samma folk som ligger bakom Metroid Prime Hunters). Jag gick runt och svingade en enorm hammare för att utplåna en armé av robotar, och givetvis är det Wii Remote som jag använde till det. Styrspaken på Nunchuk-kontrollen styrde jag spelfiguren med. Spelkontrollen kändes inte färdig, och jag hoppas att NST fixar den till lanseringen. /Kai



Wii Sports: Baseball



från gårdagens presskonferens. Det är kraftigt medvind för Nintendo nu!

Festen igår då... Bland det roligaste är att se massa spelkändisar som går runt och minglar. Miyamoto, Iwata, Sakurai (Smash Bros-skaparen), F-Zero GX-producenten som jag inte kom-

mer ihåg namnet på just nu, Reggie, Kaplan, Kojima (Metal Gear) och många andra är där.

Enligt ryktena (Tobias på Bergsala) satt Miyamoto och spelade lite Pokémon-kort med några andra Nintendo-höjare under festen. Stort.

Årets Nintendo-pryl på festen var små äggliknande plastsaker som spelade upp ljud effekter från Super Mario Bros. Plockade på mig en av varje, sådant där är ju otroligt kul att ha sen.

Pratade lite med Marko Hein på NOE, som berättade om DK Racing – ett nytt racingspel

till kuben som styrs med bongotrummorna. Vet inte om det har kommit ut på nätet ännu, har inte hunnit titta så mycket. Läter kul i alla fall!

Grymma köer i LA nu på morgonen, men vi närmar oss downtown och LA Convention Center där mässan är! Wii!



Excite Truck

Excite Truck

Ett nytt spel från Monster Games, hur låter det? Kanske inte så bra, men Excite Truck var faktiskt inte så pjåkigt. I början tyckte jag det var svårkontrollerat, men efter ett par försök insåg jag att det inte var någon bra idé att bara använda gasen. Wii Remote används precis som en ratt; gas och broms sitter på knapparna 1 och 2. /Kai

Wii Music: Drums

Trumspel där två Wii Remote används samtidigt! Trummorna skiftades genom att trycka på A- och B-knapparna. Tja, vad mer finns att säga? Trumma dina grannar tondöva! /Kai

Remote Pointer Demo: Table Tennis

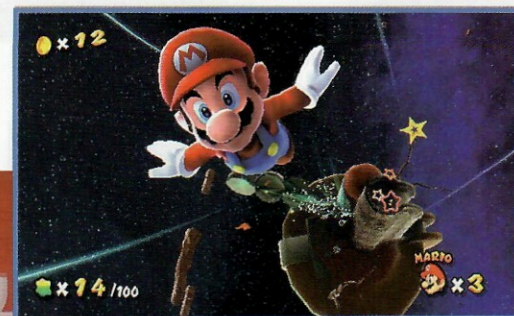
Pingisspel! Det här var faktiskt svårt, han som stod framför mig i kön lyckades få in runt 50 bollar, själv missade jag efter 5... skratta inte! /Kai

Remote Pointer Demo: Shooting

Som gamla hederliga Duck Hunt, fast utan den irriterande byracken. Har han blivit avlivad männetro? Wii Remote används självfallet som pistol, men jag gillade inte den här demon, Kim vann ovälförtjänt lätt genom att bara vifta runt som en galning och peppra skjutknappen. Sådant ska inte löna sig i min bok, det ska krävas skicklighet och precision för att vinna. /Kai

Super Mario Galaxy

Super Mario Galaxy ser inte så spännande ut på bild, och jag blev inte imponerad när Nintendo visade det på presskonferensen. Men som med alla spel till Wii så gäller det att spela, inte titta. Det är faktiskt oväntat kul att styra Mario med Wii, det funkar så enkelt – styr honom med styrspeken som vanligt, snurra kontrollen för hans snurrattack, skaka den när han är vid en stjärna så flyttas han till en ny planet, och så vidare. Stjärnor sam-



Super Mario Galaxy

lar man ihop genom att helt enkelt peka på dem med Wii-fjärrkontrollen, och pekar man på fiender så händer det ofta något, de kanske till exempel byter riktning.

Mario förflyttas hela tiden mellan olika planeter i rymden – det låter som en underlig idé och det är väldigt speciellt, eftersom det verkligen känns som om Mario springer omkring på ett runt klot. Är han upp och ner så ser man honom upp och ner, och styr honom upp och ner. Det låter krångligt men det är aldrig några problem att kontrollera honom – det sätter sig direkt.

I E3-versionen kunde man ta flera olika vägar genom rymden, och beroende på vilka planeter man skickade Mario till så fick man möta olika bossar. Det bådär gott att det är samma team som gjorde Donkey Kong Jungle Beat som gör Super Mario Galaxy, och spelet beräknas vara klart någon gång under 2007. /Kim

2006-05-10, 17:13
Playing is believing. Wii är det bästa och mest nyskapande jag har spelat på flera år, förmodligen någonsin. Har inte haft en så här rolig spelupplevelse på länge, länge. Det är ingen idé att beskriva i text hur bra det är, för det

kommer ändå inte i närheten av känslan av att verkligen spela det.

Nu känns det som att Wii kan bli hur stort som helst och Nintendos mest framgångsrika spelmaskin någonsin, jag kan inte föreställa mig att folk som testat Wii skulle välja en an-

nan spelmaskin efter det. I så fall är det bara vansinne. Det här är inte bara nästa generation, det är en helt ny generation.

Nintendo har verkligen gjort allting rätt den här gången, det kanske låter för mycket men det är det inte. Nyttänkandet, spelkän-

slan, designen, priset – allt är helt rätt. Wii är en revolution!

Disaster: Day of Crisis

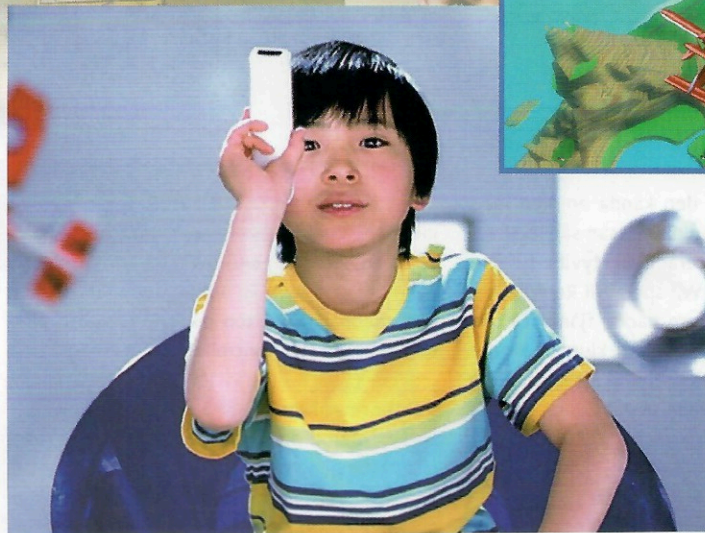
Ett sorts överlevnadsspel utvecklat av Monolith exklusivt för Wii. Det visades bara en kort film på presskonferensen och mer vet vi inte om denna mystiska titel. /Kai

Wii Sports: Airplane

Kanske mässans härligaste och mest avslappnande spel. Det gick att flyga genom ringar för poäng, men sådant passar inte mig, i alla fall inte på ett mässgolv. Jag flög istället vilt omkring mellan hus, berg och blå himmel. En och annan gång hände det att mitt plan fick testa sin stryktålighet också, men som tur var visade det sig att planet var oförstörbart! Kontrollerna fungerar precis som på ett riktigt plan, luta ner för att dyka, dra upp för att stiga. Rollar, loopar och andra tricks var enkla att utföra, jag behövde bara röra handen som det kändes naturligt så svarade planet. /Kai

Wii Music: Orchestra

Samma demo som Shigeru Miyamoto inledde presskonferensen med. Här användes Wii Remote som dirigentpinne för att dirigera en digital orkester, och det gällde verkligen att svinga vilt om man skulle hänga med! Jag trodde



Wii Sports: Airplane

att jag lätt skulle kunna dirigera Zelda-temat bättre än Miyamoto, jag brukar ju vissla det när jag går ut med min hund, men väl uppe på scen visade det sig att jag i fortsättningen bör hålla i en penna och inget annat. Zelda-temat kommer aldrig bli sig likt efter mitt framträdande! /Kai

Remote Pointer Demo: Obstacle Course

En rolig men samtidigt ganska sjuk demo där jag styrde min spelfigur (som flöt i luften) genom en tunnel av hinder, samtidigt som jag på äkta Wario World-manér slet åt mig så många mynt jag bara kunde. Motståndaren hade samma mål, så jag försökte behålla total koncentration för att inte röra handen för mycket. Det här var en simpel men ändå rolig demo som åtminstone jag skulle vilja ladda ner till Virtual Console. /Kai

Red Steel

Hade faktiskt ganska höga förväntningar på det här, men det skulle jag inte ha haft. Det jag störde mig mest på var att grafiken inte var funktionell, fienderna såg ut som inklistrade, tvådimensionella pappdockor och bildhastigheten var ojämn. Dessutom hade

spelet ett lite väl långsamt tempo och svärduellerna var alltför begränsade (jag kunde inte vifta hur jag ville och fienderna var mesiga). Dock har det potential, men det gäller att Ubi Soft förstår vad som behöver göras de närmaste fem månaderna. /Kai

Elebits

Underskatta inte det här spelet. Det är helt unikt och går ut på att hitta och förgöra "Elebits", alltså små varelser som gömmer sig precis överallt. Spelet utspelade sig i förstaperspektiv, och Wii Remote förlängde min arm ända in i tv-skärmen. Under demon befann jag mig i ett kök, där jag kunde öppna vad jag ville, lyfta vad jag ville, och kasta vad jag ville. Jag provade att vrida på kökskranen, och vips strömmade det ut små Elebits! Öppnade ugnen och tittade där, aha, en grillad kyckling. Och fler Elebits! Jag lekte även Jedi-riddare och lyfte upp kycklingen i luften, snurrade den några varv för att se om den var välgrillad, innan jag sulade iväg den på köksgolvet! Det här var lätt det bästa tredjepartstillverkade spelet till Wii på E3. Jag upptäckte bara två problem, dels aningen för känslig kontroll, och dels lite ryckig bildhastighet. /Kai

Nekro Nesia

Lovande spelupplägg där man går runt i en mörk skog och styr en fickklampa med Wiikontrollen, och skakar bort odjur som börjar kräla på spelfiguren genom att skaka kontrollen. Men utförandet var dåligt och behöver arbetas mycket på. /Kim



Wii Music: Orchestra



2006-05-11_19:21
Idag är jag lycklig. Nintendo har ju visat den första filmen och de första bilderna från det nya Super Smash Bros.-spelet till Wii! Super Smash Bros. Brawl!
Brawl!

Flick höra om det när jag kom hem från Nintendo of Europes fest på Sunset Boulevard igår natt, lokal tid. Allt står på www.Smash-bros.com, men där har du väl redan varit ett par gånger gissar jag.

Ska iväg till mässans andra dag nu, och förälska mig ännu mer i Wii.

2006-05-13_03:57
Då var mässans tredje och sista dag slut. Idag hann jag med att testa alla Wii-spel som visades

på mässan, utom ett (Madden NFL 2007). Avslutade med Metroid Prime 3: Corruption, vilket var coolt bortom alla ord. Styrningen fungerade klart bättre än i Red Steel och när jag öppnade en dörr i Samus värld genom att vrida och dra i ett virtuellt handtag i luften och senare skicka-



One Piece

Självklart baserat på den kända animen med samma namn. I demon på mässan såg jag bara Luffy, och spelet placerade sig tyvärr på den sämre halvan av alla Wii-spel. Wii Remote användes bland annat som hacka, fjärrlshåv och fiskespö. Tyvärr lyckades jag inte klura ut om det gick att använda Wii Remote till att kontrollera Luffys gummikropp, men vem vet, det kanske kommer i den slutgiltiga versionen? /Kai

Super Monkey Ball Banana Blitz

Det här är en spelserie som passar perfekt med Wii-kontroll och jag tyckte att aporna hade det bästa tredjepartstillverkade Wii-spelet på mässan. Det gäller att luta kontrollen i alla riktningar med små rörelser – annars rullas det ut över kanten. Svårt, men mycket kul och givande att lära sig. /Kim

Sonic Wild Fire

Att se Sonic kuta runt på Wii var kul, men styrningen var inte helt självklar, det tog en stund att lära sig och ibland kändes det lite stelt. Sonic springer på en förutbestämd väg och det enda du gör är att flytta honom till vänster eller höger, samt hoppa och ge honom extra fart. Men med rätt finputsningar har Sonic Wild Fire helt klart hög potential. /Kim

Madden NFL 2007

Till och med ett för oss svenskar ointressant spel som Madden NFL kändes lite kul på Wii. Det här var det enda Wii-spelet jag inte hann prova, men jag såg andra som använde Wii-kontrollen till att kasta och tackla på ett snyggt sätt. /Kim

Final Furlong

Det här är humor. I Final Furlong är man en jockey i en galopptävling och kontrollerar hästen man sitter på genom att röra armarna upp och ner i rätt takt. En annan detalj är att man kan snabba på hästen genom att göra piskrörelser med Wii-kontrollen! /Kim

Bombermanland

En kort demo där jag sköt prick, balanserade, eller åkte genom en tunnel med hjälp av Wii Remote. Vad detta hade med Bomberman att göra förstod jag dock inte... och var fanns Mario Party 8, Hudson??? /Kai

Wii Sports: Golf

Det här spelet borde passa perfekt för alla pappor som inte har råd med den dyra utrustning som riktig golf kräver. Wii Sports: Golf förvandlar Wii Remote till en 1W eller en putter, men när jag svingade framför tv-skärmen kände jag mig inte som en snobbig golfare utan mer som en person som upptäckt att man nu kan

uppleva riktig golfkänsla i vardagsrummet. Wii Remote kände av hur snabbt jag svingade och hur jag vinklade klu...kontrollen. /Kai

SpongeBob SquarePants:

Creature from the Krusty Krab

Under-all-kritik-kontroll, oklara uppdrag och 90-talsgrafik gjorde det här till ett av få riktigt dåliga Wii-spel på mässan. Inte mycket att slösa plats på i tidningen. /Kim

SD Gundam

Ett spel som kan vara intressant för dem som följer animen. Det verkar redan ha blivit lite av en standard på Wii att använda Wii Remote att slåss med och spaken på Nunchuk-kontrollen att gå med. Själv fattade jag ingenting och gick vidare. /Kai

Virtual Console

Som vi redan visste kommer man att kunna ladda hem de största titlarna från NES, SNES, N64, Sega MegaDrive och TurboGrafx till Wii.



Wii Sports: Golf



Spelar Metroid Prime 3

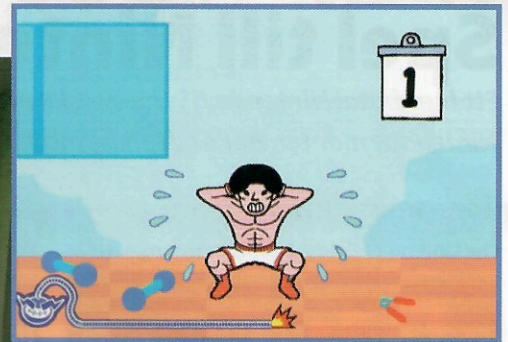
de iväg en grapple beam genom att göra en kaströrelse bakåt med vänsterhanden fick jag en sån där minnet-för-livet-känsla. Obeskrivligt!

Nu är det kväll här och jag sitter på hotellrummet och har egentligen inget mer planerat. Hoppas att du har hängt med på alla nyheterna via Nintendo.com – de har sammanfattat nästan allt som är värt att veta från mässan.

Jag skriver mer om alla Wii- och DS-spel i nästa nummer av Club Nintendo Magazine, som kommer i juni. Där får du också se bilderna från



En av mässhallarna



WarioWare: Smooth Moves

På mässan fick vi ett exempel från varje plattform: Super Mario Bros., Super Mario World, Super Mario 64, Sonic the Hedgehog och Bonk's Adventure. /Kim

WarioWare: Smooth Moves

Det första spelet jag provade till Wii och helt klart ett av de roligaste. Jag använde Wii Remote till allt ni kan tänka er... svärd, ratt, balanspinne, hammare och massor av annat. Spelet har samma upplägg som tidigare WarioWare-spel, men som vanligt skiljer sig sätten man spelar de på väldigt mycket. Så här enkelt har det aldrig varit att spela förut, den som inte kan spela WarioWare: Smooth Moves har knappast lärt sig gå än. /Kai



För att spela klassiska typer av spel använder man den här traditionella kontrollen som Nintendo gjort till Wii.



den här bloggen och allt som var värt att se i Nintendos monter.
Dags att avrunda E3-bloggen från min sida, hoppas att du har fått en liten insikt om hur det har varit här och hur E3-mässan fungerar. Tackar så

mycket för att du har läst de här raderna och hoppas att du fortsätter diskutera alla nya spel i forumet på Nintendo.se!
Wii ses!



Spel till Nintendo DS

Ett hundratal Nintendo DS Lite-maskiner stod uppradade på led i Nintendos monter. Här är de mest intressanta spelen:

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass



Det första Zelda-spelet till Nintendo DS tar över några månader efter The Wind Waker slutade och lägger till mängder av smarta pekskärm-funktioner. Nästan all styrning sker bara med hjälp av pekskärmen – man ritar vägen som Link ska segla på kartan, man ritar vägen bumerangen flyger genom luften, och man skriver egna anteckningar på kartan. Dessutom kontrolleras alla Links rörelser och attacker på den.

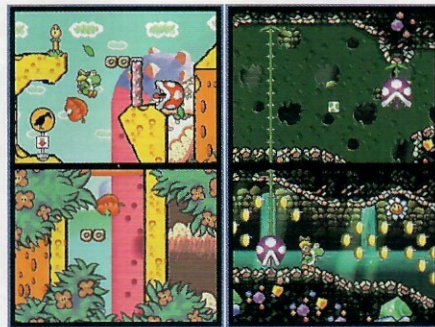
På mässan kunde man spela ett battle mode för två spelare. Det gick till så att en var Link som försökte sno åt sig så många Gem Forces som möjligt, medan den andra spelaren styrde en fiende som måste stoppa Link. Ju snabbare Link rörde sig desto lättare var det för fienden att hitta honom på kartan, men för att styra fienden måste man rita ut hans väg på pekskärmen i förväg, vilket gjorde det hela lite svårare. Finurligt och annorlunda! /Kim



Clubhouse Games

En samling av flera kortspel och andra typer av spel, som biljard, dart, schack, backgammon, med mera. Fungerar dessutom via Wi-Fi. Det perfekta spelet på flyget till nästa års E3-mässa? /Kim

Yoshi's Island 2



Det här är en efterlängtat uppföljare, till ett av sin generations bästa spel. Upplägget och grafiken är densamma, men banorna är helt nya och om man stannar vid en "storkhållplats" kan man numera byta ut Baby Mario mot Baby Peach eller Baby Donkey Kong! Baby Peach har ett parasoll som gör att hon kan sväva med vinden och Baby DK kan ta tag i lianer och svinga sig mellan dem. /Kim

Kirby



Det här Kirby-spelet påminner mer om de tidigare GBA-spelen än Power Paintbrush-delen. Man styr Kirby som vanligt med knapparna, och pekskärmen verkar bara vara till för att spara och blanda olika föremål. Känns lite som ett steg bakåt, tyvärr. /Kim

Star Fox DS



Av det lilla jag provade rymdrävens senaste spel så blev jag hoppfull. Star Fox Assault var en skamfläck på Fox meritlista, men den här gången är det samma personer som gjorde Lylat Wars som ligger bakom. Intressant nog gjorde jag många av funktionerna via pekskärmen, som att släppa bomber, rolla och bromsa. Ännu mer intressant var att det faktiskt fungerade bra. Med tanke på att det dessutom går att utkämpa strider via Wi-Fi så är Star Fox DS det spel till Nintendo DS jag ser fram emot mest just nu! /Kai

Pokémon Ranger



I det här annorlunda, actionbaserade Pokémon-spelet skulle jag använda olika Pokémon-attacker för att till exempel släcka eld eller elda upp ris, så nya vägar blev tillgängliga. Sättet jag fångade Pokémon på var nytt, jag ritade ringar runt det lilla offret med pekpenan. Jag är själv ett enormt Pokémon-fan och ser verkligen fram emot det här spelet, efter att ha genomlidit det (enligt mig) usla Pokémon Link!. /Kai

Spel till GameCube

Det märks att Nintendo redan har skiftat fokus från GameCube till Wii. Inte ett enda GameCube-spel gick att prova i Nintendos monter, men det visades upp trailers på några nya spel som ser ut att kunna bli riktigt bra.

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Nintendo gör två versioner av The Legend of Zelda: Twilight Princess – en till Wii och en till GameCube. Båda versionerna kommer att vara nästan identiska när det gäller spelupplägg, men GameCube-versionen kan självklart

inte dra nytta av Wii-kontrollens fördelar och saknar ett widescreen-format. Annars ser det lika fantastiskt ut som versionen till Wii. /Kim

Super Paper Mario

Vi är många som gillar de två Paper Mario-spelen och här är det tredje! Super Paper Mario verkar skilja sig ganska mycket från sina föregångare, för Nintendo har blandat dimensioner och spelgenrer lite som de själva

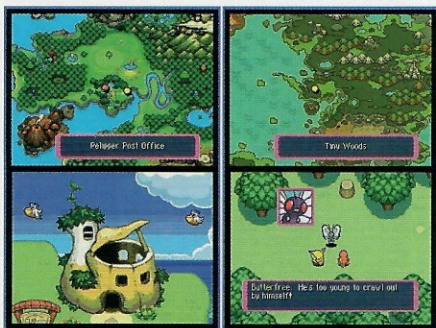


Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis



Den här gången styr man Mini Marios istället för Mario. Sätt var och en av dem i rörelse med pekpennan och led dem till utgången, men pass på för alla fällor. En kul detalj är att man kan skapa egna levels och skicka ut dem via Nintendo Wi-Fi Connection, så andra personer kan ladda ner dem. En annan kul nyhet är att prinsessan Pauline är med i det här spelet, och det är första gången sedan spelet Donkey Kong! /Kim

Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team



Vilken sorts Pokémon är du? Det är titeln på en gammal Pokémon-låt, och faktum är att den skulle passat ganska bra till det här spelet. I början fick jag svara på frågor, och dessa svar användes senare för att ta reda på vilken Pokémon jag var innan jag förvandlades till en! Det speciella med det här spelet var också att jag kunde prata med massor av andra människor som förvandlats till Pokémon. Pokémon Mystery Dungeon lanseras med en version till Nintendo DS, och en till Game Boy Advance. /Kai

vill. Mario flyttar sig mellan 2D och 3D och rollspel och actionspel på ett sätt som inte liknar något vi varit med om i ett tv-spel tidigare. Striderna verkar ha plockats bort, för nu får man erfarenhetspoäng bara genom att hoppa

på eller banka till fienderna. Om man tittade på trailern nogga såg man också att en mystisk fjärr följde efter spelfigurerna. /Kim

Mario Hoops 3-on-3



Det här var inte som andra basketspel. Man både styr figurerna och skjuter bollen i korgen med hjälp av pekskärmen. Utvecklat av rollspelsföretaget SquareEnix, av alla... Jag behöver väl knappt skriva att Mario och de andra har en massa lömska knep att ta till i form av vapen som spelar i samma liga som Mario Kart? /Kim

Children of Mana



Kan det här bli lika bra som Super NES-klassikern Secret of Mana? Mana-trädet behöver hjälp igen och nu kan fyra äventyrare samarbeta för att lösa alla gåtor och besegra alla fiender. /Kim



Tenchu: Dark Secret

Här får man leka ninja med kaststjärnor och lömska fällor. En rolig detalj är att man kan köpa, sälja och byta föremål från spelet med andra personer via Nintendo Wi-Fi Connection. /Kim

DK Bongo Blast

Du har väl inte slängt bort dina bongotrummor till GameCube ännu, för Nintendo har ett till spel med bongokontroll på gång! I DK Bongo Blast slår du på trummorna för att styra farkosten, göra loopar och attackera

Elite Beat Agents



Läste du om ett underligt japanskt spel som går ut på att hjälpa manliga cheerleaders i förra numret av Club Nintendo Magazine? Som av en händelse har Nintendo nu beslutat att ge ut spelet i västvärlden, under namnet Elite Beat Agents. /Kim

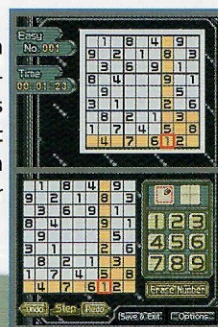
Magical Vacation



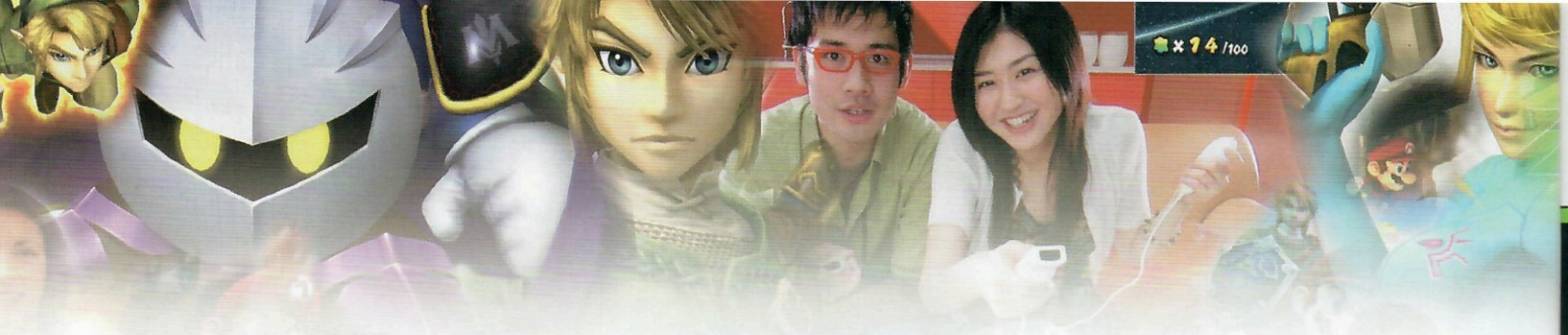
Ännu ett underbart rollspel är på väg till DS. Magical Vacation var ett av de första rollspelen som gjordes till Game Boy Advance, men det kom inte till Europa. Håll tummarna för att DS-versionen gör det. Här kan upp till sex spelare samarbeta i speciella grottor – tror jag börjar se en samarbetstrend i rollspelen till DS... /Kim

Sudoku Gridmaster

De japanska pusslen är poppis, men eftersom det redan finns inbyggt i DS-spelet Dr Kawashima's Brain Training känns det här spelet onödigt. /Kim



fienderna. Fyra spelare kan köra samtidigt över de fem världarna. /Kim
Baten Kaitos Origins



DS Air



Här har vi en riktigt seriös flygsimulator till DS som sätter dig bakom spakarna på ett flygplan, och där ditt uppdrag är att bland annat lokalisera och förstöra fiendemål som flygplan och hangarfartyg. Pekskärmen används konstigt nog inte så mycket, men det gör Nintendo Wi-Fi Connection, till bland annat dogfights! /Kim

Hotel Dusk: Room 215



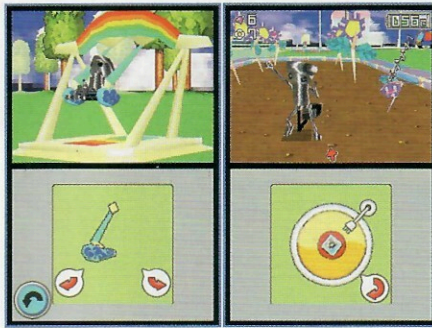
Ett spännande äventyr från personerna bakom DS-spelet Another Code: Two Memories. Gick inte att prova på mässan, men en trailer visade att man håller DS-maskinen på sidan när man spelar, som en bok. /Kim



Magnetica

Ett smart pusselspel där man skjuter iväg kulor med pekpenan. Kulorna blandar sig med andra kulor, som hela tiden fylls på i en bana. Får man ihop minst tre kulor i samma färg försvinner de och lämnar plats till nya. /Kim

Chibi-Robo: Park Patrol

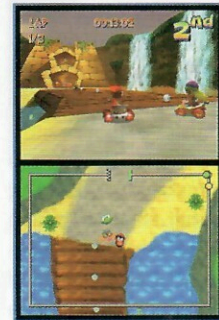


Vår lille husrobot är tillbaka, men den här gången jobbar han utomhus, med att bland annat vattna blommor och sedan dansa för dem! Like underligt som GameCube-versionen. /Kim

Custom Robo Arena



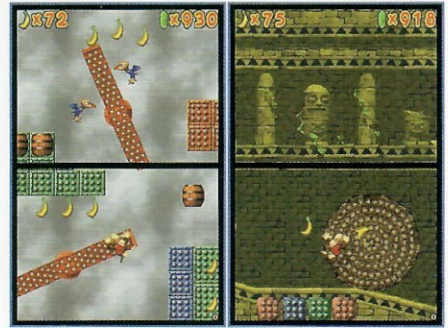
Inget spel i den här robotbyggande, robotkrigande spelserien har kommit till Sverige. Eftersom Custom Robo Arena får Wi-Fi-stöd kan det bli det första. Förhoppningsvis. /Kim



Diddy Kong Racing DS

Nintendo 64 är hem åt många stora spel, och Diddy Kong Racing är lätt ett av dem. Nu kommer det till DS, med Wi-Fi-möjligheter! Det gick inte att provspela på mässan, men i trailern såg barnorna ut att vara hämtade från N64-spelet. Hoppas på några nya också... /Kim

DK King of Swing DS



Snark... vad har hänt sedan GBA-spelet? Jo, Donkey Kong har fått en till skärm att svinga omkring på. Kul för honom, men jag ställde mig hellre i den fem timmar långa kön till Wii än framför DK King of Swing DS. /Kai



E3-reportaget är slut, men redan i nästa nummer blir det mer om Wii och de nya Nintendo DS-spelen!

Den tredje delen i den här omtyckta rollspels-serien till GameCube utspelar sig 20 år före Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean. Det här är ett RPG i den absolut tyngsta klassen, med över 80 timmars speltid, över

100 vapen och föremål, plus dryga 600 kort att samla och byta. /Kim

Spel till Game Boy Advance

Det kan verka lite underligt att Nintendo inte visade några Game Boy Advance-spel i sin monter, men så var det. Nintendo DS går så bra att trotjänaren Game Boy får stå i skymundan. Ett spel presenterades i alla fall i

pressmaterialet: Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team.

Den 4 juni, för 14 år sedan...

... kom Super NES till Sverige!

Tänk dig tillbaka 14 år i tiden (om det är möjligt), ungefär vid den här tidpunkten på året. Då lanserades spelmaskinen Super NES (Super Nintendo Entertainment System) i Sverige, tillsammans med bland annat Super Mario World och F-Zero. Super NES, eller Super Nintendo som den kallades mest, var Nintendos andra västerländska spelmaskin och uppföljaren till den otroligt framgångsrika NES. Så här beskrevs den senaste tv-spelstekniken i broschyrerna 1992:

16-BIT ÄR HÄR!

Verklighetstroga spel, bättre kontrollmöjligheter och större spelglädje. Njut av den perfekta grafiken och mer än 32 000 färger. Inget annat system kommer i närheten av den upplösning och färgrikedom som Super Nintendo kan visa upp! Också ljudet står i en klass för sig. Digitalt ljud av CD-kvalitet ger dig äkta tal och fantastiska ljudeffekter.

Super Nintendo har fyra separata bakgrunder som kan rullas eller roteras – samtidigt som du kan välja betraktningvinkel: uppifrån, från sidan, underifrån, bakifrån och många andra lägen.

Super NES lanserades först i Japan, det var den 21 november 1990. Till USA kom den året efter och till Europa alltså hela ett och ett halvt år senare. Super NES har cirka 49 miljoner ägare över hela världen, varav 20 miljoner av dessa finns i USA. 49 miljoner är inte lika mycket som NES sålde, men mer än både Nintendo 64 och Nintendo GameCube.

Den europeiska modellen av Super NES är lik den japanska originalversionen. I USA valde Nintendo att ändra utseendet på både maskinen och handkontrollen.

LANSERINGSSPELEN

I Sverige lanserades Super NES med fem spel. Super Mario World ingick tillsammans med basenheten.

SUPER MARIO WORLD

Det var det här spelet som gjorde att man köpte en Super NES på releasedagen. I Super Mario World träffade Mario på Yoshi för första gången, och så kunde han hitta flera utgångar på vissa av banorna på den enorma kartan. Enligt många är detta det bästa tvådimensionella Mario-spelet någonsin.

F-ZERO

Det första F-Zero-spelet använde en grafikteknik som kallades "mode 7", vilket innebar att svävarna och bakgrunden kunde roteras på ett smidigt sätt. Detta gjorde att F-Zero såg fantastiskt realistiskt ut (då). F-Zero är dessutom förebilden för Super Mario Kart, har Nintendo berättat.

SUPER TENNIS

Sportspel var lika viktiga 1992 som nu, och därför var det här tennispelet ett av lanserings spelen, precis som...

SUPER SOCCER

... det här fotbollspelet. Med Super NES kunde man nu se fotbollsplanen från kortsidan i stället för långsidan, vilket gav spelet en lite annorlunda känsla.

R-TYPE

Ett rymdspel i två dimensioner med massor av fiender och action. Inget revolutionerande, men det var ju mycket snyggare än de liknande spelen på NES.



Super NES-kontrollen var den första att ha så kallade axelknappar (L och R). Idag har alla handkontroller det (ok, inte Wii-kontrollen).



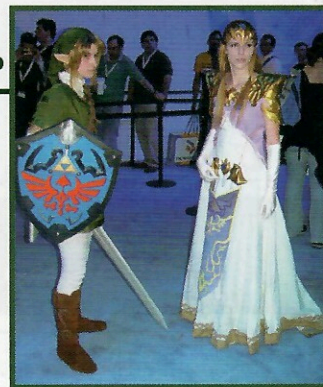
Med Wii kan vi snart återuppleva den här tv-spelsepoken, genom att ladda hem dessa spel och många fler.



Nintendos monter på E3-mässan

Nintendo brukar alltid ha den största montern på hela E3, så har det varit länge och så var det även i år. För att spela Wii var man tvungen att stå i kö i flera timmar, men spelen till Nintendo DS Lite var mer tillgängliga för alla.

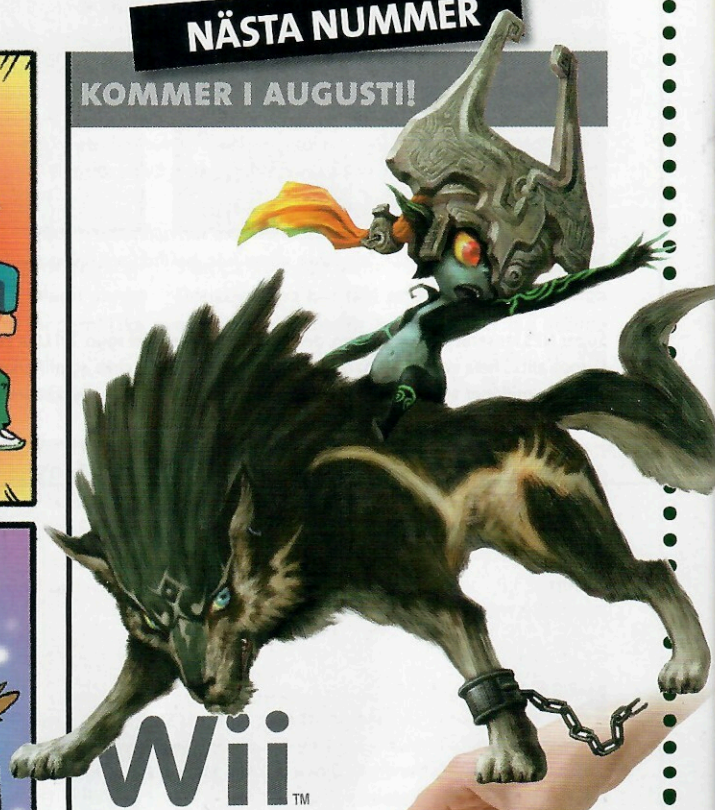
Inne i Wii-avdelningen kunde man bland annat se Nintendos kompositör Koji Kondo (han har gjort musiken till bland annat Super Mario och The Legend of Zelda) dirigera till Wii: Orchestra med en Wii-kontroll i handen.



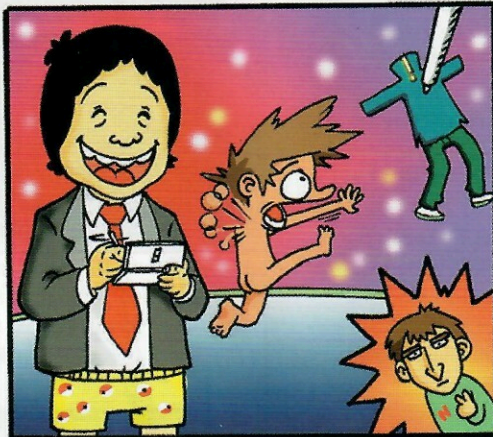
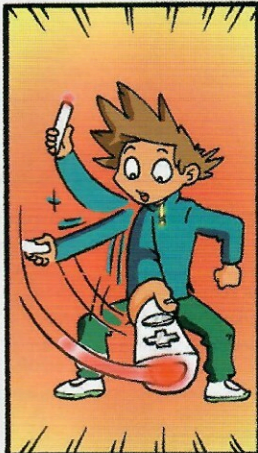
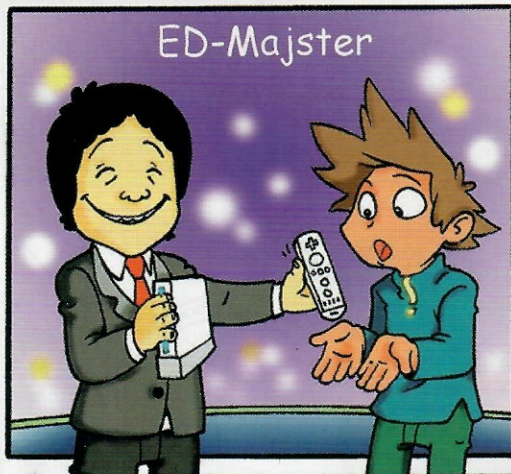
Vissa av besökarna på mässan var lite extra välklädda.

NÄSTA NUMMER

KOMMER I AUGUSTI!



Mer Wii, mer Zelda: Twilight Princess

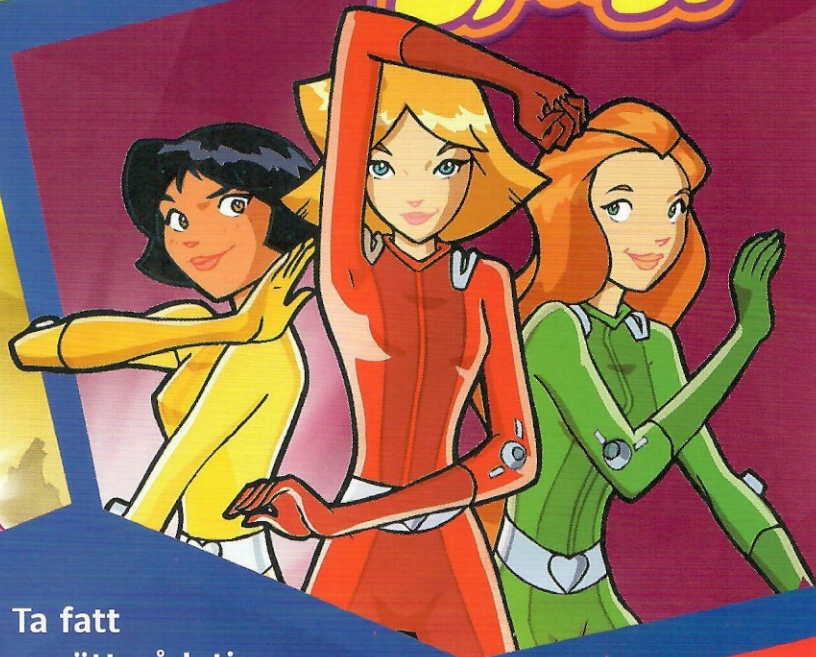


Ed-Majster är skapad och tecknad av Alan Kamieniarczyk.

SAMLÅ OCH VINN!

VAR MED I DET NYA JETIX
SAMLÅRSPÅLET!

Totally
Spies!



Ta fatt
i mobilen, s tt p  Jetix
i maj och var med i det splittrerna
och superskojiga samlarspelet
direkt p  kanalen - h ftiga
priser att vinna!



Bes k www.jetix.se och l s
mer om t vlingen.

Jetix-kanalen f r du hos:



JETIX name and logo   and   Disney Enterprises, Inc.   SIP Animation 2006. TOTALLY SPIES!   2006 MARATHON - MYSTERY ANIMATION INC. TOTALLY SPIES! and all related logos, names and distinctive likeness are the exclusive property of MARATHON ANIMATION. All Rights Reserved.   SONIC Project. W.I.T.C.H.   SIP Animation 2006.   2006 Jetix Europe.

JETIX™

www.jetix.se

317799

Helsing Johan

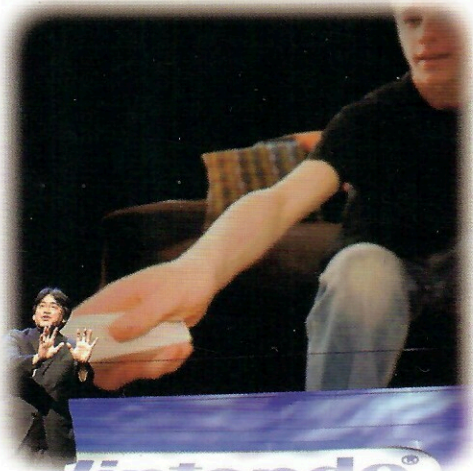
Kyrkbyvägen 4
780 41 GAGNEF

Trans 78-79

B



BERGSALA AB • BOX 10204 • 434 23 KUNGSBACKA



Nintendo.se