

BRA FÖR DIN IQ

club Nintendo®

magazine

VOLYM 40 (AUGUSTI 2006)



Plus:

- SUPER MONKEY BALL ADVENTURE
- 10 MOST WANTED POKÉMON
- CLUB NINTENDO AWARDS-RESULTATET
- ARTWORK FRÅN ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
- KRÖNIKAN "EN ÄKTA GAMER"
- HUR KÄNNES DET ATT SPELA Wii?

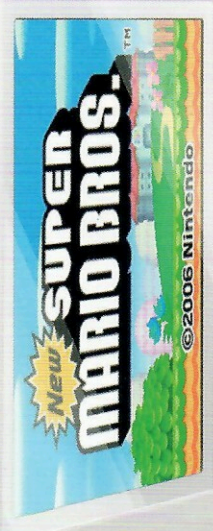
Nintendo®



www.pegi.info

© 2006 NINTENDO. 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. ALL RIGHTS RESERVED.

20 YEARS OLD BUT FRESHER THAN EVER!



New Super Mario Bros.

Join the brothers in a brand-new 2006 adventure based on the 20 year old unique gameplay experience. And everybody can join in: Invite your friends to jump and run with you and play against one another wirelessly. There are also 27 brand-new mini games waiting to be discovered. www.nintendo.se



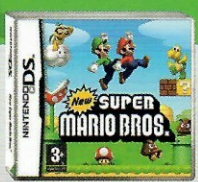
NINTENDO DS™ lite



MULTI



TOUCH



VOICE

EN WI-FI-MATCH?

Vet inte hur många timmar jag har varit uppkopplad med Nintendo Wi-Fi Connection, men snart börjar nog Nintendos servrar att ryka på grund av överhettning. Och ännu mer blir det i höst och i slutet av året, då det verkligen börjar rasa in Wi-Fi-kompatibla Nintendo DS-spel. Star Fox Command ser jag allra mest fram emot att spela Wi-Fi, men det ska också bli intressant att testa DS Air, Clubhouse Games, Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis, Tenchu: Dark Secret, Custom Robo Arena, Winning Eleven Pro Evolution Soccer och Contact över det trådlösa Nintendo-nätet.

Här kommer en liten uppdatering om hur det går i mina Wi-Fi-spel:

Mario Kart DS

(Friend Code: 485391 777447)

Gillar egentligen inte "snaking", men använder det själv eftersom det är det enda sättet att överleva på banan. "If you can't beat them, join them."

Animal Crossing: Wild World

(Friend Code: 5326 4495 8610)

Mina portar står ofta öppna för besökare, kanske inte riktigt varje dag men nästan. Kul att läsa meddelanden på anslagstavlan, men vem högg ner mina träd?

Tetris DS (Friend Code: 433716 987860)

Ett underskattat Wi-Fi-spel. Fantastiskt kul att spela mot japaner och andra över hela världen.

Det går snabbt att komma igång och man vill alltid ha revansch efter en förlust.

Metroid Prime Hunters

(Friend Code: 4166 8368 0583)

Underbar multiplayer, men här behöver jag mer träning. Du kanske kan ge mig några bra tips via röstchatten innan och efter matchen?

Maila kim@bergsala.se om du vill spela. Det vill jag!

KIM WEINEFELT, CLUB NINTENDO CREW

INNEHÅLL

OLD

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

NEW

- 10-11 10 Most Wanted Pokémon
- 12-13 CN Awards-resultatet
- 14-15 Artwork från The Legend of Zelda: Twilight Princess
- 16 Krönika
- 17 Känslan att spela Wii

NINTENDO DS-RECENSIONER

- 06-07 Big Brain Academy

NINTENDO GAMECUBE-RECENSIONER

- 08-09 Super Monkey Ball Adventure

ANNONSER

- 02 Bergsala
- 19 Jetix

CREW

Ansvarig utgivare
Owe Bergsten

Redaktör
Kim Weinefelt

Skribenter
Fredrik Andersson
Daniel Ekman
Emelie Lager
Johan Lenngerd
Mikael Nylander
Daniel Persson
Mikael Persson
Thor Rutger
Jonas Strandberg
Kai Weinefelt
Kim Weinefelt

Färg & form
Carolina Enberg
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



THOR RUTGERSSON

Jag har alltid älskat att spela Nintendo-spel. Jag har alltid älskat att skriva. Med andra ord finns det inget jag skulle älska mer än att få skriva om Nintendo,

i en speltidning. Från och med det här numret av CNM kommer jag att dela den kärleken med er medlemmar. Jag hoppas att det blir minst lika roligt att läsa mina ord som det är att skriva dem.

När jag inte skriver eller spelar sysslar jag mest och helst med musik och jag både lirar själv och arbetar som musikkonsulent. Musiken i "Super Mario Bros. 2" är naturligtvis den allra största inspirationskällan ;-)

Spelar just nu: Chibi-Robo! (Nintendo GameCube)

Ser mest fram emot: Wii Sports och Super Mario Galaxy (Wii)



JONAS STRANDBERG

Jonas heter jag och är ny på Club Nintendo Magazine. Har tidigare skrivit för en rad spelsidor på Internet, så att spela TV-spel och skriva är något jag brinner för. Andra intressen är mode, B-stämplade amerikanska high school-filmer samt originella indiepopband. Jag är också redaktionens största (och enda?) fan av TV-serierna Buffy the Vampire Slayer och Angel, något som Mikael inte är sen att häna.

Spelar just nu: Trauma Center: Under the Knife (Nintendo DS)

Ser mest fram emot: Metroid Prime 3: Corruption (Wii)



Ny färg på Nintendo DS Lite i Japan

I Japan är precis en fjärde färg på Nintendo DS Lite släppt, och det är den rosa "Noble Pink". I Europa har vi fortfarande bara en vit och en svart version av DS Lite, men USA har bara den vita. Här är bilder på hela den japanska flottan:



Crystal White Ice Blue Enamel Navy Noble Pink

Nintendo i Sydkorea

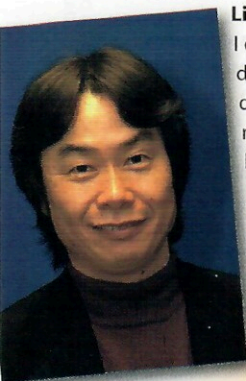
Nintendo tänker starta ett till dotterbolag, den här gången i Sydkorea. Tanken är såklart att göra Nintendo DS ännu starkare på den marknaden. Nintendo har sedan tidigare dotterbolag i USA, Australien, Holland, Kanada, Spanien, Tyskland (Nintendo of Europe), Frankrike, Italien och Storbritannien.

Moderbolaget ligger som bekant i Kyoto, Japan. I Sverige är det företaget Bergsala som säljer Nintendos spel.

Lite om Miyamotos liv

I en intervju med Nintendo of Europe för ett tag sedan berättade Shigeru Miyamoto lite om en vanlig dag i sitt liv. Tidigare brukade han cykla till jobbet, men efter att han blev medlem i Nintendos styrelse blev han ombedd att inte cykla, med tanke på riskerna.

Shigeru är inte speciellt punktlig på mornarna, men sitter alltid kvar och jobbar sent på kvällarna. Andra spelutvecklare på Nintendo rapporterar till Miyamoto via e-mail hur de olika spelprojekten fortskrider och om det är nödvändigt lägger Miyamoto till sina egna synpunkter och idéer. Detta tar upp ungefär hälften av hans arbetstid. Under den andra hälften besöker han olika spelutvecklare för att se hur det går för dem. Miyamoto testar ofta spelen själv för att få en känsla av hur spelet är.

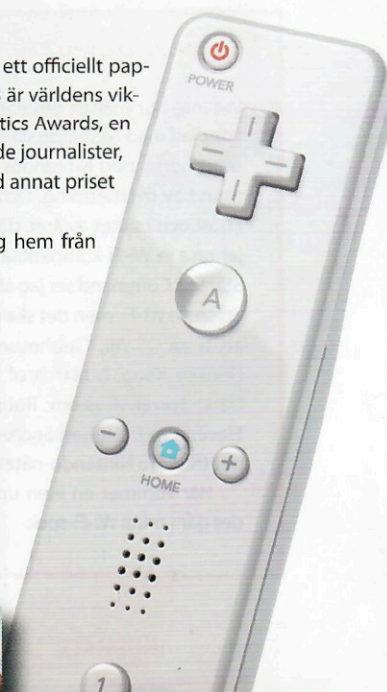


Wii var bäst på E3

Inte så överraskande, men ändå kul att ha på ett officiellt papper: Wii var det bästa med hela E3-mässan (E3 är världens viktigaste mässa för elektroniska spel). Game Critics Awards, en grupp bestående av 37 oberoende och ledande journalister, gav Nintendo pris i fem olika kategorier, bland annat priset "Best of Show", som alltså gick till Wii.

Här är de fem priserna som Nintendo tog hem från Game Critics Awards:

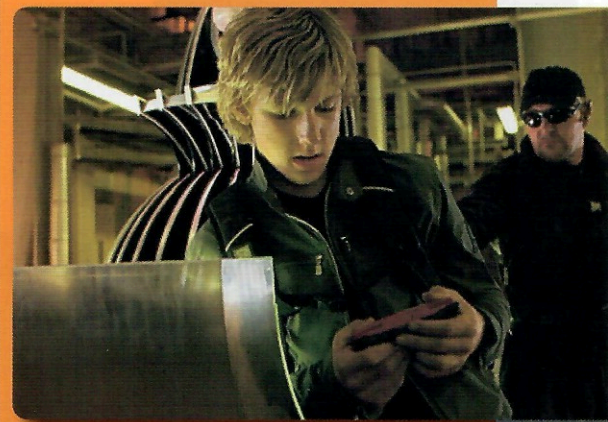
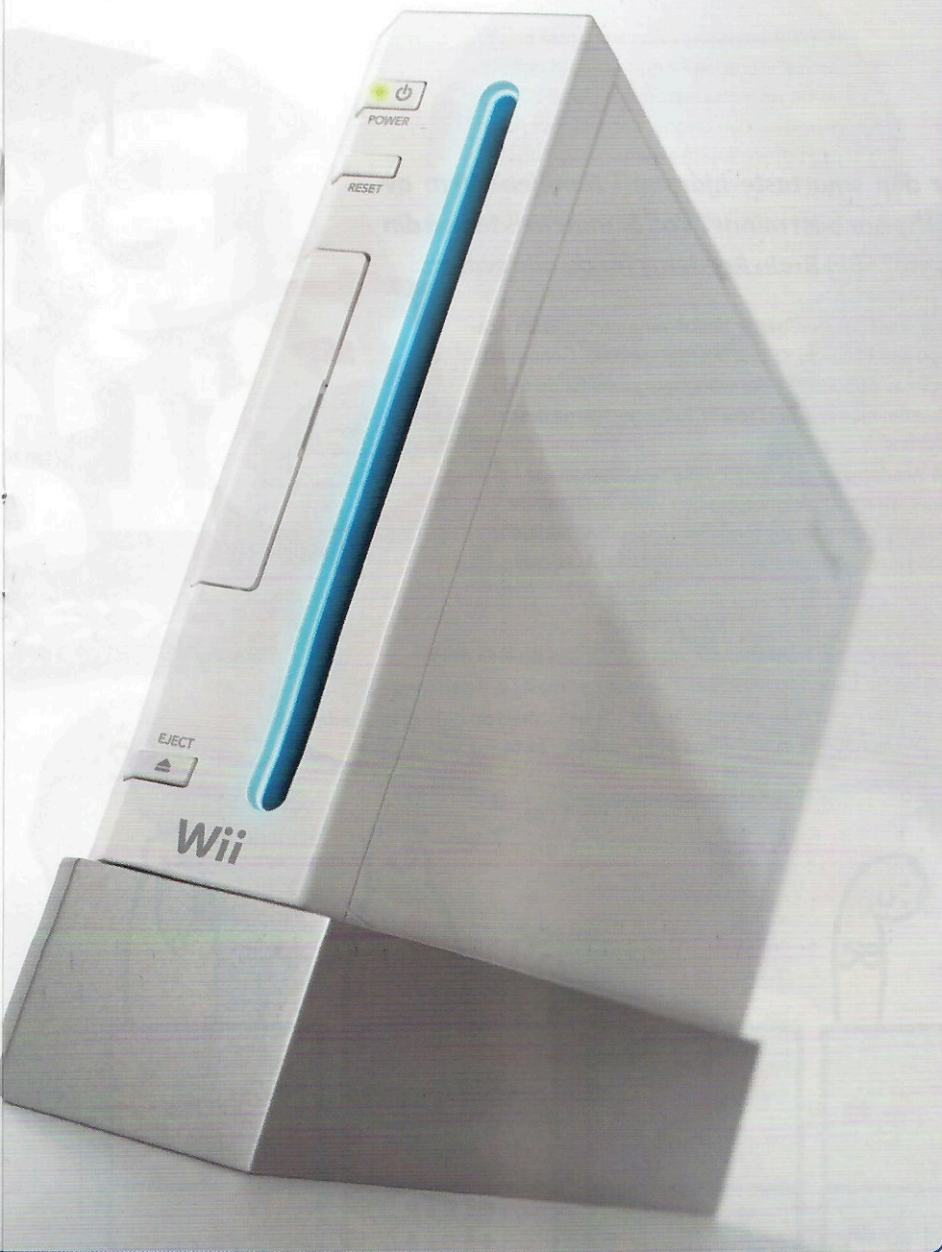
- Bäst på mässan: Wii
- Bästa hårdvara: Wii
- Bästa sportspel: Wii Sports
- Bästa racingspel: Excite Truck
- Bästa bärbara spel: The Legend of Zelda: Phantom Hourglass



Flytta Wi-Fi ID

Nu är det dags att uppgradera ditt gamla Nintendo DS till nya Nintendo DS Lite, och det betyder att du måste flytta ditt Nintendo WFC ID (så att du kan fortsätta använda dina Friend Codes) mellan de båda spelmaskinerna.

För när du spelar Nintendo DS-spel som fungerar med Nintendo Wi-Fi Connection får du som du kanske sett uppmaningen att använda ett och samma Nintendo DS-system tillsammans med de spelen. Hur gör du då om du till exempel vill spela dina Wi-Fi-spel på Nintendo DS Lite istället för på ditt gamla Nintendo DS? Jo, så här:



Nintendo DS blir filmstjärna

Filmen Stormbreaker hade premiär i juli i England, och kommer förhoppningsvis till Sverige i slutet av året. Filmen baseras på den första boken i serien om Alex Rider, skriven av Anthony Horowitz. Böckerna har sålt över 10 miljoner exemplar världen över, så filmen borde ha kapacitet att bli en hit. Robbie Coltrane, Ewan McGregor, och Alicia Silverstone är några av filmens skådisar.

Filmen handlar om den 14-årige agenten Alex Rider, som tar över sin mördade farbrors uppdrag på den brittiska agentfirman MI6. Precis som James Bond så har Alex avancerade agentprylar till sin hjälp, och då framförallt sitt Nintendo DS. Med hjälp av olika spelkort kan han förvandla sitt DS till många olika saker, bland annat en spionkamera, en trådlös mottagare och en rökbomb.

"Överenskommelsen är en perfekt kombination av två heta underhållningsområden", säger George Harrison på Nintendo of America. "Och visserligen är Nintendo DS en av de mest mångsidiga spelmaskinerna som finns, men vi har tyvärr inga planer på att göra några spionrelaterade funktioner till DS tillgängliga för allmänheten."

1. Starta ett Nintendo Wi-Fi-kompatibelt spel i det Nintendo DS som du vill flytta ditt Wi-Fi ID från och ta dig sedan till menyn för "WFC Setup" (mer information om hur du kommer dit finns i spelets instruktionsbok).
2. Tryck på "Options".
3. Tryck på "Transfer Nintendo WFC Configuration".
4. Tryck på "Ok" och sedan "Ok" igen.
5. Se till så att det inte är något spel i det Nintendo DS som du vill flytta ditt Nintendo Wi-Fi ID till, och starta det.
6. På menyn trycker du på "DS Download Play".
7. Välj "Nintendo WFC Configuration Transfer".
8. Tryck på "Yes" när du får frågan om du vill ladda ner mjukvaran. Ordet "Downloading" kommer fram.
9. Tryck på "Ok" i det Nintendo DS som du vill flytta ditt Nintendo Wi-Fi ID från för att bekräfta att du vill flytta inställningarna.
10. Om det redan finns Wi-Fi-inställningar i det Nintendo DS du vill flytta information till, får du frågan om du vill skriva över dem. Välj "Ok" om du vill det och vänta på att inställningarna ska laddas över (det tar bara några sekunder).
11. Tryck på "Ok" i båda Nintendo DS-systemen så är allt klart.

Alla Friend Codes kommer nu att fungera i ditt nya Nintendo DS (men inte i ditt gamla). Det räcker att du gör det här en gång, du behöver alltså inte göra det med alla dina Nintendo Wi-Fi-kompatibla spel.



**F
A
K
T
A**

Titel: Big Brain Academy
 Spelsystem: Nintendo DS
 Speltyp: Hjärgymnastik
 Utvecklare: Nintendo
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgräns: Från 3 år
 Antal spelare: 2-8 (Single-Card Download Play), 2-8 (Multi-Card Play)
 Kompatibla tillbehör: Inga
 Officiell webbplats: touchgenerations.com
 Sverigepremiär: 7 juli 2006

RECENSION

8 KIM WEINEFELT
 Nintendo DS har blivit mer än en spelmaskin. Nu ska man träna hjärnan med den, och i framtiden ska den lära oss att laga mat också (ett sådant spel är på gång i Japan, och det är inget skämt). *Jämfört med Dr Kawashima's Brain Training så är Big Brain Academy mer lekfullt och det har ett bättre flerspelarläge.* Fördelen med Kawashimas spel är att det känns lite seriösare ur vetenskaplig synvinkel, plus att det har Sudoku-alternativet. Just nu är det för övrigt bara Johan som bjuder på motstånd i Big Brain Academy här på jobbet, får se om de andra kan träna upp sina hjärnor snart...

8 JOHAN LENNGERD
 Jag har alltid gillat knep och knåp där man får klura en del för att hitta de logiska lösningarna. *Tidigare har denna typ av uppgifter endast funnits i tidningar, men vad kan egentligen vara mer rätt än att ha dem i en DS där man automatiskt får svaren rättade, tiden tas automatiskt och om man tävlar mot någon så är maskinen den perfekta domaren, eftersom den är totalt rättvis.* Nu är Big Brain Academy mer fokuserat på att man snabbt skall lösa uppgifterna än att man skall sitta och klura länge på avancerade uppgifter. Otroligt simpelt men samtidigt otroligt kul, inte ett enda av de 15 olika minispelen kan jag låta bli att gilla. Enda problemet är att hitta någon här på jobbet att spela med, Kim ställer upp ibland men han är helt enkelt för dålig!

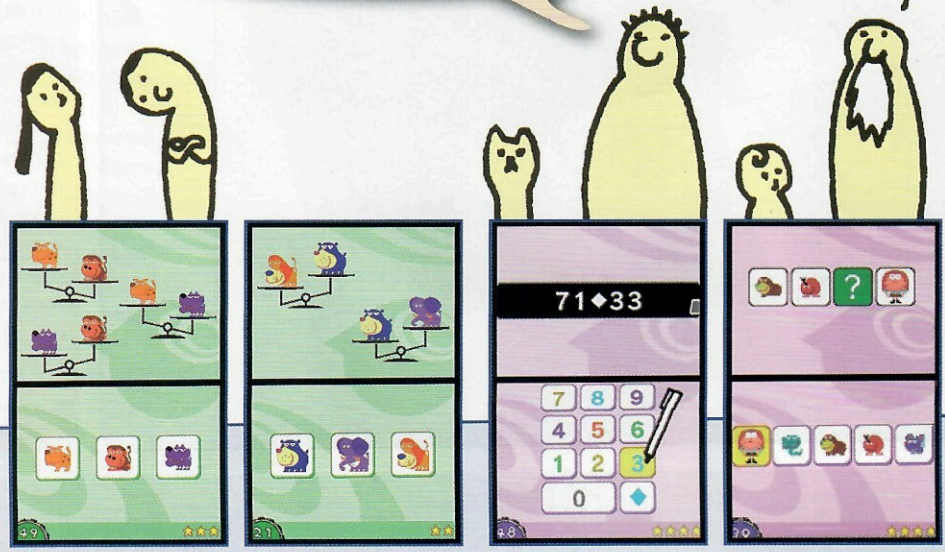
Vem har den smartaste hjärnan i familjen? Vem av kompisarna har bäst minne? Vad är matchvikten på din egen hjärna? I Big Brain Academy får du alla svaren.

Är det här ett spel? Nja... en bättre beskrivning på Big Brain Academy är "ett underhållande IQ-test" till Nintendo DS. Genom att lösa olika typer av uppgifter i olika svårighetsgrader får du reda på hur mycket din hjärna väger i teorin. Ju tyngre hjärna desto smartare, givetvis...

Big Brain Academy består av 15 olika test, uppdelade i fem kategorier, med tre svårighetsgrader i varje. Ju snabbare du löser testerna, desto finare medaljer får du. Här nedanför presenterar vi testen som du ställs inför i Big Brain Academy.



Kan du svaren på de här frågorna, och hur snabbt kan du lösa dem?
 1. I den andra bilden från vänster – vem väger mest?
 2. I den femte bilden från vänster – hur många kuber är det i figuren, med de dolda inräknade?
 3. I den första bilden från höger – kan du hitta alla tre par?



Tänka (Hur logisk är du?)

- A. Hitta den tyngsta**
 Lista ut vilken figur som är den tyngsta genom att studera och jämföra vågskålarna.
- B. Hitta rätt väg**
 Figurerna rör sig nedåt på skärmarna och svänger in på en ny lodrät linje varje gång de når en vågrät linje. Rita en linje på pekskärmen som får figurerna att mötas.
- C. Hitta rätt ruta**
 Pilarna på den övre skärmen visar vilken väg hunden och i vissa fall blocken kommer att ta. Peka på en ruta för att lägga ut benet där hunden kommer att stå när den gått klart.

Memorera (Hur är det med minnet?)

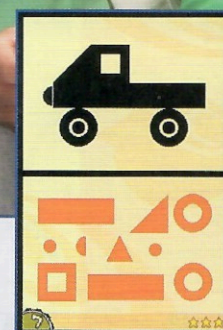
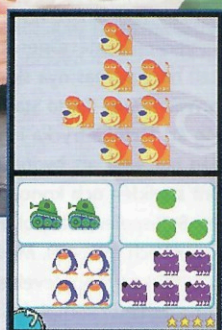
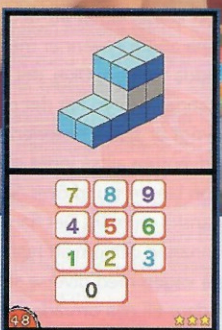
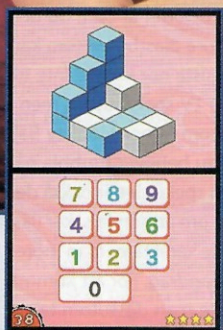
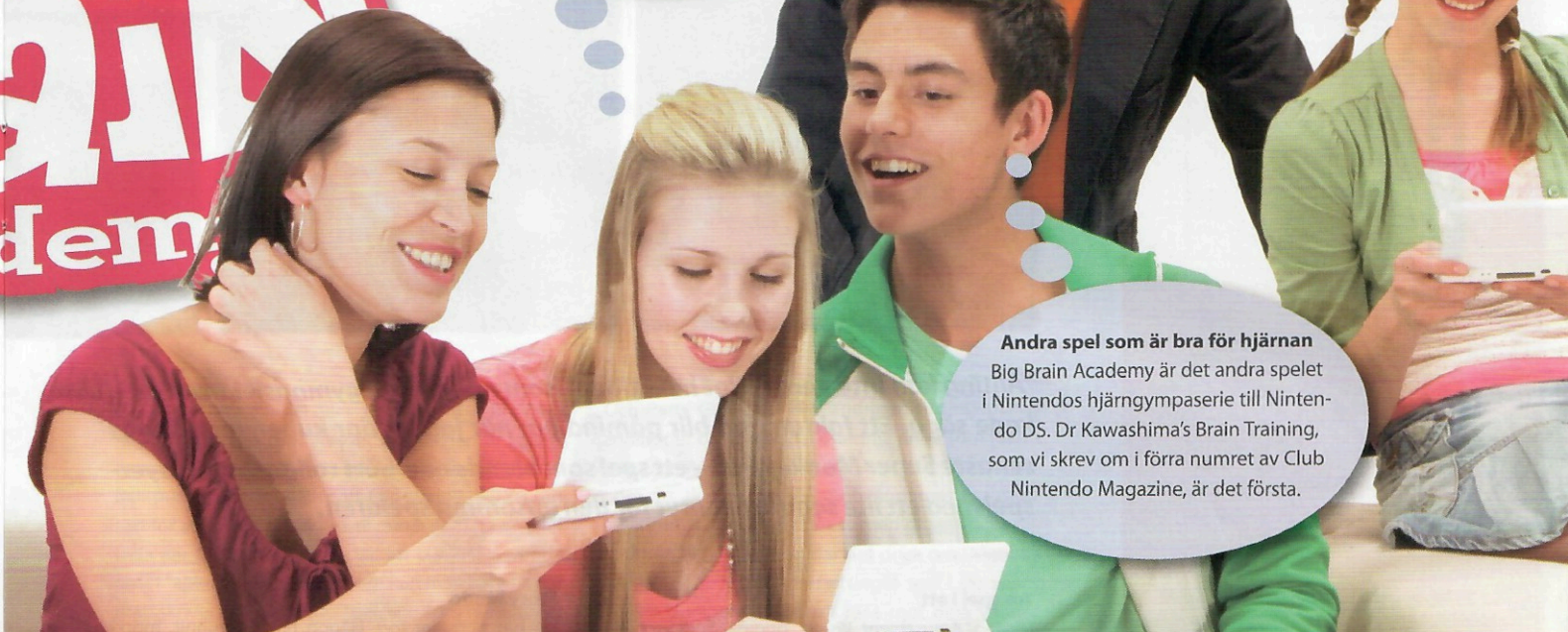
- A. Kom ihåg ljud**
 Lyssna på ljuden som figurerna gör och peka sedan på dem i samma ordning som de gjorde ljuden.
- B. Kom ihåg siffror**
 Kom ihåg i vilken följd siffrorna och figurerna stod i och peka sedan på dem i den ordningen.
- C. Kom ihåg bilder**
 Studera bilderna och när du tror att du kommer ihåg deras placering vänder du på dem och pekar därefter på dem på pekskärmen.

Big Brain Academy

Testa familjens och vännernas hjärnor
 Du kan bjuda in upp till sju andra Nintendo DS-ägare och utmana dem för att se vem som har den tyngsta och smartaste hjärnan. Varje spelare måste ha sitt eget Nintendo DS, men det räcker att en person har spelet så kan de andra sju ladda över det till sina Nintendo DS. Ni kan tävla i alla de 15 testen som vi har beskrivit.

Lägre pris
 Big Brain Academy kostar mindre än ett vanligt Nintendo DS-spel.

Andra spel som är bra för hjärnan
 Big Brain Academy är det andra spelet i Nintendos hjärngympaserie till Nintendo DS. Dr Kawashima's Brain Training, som vi skrev om i förra numret av Club Nintendo Magazine, är det första.



Analysera (Är du en analytiker?)

A. Dra linjen rätt

Titta på figuren på den övre skärmen och försök att rita den markerade linjen på den undre skärmen, där figuren ibland är vriden.

B. Räkna kuber

Analysera figuren för att kunna svara hur många kuber den består av. Du ska även räkna med kuber som döljs av andra.

C. Länka ihop

Dra en linje mellan djuren som visas på den övre skärmen.

Beräkna (Bra på matte?)

A. Jämför mynt

Peka på den hög med mynt som är mest värd. Det är inte alltid högen med flest mynt som är mest värd.

B. Summera föremål

Räkna figurerna på den övre skärmen och peka på de två panelerna som tillsammans har samma antal.

C. Räkna matematik i bokstäver

Mattetalen är skrivna i bokstäver istället för nummer. Mata in svaret på pekskärmen.

Identifiera (Har du bra visuell uppfattning?)

A. Identifiera skuggor

Studera skuggorna som rör sig på den övre skärmen och peka på likadana föremål på den undre skärmen.

B. Välj rätt bitar

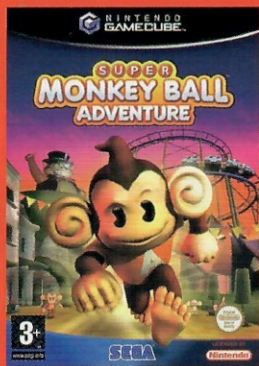
Välj de bitar på den undre skärmen som figuren på den övre skärmen är uppbyggd av.

C. Para ihop figurer

Peka på figurerna som finns i matchande par. Det kan finnas fler par i bilden.

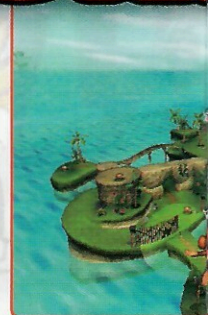
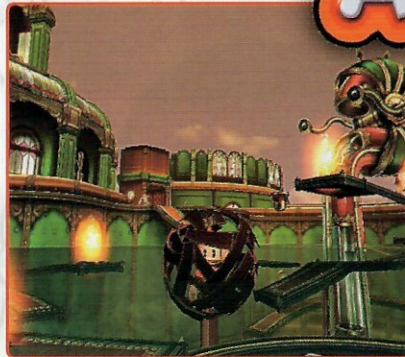
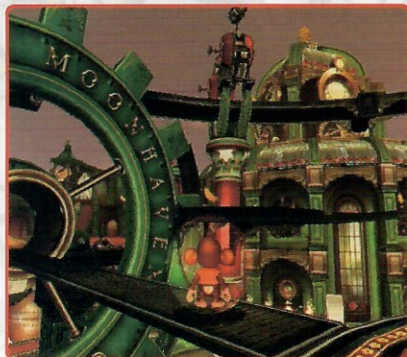
Rätt svar: 1: Det orange lejonet. 2: 18 stycken. 3: De gröna melonerna, körbären och glassen med de blå bägarna.

Text: Kim Weinfelt



FAKTA

Titel: Super Monkey Ball Adventure
Spelsystem: Nintendo GameCube
Speltyp: Action
Utvecklare: Traveller's Tales
Utgivare: Sega
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1-4 samtidigt
Kompatibla tillbehör: Memory Card
Officiell webbplats:
supermonkeyballadventure.com
Sverigepremiär: Juli 2006



SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

"Allting kan inte vara roligt hela tiden", som min gamla gymnasielärare brukade säga. Ett faktum jag blir påmind om när jag laddar kuben med Segas senaste Super Monkey Ball – ett spel som blandar oerhört roliga multiplayer-spel med ett lite segare äventyr för den ensamma spelaren.

Tre spel i ett

Medan Amusement Vision, originalstudion bakom Monkey Ball-serien, nu fokuserar helhjärtat på en Wii-version (ryktet säger att det rör sig om en release-titel) har apornas nya skötare, brittiska spelstudion Traveller's Tales (Lego Star Wars), varit överambitiösa nog att försöka trycka in hela tre spel i ett: Grundidén har varit att bygga ett regelrätt äventyrsspel runt spelidén och konceptet från de tidigare Monkey Ball-spelen, där fokus var inställt på "balans-pussel" och minispel. Med Adventure vill Traveller's Tale "fläska ut" upplevelsen och göra apornas värld större och mer komplex. Samtidigt vågar de inte riktigt överge den enkla spelidén som gjort de tidigare spelen så framgångsrika. Resultatet blir en titel som är hälften "nyskapande" äventyrsspel och hälften "regelrätt" Monkey Ball.

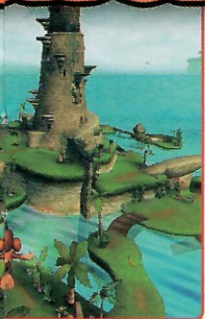
Story Mode

Du har hört det förr. Någon har försvunnit, mörkrets krafter hotar att ta över och det är bara du och dina andra apvänner med stora plastbollar som kan rädda världen. Okej, det där sista hör kanske inte till standardstoryn när det gäller TV-spelsintriger, men i övrigt är själva historien bakom Super Monkey Ball Adventure alltså inget som du behöver grubbla någon längre stund över. Själva spelandet är också det ganska ordinärt. Det handlar om att samla saker (läs: bananer) och om att hjälpa de karaktärer man möter på vägen med diverse sidouppdrag. För att komma vidare till nya områden måste man dessutom ta sig an ett gäng klassiska pusselbanor i samma anda som i de två föregående spelen till GameCube. Problemet är att den genialiska kontrollen och spelmekaniken som alltid gjort Monkey Ball-pusslen så roliga (ni som spelat de tidigare spelen vet att ordet "pussel" i det här fallet står för snabb action och nervkittlande balansmoment) inte alls lämpar sig för ett äventyrsspel där mycket av fokus ligger på utforskande. Man slinter hit och man slinter dit (runda bollar rullar, som bekant) och det hela känns mest som en enda lång isbana. Eftersom mycket av handlingen utspelar sig på diverse öar är risken dessutom stor att man slinter ner i vattnet. Då är det färdigtspelat för en stund och man får vackert vänta på att få starta om. Tyvärr sker detta ofta på ett ställe som är på tok för långt bort från där man trillade i. Nej, Story Modes bästa delar är helt klart de klassiska pusselbanorna som dyker upp i slutet av varje område.

7 Super Monkey Ball Adventure är ett märkligt spel att recensera. Det finns naturligtvis betydligt bättre äventyrsspel på GameCube, men det finns, så vitt jag vet, inget spel som kombinerar så mycket olika element som Super Monkey Ball Adventure. **Challenge Mode och Party Games är Monkey Ball när det är som bäst, och är helt klart värda ett högt betyg.** Story Mode är en parentes men utgör ändå mer än 50 % av spelet. Med andra ord är det svårt att sätta ett rättvist betyg på alltihop. Men, man kan säga såhär: Vill du ha ett spel som har lite av allt och som introducerar Monkey Ball-konceptet på ett schyst och varierat sätt är det här spelet ett alldeles utmärkt val.



PER KEY BALL NTURE



Challenge Mode

Challenge Mode innehåller allt det som är bra med Story Mode. Lite som att plocka russinen ur kakan. Challenge Mode är helt enkelt klassiska Monkey Ball-pussel, där det gäller att *tilta* spelplanen på rätt sätt för att inte "apkulan" skall ramla ner i hålen eller trilla ner för kanten. Märk väl att jag just använde ordet "apkula" i en text. Så roligt kan man bara ha när man skriver om Nintendo-spel. Hur som helst, för er som inte spelat de tidigare spelen i serien kan man närmast jämföra spelmekaniken bakom spelet med "den där leksaken man lekte med på dagis där det gällde att få en kula att rulla mellan olika hål utan att ramla i!". Tyvärr minns varken Kim (som sitter här bredvid och undrar om jag har blivit totalknäpp) eller jag vad den leksaken hette... Men ni som kommer ihåg *Marble Madness* vet precis vad jag snackar om. Challenge Mode är allt som är bra med Monkey Ball och en av två anledningar till varför du överhuvudtaget skall bry dig om det här spelet...

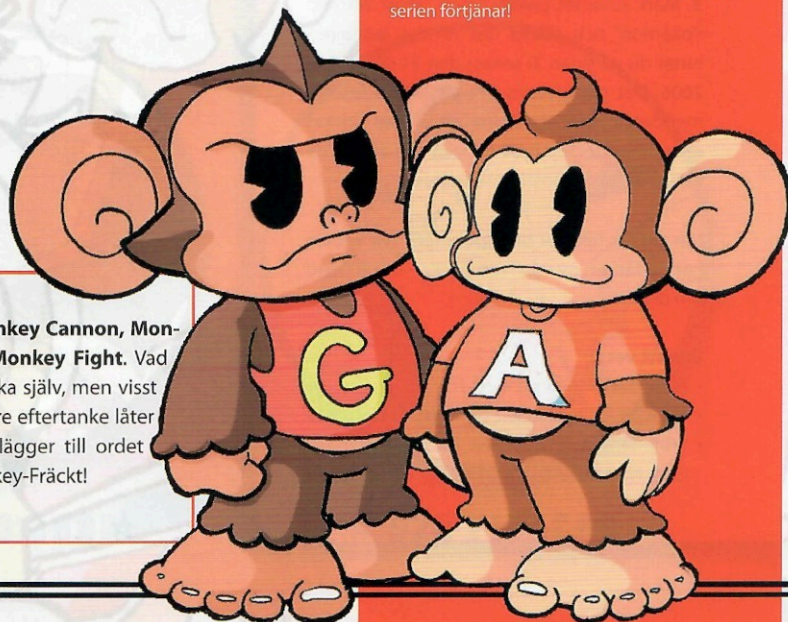
Party Games

...Och Party Games är den andra anledningen. Här handlar det om partyspel i samma anda som Mario Party, fast med en Monkey Ball-twist. Det kan handla om att skjuta apor på motståndarnas legoslott (fråga inte), eller om att boxas med gigantiska boxhandskar. Allra mest handlar det dock om "Monkey Ball-racing", som nästan är ett eget spel i sig självt. Här kan du spela ett enkelt race mot dina vänner eller ställa upp i en mer omfattande turnering. Om Sega hade fått utveckla Mario Kart hade det antagligen sett ut precis såhär. Klockren multiplayer, helt enkelt!

Text: Thor Rutgersson



Här är alla heta multiplayer-spel: **Monkey Target, Monkey Tag, Monkey Cannon, Monkey Bounce, Monkey Race och Monkey Fight.** Vad var och en går ut på får du upptäcka själv, men visst låter det vansinnigt kul? Vid närmare eftertanke låter dock allting ganska kul när man lägger till ordet "Monkey". Prova själv! Det är Monkey-Fräckt!



BETYG

7 GRAFIK
Tekniskt sett är Super Monkey Ball Adventure inget mästerverk, men karaktärsdesignen och den färgglada spelvärlden väger upp. Det vilar en mysig "Sega-känsla" över spelet, vilket naturligtvis väcker många starka nostalgikänslor.

6 LJUD
Det tar fem minuter att tröttna på apornas sinnesförvirrade nonsensspråk. I övrigt är musiken och ljudeffekterna helt ok – men inte mer.

5 SPELKONTROLL
Klockren spelkontroll i Challenge Mode och Party Games. Dock helt malplacerad i Story Mode.

8 UTMANING
Jodå, för den som orkar finns här en hel del att bita i. Story Mode testar nog tålamodet mer än någonting annat, men när man kombinerar alla tre spelsätten finns det tillräckligt med utmaning för en hel sommar.

7 SPELDESIGN
Egentligen skulle jag vilja sätta en nia här – för Challenge Mode och Party Games. Men Story Mode drar ner helhetsintrycket från MVG till strax över G. Synd! Ett litet plus i kanten får dock Story Mode för alla härliga och vansinniga karaktärer spelaren får möta under äventyrets gång.

TOTALT
Det här är ett spel där de individuella delarna helt klart förtjänar ett högre betyg än själva helheten. Men tyvärr Sega, det blir inget riktigt toppbetyg den här gången. Nu hoppas vi att Monkey Ball till Wii blir den klockrena fullträff som den här spelserien förtjänar!



En av Europas 10 "Most Wanted" Pokémon kan bli din!!!



Saknar du någon av dessa i ditt Pokédex? I så fall kan du få en av dem från Club Nintendo, genom att skicka in ditt spel till oss!

Läs det här innan du skickar in ditt spel:

- Du kan bara välja 1 av dessa 10 Pokémon
- Fungerar med följande versioner av Pokémon: Ruby, Sapphire, Emerald, FireRed och LeafGreen
- Fungerar endast med en engelsk version av spelet (inte tyska, franska, spanska eller italienska)
- Du måste ha kommit så långt i spelet att du fått ett Pokédex
- Du måste ha minst en ledig plats i ditt party
- Du kan skicka in fler spel om du vill

Skicka in så här:

1. Fäst en klisterlapp på ditt spel där du skriver ditt namn och medlemsnummer, samt din adress och vilken Pokémon som du vill ha.

2. Lägg spelet i ett kuvert eller paket tillsammans med ofrankerade frimärken som är värda minst 10 kronor.

3. Märk kuvertet/paketet med "Most Wanted Pokémon" och skicka det till oss (adressen hittar du på sidan 3) senast den 31 december 2006. Det går givetvis bra att skicka rekommenderat, men observera att vi inte skickar rekommenderade brev tillbaka och att vi inte kan ansvara för posthanteringen.

När du får tillbaka ditt spel inom två veckor har du fått en ny vän i ditt party – ta väl hand om den.

Bra att veta:

- Alla Pokémon är på level 70
- Pikachu är lite speciell, den håller i Light Ball
- Erbjudandet är exklusivt för medlemmar i Club Nintendo



249 LUGIA



250 HO-OH



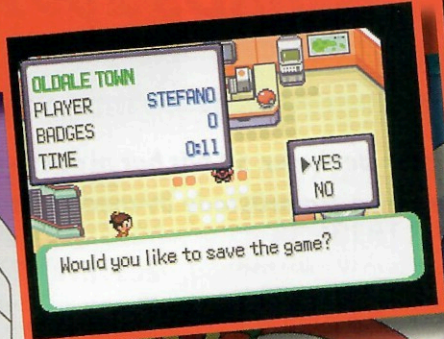
006 CHARIZARD



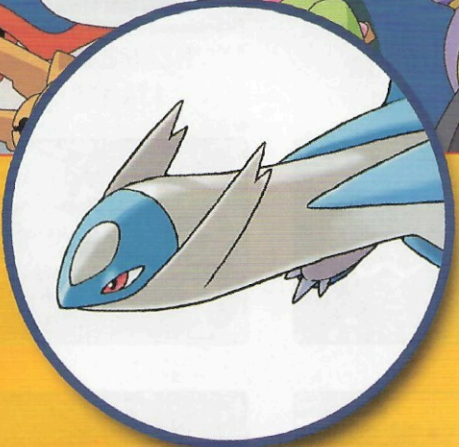
144 ARTICUNO



I början av sommaren kunde alla Poké Maniacs rösta på vilka Pokémon som de helst av allt skulle vilja ha i sina Pokédex, alltså vilka 10 Pokémon som är "Most Wanted". Här är resultatet av omröstningen – de tio mest eftertraktade Pokémon.



244 ENTEI



381 LATIOS



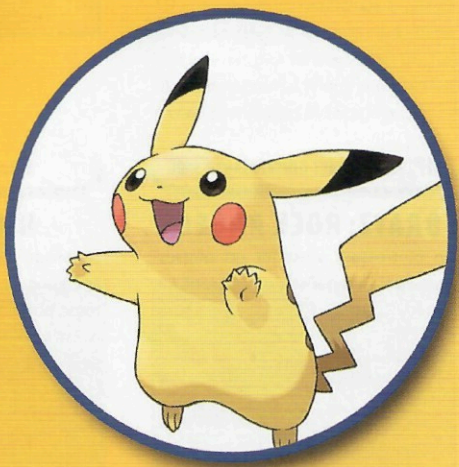
380 LATIAS



243 RAIKOU



245 SUICUNE



025 PIKACHU

Man kommer att kunna koppla ihop Nintendo DS och Wii trådlöst med varandra, och bland annat använda Nintendo DS touch screen och mikrofon som en handkontroll till Wii



CLUB NINTENDO AWARDS 2005

När folket röstar blir det alltid rätt, som det heter. Så här har ni dem – förra årets bästa Nintendo-spel i 22 olika kategorier, framröstade av medlemmarna i Club Nintendo.

01. VASSASTE GRAFIK

RESIDENT EVIL 4

RE4 kan mycket väl vara det snyggaste Nintendo-spelet som någonsin har gjorts, och så lär det förbli fram till dess att Zelda: Twilight Princess släpps.

Johan röstade på Resident Evil 4.

02. SKÖNASTE MUSIK OCH LJUD

CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Musiken är en av höjdpunkterna i nästan alla Castlevania-spel. I den första DS-versionen finns det mycket vackert att lyssna på.

Emelie röstade på Castlevania: Dawn of Sorrow.

03. MEST VÄLGJORDA HANDLING

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

Inte bara det att handlingen är fruktansvärt välskriven i Fire Emblem-spelen, den ändras dessutom beroende på vilka beslut spelaren tar.

Emelie röstade på Fire Emblem: Path of Radiance.

04. FAVORITSPELFIGUREN

LEON (RESIDENT EVIL 4)

Det var nästan dött lopp mellan Leon och Link i den här kategorin. Men Leons coola stil och kläder gjorde till slut honom till vinnaren.

Micke röstade på Leon (Resident Evil 4).

05. ROLIGASTE FLERSPELARUPPLEVelsen

MARIO KART DS

Vi spelar fortfarande Nintendos första Wi-Fi-spel i flerspelarläget, både online och offline. Och det gör ni också, verkar det som.

Johan röstade på Mario Smash Football.



06. MEST IRRITERANDE SPELHÄNDELSE

BYRACKAN VÄGRAR LYDA KOMMANDO UNDER TÄVLINGARNA (NINTENDOGS)

"Duktig vovve – sitt ner nu. Sitt, sa jag. Sitt, så ja, sitt. Men sitt nu då! SITTI! FÖR SISTA GÅNGEN – SITTI!" Alla nintendogs-ägare känner nog igen sig.

Kai röstade på "snaking" i Mario Kart DS.

07. MEST TOTALT OINTRESSANTA SPEL

BRATZ: ROCK ANGELS

En ointressant vinst för ett ointressant spel i en ganska ointressant kategori.

Fredrik röstade på Disney's Cinderella: Magical Dreams.

08. BÄSTA NYKOMLING

NINTENDOGS

Nintendo DS gav oss många nya spelkoncept under förra året, och det mest populära blev nintendogs, som också är det DS-spel som sålde bäst i Sverige förra året.

Kim röstade på nintendogs.

09. MEST NYSKAPANDE SPEL

NINTENDOGS

Det har visserligen funnits hundspel tidigare, men inget har varit lika verklighetstroget och fungerat lika bra som nintendogs.

Kai röstade på Donkey Kong Jungle Beat.

10. SKÖNASTE RETROKICK

SUPER MARIO 64 DS

Ännu ett bevis på att tiden går snabbt: det var nästan 10 år sedan vi för första gången spelade Super Mario 64 på Nintendo 64. 10 år!

Micke röstade på NES Classics: Metroid.

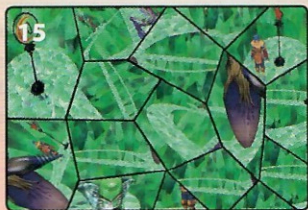


11. MEST LOVANDE 2006

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Den här kategorin var egentligen inte speciellt nödvändig, eftersom vi i praktiken visste innan röstningen startade vilket spel som skulle vinna den.

Johan röstade på The Legend of Zelda: Twilight Princess.

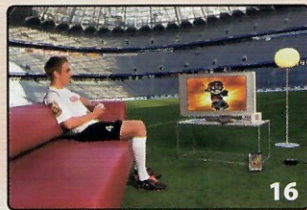


12. BÄSTA ACTIONSPEL

RESIDENT EVIL 4

Ordet action får en ny innebörd efter att man har blivit jagad av 15 arga bybor med högafflar och en galning med motorsågen i högsta hugg.

Kim röstade på Resident Evil 4.



13. BÄSTA PUSSLSPEL

METEOS

Pusselspel och Nintendo DS pekskärm är som gjorda för varandra, och även om Meteos aldrig blev någon storsäljare så blev det fansens favorit.

Fredrik röstade på Polarium.



14. BÄSTA RACINGSPEL

MARIO KART DS

Tänk dig någon som varvar alla andra förare två gånger på Mario Circuit 1. Ungefär så överlägsen var Mario Kart DS i den här kategorin.

Fredrik röstade på Mario Kart DS.

15. BÄSTA ROLLSPEL

BATEN KAITOS: ETERNAL WINGS AND THE LOST OCEAN

Namco har lyckats vinna många rollspelares hjärtan, både med Tales of-serien och nu med Baten Kaitos.

Emelle röstade på Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean.

16. BÄSTA SPORTSPEL

MARIO SMASH FOOTBALL

Efter Sveriges match mot Tyskland i fotbolls-VM fanns det nog bara en sak som kunde trösta lite och det var en match med kompisarna i Mario Smash Football.

Kim röstade på Mario Smash Football.

17. BÄSTA STRATEGISPEL

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

Kim har spelat Dual Strike över 100 timmar. Slår man ihop vår speltid för alla tre spel i serien rör det sig förmodligen om drygt 500 timmar. Det är mycket förlorad arbetstid.

Kai röstade på Advance Wars: Dual Strike.

18. BÄSTA ÄVENTYRSSPEL

SUPER MARIO 64 DS

Uppgraderingen av det bästa äventyrsspelet 1997 blev även det bästa äventyrsspelet 2005. Har du plockat hem alla 150 stjärnor än?

Micke röstade på Castlevania: Dawn of Sorrow.

19. BÄSTA GAME BOY ADVANCE-SPEL

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

Det här blev den jämnaste kategorin av alla, och Pokémon Emerald var bara en enda röst bakom Fire Emblem. Rollspel fungerar uppenbarligen bra till Game Boy Advance.

Emelle, Fredrik och Micke röstade på Fire Emblem: The Sacred Stones. Johan och Kai röstade på Pokémon Emerald Version. Kim röstade på Yoshi's Universal Gravitation.

20. BÄSTA NINTENDO GAMECUBE-SPEL

RESIDENT EVIL 4

Resident Evil 4 var det bästa GameCube-spelet förra året. Donkey Kong Jungle Beat och The Legend of Zelda: Four Swords hamnade en bra bit bakom.

Emelle röstade på Fire Emblem: Path of Radiance. Fredrik, Johan, Kim och Micke röstade på Resident Evil 4. Kai röstade på Donkey Kong Jungle Beat.

21. BÄSTA NINTENDO DS-SPEL

MARIO KART DS

Många säger att Mario Kart DS är det bästa Mario Kart-spelet någonsin, och det är minst sagt ett gott betyg. Inte ens Advance Wars: Dual Strike eller nintendogs kunde hota segern här.

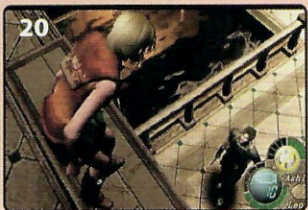
Emelle röstade på Castlevania: Dawn of Sorrow. Fredrik, Kai och Kim röstade på Advance Wars: Dual Strike. Johan och Micke röstade på Mario Kart DS.

22. BÄSTA NINTENDO-SPEL

RESIDENT EVIL 4

Det var väldigt jämnt i den sista och viktigaste kategorin, men till slut blev Resident Evil 4 krönt till 2005 års bästa Nintendo-spel! Nintendogs fick silvret och bronset gick till Mario Kart DS. Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean blev (något oväntat) fyra.

Emelle röstade på Fire Emblem: Path of Radiance. Fredrik, Johan, Kim och Micke röstade på Resident Evil 4. Kai röstade på Advance Wars: Dual Strike



THE LEGEND OF ZELDA™ Twilight Princess

Årets E3-mässa var den tredje som Zelda: Twilight Princess visades upp på! Men under det fjärde kvartalet i år är väntan antligen över, för då släpps spelet i två versioner – en till Wii och en till GameCube.

Själva äventyret kommer vara i stort sett identiskt i de båda versionerna, men Wii kommer som vi skrev i förra numret att lägga till en extra dimension i och med det nya kontrollsystemet. Versionen till Wii har även ett widescreen-läge som GameCube-versionen saknar.

Här bjuder vi på artwork och konceptritningar från spelet, direkt från Nintendo i Japan.



Flygande fiender från Twilight-världen



På E3-mässan mötte vi den här bossen i slutet av grottan som gick att provspela. Pilbågen och ett annat av Links föremål ska användas mot honom.

Kvinnan som hjälper Link att fiska i Twilight Princess heter Hena.



帽子は布製

首にタオル

顔は立体。
ポケットも立体。

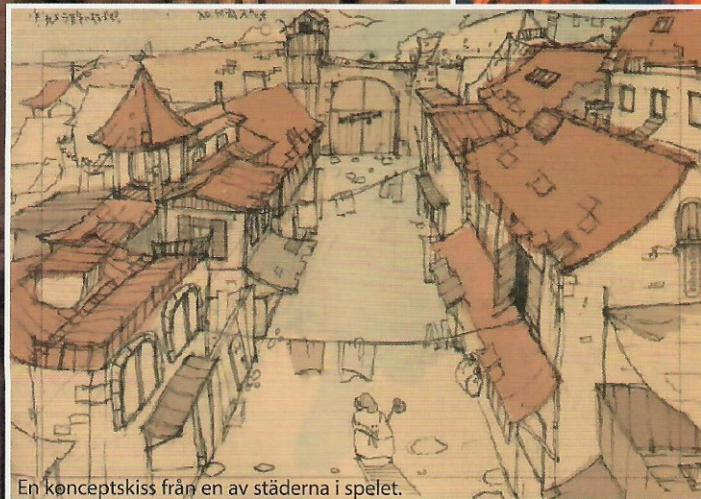
ココは同じ高さで色味だけが違いま

全て防水ゴム素材

少し立体的
丸い穴が空いていて、下の色が見えます。

ゴム長靴

ココは穴が空いていて、中の色が見えます。

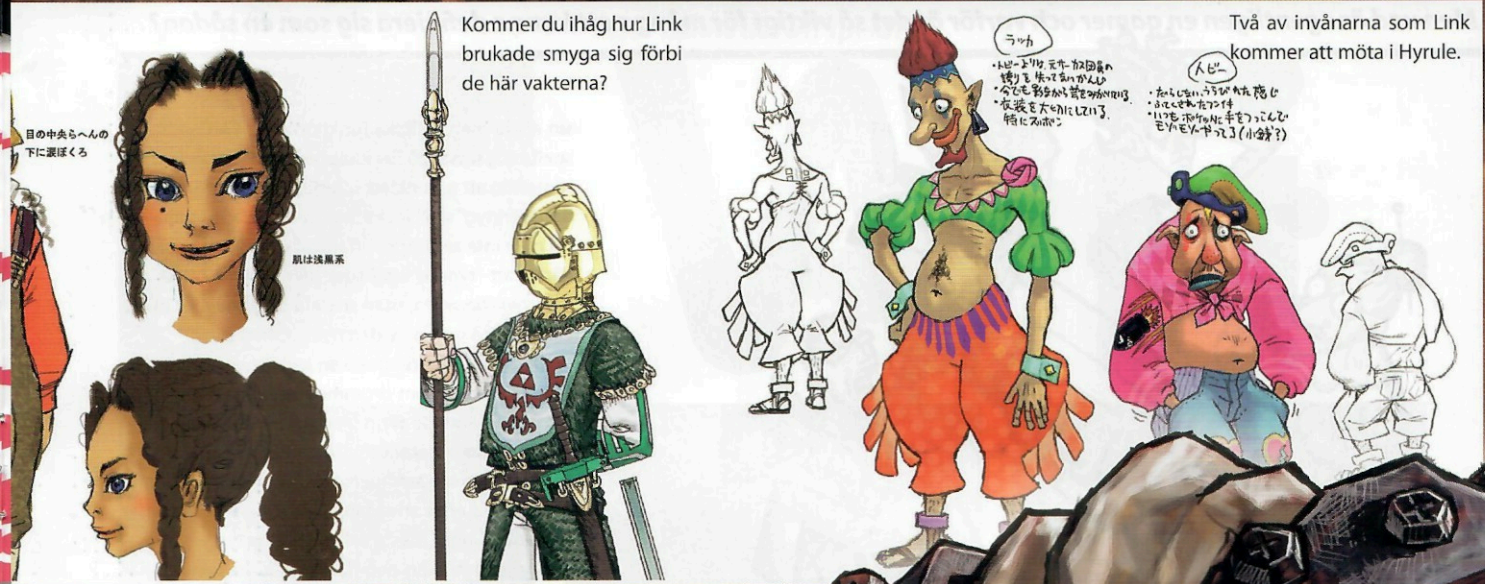


En konceptskiss från en av städerna i spelet.



Vilken plats har den här figuren i Twilight Princess värld?

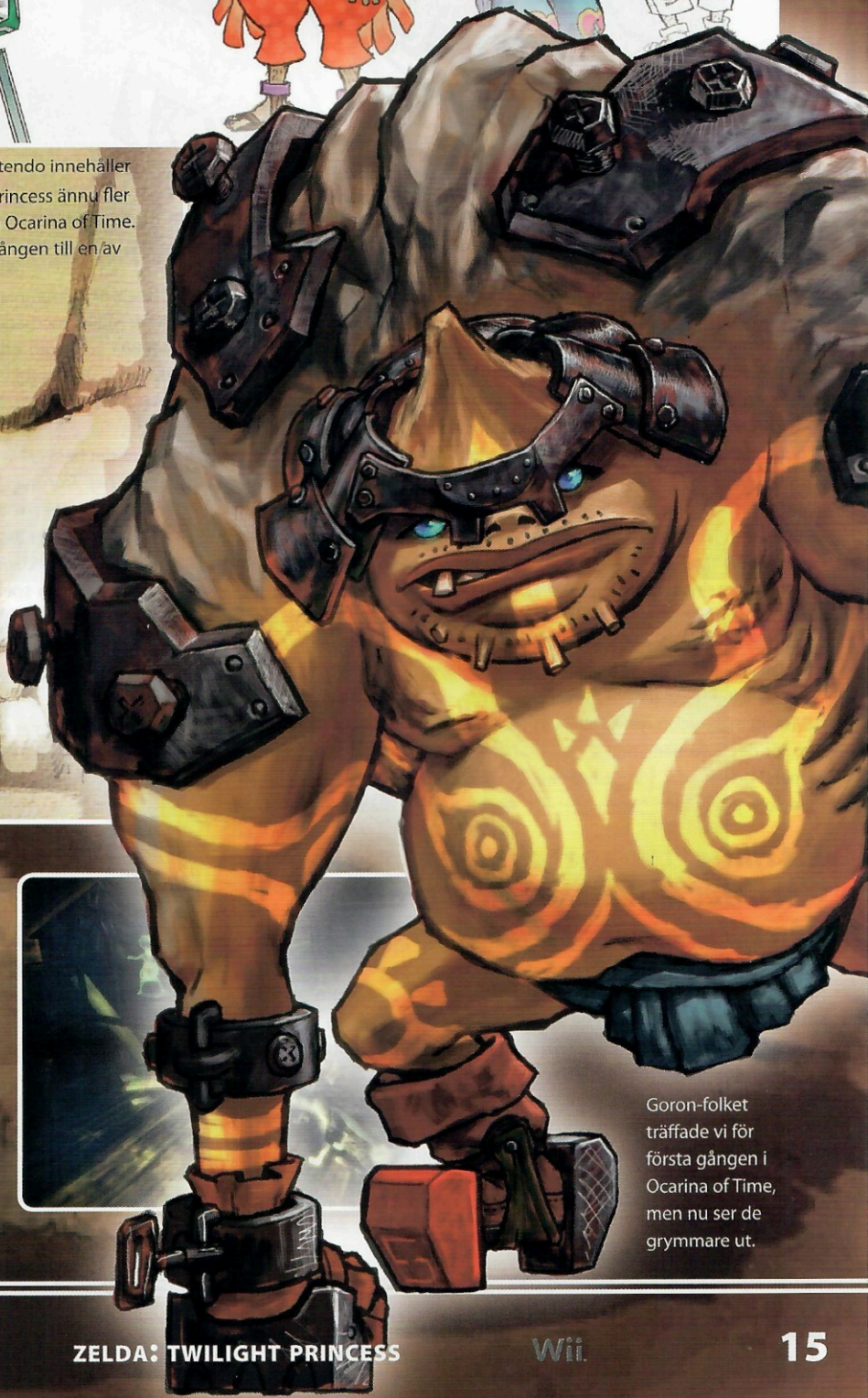




Kommer du ihåg hur Link brukade smyga sig förbi de här vakterna?

Två av invånarna som Link kommer att möta i Hyrule.

Enligt Nintendo innehåller Twilight Princess ännu fler grottor än Ocarina of Time. Här är ingången till en/av dem.



Goron-folket träffade vi för första gången i Ocarina of Time, men nu ser de grymmare ut.



Det är samma team hos Nintendo som gör de båda Zelda-spelen Twilight Princess och Phantom Hourglass

Att vara eller inte vara en "äkta gamer" är alltid ämne för hetsiga debatter på spelforum och i tidningarnas brevsidor. Men vad är egentligen en gamer och varför är det så viktigt för många att kunna definiera sig som en sådan?



En "äkta gamer" bryr sig om utveckling

Den vanligaste definitionen av en "gamer" är någon som ständigt sitter klistrad framför TV:n eller datorn och som inte slutar spela förrän varje gömd bonuspryl är hittad, alla hemliga rum är utforskade och varenda liten bugg eller teknisk skavank är upptäckt och dokumenterad för vidare diskussion på *ign.com* eller på något annat V.I.P.-forum där bara seriösa gamers äger tillträde. All vaken tid skall spenderas framför kuben eller med ett DS i näven och när man inte kan eller får spela mer (även gamers måste jobba och/eller gå i skolan) bör man klaga högljutt och dessutom skryta oavbrutet om sina senaste high-scores, även till människor som inte ens kan skilja Mario från Samus.

Det är, med andra ord, en livsstil, det här med spel. I alla fall om man är en "äkta gamer". Men viktigast av allt är nog ändå behovet av att hela tiden bevisa att man tycker ÄNNU MER om spel än alla andra. För det är ju nämligen så att det finns "casual-gamers" också. Folk som påstår att de älskar spel men som egentligen bara spelar för att det är kul

ringar". Teorin är att casual-gamers är för dumma för att uppskatta sann spelkvalitet. Istället storhandlar man EA-titlar och köper samtliga spel som erbjuder Disneyfigurer i huvudrollerna. Resultatet blir att spelhyllorna svämmas över av lättsmälta mainstreamspel för tolvåringar.

Men är det verkligen så? Finns det bara två typer av spelare? Svaret är naturligtvis nej. Tror man något annat har man spelat alldeles för mycket rollspel (där det onda och det goda alltid är tydligt avskilt och skillnaden aldrig är något annat än glasklar).

Själv är jag ett levande exempel på en spelare som står alldeles precis mitt emellan... Jag gillar nämligen lätta spel – *men jag gillar inte korkad handling eller taskig kontroll*. För mig är TV-spel synonymt med avkoppling och jag vill inte nöta samma boss femtio gånger innan jag får komma vidare – *men jag gillar ett varierat spelkoncept där varje bana/värld/område innehåller nya spelmoment och utmaningar*. Schizofrent, eller hur?

Faktum är att det naturligtvis går att vara både gamer och mainstream. Ett riktigt bra spel passar alla – och det är kanske också grunden till Nintendos nya strategi, som skall göra spelandet mer lättillgängligt för "den breda massan", samtidigt som hardcore-spelarna får nya utmaningar och ännu djupare spelupplevelser. Nintendo DS är den första byggstenen i den här utvecklingen. Wii blir nästa steg. Tanken är att mainstream-spelarna (och kanske till och med de som aldrig förr spelat någonting över huvudtaget) skall bli intresserade av Wii på grund av den stilrena designen och den nyskapande handkontrollen som inbjuder till snabba spelsekvenser med

sin enkla men snillrika funktionalitet. Medan andra spelbolag satsar på fler knappar och finesser hoppas Nintendo att ett enklare interface och "kommunikationsverktyg" skall locka fler (nya) spelare. Samtidigt vill man inte avskräcka erfarna gamers och försäkras därför att "tyngre" spel som till exempel Zelda inte kommer försvinna, utan snarare bli ännu mer involverande, på grund av den nya kontrollen.

Den här utvecklingen kan kanske verka negativ, i alla fall för de som drömmer om att spela samma typ av spel som de alltid gjort, fast med bättre grafik och mer komplicerade knappkombinationer. Frågan är dock om man verkligen är en äkta gamer om man bara törstar efter snyggare grafik... Nya upplevelser och utmaningar måste väl ändå väga tyngre?

Kommer ni ihåg den där fantastiska känslan när man kopplade in sitt NES för alla första gången och fick styra Mario i ett sidscrollande(!) äventyr? Tidigare hade spelandet (i alla fall för min del) mest varit statistiskt, med samma bakgrunder och utan möjlighet att "ta sig framåt" i spelet. En liknande upplevelse var när N64:an surrade igång och man fick utforska en spelvärld i 3D för alla första gången. Det är den sortens upplevelser som gör att jag älskar spel. Som gör att mediet fortfarande känns fräscht och levande. Nu vill Nintendo ge oss den där "upptäcka allting på nytt-känslan" igen, med Wii. Och upplevelsen kommer vara lika ny och spännande för gamers så väl som för mainstream-spelare.

Men oroa er inte, det kommer alltid att finnas svåra spel. Det som jag, och kanske också Nintendo har insett, är dock att en äkta "äkta gamer" spelar för att det är roligt och inte för att kunna bevisa att man är "mer seriös" än någon annan. I förlängningen betyder Nintendos nya strategi också att det som många av oss sett som ett "marginellt intresse", endast delat av ett fåtal "upplysta", kanske i framtiden kommer att roa och underhålla alltifrån småbarn till pensionärer.

Vissa gamers menar att en sådan målsättning skulle förstöra det speciella med Nintendo. Men vi som vet bättre förstår att det är glädjen och upptäckarlusten som gör vårt favoritföretag unikt. Och den glädjen delar vi gärna med så många som möjligt. "Casual" såväl som "hardcore". För när industrin växer ökar också chanserna för ännu fler, och nyskapande spel. Det är när användarbasen förblir densamma som produkterna (det vill säga spelen) riskerar att bara förbättras på ytan – bättre grafik, bättre ljud, skarpare bild, men samma gamla spelsystem. Med Nintendos nya vision kommer de som aldrig spelat förut, och de som bara spelar ibland, bidra med nya behov och intressen – och det betyder nya sätt att spela, *även för oss som spelat i hundra år*.

En sådan utveckling värmer i hjärtat på alla "äkta gamers".

Text: Thor Rutgersson

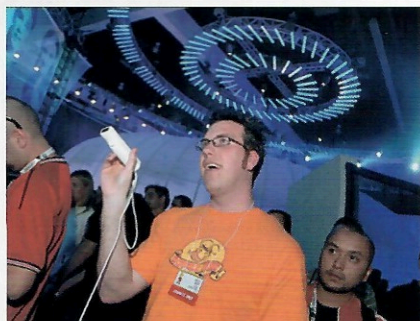
»Ett riktigt bra spel passar alla – och det är kanske också grunden till Nintendos nya strategi«

(shock, horror). Människor som spelar på "easy" och struntar i extrabanorna. Och då är det ingen livsstil längre. Då är det en "skymf".

Egentligen hade det kanske inte spelat så stor roll, allt det där, om det inte vore för föreställningen att det är casual-gamers som (om än omedvetet) gör så att marknaden översvämmas med dåliga licensspel och marginellt förbättrade "ärsuppdateringar".

Hur känns det att spela?

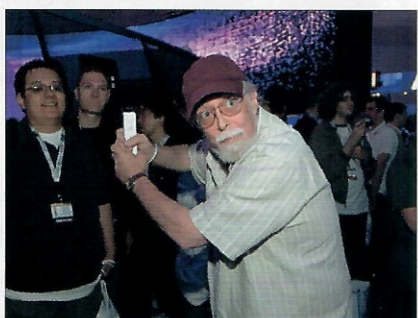
Wii™



Glädje

Dessa bilder är tagna på E3-mässan från i våras, och visar olika personer som provar Nintendos nya spelmaskin Wii för första gången. Spelglädje kan väl knappast synas tydligare, eller hur?

På nätet spekuleras det hur mycket som helst om när Wii kommer att lanseras och vad priset blir. Det Nintendo har sagt är att Wii släpps i hela världen under fjärde kvartalet i år, och att priset inte blir mer än 250 dollar i USA. Nintendo kommer att avslöja mer under september (kanske på mässan Tokyo Game Show, som startar den 22 september).



- PAUS -



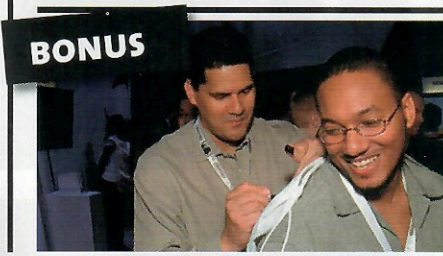
Paus är tecknad av Stef Gaines

Designa egna motiv i Animal Crossing: Wild World

Här är något för dig som spelar Animal Crossing: Wild World, och gillar att designa egna mönster. Måla av den här bilden hos Able Sisters, så kan du använda den på dina kläder, tapeter, mattor, med mera.

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
01	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
02	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
03	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
04	15	15	15	15	15	15	15	15	15	9	9	9	14	14	14	9	9	9	9	9	9	14	14	9	9	9	9	9	9	15	04
05	15	15	15	15	15	15	15	15	15	9	9	9	14	6	3	14	9	14	14	14	14	3	14	9	9	9	9	9	15	05	
06	15	15	15	15	15	15	15	15	15	9	9	9	14	3	4	4	14	6	1	1	1	3	14	9	9	9	9	12	15	06	
07	15	15	15	15	15	15	15	15	15	9	9	9	14	3	4	4	6	1	1	1	1	14	9	9	9	9	9	12	12	07	
08	15	15	15	15	15	15	15	15	12	9	9	9	14	3	4	6	1	1	14	14	14	14	14	14	9	9	9	9	12	08	
09	12	12	12	12	12	12	12	12	9	9	9	9	14	6	6	6	14	14	14	14	14	14	14	14	14	9	9	9	9	12	09
10	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	14	6	14	14	7	7	7	7	7	7	14	14	9	9	9	9	9	10	
11	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	14	14	14	14	7	8	8	14	8	14	8	14	9	9	9	9	9	9	11	
12	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	14	8	14	14	7	8	8	14	8	14	8	14	9	9	9	9	9	9	12	
13	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	14	8	8	14	14	7	8	8	8	8	8	14	9	9	9	9	9	9	13	
14	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	14	7	8	7	14	7	8	14	7	8	8	8	14	9	9	9	9	9	9	14	
15	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	14	7	7	7	8	14	14	14	14	7	7	14	14	9	9	9	9	9	15	
16	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	14	14	7	7	8	14	14	14	14	14	14	14	9	9	9	9	9	9	16	
17	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	14	14	14	14	7	7	7	7	7	14	9	9	9	9	9	9	9	17	
18	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	14	14	1	1	14	14	14	14	14	14	14	14	14	9	9	9	9	9	18	
19	9	9	9	9	9	9	9	9	9	14	14	14	14	1	1	2	14	9	14	2	14	14	7	8	8	14	9	9	9	19	
20	9	9	9	9	9	9	9	9	9	14	8	8	8	8	14	6	1	1	1	14	9	14	2	14	14	7	7	14	9	20	
21	9	9	9	9	9	9	9	9	9	14	7	7	7	8	8	14	6	6	14	9	14	6	6	14	14	14	9	9	9	21	
22	9	9	9	9	9	9	9	9	9	14	14	14	14	14	14	7	7	14	6	14	14	9	9	10	14	14	9	9	9	22	
23	9	9	9	9	14	6	4	4	6	6	3	14	14	14	14	9	9	10	15	15	10	9	15	14	9	9	9	9	23		
24	9	9	9	14	6	6	4	4	6	6	14	14	14	14	9	9	10	10	15	15	10	10	15	14	9	9	9	9	24		
25	9	9	9	14	6	6	4	4	6	6	14	1	1	14	9	9	10	10	10	10	10	9	14	9	9	9	9	9	25		
26	9	9	9	14	5	3	3	5	14	1	14	14	9	9	9	9	9	10	10	10	9	9	14	15	15	15	15	9	26		
27	9	9	9	9	14	14	14	14	6	1	14	9	9	9	9	14	14	9	9	14	14	15	15	15	15	15	15	9	27		
28	9	9	9	9	9	9	9	9	14	6	1	1	14	14	14	9	9	14	14	14	15	15	15	15	15	15	15	15	28		
29	9	9	9	9	9	9	9	9	14	6	6	14	6	1	14	14	14	12	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	29		
30	9	9	9	9	9	9	9	9	14	14	9	9	14	14	9	9	9	12	12	15	15	15	15	15	15	15	15	12	9	30	
31	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	12	12	12	12	12	12	12	12	12	9	31		
32	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	32	

Färgpalett 6/16



BONUS

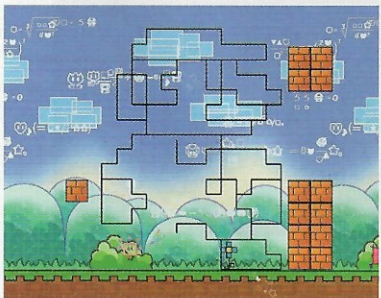
Reggie is taking names...

Här är ett bildbevis på att Nintendo of Americas president Reggie Fils-Aime "takes names". Vi återkommer när vi hittar ett bevis på att han "kicks a##" också.

NÄSTA NUMMER KOMMER I SEPTEMBER



Super Paper Mario till GameCube!
Ny Game Boy Advance SP!
Surfa med Nintendo DS!

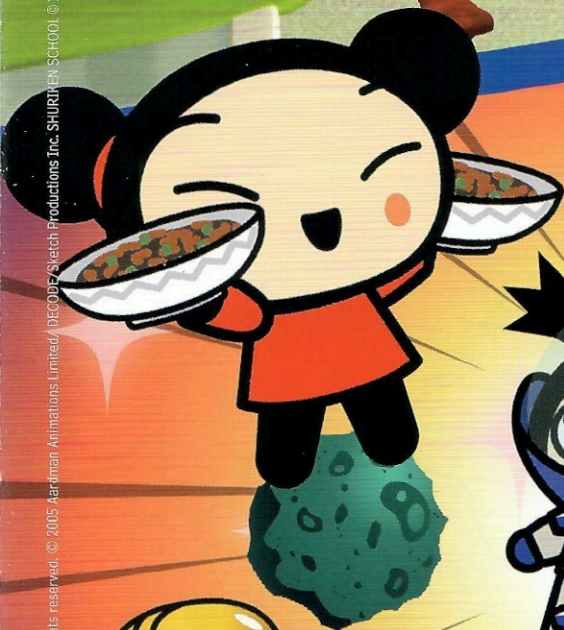


Delta i den skojiga
skämttävlingen med Kapten
Vitzblitz! Se de nya serierna
vardagar från kl. 07.00
och från kl. 15.00

Planet Sketch

massor av
nya KUL
serier på
JETIX

före och
EFTER
skolan!



SHURIKEN SCHOOL


JETIX™
www.jetix.se

Finns hos:

 Canal Digital  FastTV  UPC

 VIASAT  TELE2 COMVIO  TELE2 VISION  com hem

317799

Helsing Johan

Kyrkbyvägen 4

780 41 GAGNEF Trans 78-79

B



BERGSALA AB • BOX 10204 • 434 23 KUNGSBACKA



Hur mycket väger din hjärna?



Nintendo.se