

DEN ÄLDSTA GAMERN

club Nintendo®

magazine

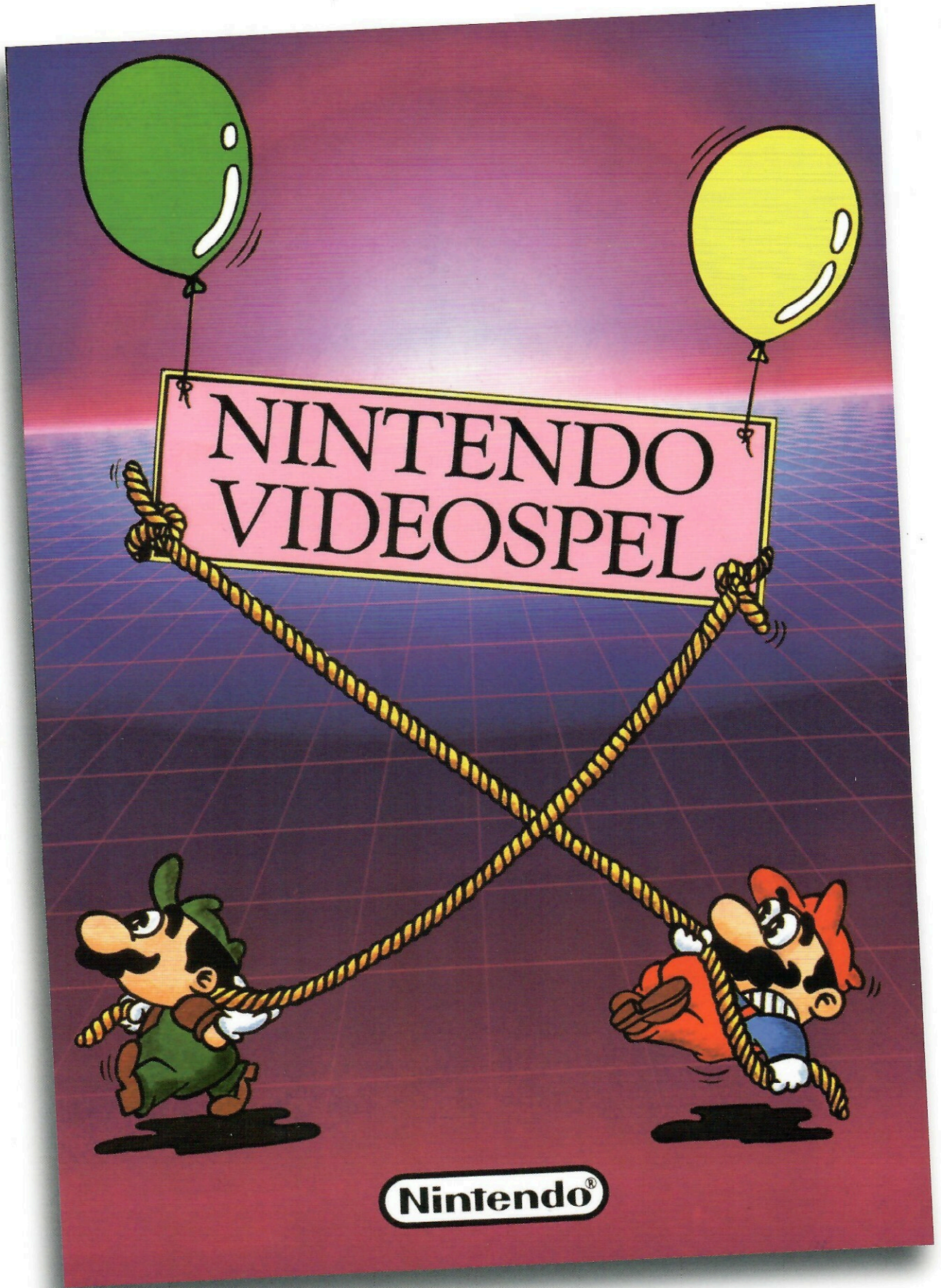
VOLYM 41 (SEPTEMBER 2006)



Plus:

- 42 ALL-TIME CLASSICS
- INTERNET PÅ NINTENDO DS
- TIPS OCH TRIX TILL NEW SUPER MARIO BROS.
- RED STEEL-INTERVJU
- CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN-INTERVJU

Nintendo®



För 20 år sedan...

DEN TREDJE PELAREN BLEV ETT TORN

För ungefär två år sedan sa Nintendo så här: Vi har en ny spelmaskin på gång. Den är bärbar och har två skärmar. Vi räknar med att den blir vår tredje pelare, bredvid Nintendo GameCube och Game Boy Advance.

"Experterna" i spel- och pryltidningar sa så här: Den där nya spelmaskinen får det tufft. Game Boy är ett så välkänt och inarbetat namn att inget annat kan rå på det. Dessutom lär de nya konkurrenterna köra över Nintendos dubbelskärmade pryl.

Nu, ungefär två år senare, sitter jag och läser innantill i facit: 21 miljoner sålda Nintendo DS världslän över. 100 000-200 000 DS-maskiner säljs per vecka i Japan. Nästan alla spel Nintendo själva gör är till DS. Nya Game Boy-spel har blivit en sällsynthet. Kort sagt: Nintendo DS äger. Och det äger allt på marknaden.

Nintendos tredje pelare blev ett torn, som just nu sträcker sig mycket högre än både GameCube och Game Boy Advance tillsammans. Jag hade inte vågat hoppats på det. Spel- och pryltidningarna hade

definitivt inte trott det. Frågan är om ens Nintendo själva hade förväntat sig dig?



KIM WEINEFELT, CLUB NINTENDO CREW

PS. Du har väl varit duktig och spelat Dr Kawashima's Brain Training och Big Brain Academy flitigt lagom till skolstarten? Själva har jag nu en 20-årigs hjärna som väger drygt 1500 gram.

INNEHÅLL

BESTÅR

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

KOMMER OCH GÅR

- 08-09 Nintendo DS Browser
- 10 Intervju: Red Steel
- 11 Intervju: Castlevania: Portrait of Ruin
- 12-13 NES fyller 20 år i Sverige
- 14 Krönika
- 15 Forumet på Nintendo.se
- 16 Tips och trix till New Super Mario Bros.

NINTENDO DS-RECENSIONER

- 06-07 42 All-Time Classics

FÖRHANDSVISNINGAR

- 17 Super Paper Mario

ANNONSER

- 02 Bergsala
- 19 Bergsala

NES PLAYERS

Ansvarig utgivare
Owe Bergsten

Redaktör
Kim Weinefelt

Skribenter
Fredrik Andersson
Daniel Ekman
Emelie Lager
Johan Lenngerd
Mikael Nylander
Daniel Persson
Mikael Persson
Thor Rutgersson
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.

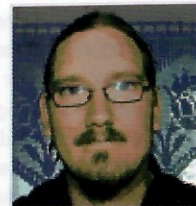
Postadress
Club Nintendo
Box 10256
434 23 Kungsbacka

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



RIKARD JESPERSEN

Ja, vem är jag då, förutom ett nytt namn under Färg & form? Till att börja med måste jag väl erkänna att jag är totalt speltokig och spelar allt som går att spela och när det gäller konsolspel och datorspel så är det sträckspelade som gäller. Långa spel tenderar att inkräkta

MYCKET hårt på mitt sociala liv i den så kallade riktiga världen.

För tillfället är jag mest känd på redaktionen som Deppard eftersom jag under en period av tillfällig sinnesförvirring på 90-talet sålde mitt NES och därför går och beklagar mig högljutt nu när det stundar 20 års-jubileum... Men men, förhoppningsvis blir depressionen kortvarig då man på Wii kommer att kunna spela de gamla klassikerna... Men det är ju snart och inte NU! Buhu!

Bäst på NES: Kampen är hård mellan Kid Icarus och Metroid... Jag får nog låta Samus och Pete göra upp i "Brawl" till Wii så återkommer jag när jag vet vem som vann...



EMELIE LAGER

Min spelsommar 2006 har i princip gått ut på att drömma om en Noble Pink Nintendo DS Lite och att jobba som eventvärdinna för Club Nintendo under Partille- och Gothia Cup i staden där jag bor, med alla sociala och

konstnärliga sinnen öppna samtidigt. Detta har som vanligt innefattat en hel del fotande, och jag har hela tiden försökt få plats med så många nya favoritbilder som möjligt på min hemsida, www.emelielager.com. Annars längtar jag väldigt mycket efter de nya Fire Emblem- och Castlevania-spel som är under utveckling!

Bäst på NES: Bläddra fram till NES-sidorna!

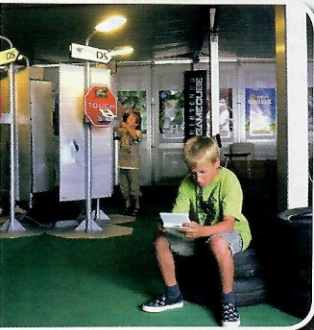


George Harrison, Nintendo of Americas senior vice president of marketing and corporate communications, har lyckats få ner sin "Brain Age" i Dr Kawashima's Brain Training till 20 år (det bästa som går)



Nintendos speltält på Heden populärt denna sommar också!

I somras var Nintendo återigen en av sponsorererna för de internationella ungdomssportevenemangen Partille Cup och Gothia Cup. Detta innebar som vanligt att Club Nintendos personal, en gigantisk Mario-staty och ett stort utbud av tidsenlig, Nintendo-märkt underhållning hade installerats på Heden i Göteborg, för människor i alla åldrar och från hela världen att uppleva.



I år var speldemonstreringen uppdelad på två tält – en lite mindre oas kallad "White Room", vilken var exklusivt tillägnad spelet Dr. Kawashima's Brain Training, 60-talsfuturistisk inredning och personer över 20 år, och en lokal som var flera gånger större, hade ett mer sportigt, färgglatt tema och stod öppet för allmänheten. I denna kunde besökarna spela bland annat Mario Kart: Double Dash!! med riktiga go-carts som spelfätljer och Mario Smash Football i en inhägnad stylad som en riktig fotbollsplan.

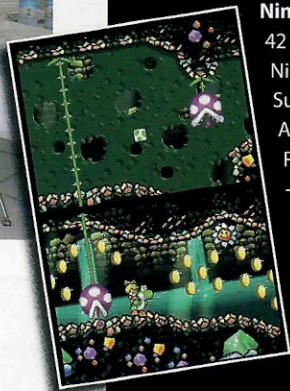
För att vi som jobbade där skulle kunna garantera varje person en ledig plats och seriös spelhjälp när de väl blev insläppta, var de tvungna att köa vid ingången. Denna kö förblev lång under båda veckorna, och mellan oss i personalen strömmade en sådan genuin vänskaplig och professionell välvilja att helhetsintrycket av eventet bör ha varit lika positivt för alla inblandade!

Text och foto: Emele Lager



HÖSTENS RELEASLISTA

Här är spelen som Nintendo själva släpper i Europa innan årets slut. Förutom dessa tillkommer massor av titlar från de andra spelföretagen, hela den listan hittar du som vanligt på Nintendo.se. Som du ser handlar det mesta om Nintendo DS, och inte alls mycket om de gamla trotjänarna Game Boy Advance och Nintendo GameCube.



Nintendo DS

- 42 All-Time Classics – 29 september
- Nintendo DS Browser – 6 oktober
- Sudoku Master (preliminärt namn) – 27 oktober
- Actionloop – 27 oktober
- Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team – 10 november
- Mario Slam Basketball – 10 november
- Hotel Dusk: Room 215 (preliminärt namn) – 24 november
- Yoshi's Island 2 (preliminärt namn) – 1 december
- Harvest Moon DS – Fjärde kvartalet

Game Boy Advance

- Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team – 10 november



Nintendo GameCube

- Harvest Moon: Magical Melody – Fjärde kvartalet
- The Legend of Zelda: Twilight Princess – Fjärde kvartalet



Spel till Wii? Det får vi be att återkomma till i nästa nummer...



Varje vecka får Europa ungefär 140 000 nya Nintendo DS-ägare

E3-mässan görs om nästa år

Nästa år kommer världens största mäs­sa för interaktiv underhållning – E3 – förändras och bli mindre än vad den varit tidigare. ESA, som är mässans arrangör, har meddelat att de tänker "utveckla" konceptet, vilket tyvärr betyder mindre plats för spel och show och mer fokus på möten och pressevent. Anledningen är att vissa av spelföretagen tycker mässan kostar mer än vad de får tillbaka i PR.

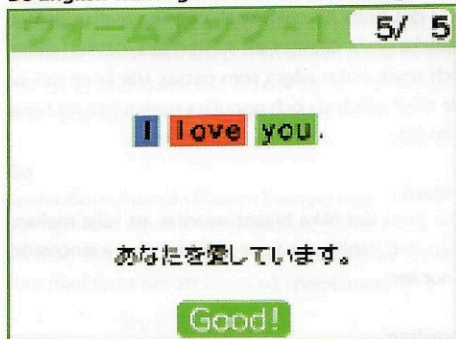
Lite synd för Nintendos del kan tyckas, som hade sin bästa E3-mässa någonsin i våras och fick fantastiskt mycket bra PR för Wii i press över hela världen.

Det spekuleras om att det var Nintendos överlägsenhet i år som var droppen för några av de andra företagen, som kände att de inte fick tillräckligt mycket uppmärksamhet när alla blickades mot Nintendos monter. Snacka om att avsluta "gamla" E3-mässan på topp i så fall, för Nintendos del!

Nintendo kommer så klart att vara involverade även i det "nya" E3, som startar i juli nästa år. Platsen för mässan blir som vanligt Los Angeles, men inte i samma stora mässlokaler som tidigare.



DS English Training kommer inte till Sverige



I Japan har Nintendo DS-programmet DS English Training, där man lär sig lite mer om det engelska språket, blivit ganska populärt. Tyvärr kommer inte det programmet att släppas i de nordiska länderna (och inte heller i Storbritannien, där man av naturliga skäl inte behöver träna så mycket på engelska), eftersom Nintendo of Europe valt att inte översätta det till våra språk.

Tingle får ett spel ändå



Världens kanske underligaste Nintendo-figur – den grönlädda Tingle från The Legend of Zelda-serien – kommer trots allt att få ett eget rollspel till Nintendo DS. Det släpps i Japan i början av september och då kommer vi få veta mer om Tingles bakgrund och varför han älskar Rupees så mycket. Sverigelansering? Vi får se...

Uppfräschad Game Boy Advance SP

Någon gång nu i höst lanserar vi en bättre version av trotjänaren Game Boy Advance SP! Det som skiljer den nya versionen från den gamla är skärmen, som nu är mycket ljusare och gör att färgerna i spelen kommer fram på ett helt annat sätt.

Om man jämför skärmarna så är den gamla Game Boy Advance SP mörkare än den första Nintendo DS-modellen, medan den nya Game Boy Advance SP är lika ljus som Nintendo DS Lite!

Nya Game Boy Advance SP kommer i tre olika färger: den ljusblå "Surf Blue", den rosa "Pink" och den tatuerade "Tribal".

MP3-spelare till Game Boy Advance

Snart kan du lyssna på musik på ditt Game Boy Advance, för Nintendo håller på att utveckla en MP3-spelare till den. När vi skriver det här ser det ut som om den kommer att lanseras samtidigt som den nya versionen av Game Boy Advance SP, men vi vågar inte skriva att det garanterat blir så. Vi återkommer så klart.

Matlagning med Nintendo DS

Man vet att en spelmaskin är het när ett matlagningsspel till den lyckas sälja i över 100 000 exemplar på en vecka. Men det är precis vad denna minst sagt udda titel till Nintendo DS lyckades med när den släpptes i Japan tillsammans med den nya Nintendo DS-färgen "Noble Pink" i juli.



Titel: 42 All-Time Classics
Spelsystem: Nintendo DS
Speltyp: Sällskapsspel
Utvecklare: Agenda och Nintendo
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgrän: Från 12 år
Antal spelare: 2-8 (Single-Card Download Play), 2-8 Multi-Card Play
Kompatibla tillbehör: Nintendo Wi-Fi USB Connector
Officiell webbplats: Ingen
Sverigepremiär: 29 september 2006

42 ALL-TIME CLASSICS

TM

RECESSION



KIM WEINEFELT

Ännu ett Nintendo DS-spel som är jättesvårt att betygsätta. Jag sätter mitt betyg utifrån hur bra Nintendo har satt ihop hela paketet, inte utifrån hur bra varje enskilt spel är (i så fall hade det ju blivit en lätt tiopoängare). Först måste jag bara skriva att det här är en mycket välgjord samlingsplats, med många valmöjligheter och ett system som belönar spelaren att fortsätta. **Problemet med sådana här typer av spel är att de aldrig är speciellt roliga att spela mot datormotstånd, men det har Nintendo löst genom att hela 35 av de 42 spelen kan spelas via Nintendo Wi-Fi Connection.** Det Nintendo kunde ha gjort bättre är att lägga till ännu fler spel – jag saknar till exempel pokervarianterna Omaha och Stud, och om man hade kunnat spela fler Casinospel och kanske till och med Monopol så hade det varit perfekt. Men det blir en åtta för en mycket genomarbetad spelsamling, som jag kanske inte kommer att spela så ofta, men säkert plocka fram lite då och då under de närmaste 50 åren (om spelet håller så länge). Förresten – är det dags snart för en ny schacklekton, Johan?

HÄR ÄR DE 42 SPELEN

Old Maid	Hasami Shogi
Spit	Turncoat
I Doubt It	Connect Five
Sevens	Grid Attack
Memory	Backgammon
Pig	Chess
Black Jack	Shogi
Hearts	Field Tactics
President	Ludo
Rummy	Soda Shake
Seven Bridge	Dominoes
Last Card	Koi-Koi
Last Card Plus	Word Balloon
Five Card Draw	Bowling
Texas Hold'Em	Darts
Nap	Billiards
Spades	Balance
Contract Bridge	Takeover
Chinese Checkers	Solitaire
Checkers	MahJong Solitaire
Dots and Boxes	Escape

Nästa gång du ska ut och resa behöver du inte packa ner kortleken, schackbrädet eller backgammonväskan. Darttavlan, biljardbordet och bowlinghal-len kan du också lämna hemma. Allt det här och många fler sällskapsspel får numera plats i ditt Nintendo DS.

42 tidlösa klassiker

42 All-Time Classics till Nintendo DS är en samlingsplats för 42 tidlösa och klassiska spel. Och då menar jag inte tv-spel, utan kortspel, brädspel och andra typer av sällskapsspel. Den innehåller massor av olika kortspel, de vanligaste brädspelen och dessutom ett och annat underligt tidsfördriv där det bland annat gäller att skaka en flaska med kolsyrad dryck utan att korken flyger iväg, och lägga klossar på en vägskål utan att den tippas över.

Åtta spelare tillsammans

Sällskapsspelen som finns i 42 All-Time Classics är gjorda för att spelas mot mänskligt motstånd. Det går så klart att utmana datorn i spelen om man vill det, men roligast är det som vanligt att spela mot vännerna. Upp till åtta Nintendo DS-ägare kan spela mot varandra, och det räcker med ett spel för att alla åtta ska kunna vara med.

Nintendo Wi-Fi Connection

Men även om du inte har några vänner i närheten så räcker det att du har en Wi-Fi-uppkopplad dator eller är i närheten av en hotspot till Nintendo Wi-Fi Connection. I så fall är det bara att koppla upp dig och spela mot människor över hela Europa och USA. Du kan till och med chatta med dem, eftersom 42 All-Time Classics har en inbyggd PictoChat-liknande funktion som fungerar via Internet.



Game on!

När det finns 42 olika spel att välja mellan är det ganska goda chanser att nästan alla, oavsett ålder och smak, hittar några som passar. Här är en del av de mest välkända och populära spelen i 42 All-Time Classics:

Biljard

Här finns det olika biljardvarianter att välja mellan, från den vanligaste sorten till det mer avancerade Snooker.

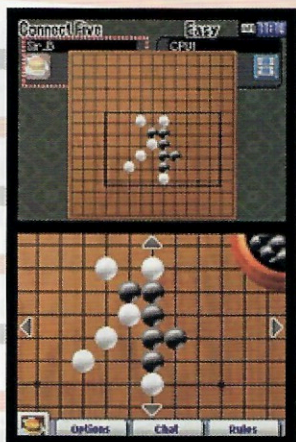
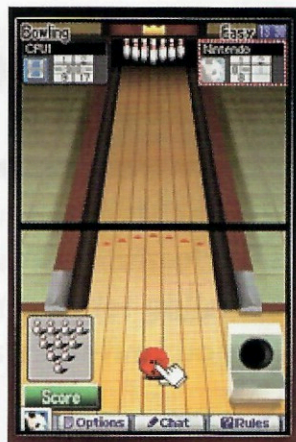
Bowling

Det får faktiskt plats en hel bowlingbana i det lilla Nintendo DS-kortet. Ta tag i bowlingklotet med pek-pennan och rulla iväg det över pekskärmen – helst mot en strike och helst inte mot rännan.

Bridge

Kan kortspelet Bridge få din mormor eller farmor att testa Nintendo DS? Prova och se.





Poker

Poker syns överallt idag, och nu även i Nintendo DS. Du hittar Texas Hold'Em och en annan pokervariant i 42 All-Time Classics. Det är bara att "shuffle up and deal", fast utan riktiga pengar så klart.

Go

Spelet Go är inte så välkänt i Sverige, men i Nintendos hemland Japan är det populärt. Spelet går ut på att man ska ringa in territorier med hjälp av stenar som man turas om att lägga på spelplanen.

Dart

Hur man spelar dart på Nintendo DS? Du tar helt enkelt tag i pilen med pekspetsen och drar den över skärmen innan du "släpper iväg" den och pilen. Det funkar bättre och mer precist än du tror.

Dam

Hoppa över motståndarens brickor för att eliminera dem. Om du (som jag just nu) inte kommer ihåg alla regler exakt så finns de att läsa i spelet.

Schack

Världens mest klassiska brädspel? Passar alla skicklighetsnivåer – från nybörjare till lill-Kasparov.

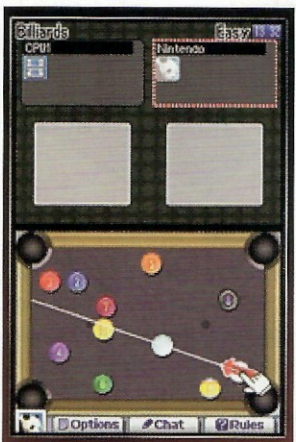
Backgammon

Till skillnad från schack så är det inte bara skicklighet som gäller i backgammon – här slår man med tärningar, vilket betyder att slumpen spelar en viss roll i spelet (även om den skickligaste spelaren oftast vinner).

Fem i rad

Även så pass enkla spel som fem i rad finns med här. Försök att placera fem brickor i en rak linje och hindra din motspelare från att göra detsamma.

Text: Kim Weinefelt



BETYG



GRAFIK

Pjäser och rutor. Kort och bräden. Kungar och damer. Inte så spännande kanske, men översködligt och funktionellt.



LJUD

Det finns några melodislingor som loopar i bakgrunden, men de flesta av spelen som ingår i 42 All-Time Classics gör sig bäst utan någon musik alls.



SPELKONTROLL

Det som gör att kort- och brädspel passar perfekt på Nintendo DS är att du slipper dela ut kort och ställa ut pjäser – sådant sköter spelet åt dig. Pekskärmen fungerar dessutom ypperligt till sådana här typer av spel.



UTMANING

Här pratar vi om 42 spel i ett, varav många av dem håller precis hur länge som helst, bara man gillar dem. Naturligtvis finns det olika svårighetsgrader som passar alla spelare.



SPELDESIGN

Solsystemets mest spelade och uppskattade sällskapsspel, serverade med smidiga flerspelarlägen och Wi-Fi-möjligheter. Brilljant.

TOTALT

Det ultimata tidsfördrivet för alla i familjen. Alltså: glöm inte pengar, mobil och 42 All-Time Classics inför nästa resa.





Internet

Internet på Nintendo DS – så här fungerar det

Istället för bärbar dator

Nintendo DS Browser är perfekt om du vill använda nätet när du är hemifrån, men saknar en bärbar dator eller inte har plats att ta med dig en sådan. Det går också mycket snabbare att starta ett Nintendo DS än en dator.

Så här surfar du

Du kan skriva in webbadresser via Nintendo DS touch screen, antingen genom att peka på det virtuella tangentbordet eller genom att skriva bokstäverna direkt på skärmen. Bokstavskombinationer som används ofta, till exempel ".com" och ".net", finns som snabbval i menyn. För att klicka på länkar pekar du helt enkelt på dem med pekspetsen.

Så här ser det ut

Du kan använda två olika lägen för att surfa på Nintendo DS: Overview och Fit-to-Width. Overview-läget visar hela webbsidan på en skärm och området som du väljer förstoras på den andra skärmen. I Fit-to-Width-läget anpassas webbsidan så att den får plats på båda av Nintendo DS skärmar.

Gratis

Du kan surfa gratis överallt där det finns Nintendo Wi-Fi Connection, vilket bland annat är på Sveriges 30 största tågstationer och i stort sett på alla McDonalds och Max Hamburgerrestauranger.

Surfa säkert

Föräldrar som vill ha kontroll över sitt barns Internetvanor kan använda ett lösenord som krävs för att aktivera webbläsaren till Nintendo DS. Det går även att blockera olämpligt innehåll med ett filter.

E-mail

Nintendo DS Browser innehåller inget e-postprogram, men du kan givetvis skicka och ta emot brev via webmail.

Inga plug-in-program

Webbläsaren i Nintendo DS ger dig tillgång till hela Internet, bortsett från sidor som använder plug-in-program (som till exempel Flash).

Priset

Internet-tillbehöret kostar ungefär som ett vanligt Nintendo DS-spel.

Opera

Webbläsaren till Nintendo DS görs av Nintendo i samarbete med det norska företaget Opera, som även kodar ihop vanliga webbläsare (www.opera.com). Just nu håller Nintendo och Opera också på med en webbläsare till Wii.

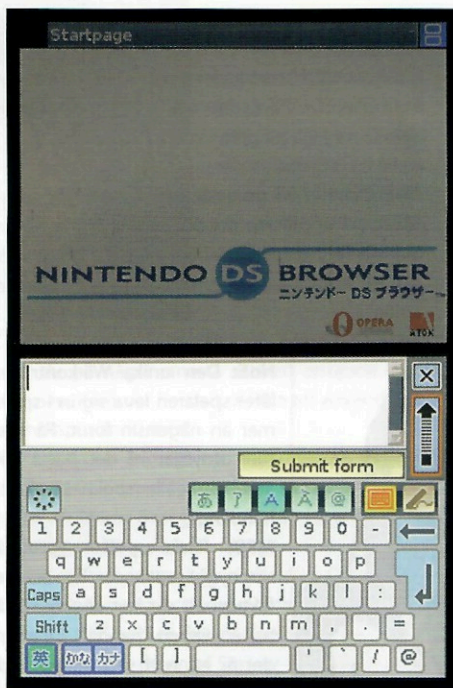
Text: Kim Weinefelt

på Nintendo DS

Den 6 oktober lanserar vi Nintendo DS Browser – ett tillbehör som gör att du kan surfa, maila och chatta med ditt Nintendo DS. Och som vanligt när det gäller DS sker allt trådlöst och med smidiga touch screen-funktioner.



Så här ser Nintendos japanska hemsida – www.nintendo.co.jp – ut när man surfar in på den från Nintendo DS.

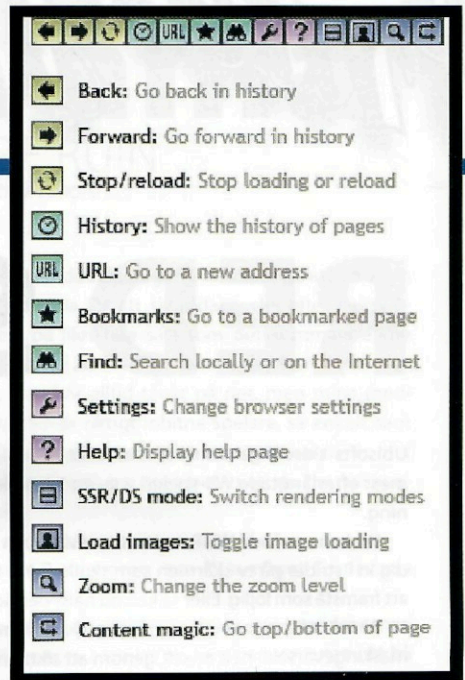


Skriv in webbadresser genom att peka på det virtuella tangentbordet...

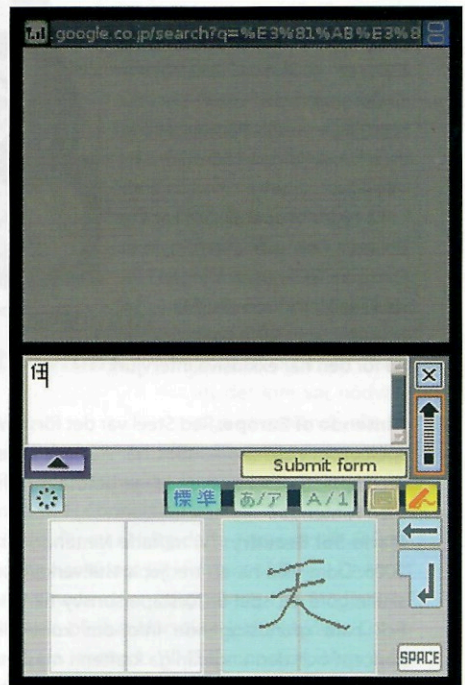


Internet-tillbehöret består av två delar – dels en DS-kassett (128 Mbit ROM + 2 Mbit Flash) där själva webbläsaren ligger och dels en Game Boy Advance-liknande kassett (64 Mbit RAM) vilken fungerar som en minnesexpansion som ökar RAM-minnet i Nintendo DS.

Minnesexpansionen för Internetläsaren finns i två versioner – en till originalmodellen av Nintendo DS (DS Browser) och en till nya Nintendo DS Lite (DS Lite Browser).



Alla av de vanligaste webbläsarfunktionerna finns med, som till exempel historik, bokmärken och sökfunktioner.



... eller skriv helt enkelt bokstäverna direkt på skärmen – Nintendo DS Browser känner igen din handstil.



RED STEEL

INTERVJU AV NINTENDO OF EUROPE

Ubisofts tidsenliga samurajhistoria är ett av de mest efterlängtrade Wii-spelen – av en bra anledning.

Du kan använda Wii Remote som svärd och ge dig in i strider på tv-skärmen som skulle få Kill Bill att framstå som löjlig. Eller så kan du hålla den som en pistol och peppra ett rum fullt av skurkar med maskingevärseld, helt enkelt genom att sikta med Wii Remote på skärmen.

Red Steel överväldigade besökarna på E3 2006 med en demo av sin enorma potential; när vi förstod hur spelet låter dig inta rollen som en amerikan i Japan, på jakt efter en maffiaboss som kidnappat din flickvän.

Medan Red Steels handling äger rum i USA och Fjärran östern så programmeras spelet här i Europa, av Ubisofts Parisavdelning, som består av ett 100-mannalag vilka har arbetat med många olika typer av spel såsom Far Cry, Splinter Cell och även Rayman. Den som leder utvecklingen i Paris är spelproducenten Marie-Sol Beaudry, som vi nyligen fick tag på för den här exklusiva intervjun:



Marie-Sol Beaudry

Nintendo of Europe: Red Steel var det första Wii-spelet som visades offentligt. När startade arbetet med spelet, och hur nära samarbete har ni haft med Nintendo?

Marie-Sol Beaudry: "Vi träffade Nintendo på E3 2005. Dom ville ha en tredjepartstillverkare som skulle göra ett spel ur förstapersonsvy till Wii. Vi fick bara grundläggande info om kontrollens koncept och den ungefärliga kraften i maskinen. Först arbetade vi med vanliga tv-fjärrkontroller eftersom vi inte hade fått några kontroller till Wii. Så det fanns ingen teknologi att tala om till en början, bara idéer, och det var en verkligt nyskapande utvecklingsprocess!

"Efter det spenderade vi runt två, tre månader bara på att föreställa oss hur man skulle kunna an-

vända kontrollen och knapparna. Målet var att utforska alla sorters rörelser man kunde göra med en fjärrkontroll i handen som representerade den nya kontrollen. De (Nintendo) ville fokusera på rörelser som är möjliga att göra i verkligheten."

NoE: Och hur går utvecklingsprocessen just nu?

MSB: "Vi upptäckte precis den inbyggda högtalaren (i Wii Remote) runt E3 och nu arbetar vi på sätt att använda den i ensamspelet och i flerspelarläget."

NoE: Den unika Wii-kontrollen låter spelaren leva sig in i spelet mer än någonsin förut. På vilka sätt utnyttjar ni det här i Red Steel, vad gäller spelmekanik och handling?

MSB: "Hela spelkonceptet är uppbyggt runt kontrollen och det faktum att du kan känna att du har ett vapen i handen. Eftersom det är ett nytt sätt att använda och känna ett svärd eller en pistol så måste spelaren bemästra det. Det är därför spelet utspelar sig i

Asien där begrepp som svärdskonst är väldigt viktiga. En pistol kräver att spelaren blir mer och mer träffsäker i sitt skjutande, medan du lär dig olika stridstekniker med ett svärd."

NoE: "Respekt" spelar en central roll i Red Steel. Kan du förklara hur det här påverkar spelaren?

MSB: "Som en äkta samuraj kommer du att bemästra dina tekniker så bra att du kan välja mellan att döda och neutralisera dina motståndare. En besegrad motståndare kommer visa dig respekt och ge dig antingen bonusar som ammunition eller information om olika händelser.

"Respekt är också viktigt för handlingen. När du anländer till Japan är du bara en vanlig amerikan

och tas inte på allvar av den japanska maffian. För att besegra Tokai, mannen som kidnappade din flickvän, så behöver du ta hjälp av en annan klan. För att få denna klan att ställa upp för dig måste du vinna deras respekt. Därför måste du hjälpa dem mot Tokai och ändra deras åsikt om dig."

NoE: Vi har hört att spelaren kommer lära sig nya attacker/rörelser från sina mentorer. Kan du förklara hur det här fungerar? Vilka sorters attacker/rörelser eller kombinationer kan vi förvänta oss?

MSB: "Genom spelet kan du träna upp dina färdigheter i dojo så du blir skickligare i svärdsstriderna. Allteftersom du spelar kommer din mentor lära dig nya tekniker att besegra dina motståndare med."

NoE: Förutom alla positiva åsikter, fick ni några negativa sådana efter E3? Om så var fallet, vilka delar av spelet finslipar ni mest på efter E3-versionen?

MSB: "Vi visste att delar av besökarna, speciellt de riktigt inbitna spelarna, skulle bli förbryllade av en så annorlunda kontrollmetod; och några besökare gillade den inte. Vi arbetar fortfarande med spelkontrollen för att göra den tillgänglig och rolig för vilken typ av spelare som helst. Och självklart arbetar vi fortfarande med optimering och för att förbättra grafiken också."

NoE: Under E3 var det inte mycket ni kunde säga om flerspelarläget, kan du berätta något mer nu?

MSB: "Det är fortfarande under utveckling. Ha tålamod så kommer ni få reda på det snart."

"Vi spenderade runt två, tre månader bara på att föreställa oss hur man skulle kunna använda kontrollen och knapparna."

NoE: Kommer spelet att stödja Nintendo Wi-Fi Connection, så att spelare kan möta varandra online?

MSB: "Nintendo har inte utannonserat sina onlineplaner för Wii; ni kommer snart få reda på det."

Castlevania

PORTRAIT OF RUIN

INTERVJU AV NINTENDO OF EUROPE

Ungefär för ett år sedan satte vi oss ner för en pratstund med den kritikerrosade Castlevania-producenten Koji Igarashi för att diskutera om det då kommande Castlevania: Dawn of Sorrow. Självklart började vi med att gratulera honom för den titelns framgångar...

Koji Igarashi: "Tack så mycket. Vi började faktiskt arbeta på Portrait of Ruin nästan omedelbart efter att Dawn of Sorrow var färdigt. Ni vet, komma upp med nya idéer och tänka ut nya koncept."

Nintendo of Europe: Så vad var själva grundidén bakom Portrait of Ruin?

KI: "Huvudkonceptet var att ändra spelsystemet som vi hade byggt upp från Aria of Sorrow till Dawn of Sorrow. Vi fick idén att använda två spelbara karaktärer, men på ett sätt som faktiskt fördjupade spelmekaniken: Jonathan Morris och Charlotte Orlean."

NoE: Vi har fått höra att Jonathan är vapenspecialist, medan Charlotte specialiserar sig på magi. Kan du ge oss några exempel på hur samarbetet kan te sig mellan de två huvudkaraktärerna?

KI: "Jonathan är bra på fysiska attacker medan Charlotte har väldigt kraftfulla magiattacker. Spelaren måste beroende på situationen bedöma när det är bäst att använda fysiska respektive magiska attacker. Att ladda upp magin tar tid, men den är väldigt kraftfull, så det du kan göra under tiden den laddar upp är att låta Jonathan försvara sig själv och Charlotte. Så du kan antingen kalla på din partner för uppbackning, eller utföra kombouttacker med de båda karaktärerna."

NoE: Portrait of Ruin utspelar sig under andra världskriget. Hur har det påverkat spelet?

KI: "Tja, vi har faktiskt använt väldigt lite element från andra världskriget, eftersom vi ville behålla färgerna och stilen från Castlevania. Men den här gången kan du till exempel använda pistoler som vapen, och krigstemat syns även på vissa andra föremål och områden. Men en av anledningarna att spelet utspelar sig under andra världskriget är att huvudpersonen inte är en Belmont."

NoE: Varför var det viktigt för dig?

KI: "Jag ville att huvudpersonen skulle kunna använda massor med vapen och därför ville jag inte ha en Belmont. Om en Belmont har Vampire Killer (den legendariska piskan från Castlevania-spelet) som främsta vapen så är han väldigt stark – för stark faktiskt. Så år 1944 använder ingen Belmont piskan. Jonathan Morris familj har Vampire Killer, men de kan inte använda den som en Belmont kan, och därför måste Jonathan leta efter massor av vapen."



Koji Igarashi

NoE: I Dawn of Sorrow

kom du på några smarta sätt att använda pekskärmen. Kommer Portrait of Ruin att använda DS egenskaper ännu mer?

KI: "Jag tycker faktiskt inte användandet av pekskärmen i Dawn of Sorrow var misslyckat – jag tycker att Magic Seal gjorde ett bra jobb för att få spelaren att känna att han/hon använde magi för att stänga in monstren. Men eftersom Castlevania är ett rent, non stop actionspel så ville jag inte störa spelandet för mycket. Och när jag spelade igenom Dawn of Sorrow märkte jag att jag bara använde fingrarna för att rita Magic Seals snarare än stylusen, och att skärmen blev smutsig. (skrattar)

"Vi kom fram till att fokusering på varen en av DS funktioner inte var någon bra idé för att göra ett nytt Castlevania-spel. Det som är bra med DS är att den har två skärmar, vilket gör att du alltid har tillgång till kartan, så den delen behöll vi i Portrait of Ruin."



"Ja, Nintendo Wi-Fi Connection har vi lagt till i Portrait of Ruin."

NoE: Har du någon gång funderat på att göra om Castlevania för att skraddarsy det efter pekskärmerna, på liknande sätt som det kommande The Legend of Zelda: Phantom Hourglass?

KI: "Jag har alltid tänkt på det, men mina medarbetare är riktigt inbitna spelare, så enkelt sagt är deras uppfattning att knapptryckande är mer passande och ger dig känslan att du har full kontroll."

NoE: Så vi kommer inte få se något Castlevania till Wii då?

KI: "Min uppfattning är att du inte kan piska med Wii Remote i längre än fem minuter utan att bli trött."

NoE: För ett rent actionspel som Castlevania kunde det bli ganska svårt. Du skulle tvingas tänka ut nya sätt att spela på, eller kanske använda Classic Controller?

KI: "Jag tror att det finns lösningar för att använda Wiis unika kontroller. Jag menar, de är helt klart väldigt roliga, men konsumenterna kommer också att förvänta sig att utvecklarna skapar något speciellt till Wii. Så just nu kan jag inte komma på något bra sätt att göra ett Castlevania till Wii, men jag kanske kan få nya idéer efter att jag åkt tillbaka till Japan och diskuterat med mina medarbetare."

NoE: För att gå tillbaka till Portrait of Ruin, så pratade vi om att du sa att det inte var nödvändigt att använda alla DS

egenskaper; och vi håller med, det är inte alltid nödvändigt att använda sig av allting; men Nintendo Wi-Fi Connection då?

KI: "Tack för att ni frågade, ja, Nintendo Wi-Fi Connection har vi lagt till i Portrait of Ruin. I Dawn of Sorrow hade vi en tilläggsbana i Vs Mode, men i Portrait of Ruin försöker jag inkludera Co-op Mode via Nintendo Wi-Fi Connection. Men vi arbetar fortfarande på det, och just nu är jag inte säker om det kommer med i den slutgiltiga versionen – men vi försöker."

NoE: Och vi ser fram emot det!

KI: "Jag ska göra mitt bästa." (skrattar)

Nu är det tid för oss lite äldre läsare att bli nostalgiska. Den 1 september i år var det nämligen exakt 20 år sedan Nintendos första västerländska tv-spel NES lanserades i Sverige. Därför vill vi nu att du plockar fram dina bästa spelminnen från 8-bitseran och drömmar dig tillbaka till 1986 (om det är möjligt), så ska vi berätta historien om hur det gick till när NES kom till Sverige.

Allt börjar med Game & Watch

Att NES lanserades i Sverige så pass tidigt som 1986 (i övriga Europa släpptes den 1987) var tack vare företaget Bergsala, som några år tidigare fått rätten att sälja Nintendos spel i Sverige. Om du missat det så är Bergsala fortfarande det företag som distribuerar Nintendos egna spel i Sverige, och som dessutom ligger bakom tidningen du just nu har framför dig.

Hur som helst, på den tiden sålde Bergsala de bärbara spelen Game & Watch, vilket som så mycket annat här i livet kom till av en ren slump. Det var när Owe Bergsten (en av Bergsalas tre grundare och som idag är företagets ägare och VD) och Lars Jarhamn var på affärsresa i Asien för att bland annat importera bilhögtalare som de upptäckte Nintendos Game & Watch-spel. Innan hemresan letade de efter något som de kunde pyssla med på den långa flygresan hem, och i ett skyltfönster till en butik i hotellet Shangri-La i Singapore såg de ett litet spel som hette Game & Watch och Fire. Det var den första varianten av Fire – den med mindre skärm och utan bakgrunder – men Owe och Jarre (som Lars kallas) spelade det non-stop på flighten hem till Sverige.

– Det var hur bra som helst och vi blev totalt galna i det. Det var ofta dimma på Landvetter, så vi var tvungna att mellanlanda i Jönköping och

åka buss resten av vägen. Men det gjorde inget, då hann vi spela några timmar till på bussen, berättar Owe.

Alga tackar nej till Nintendo

Väl hemma kontaktade de Nintendo i Japan och skickade flera telex (telex var en föregångare till fax) till Nintendo och berättade att de ville börja sälja Game & Watch i Sverige. Efter flera försök utan svar fick de till slut ett telex från Nintendo, där det stod att det redan fanns ett företag som hade agentur på Nintendo i Sverige, och det företaget var Alga. Owe fick dock reda på att Alga inte var intresserade av att sälja Game & Watch, eftersom de bland annat tyckte att den var för dyr. Goda nyheter för Owe och Jarre alltså, som då fick chansen att importera och börja sälja Game & Watch och senare NES i Sverige och resten av Norden.

En kul parentes i historien är att Nintendo till en början krävde att Bergsala skulle köpa minst 40 000 Game & Watch som ingångsorder, vilket för Owe och Jarre del skulle betyda ett ganska saftigt banklån på 4 miljoner kronor. Men efter att Owe ätit middag med Nintendos exportchef Todori och givit honom en present i form av ett askfat i kristall, sänktes minimiordern till 10 000 Game & Watch.

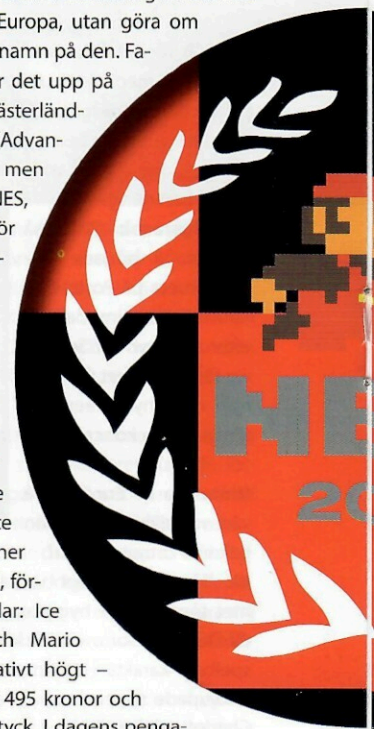
Famicom görs om till NES

Under en av många resor till Nintendos kontor i Japan fick Owe, som en av de första utanför Nintendos personal, se spelmaskinen Famicom, som alltså var den japanska versionen av NES. Owe föll för den direkt och ville börja sälja den i Sverige, men enligt japanerna på Nintendo var Europa en död marknad för tv-spel. Ingen var längre intresserad av tv-spel som Atari 2600 och Intellivision – efter att dessa tv-spel helt slutat sälja såg marknaden ut att vara begraven.

Det gick några år, Famicom blev en stor succé i Japan och i april 1985 beslutade Nintendo trots allt för att lansera Famicom i Skandinavien. Allt som krävdes av Bergsala var en ingångsorder på 20 000 basenheter och fyra olika spel i vardera 5 000 exemplar. Men precis när Bergsala skulle beställa sina första Famicom-maskiner och spel sa Nintendo nej. De hade bestämt sig för att inte lansera Famicom i Europa, utan göra om utseendet och byta namn på den. Famicom visades efter det upp på mässor med det västerländska namnet AVS (Advanced Video System), men tillslut blev det NES, som förkortning för Nintendo Entertainment System.

NES är redo för Sverige

Den 1 september 1986 blev den stora dagen då NES-lanseringen skulle ske. Bergsala köpte in 5 000 NES-maskiner och 15 000 NES-spel, fördelade över tre titlar: Ice Climber, Tennis och Mario Bros. Priset var relativt högt – maskinen kostade 1 495 kronor och spelen 495 kronor styck. I dagens pengavärde är det mer än dubbelt så mycket. Jämfört med tv-spelet Atari 2600, som vid den här tiden kostade runt 800 kronor och bara samlade damm på butikshyllorna, var priset skyhögt. Därför var många butiker lätt uttryckt tveksamma över NES och de flesta ville inte köpa in den till en början.



CLUB NINTENDO MINNS NES

NAMN	MITT FÖRSTA NES-SPEL	ETT KÄRT NES-MINNE	NES-SPEL JAG KOMMER LADDA HEM TILL WII
Kim	Tror det var Super Mario Bros. eller Ice Climber som jag spelade hemma hos en kusin.	Slutsekvenserna i Super Mario Bros. 2. Det var första gången jag klarade av ett helt spel.	Ice Hockey. Ett spel som jag älskar och alltid har velat äga. Matchernas intensitet och musiken i pauserna äger alla dagens hockeyspel.
Kai	Ice Climber hos kusinerna.	När min mamma lurade mig att det stora paketet under granen innehöll ett par gummistövlar...	Ice Hockey, och förhoppningsvis alla Castlevania- och Mega Man-spel
Johan	Ägde aldrig en NES, men det har jag kommit över nu.	Hade lånat en NES och ett Zelda men mamsen vägrade låta oss sitta inne och spela denna toppenfina sommardag. Boten blev att ställa tv:n i balkongdörren och lägga lite dynor på terrassen, sen var det bara att slänga sig på dynorna och kasta sig in i Links äventyr.	Maniac Mansion, ett spel som jag hjälpt till med många gånger med i Club Nintendo-supporten, men själv aldrig spelat.
Fredrik	Ice Climber.	Jag har ett speciellt förhållande till Punch-Out!, samtidigt som det var en helt fantastisk känsla att packa upp sitt NES på julaftonskvällen för nästan två decennier sedan.	Punch-Out!, Super Mario Bros. 1, 2, 3, Ice Hockey, Track & Field II plus många, många fler!
Thor	Dubbelkassetten med Super Mario Bros. och Duck Hunt, såklart!	En jul ville alla ha det första Turtles-spelet. Det var slut överallt. Till slut hittade vi det dock – jag och mamma – på julaftonsmorgon, i en fotobutik(!). Det var en fantastisk känsla.	Jag tror jag måste börja med Ice Climber, för det spelade jag bara hos kompisar. Jag har dock många givna Nintendo-klassiker i original, och min NES funkade fortfarande prima.
Emelie	Jag ägde aldrig något NES, men det gjorde min kusin. De första spelen jag testade på hennes NES var Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3 och Ghosts and Goblins...	... det resulterade i ett par väldigt starka sommarminnen, baserade på en kombination av olika godissmaker och underbar Mario-musik.	Castlevania I, II och III, Rygar, Maniac Mansion och Dragon's Lair.

Annonseringen var det också lite si och så med. NES marknadsfördes inte mycket, förutom lite i tidningar och på mässor som Vision 86 i Älvsjö. Men som med alla spännande produkter spreds ryktet om NES snabbt, och det var nästan utslutande extremt positiva rykten. Sådana rykten var den bästa marknadsföring NES kunde få, och drygt 8 000 enheter såldes innan 1986 var slut, vilket Bergsala var mycket nöjda med.

Yamauchi rekommenderar Super Mario Bros.

Det spelet som idag mest av allt förknippas med NES är Super Mario Bros. – det håller du säkert med om. Men det spelet var alltså inte ett av de första till NES, utan det kom in i bildrutan senare. Det började med att Owe åkte till Nintendo för att få en förhandstitt på Marios första äventyr. Nintendo berättade för Owe att Super Mario Bros. kommer att bli nästa stora spel till NES.

–Nintendo sa att detta skulle bli stort. Det var rör, svampar och grejer och jag tyckte inte det var så där jättebra får jag erkänna, säger Owe.

–Jag minns att Owe ringde under natten och berättade att han sett Super Mario Bros., men att det inte var så märkligt med Mario som slår på rör och plockar blommor, så det lät inte så spän-

nande. Vi fick sedan hem prover till Kungsbacka och Nyköping, men vi fattade inte att man kunde gå ner i rören, berättar Jarre.

Under den här tiden var Hiroshi Yamauchi fortfarande Nintendos högste chef, och Owe och Jarre fick chansen att träffa honom i januari 1987. Inne på bossens kontor tackade Yamauchi (via en japansk-engelsk tolk) Owe och Jarre för att de hade lyckats med en strålände Game & Watch-försäljning i Skandinavien. Sedan berättade Yamauchi om Super Mario Bros. och att det skulle bli ett viktigt spel för NES.

Owe och Jarre ville först vänta lite med lanseringen av Super Mario Bros., eftersom de redan tyckte att NES sålde bra och ville spara Mario tills försäljningen började minska. Fast med sin spröda men respektfulla röst berättade Yamauchi för Owe och Jarre att de borde stryka ordern på Mario Bros. som de hade gjort och istället beställa mer Super Mario Bros. Owe och Jarre valde att göra som Yamauchi förslagit och under sommaren 1987 kom Super Mario Bros. till Sverige. Spelet blev så populärt att det senare såldes tillsammans med NES-basenheten.

Trean blev toppen

Samma år som Super Mario Bros. kom The Legend of Zelda ut – det första spelet med inbyggt batteriminne som gjorde att man kunde spara sina pågående spel. Låter självklart idag, men det var det inte på den tiden, då man var tvungen att spela flera timmar i sträck utan att stänga av spelmaskinen. Kassetterna till The Legend of Zelda och uppföljaren Zelda II: The Adventure of Link var guldfärgade, just för att de hade inbyggt batteri. Andra spel, som till exempel Kid Icarus och Metroid, hade silverfärgade askar eftersom de innehöll ett lösenordssystem som också gjorde att man slapp börja om från början varje gång spelmaskinen stängdes av.

Andra NES-spel som blev populära i Sverige var bland annat Teenage Mutant Hero Turtles, som släpptes av spelföretaget Konami när sköldpaddshysterin var som störst. (Bergsala hade faktiskt dessutom agenturen på Turtles-leksakerna vid den här tiden.) NES-spelet Blades of Steel blev också ett av de mest populära spelen i det ishockeyintresserade Sverige.

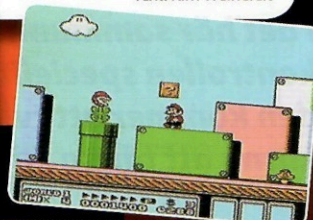
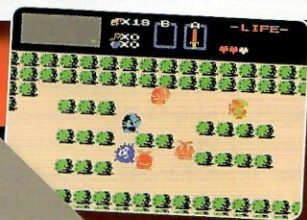
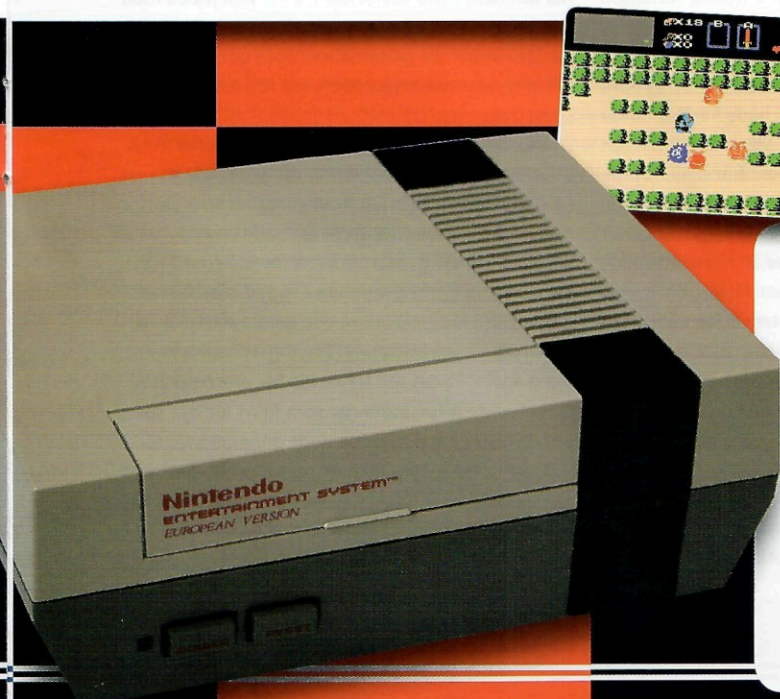
Störst av alla blev dock Super Mario Bros. 3 – som symboliserade höjdpunkten i kapitlet om NES. Som många andra legendariska spel blev Marios tredje och dittills överlägset bästa äventyr försenat och framflyttat gång på gång. I Japan släpptes spelet redan 1988, men i Sverige dröjde det ända till sommaren 1991. Fast de långa förse- ningarna gjorde knappast att hypen dog ut, den blev snarare bara större och Super Mario Bros. 3 är än idag det bäst säljande NES-spelet i Sverige, med 215 000 sålda exemplar. Jämför det med det bäst säljande GameCube-spelet i Sverige (Super Smash Bros. Melee), som knappt bara har sålt en tredjedel av det.

Tack vare maskinens popularitet var det många företag som ville utveckla spel till NES, och butikshyllorna blev fulla med spel av både fantastisk och inte fullt så fantastisk kvalitet. Först 1994 släpptes det sista NES-spelet i Sverige, och då hade redan uppföljaren Super NES tagit över uppmärksamheten.

Fortfarande större än sina syskon

Så där ja – det var i korta drag berättelsen om hur NES kom till Sverige. Om man inte räknar med alla Game Boy-modeller så är NES fortfarande Nintendos bäst säljande spelmaskin genom tiderna. Den har sålt bättre än vad både Super NES, Nintendo 64 och GameCube har lyckats med. Och nu firar vi alltså att det var 20 år sedan NES gavs ut i Sverige och gjorde tv-spel populärt på nytt.

Text: Kim Weinefelt



Antal sålda NES i Sverige

1986: 8 200
1987: 32 000
1988: 55 000
1989: 54 000
1990: 85 000
1991: 104 000
1992: 55 000
1993: 11 000
1994: 13 000
1995: 2 500
1996: 244

Totalt cirka 420 000

De tio mest sålda NES-spelen i Sverige

1. Super Mario Bros. 3 (215 000)
2. Super Mario Bros. 2 (120 000)
3. Teenage Mutant Hero Turtles (85 000)
4. Super Mario Bros. (70 000)
5. Duck Tales (70 000)
6. Chip & Dale: Rescue Rangers (65 000)
7. Track & Field II (60 000)
8. The Legend of Zelda (60 000)
9. Zelda II: The Adventure of Link (55 000)
10. Blades of Steel (45 000)

(Super Mario Bros. såldes tillsammans med NES-basenheten ett tag, dessa exemplar är inte inräknade i den här listan.)

Vad väntar sig folk egentligen av nästa generation?

Kommer du ihåg månaderna innan Nintendo visade upp kontrollen till Wii? Alla hade en egen idé om vad den stora hemligheten kunde vara. Det var snack om *Virtual Reality*-hjälmor och det var teorier om ett nytt sätt att rita upp grafik på TV-rutan. Så blev det inte, men jag tror att de flesta är ganska överens om att den unika Wii-kontrollen är bättre (och lite mer realistisk) än alla märkliga, "hemliga" och "förbjudna" konceptskisser som flöt runt på Internet innan *Iwata* äntligen visade upp sanningen på *Tokyo Game Show* förra året. Vissa hävdar att det fortfarande finns en stor och banbrytande hemlighet kvar, men den här gången kommer i alla fall inte jag att fastna i timmar på någon blogg bara för att en person med märkligt användarnamn och taskig engelska hävdar att han eller hon faktiskt jobbar på Nintendo och har hemlig information som det är dödsstraff på att föra vidare och som därför endast kan återberättas i gåtor. Det är kul med rykten, men nu känns det som om resterande överraskningar får vänta tills Wii-kartongen öppnas och hela härligheten skall packas upp.

Det här med att folk snackar om halsbrytande hemligheter och revolutionerande innovationer är inget nytt. Folk och folk förresten, det är inte bara vi fans som snackar hyperbol – det är hårdvaruföretagen själva som är värst. Inför varje ny konsolrelease sedan tidernas begynnelse har företagen gått ut med påståenden om "the next leap in gaming" eller om att "games will never be the same". Men berätta för mig igen vad det egentligen är för skillnad på

»I det här sammanhanget är Wii-kontrollen speciellt viktig därför att den kommer att tvinga speltillverkarna att tänka "lite extra".«

de för-renderade trailers vi fick se nu på *E3* senast, och de vi fick se inför det förra generationsskiftet. Det är precis samma hype – samma löfte om snyggare grafik, större spel, mer interaktion och "äventyr bortom tid och rum". Allt jag ser på filmerna är dock ett gäng intetsägande figurer som springer runt och skjuter huvudet av varandra i precis lika tråkiga och förutsägbara korridorer som de alltid gjort – fast nu i HD.

Den här texten är emellertid inget försök att klanka ner på konkurrenterna. När det kommer till överdriven hype är nämligen alla hårdvaruföretag

lika skyldiga – löftet är alltid "så stort" och det handlar alltid om någonting banbrytande och revolutionerande. Jag har fortfarande kvar gamla Nintendo-tidningar från när SNES skulle lanseras, för nästan 16 år sedan (då var jag inte gammal!) där brevsidorna är fulla av förväntningar och teorier. Tidningarna bjöd på stora reportage om hur SNES skulle förändra allt. Sedan gick det som det gick och som det alltid går. SNES är en fantastisk maskin med helt otroligt bra spel. SNES är också en fantasisk maskin med helt otroligt dåliga spel. Precis som alla andra maskiner som någonsin tillverkats och som någonsin kommer att tillverkas. Men då, när nyheten var helt färsk och konsolen bara var en dimmig dröm någonstans på horisonten, då var ett dåligt spel till SNES helt otänkbart. Det kunde bara inte hända. "Inte i framtiden!"

Som tur är finns det betydligt fler bra spel till SNES än det finns dåliga.

I slutändan är det nämligen just spelen det handlar om. Något som blev extra tydligt när jag var hemma hos en kompis och spelade *Butt Ugly Martians: Zoom or Doom* häromdagen – ett racing-spel så uselt att det borde skämmas över att stå i samma spelhylla som *Mario Kart Double Dash* eller *F-Zero GX* eller till och med *Crash Tag Team Racing*. Ändå finns det där, på, till och för GameCube och jag tar fram min Club Nintendo-tidning från 2002, tittar på de vackra bilderna från "den nya framtidsmaskinen – GameCube" och blir nästan lite förbannad. All den där hypen och så sitter vi här med *Butt Ugly Martians: Zoom or Doom!* Nintendo kan naturligtvis inte lastas för Martians-spelet, och kuben är som vi alla vet välsignad med en hel bunt fantastiska spel, både från Nintendo och från andra tillverkare, men när man läser "hypen" från 2002 borde ett spel som *Butt Ugly Martians* inte

längre vara möjligt att tillverka. Sanningen är tyvärr att alla konsoler faktiskt **kommer** att få en rad dåliga spel. Vissa konsoler kommer att få fler än andra, men ingen kommer undan. Nintendo har alltid varit hårda med sin licensiering, vilket (bland mycket annat) inneburit att våra favoritmaskiner har sluppit de allra värsta bottenappen, men en del usla titlar har letat sig in på våra spelhyllor i alla fall. Och med undantag för en nystart med N64 och 3D-grafiken så har det sällan varit frågan om så många "next leap in gaming" utan snarare mer om "fine-tuning of the things that already worked the first time

around". Oavsett konsol. Oavsett tillverkare (även om Nintendo alltid varit först och bäst på allt som har med innovation att göra). Maskinerna har varit fantastiska, men hypen har varit ännu mer fantastisk – dåliga spel, med samma brister som alla tidigare generationer, men med "lite bättre grafik", har dock ständigt dykt upp som en stor fet kapp i hjulet på framtidsvisionärernas hype-vagn.

Det här kommer att hända nästa generations maskiner också. Trots *cell-processor* och *Blue Ray* och *HD* och allt vad det heter. Trots att priset för konkurrenternas maskiner är högre än någonsin tidigare. ...Och det kommer även att hända oss – när den kommande generationen är över kommer Wii att ha en hel rad usla spel att visa upp. Kanske kommer just du att äga ett eller två av dem.

...Men, det finns något speciellt med Wii. Något som särskiljer konsolen från dess konkurrenter. Det vet ni redan. Det handlar återigen om den unika kontrollen! I det här sammanhanget är Wii-kontrollen speciellt viktig därför att den kommer att tvinga speltillverkarna att tänka "lite extra". Det kommer inte längre vara möjligt att bara att porta ett spel eller slänga ihop samma gamla idiotformula och sedan gömma sig bakom snyggare grafik. Det kommer inte längre vara möjligt att göra en "quickfix" och slänga ett par filmhjälter på omslaget och sedan kalla det en dag. Nej, Wii kräver omtanke. Wii kräver att bolagen tänker längre.

Det har redan visat sig att den nya kontrollen har fått flera stora speldesigners att vilja jobba med maskinen – Wii är tydligen kul att göra spel till. Och när det är kul för människorna som gör spelen, då blir det allt som oftast även kul för oss som skall spela dem.

Därför tror jag att Wii kommer att få fler AAA-titlar än de andra konsolerna, när vi nu går in i en ny generation – och färre riktigt ruttna spel. Därför tror jag att Wii kommer att bli en av de absolut bästa spelmaskinerna genom tiderna (precis som SNES). Och, för allra första gången kan hyperbolen bli sann, för med Wii-kontrollen kan den gamla slitna klichén hålla hela vägen in i hamn: "Playing will never be the same again". På det sättet Nintendo har presenterat Wii och med de förutsättningar som finns för nya spelupplevelser så är den kommande generationen först ut med en hype som faktiskt passar produkten. Det var minst sagt på tiden! Kanske var det också därför Nintendo gav Wii projektnamnet "Revolution".

Text: Thor Rutgeresson

Forumsnack

- VAD HANDLAR DET OM?

Där de tuffa kidsen hänger

Det finns ett ställe på Internet som är fullt av galna Nintendo-fans som törstar efter nyheter, gör egna Wii-omslag och diskuterar allting från det perfekta GameCube-spelet till "lämpligast mat när man lirar DS". Ja, jag talar naturligtvis om forumet på www.nintendo.se, där många av er som läser det här spenderar en ganska bestående del av er dag (- varje dag). Själv har jag smugit runt lite i de olika trådarna och kollat in vad det egentligen är som pågår. I skymundan har jag läst allt från beröm till fränaste kritik och jag har följt oändliga diskussioner med ett nästan perverst nöje. Och jag säger bara en sak... För er som aldrig besökt forumet på nintendo.se - skaffa er en "användare" så fort det bara går! Det här är ju riktigt kul!

Månaden som gått

När jag skriver det här är det fortfarande augusti. Men trots värme och sommarlov har aktiviteten på forumet varit tämligen hög. *Revolutionpetax* har axlat manteln som lekledare och styrt upp ett antal trådar med bestämda regler och tillvägagångssätt. I tråden "Rapport" (där det diskuteras Wii-nyheter) ser schemat till exempel ut såhär:

måndag - nytt material, **tisdag** - analys och fri diskussion, **onsdag** - analys och fri diskussion om veckans nyheter, **torsdag** - analys och fri diskussion, **fredag** - uppdatering, **lördag** - eventuellt smånyheter **söndag** - öppen diskussion"

Nu har jag faktiskt förenklat schemat lite. De flesta dagarna innehåller även ytterligare "publicering av nyheter". Men min favorit är ändå lördagarna. Det finns inget jag älskar mer än "smånyheter" - som en läcker förrätt till måndagen, där det "nya materialet" presenteras. Antagligen jobbar *Revolutionpetax* i nära samarbete med Iwata och Nintendos styrelse, för hur förklarar man annars att detta rigida och stränga diskussionstema i skrivande stund är uppe i hela 10 sidor med inlägg?

En annan rolig tråd, som jag tycker är värd att titta närmare på, är "Box Art/Disc Art", även den av *Revolutionpetax*. Här ger "Revvan" (får jag kalla dig så?) material och uppslag för olika Wii-omslag, och det blir sedan deltagarnas uppdrag att knäpa ihop så roliga och originella bilder som möjligt. Vissa omslag är riktigt bra! Mitt personliga favorit-

omslag var Zelda-motivet, av *Bwakell*. I "rond 2" handlar det om att designa själva kartongen till Wii-konsolen (lysande idé bara det). *IceBlade* har lagt upp en roterande 3d-modell och ett dussin olika bilder! Snacka om att ta tråden på allvar!

Bästa citaten

Men allt är inte bara spel på forumet. Här diskuteras allt från "favoritmat" till pojkvänner och flickvänner. Med andra ord kan man lätt snappa upp en hel del roliga citat när man hänger på sidan. Här är ett axplock:

"Det där kan uppfattas som stötande, Carola är inte N-Man."

Revolutionpetax till *Holt* angående teorin att det faktiskt är Sveriges största schlagertjärna som är den mytomspunna "N-Man" som "Revvan" yrar om i sin märkliga (men spännande) tråd "N-Man?"

"Kul för honom, själv heter jag *Metroid Äger*"

Metroid Äger till *Revolutionpetax* apropå att "N-Man" nu verkar ha bytt namn till "Impossible".

"Eller så lägger man den bara i en vanlig plastpåse för 1.50:-, billigt och bra!"

Virtual Boy till *Moroten* apropå de nya vattentäta plastsäckarna som lanseras till DS Lite.

"En sån där har man ju redan!"

DSboy92 om en Game Boy i guld som auktioneras ut för 25 000 dollar, i alla fall enligt tråden "världens dyraste Game Boy?"

Något för alla

Utöver alla galenskaper pågår också riktigt intressanta diskussioner om bland annat GameCubes framtid, kommande DS-spel, *Twilight Princess* och mycket, mycket annat.

Med andra ord är det dags för dig som ännu inte hittat till forumet att registrera dig och börja snacka! Själv skall jag sluta smyga runt och skaffa mig en riktig "användare" så fort det bara går.

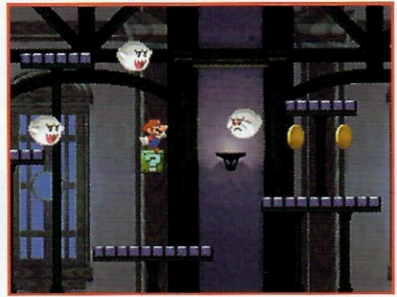
Vi ses på forumet!

Text: Thor Rutgersson



↑ Har du besökt värld 7 ännu?

Nu har du väl hunnit klara av New Super Mario Bros. till Nintendo DS? Bra, men har du hittat alla hemligheter? Det är nämligen inte lika lätt, så i fall det är något du saknar får du lite hjälp av oss här. Vill du hitta allt själv är det med andra ord dags att sluta läsa nu.



Spökhuset är lika luriga som de var i Super Mario World, och många av dem har alternativa utgångar även i New Super Mario Bros.

Luigi

När du har klarat spelet får du en kod som gör att du kan spela som Marios bror Luigi. Håll in L- och R-knapparna och tryck på A-knappen när du ska välja fil, så ropar Luigi och du kan spela som honom.

Toad-hus

Tiden du har kvar när du hoppar i mål på flaggstängen i slutet av banorna avgör om du får fram ett Toad-hus i början av världen eller inte. Om de två sista siffrorna i tiden är 11, 22 eller 33 får du ett rött Toad-hus där du blir tilldelad ett vanligt föremål. Om de två sista siffrorna i tiden är 44, 55 eller 66 så blir det ett grönt Toad-hus med chans till flera extraliv. Ett orange Toad-hus med en Mega-svamp i får du när de två sista siffrorna i tiden är 77, 88 eller 99.

Nya bakgrunder

Räddad prinsessan Peach och klarat spelet? Gå i så fall tillbaka till början av värld 1 där det har dykt upp ett blått Toad-hus. Därinne kan du handla nya bakgrunder till pekskärmen.



Om du känner till slutsiffrornas hemlighet kan du få hur många Mega-svampar du vill.

Värld 4 och 7

De här två världarna är lite luriga att komma till, och du behöver inte ens ha sett dem för att klara spelet. Men när du väl vill besöka dem ska du klara bossarna i sloten i värld 2 och 5 som Mini Mario. Du kan även komma till värld 7 om du hittar den hemliga utgången till kanonen i värld 4.

Warp-kanoner

I de fem första världarna finns det kanoner som skjuter iväg dig till en värld längre fram i spelet. För att komma till kanonerna måste du först hitta en hemlig utgång på en av banorna i närheten av kanonen. På de här banorna finns de hemliga utgångarna som leder till kanonerna:

- Värld 1-Miniborg (kanon till värld 5)
- Värld 2-A (kanon till värld 5)
- Värld 3-Spökhus (kanon till värld 6)
- Värld 4-Spökhus (kanon till värld 7)
- Värld 5- Spökhus (kanon till värld 8)

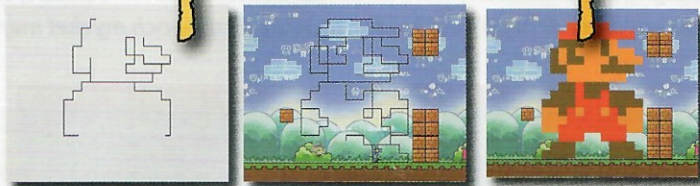


Nej, det här är inte en av de nya bakgrunderna till pekskärmen, bara en tidig version av spelet som Nintendo gjorde om innan release. Det var alltså först tänkt att man skulle kunna spara upp till tre föremål.

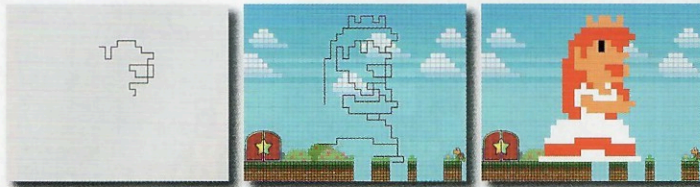


Luigi kan också rädda prinsessan, inte bara utmana Mario i flerspelarläget.

Super Paper Mario



I Super Paper Mario kan man spela som Mario...



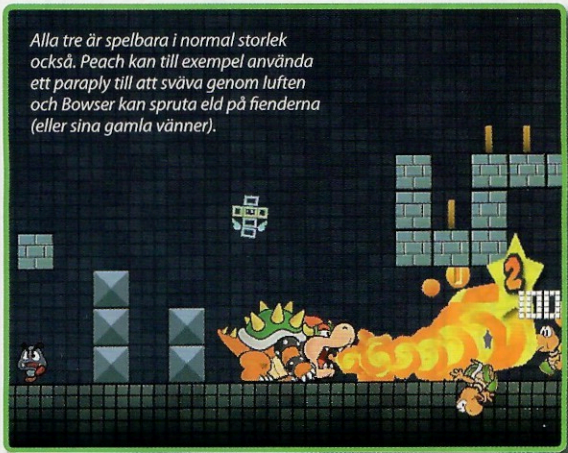
... prinsessan Peach...



... och Bowser, så som de såg ut på 8-bitstiden, fast i jätteformat.

På ett tidningspapper kan vi bara visa två dimensioner, men vi ska ändå göra vårt bästa för att presentera den underliga blandningen mellan 2D och 3D som bjuds på i Super Paper Mario. Här är de senaste bilderna från vad som säkert blir ett av de allra sista stora GameCube-spelen. Sverige-premiären blir i slutet av året!

Alla tre är spelbara i normal storlek också. Peach kan till exempel använda ett paraply till att sväva genom luften och Bowser kan spruta eld på fienderna (eller sina gamla vänner).



Åtta färgglada och annorlunda världar väntar på att utforskas i Super Paper Mario.



Under sådana här tillfällen kan Mario röra sig "inåt" i bilden.



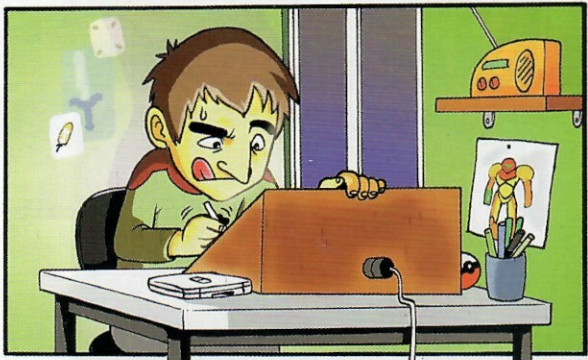
De små medhjälparna bakom trion kan bland annat aktivera en kraftfull hoppattack, eller förvandlas till en hammare.

Super Paper Mario ser ut att bli mer action och mindre rollspel än de två tidigare Paper Mario-spelen. Nu räcker det att Mario hoppar på fienden så får han poäng direkt – någon separat kamp med knappkommandon behövs inte.

De två tidigare Paper Mario-spelen finns till Nintendo 64 och Nintendo GameCube

FÖRHANDSVISNING: SUPER PAPER MARIO

NINTENDO GAMECUBE



ED-Majster är skapad och tecknad av Alan Kamienciarczyk

BONUS

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 de här bilderna hos Able Sisters, så kan du använda dem på dina kläder, tapeter, mattor och mycket mer.

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

Färgpalett 6/16



Hört från Sonys presskonferens på E3-mässan i våras:

"Scenarierna i spelet baseras också på kända strider som verkligen ägde rum i det forna Japan ... Här är den enorma fiendekrabban."

– Sony presenterar ett nytt actionspel

"Det finns många nya fantastiska funktioner i det här spelet ... Funktioner som vapenbyte i realtid."

– Sony definierar begreppet "fantastiska funktioner"

"Jag tycker att det är en fantastisk innovation"

– Sony om sin nya handkontroll, som innehåller samma sorts teknik som Game Boy Color-spelet Kirby's Tilt 'n' Tumble från 2001

NÄSTA NUMMER

KOMMER I OKTOBER



Wii™
Datomet. Priset. Spelen.
ÄNTLIGEN!

3+

www.pegi.info

20 YEARS OLD BUT FRESHER THAN EVER!

© 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.



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



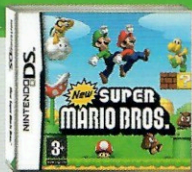
MULTI



TOUCH



VOICE



317799

HELSING JOHAN

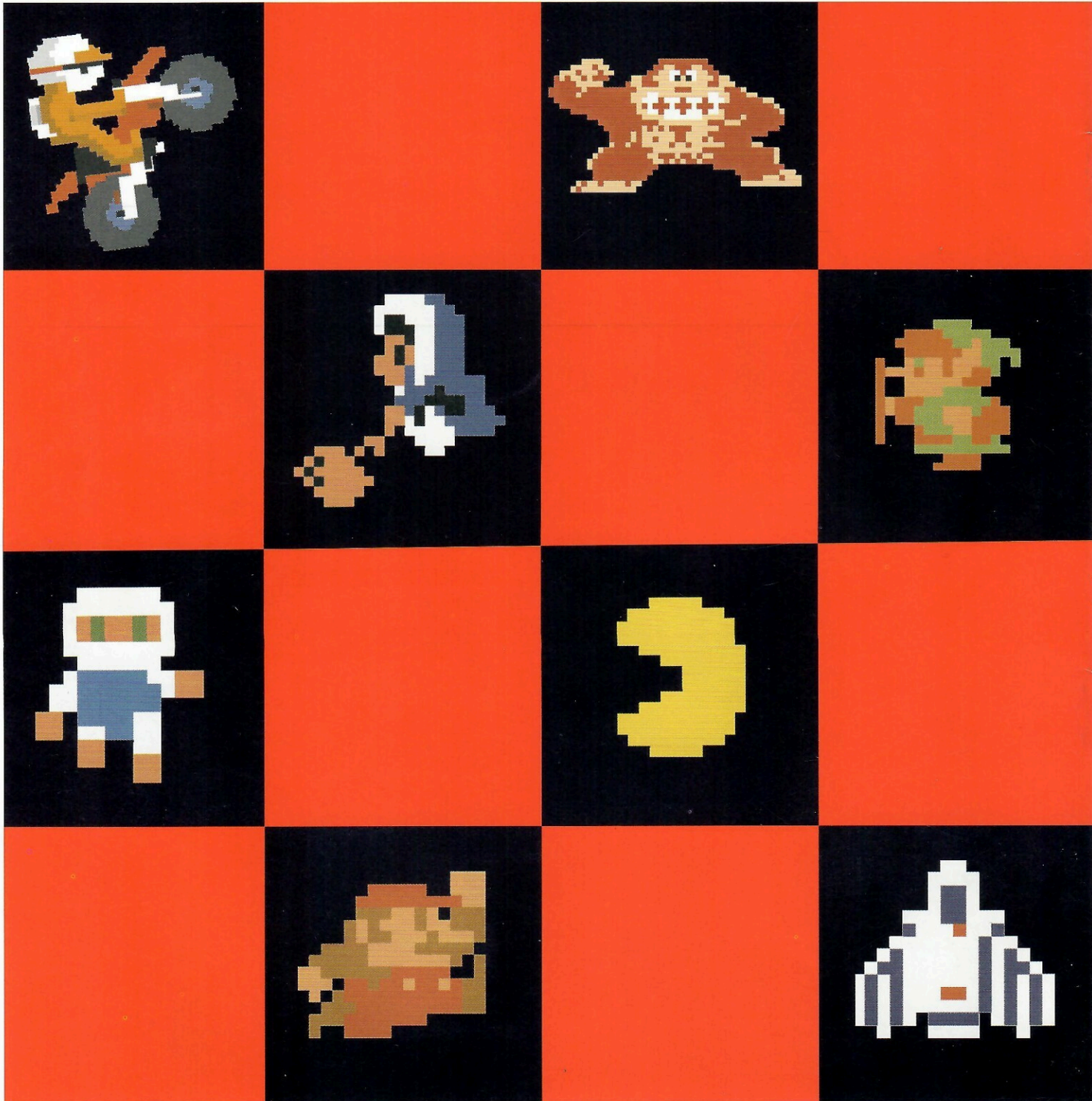
KYRKBYVÄGEN 4

780 41 GAGNEF Trans 78-79

B



BERGSALA AB • BOX 10204 • 434 23 KUNGSBACKA



Nintendo.se