

club Nintendo®

magazine

VOLYM 43 (NOVEMBER/DECEMBER 2006)



Nintendo®

Multiplayer Mini-Game Mayhem... Crash Style!



SIERRA NINTENDO DS

"Crash Boom Bang!" interactive game © 2006 Universal Interactive, Inc. Crash, Crash Bandicoot and related characters are ™ and © Universal Interactive, Inc. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners. ™ © and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.

I butik 27 oktober!

ALLA SKA SPELA – OCH LÄSA

Vår strategi med Wii är enkel – alla ska spela.

Så vår nya strategi med Club Nintendo Magazine blir något liknande – alla ska läsa.

Från och med 2007 blir Club Nintendo Magazine gratis. Det var så Club Nintendo började och det är så vi har beslutat att göra den även i framtiden.

Det betyder att du inte kommer att få tidningen i brevlådan längre,

istället skickar vi ut den till de flesta av landets spelbutiker där du kan hämta den helt gratis. Och orkar du inte gå så långt hemifrån kommer du att kunna ladda hem tidningen från Nintendo.se också. Samtidigt går vi tillbaka till det äldre konceptet med färre nummer per år, fast rejält mycket tjockare sådana.

Man kan sammanfatta det med att det blir gratis läsning för dig, och många fler läsare för oss. Alla detaljer

om förändringarna finns längre fram i tidningen.

Spela mycket Wii nu tills vi hörs nästa gång – i nya Club Nintendo Magazine under 2007.

KIM WEINEFELT, CLUB NINTENDO CREW

WIINNEHÅLL

KLASSISKA SIDOR

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

BLIVANDE KLASSISKA SIDOR

- 06–07 Wii
- 26–32 Tack för allt GameCube
- 33 Nya Club Nintendo

NINTENDO DS-RECENSIONER

- 20–21 Tenchu: Dark Secret
- 22–23 Pokémon Mystery Dungeon

NINTENDO GAMECUBE-RECENSION

- 24–25 Naruto: Clash of Ninja European Version

GAME BOY ADVANCE-RECENSION

- 22–23 Pokémon Mystery Dungeon

FÖRHANDSVISNINGAR

- 08–11 Wii Sports
- 12–15 Zelda: Twilight Princess
- 16–17 Wii Play
- 18–19 Yoshi's Island DS

ANNONSER

- 02 Vivendi
- 36 Jetix

Wii 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. Ingen-
ting av innehållet i Club Nintendo Magazine får, i sin helhet eller delvis, användas utan skriftligt tillstånd av Bergsala AB.

Kontakta Club Nintendo

Ha medlemsnumret redo när du kontaktar oss.

Postadress

Club Nintendo
Box 10256
434 23 Kungsbacka

E-postadress

club.nintendo@bergsala.se

Telefonnummer

0300-721 00
(vardagar kl. 16.00–19.00,
helger kl. 12.00–15.00)

Faxnummer

0300-732 80

CLUB NINTENDO CREW



KIM WEINEFELT

Så vilka spel kommer jag att skaffa till Wii i början? Twilight Princess lär räcka i många veckor, därför blir det bara Wii Play utöver Wii Sports som ingår på köpet. Sedan är jag enormt glad över att Ice Hockey – ett av de spel som jag aldrig ägde till NES – går att spela på Wii direkt!

Favoritkanal på Wii:

Wii Shop Channel



RIKARD JESPERSEN

Jag var en fanatisk NES-spelare på tiden då det begav sig och varvade mängder av spel och letade dolda koder och gjorde allt för att slå vansinniga High-scores.

Av någon pinsam anledning missade jag tyvärr SNES och N64 och därmed mängder av spel som jag trodde var förlorade för all framtid.

Den känsla av upprymdhet och ren och skär glädje som rusade igenom mig när jag först fick höras talas om Virtual Console går inte att beskriva med ord... Räkna med att nästa Club Nintendo Magazine kommer sent, för jag har inte tid att lay outa den... jag ska spela A Link to the Past och Super Metroid.

Favoritkanal på Wii: Wii Shop Channel



Nintendo World i Japan

Veckorna innan Wii lanserades i Japan rullade våra japanska kollegor igång en Wii-turné under namnet Nintendo World, där besökarna kunde provspela Wii. Här är några foton från evenemanget i staden Nagoya.

Nu blir det lättare att göra spel till Wii

Nintendo och företaget AiLive har tillsammans satt ihop något som kallas LiveMove, vilket är en finurlig pryl som gör att Wii Remote kan uppfatta vilka rörelser som görs och lägga in dessa rörelser i programmeringskoden själv.

Det betyder att spelprogrammerarna slipper skriva långa rader kod för alla möjliga rörelser med Wii Remote – allt de behöver göra nu är att röra Wii Remote på olika sätt så skriver programmet själv koden.

Nintendos Genyo Takeda, som har varit med och utvecklat Wii, GameCube och många andra av Nintendos spelmaskiner, förklarar:

"I början av 2006 utmanade jag Dr. Wei Yen och hans AI-forskare att utveckla Alware till Wii Remote. När Nintendos utvecklingsteam såg LiveMove, förstod vi direkt hur det skulle öka vår förmåga att utforska och experimentera med nya koncept och göra våra liv enklare. Det här revolutionerande verktyget frigör spelskaparnas fantasier. Vi är mer än glada att kunna dela med oss av det här LiveMove-verktyget till världens alla oberoende mjukvaruutvecklare till Wii. Vi kan knappt vänta på att få spela utvecklarnas nya oväntade idéer, där Wii Remote används till allt från en cowboys lasso till en samurajs svärd eller en kocks matlagningsredskap."

Om det nu skulle vara så att du håller på att utveckla spel till Wii så får du räkna med att lägga upp 2500 dollar för en LiveMove. Se hur det hela funkar i videon som ligger på den här adressen: www.AiLive.net

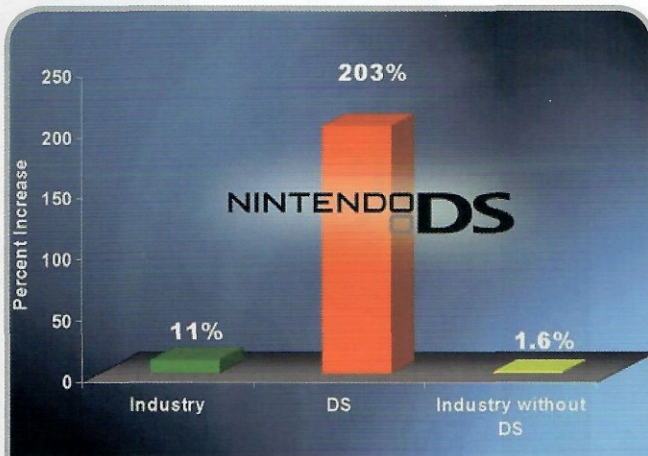
Nintendo-SM 2006

Det blir ett Nintendo-SM även i år, men inte i lika stor skala som tidigare. Att vi inte kör en turné i år beror på att vi valt att fokusera på Wii istället.

Nintendo-SM 2006 kommer att hållas den 6 och 7 januari 2007 i köpcentrumet Nordstan i Göteborg. Under den första dagen hålls ett kval där alla är välkomna att ställa upp, och går det bra där är man med i finalen som hålls den andra dagen, alltså den 7 december.

Mer information om Nintendo-SM 2006 finns på Nintendo.se under slutet av december. Wii syns där!





Nintendo DS stärker spelbranschen i USA

Det är Nintendo DS som driver den amerikanska spelbranschen framåt just nu. Enligt siffror från de oberoende NPD Group ökade Nintendo DS-inkomsterna för hård- och mjukvara med 203 % från januari till och med september i år, jämfört med samma period förra året. Tack vare det ökade också spelbranschens inkomster under perioden med sammanlagt 11 %, fast utan Nintendo DS hade ökningen varit ynka 1,6 %.

Samtidigt passade Nintendo på att öka förhoppningarna om hur många Nintendo DS som kommer att skeppas till hela världens butiker under detta budgetår – från 17 miljoner upp till 20 miljoner maskiner och från 75 miljoner upp till 82 miljoner spel.

Bossen för Nintendo i USA, Reggie Fils-Aime kommenterar:

Siffror visar på ett dramatiskt sätt värdet av att nå ut till massmarknaden med produkter som är lockande och bekväma. Och det här banar vägen för vår banbrytande Wii-konsol, som både drar till sig kärnspelare och sådana som inte spelar alls ännu, med ett intuitivt kontrollsystem och ett pris som alla har råd med.

NPD:s siffror visar också att under september passerade Nintendo DS 6,2 miljoner sålda exemplar i USA, varav 1,4 miljoner av dessa är Nintendo DS Lite. Och nu pratar vi sålda exemplar till konsumenter, inte till butiker.

Ny Nintendo-tidning!

I januari 2007 släpps det en ny Nintendo-tidning i Sverige! Club Nintendo Magazine önskar den nya tidningen lycka till och hoppas att du börjar läsa den också.

Spelstatistik

Så här många spel och spelmaskiner har Nintendo sålt över hela världen. Siffrorna är från juni i år, och antalet är i miljoner.

Spelmaskiner

NES: **61,9**
 Game Boy: **118,7**
 Super NES: **49,1**
 Nintendo 64: **32,9**
 Game Boy Advance: **75,8**
 (varav SP: **38,8** och Micro: **1,8**)
 Nintendo GameCube: **21,0**
 Nintendo DS: **21,2** (varav DS Lite: **4,1**)

Spel

NES: **500,0**
 Game Boy: **501,1**
 Super NES: **379,1**
 Nintendo 64: **225,0**
 Game Boy Advance: **335,9**
 Nintendo GameCube: **192,6**
 Nintendo DS: **78,7**



Actionloop försenat

Nintendo DS-spelet Actionloop som vi recenserade i förra numret har blivit försenat och lanseras först under nästa år.

wii™

Här är spelen och tillbehören som lanseras den 8 december!

Releasespelen

The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo)
Wii Play (inklusive en Wii Remote) (Nintendo)
Call of Duty 3 (Activision)
Marvel: Ultimate Alliance (Activision)
Tony Hawk's Downhill Jam (Activision)
Madden NFL 07 (EA)
Need For Speed Carbon (EA)
Happy Feet (Midway Games)
Rampage: Total Destruction (Midway Games)
Super Monkey Ball: Banana Blitz (Sega)
Gottlieb Pinball Classics (System 3)
Super Fruit Fall (System 3)
Disney/Pixar Cars (THQ)
Barnyard (THQ)
Spongebob: Creature from the Krusty Krab (THQ)
Blazing Angels Squadrons of WW II (Ubisoft)
Far Cry Vengeance (Ubisoft)
GT Pro Series (Ubisoft)
Monster 4x4 World Circuit (Ubisoft)
Open Season (Ubisoft)
Rayman Raving Rabbids (Ubisoft)
Red Steel (Ubisoft)
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent (Ubisoft)

De här spelen släpps under december

Impossible Mission (System 3)
Leaderboard Golf (System 3)
Tennis Masters (System 3)

Virtual Console

NES: Baseball, Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Ice Hockey, Mario Bros., Pinball, Soccer, Solomon's Key, Tennis, The Legend of Zelda, Urban Champion, Wario's Woods
SNES: Donkey Kong Country, F-Zero, SimCity
NG4: Super Mario 64
SEGA MEGA DRIVE: Sonic the Hedgehog, Altered Beast, Golden Axe, Columns, Gunstar Heroes, Ecco the Dolphin, Space Harrier II, Toe Jam & Earl, Ristar, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
TurboGrafx (PC Engine): Bonk's Adventure, Super Star Soldier, Victory Run, Bomberman'93, Dungeon Explorer





Wii Classic Controller

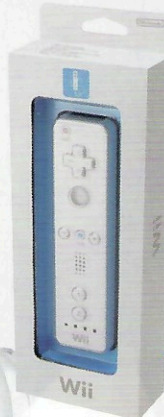
Den här kontrollen är perfekt för att spela alla de klassiska spelen som går att ladda hem till Wii. Fast du kan också använda en GameCube-handkontroll till att spela de äldre spelen på Wii.



Wii Nunchuk

En Wii Nunchuk kan kopplas ihop med en Wii Remote, men används bara i vissa spel, som till exempel The Legend of Zelda: Twilight Princess.

- Rörelsekänslig



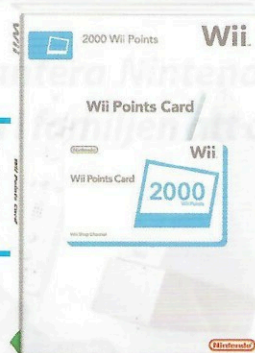
Wii Remote

Med extra Wii Remote kan flera personer spela tillsammans i Wii Sports och andra spel. Wii kan använda maximalt fyra Wii Remote samtidigt.

- Rörelsekänslig
- Pekfunktion
- Inbyggd högtalare
- Rumble-funktion

Wii Points Card

Ladda din Wii Shop Channel med poäng som används till att köpa spel och andra saker online. Ett Wii Points Card innehåller 2000 poäng.



RGB-kabel

Du får skarpare bild om du använder den här sladden istället för AV-kabeln som följer med i Wii-paketet. Din skärm måste ha en RGB-ingång (scart).

Komponentkabel

Alternativet för dig som vill ha bästa tänkbara bildkvalitet. Din skärm måste ha ingång för komponentkabel.



Så här ser Wii-boxen ut i Sverige.



Fem sporter i ett spel
– ingår när du köper Wii!



Wii-funktioner i Wii Sports

Rörelsekänslig Wii Remote: **JA**
Pekfunktion med Wii Remote: **JA**
Högtalare i Wii Remote: **JA**
Skakfunktion: **JA**
Minnesfunktion i Wii Remote: **JA**
Wii Nunchuk: **JA**
Nintendo Wi-Fi Connection: **NEJ**
WiiConnect24: **NEJ**
Mii-karaktärer: **JA**
Användning för SD-kort: **NEJ**
Andra tillbehör: **NEJ**



Wii Sports är inte bara ett förstklassigt tillfälle att lära sig hantera Nintendos nya spelkontroll – det är också en perfekt möjlighet att visa alla i familjen att det här med tv-spel faktiskt är något för dem också.

Wii Sports



Tennis (1–4 spelare)

Spela tennis i vardagsrummet och på skärmen samtidigt! Slaget på skärmen blir exakt så som du slår i verkligheten – svingar du Wii Remote snabbt blir det en hård boll och vinklar du handleden i slaget sätter du skruv på bollen! Du behöver inte springa runt och välta ner möbler i rummet, eftersom spelfigurerna rör sig automatiskt efter bollen.

Det är alltid dubbelmatcher som gäller i Wii Tennis – fast spelar du bara mot datorstyrda motståndare kan du kontrollera båda spelarna på din sida nätet. Om du spelar mot minst en mänsklig motståndare delas skärmen upp i två delar, så varje spelare får se sin figur närmast "kameran". Det finns inga turneringar att spela, utan enbart matcher i bäst av ett, tre eller fem game.

Golf (1–4 spelare)

Svinga Wii Remote som en golfklubba och slå ut bollen på fairway (eller i skogen). Eftersom det kan vara svårt att veta hur långt bollen kommer att gå kan du provsvinga så mycket du vill och jämföra avståndet

till hålet med mätaren på skärmen. När du sedan vill slå slaget på riktigt gör du det samtidigt som du håller in A-knappen. Med styrknappen på Wii Remote ställer du in slagets riktning och bestämmer vilken klubba du ska slå med (driver, järnklubba, wedge eller putter).

Det finns nio hål att spela på i Wii Golf – tre lätta, tre normala och tre svåra. Glöm inte att kolla vindriktningen innan du slår.

Baseball (1–2 spelare)

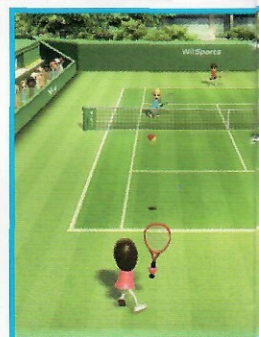
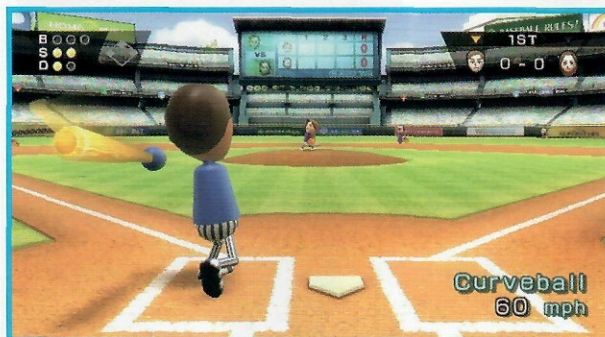
I baseball får du både slå och kasta bollen – och du gör det precis som i verkligheten fast med Wii Remote i handen. När det är din tur att slå gäller det såklart att hitta rätt timing, annars går bollen förbi dig eller hamnar snett. Men ju snabbare du svingar desto mer kraft blir det i slaget och en fullträff kan betyda en home-run och att alla spelare i ditt lag springer hem sköna poäng. När du kastar bollen gör du helt enkelt en kaströrelse. Du kan skicka iväg bollen på olika sätt genom att hålla in A- eller B-knappen samtidigt som du kastar.

Alla spelare rör sig automatiskt på planen, så du behöver inte springa själv eller styra springande spelfigurer. Se till att använda handledsremmen till Wii Remote bara – OM du skulle tappa greppet när du svingar är det inte roligt att förstöra tv:n eller något annat i rummet. Baseballmatcherna varar i tre rundor, eller "inningar" som det heter på fackspråk.

Bowling (1–4 spelare)

Bowling på Wii fungerar precis som riktig bowling, minus de ofräscha skorna som du måste ha på dig i en bowlinghall. Fäll så många kägglor som möjligt under tio omgångar genom att rulla klotet och Wii Remote (den sistnämnda har du kvar i handen hela tiden) längs banan.

Innan du rullar klotet kan du ställa in spelfigurens position och riktning med styrknappen på Wii Remote. Det går också att skruva klotets bana genom att vinkla handleden rätt innan du släpper B-knappen och låter klotet rulla iväg.



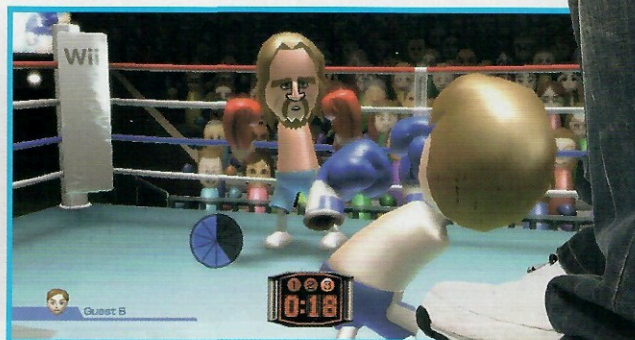
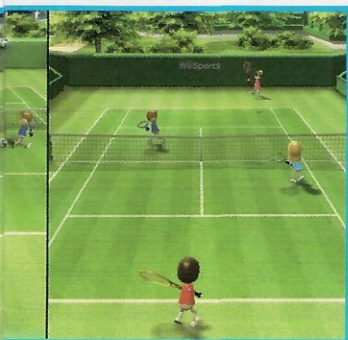


Boxning (1–2 spelare)

Boxningen är den enda sporten där du ska använda Nunchuk-tillbehöret till Wii Remote. Du håller Wii Remote i handen du skriver med och Nunchuk-tillbehöret i den andra. Sedan är det dags att börja utdela slag i luften så att din Mii-boxare gör det samma. Skydda dig själv från smällar genom att gardera dig med båda kontrollerna framför ansiktet och för att undvika slag flyttar du dig själv åt sidorna eller framåt och bakåt!

Varje boxares energi visas i form av en mätare med tio delar i. När alla delar av mätaren är borta för en spelare får han eller hon hälsa på John Blund ett tag och domaren börjar räkna till tio. Ju fler gånger en spelare har blivit knockad, desto svårare har den att resa sig igen. Matcherna varar i tre ronder, om ingen har lyckats vinna på knock-out tidigare.

Text: Kim Weinefelt



Träna och få medalj

Innan du börjar slå och svinga med Wii Remote i handen kan det vara på sin plats att träna lite. Du kan träna på tre olika moment i varje sport, och ju bättre du lyckas i varje kategori desto finare medalj (brons, silver eller guld) får du. Fyra spelare kan träna samtidigt.

Hur gammal är din kropp?

I Nintendo DS-spelet Dr Kawashima's Brain Training fick du reda på din hjärnas teoretiska ålder, och i Wii Sports får du reda på vilken ålder din kropp egentligen har! Åldern baseras på hur duktig du är i några slumpvalda grenar – det kan till exempel handla om att slå home-runs i baseball, slå spärrar i bowling eller returnera slag i tennis.

När du är klar med testet får du veta din kroppsålder, som kan hamna någonstans mellan 20 (ung och frisk) och 80 (gammal och seg). Du får också se ett diagram över hur din balans, snabbhet och uthållighet utvecklas från dag till dag. Du får bara göra ett test per dag som räknas, men självklart går det att träna på dem hur ofta som helst.



Mii i Wii Sports

Om du har skapat en Mii (en karikatyr av dig själv) i Mii-kanalen på Wii kan du använda den i alla sporter i Wii Sports. Om du använder en Mii som du skapat själv sparas rekord tillsammans med den, plus att den kommer ihåg om du är höger- eller vänsterhänt.

En annan rolig sak med Mii-figurerna är att de får erfarenhet ju mer du spelar och vinner med dem i Wii Sports. När den har samlat ihop över 1 000 poäng i en sport når den proffsstatus där. Ju duktigare och mer erfaren en Mii-figur är, desto duktigare blir datormotståndarna som den och du spelar mot!





THE LEGEND OF **ZELDA**™ Twilight Princess

Efter fyra långa års utveckling är Nintendo nu klara med The Legend of Zelda: Twilight Princess – den senaste och utan tvekan största delen i vår mest älskade spelserie genom alla tider.

The Legend of Zelda: Twilight Princess kan mycket väl vara det bästa spelet som Nintendo någonsin har gjort, men eftersom vi inte är i närheten av slutet på det enorma äventyret (det sägs att det ska ta runt 50 timmar att klara, utan att man gör några sidouppdrag) har vi valt att inte recensera det, utan berättar i stället det sista du behöver veta innan du själv ger dig in i det. Innan du läser vidare, så tänk bara på att vi avslöjar en del saker som du kanske vill upptäcka på egen hand i spelet.

Äventyret börjar i byn Ordon

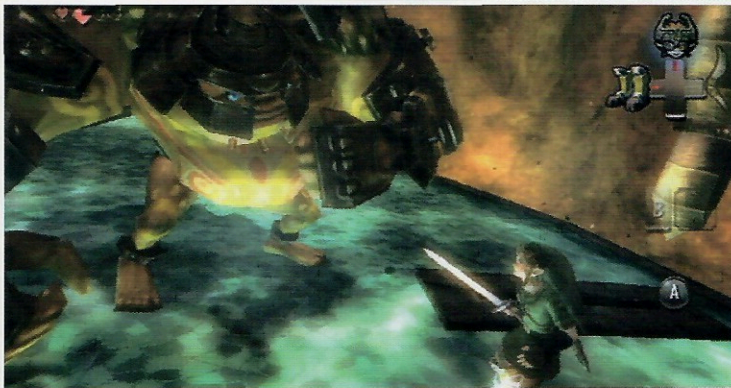
Det här århundradets största äventyr börjar i Ordon. I den här lilla byn träffar vi på Link för första gången, en just då helt vanlig farmarpojke som inte

har mycket mer spännande sysslor för sig än att valla får. Fast detta kommer väldigt snart att ändras, då skuggvarelser från "twilight realm" dyker upp och förstör byn och tar några av byborna tillfånga.

Efter en stund in i äventyret har Links förvandlats till en varg och blir inlåst i en cell i en mörk version av Hyrule Castle. Det är där som Link träffar på den mystiska varelsen Midna, som leder honom till "The Twilight Princess". Efter det får Link veta att det är han som måste mota bort skuggorna som vilar över kungariket och rädda byborna från varelserna.

Vargen i Link

När Link förvandlas till en varg kan han gräva i marken efter gömda föremål och passager, och med det





förbättrade luksinnet blir det möjligt att nosa upp hemligheter som annars inte skulle gå att uppfatta. Midna, som följer med Link när han är i sin vargform, kan bland annat skapa ett energifält som gör det lättare att attackera fienderna, och efter en bit in i äventyret hjälper Midna Link att flytta sig snabbt mellan olika platser i världen.

Gamla föremål på nya sätt

Link har alltid haft svärd, sköld och pilbåge till sin hjälp, men i Twilight Princess kan de flesta av hans trogna föremål användas på fler sätt än tidigare.

Pilbågen kan Link nu även använda när han rider på sin häst Epona, för att mota bort fiender som anfaller honom på hästryggen. Den speciella bumerangen, som fått namnet Gale Bumerang, för med sig en virvelvind som kan blåsa bort fiender och ak-

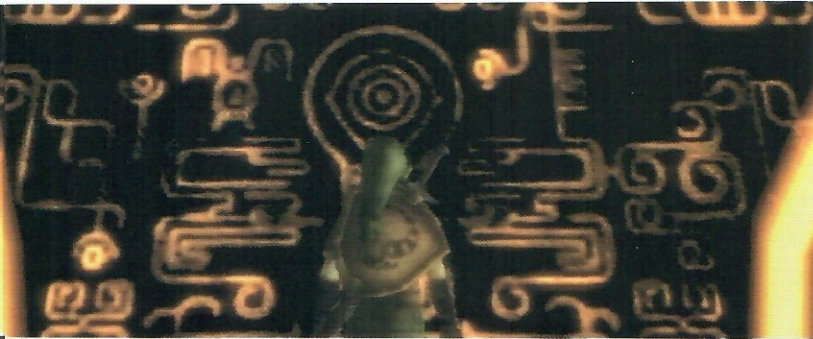
tivera vissa vindkänsliga spakar. Och glöm inte bomberna, som det finns tre olika typer av i The Legend of Zelda: Twilight Princess. Järnskorna har Link tagit på sig flera gånger tidigare, men nu är de magnetiska och hjälper honom att gå upp-och-ner i magnetiska tak. Link kommer också att hitta föremål som han aldrig sett tidigare – Clawshot är ett exempel på det. Med en sådan i varje hand kan hjälten ta sig över stup och faror på ett sätt som om han svingade sig i lianer.

Det längsta Zelda-äventyret

När det gäller storlek kan inget tidigare Zelda-spel mäta sig med Twilight Princess. Här finns nio enorma grottor och en värld som är många gånger större än den i Ocarina of Time. Det här är alltså knappast ett spel som kommer att få Nintendos Touch! Generations-stämpel på sig – The Legend of Zelda: Twilight Princess har skapats för gamers som är vana vid tv- och Zelda-spel.

Det vi har beskrivit är så klart bara en droppe i havet av allt som finns med i The Legend of Zelda: Twilight Princess. Den 8 december (eller en vecka senare om du väljer GameCube-versionen) börjar inte bara Links, utan också Nintendos och förhoppningsvis även ditt största äventyr hittills!





Kontrollera Link med Wii

Så här kontrollerar du Link i Wii-versionen av Twilight Princess:

Wii Remote

- Svinga Wii Remote genom luften för att svinga Links svärd
- Sikta på fiender och andra saker genom att peka med Wii Remote direkt på skärmen
- Ställ in och använd Links föremål med styrknappen
- Högtalaren ger ifrån sig ljud, till exempel när du svingar Links svärd eller skjuter hans pilbåge
- Wii Remote skakar till när Link tar skada från fiender och vibrerar när han är i närheten av hemliga föremål

Nunchuk

- Flytta Link med styrspaken
- Lås fast siktet på en fiende eller ett föremål med Z-knappen
- Rör den framåt när Link har låst siktet på en fiende för att "jabba" mot den
- Skaka Nunchuk så gör Link en snurr-attack

Skillnaderna mellan Wii och GameCube

The Legend of Zelda: Twilight Princess var först tänkt som ett GameCube-spel, men blir som du vet även ett lanseringsspel till Wii. Här är skillnaderna mellan de båda versionerna:

Wii	GameCube
LANSERINGS DAG	
8/12 2006	15/12 2006
PRIS	
Som ett vanligt Wii-spel (något dyrare än ett GameCube-spel)	Som ett vanligt GameCube-spel
KOMPATIBLA SPELMASKINER	
Kan bara spelas på Wii	Kan spelas på GameCube och Wii (i så fall används GameCube-handkontrollen)
BIDLÄGE	
16:9 wide-screen eller 4:3 (ändras i Wii-menyn)	4:3
ANDRA SKILLNADER	
<p>Wii- och GameCube-versionen av Twilight Princess är spegelvända mot varandra. I Wii-versionen håller Link svärdet i höger hand (eftersom de flesta av spelarna håller Wii Remote i höger hand), men i GameCube-versionen är Link vänsterhänt, som han brukar vara.</p>	



Text: Kim Weinefelt

Wii Play™

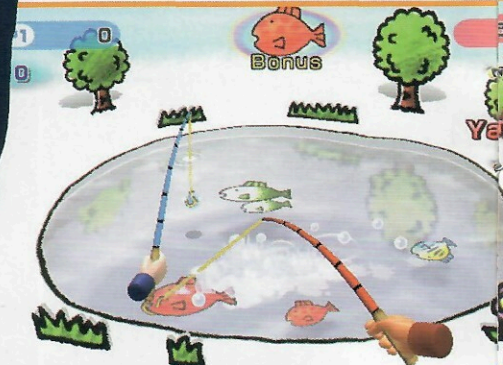
Wii Play är en samling minispel som alla, oavsett hur mycket eller lite man har spelat tidigare, kommer att ha kul med. Nu ska Wii leka!



Wii-funktioner i Wii Play

Rörelsekänslig Wii Remote: **JA**
Pekfunktion med Wii Remote: **JA**
Högtalare i Wii Remote: **JA**
Skakfunktion: **JA**
Minnesfunktion i Wii Remote: **JA**
Wii Nunchuk: **JA**
Nintendo Wi-Fi Connection: **NEJ**
WiiConnect24: **NEJ**
Mii-karaktärer: **JA**
Användning för SD-kort: **NEJ**
Andra tillbehör: **NEJ**

Det ingår en Wii Remote utan extra kostnad när du köper Wii Play. Perfekt, eftersom det här spelet blir mycket roligare om en person till är med i leken.



9 MINISPEL

När du startar Wii Play kan du bara välja ett minispel, men när du har spelat det dyker nästa upp, och när du även har provat det kommer ett till fram, tills du har låst upp alla nio. Efter det startar nästa utmaning – att få brons-, silver- eller guldmedaljer i alla spelen.

Spel 1: Shooting Range

Det första minispelet i Wii Play är Shooting Range. Man kan tro att det klassiska NES-spelet Duck Hunt är tillbaka, och det är nästan sant eftersom det här spelet bland annat går ut på att skjuta ned ankor. Förutom ankor ska du bland annat skjuta på måltavlor, ballonger och ufon som snurrar runt på skärmen. Med den fantastiska Wii Remote ser du hela tiden var du siktar på skärmen och skjuter iväg skottet när ditt hårkors är över målet!

Spel 2: Find Mii

Här måste du hitta en speciellt utvald Mii bland många andra Mii. Om du till exempel får i uppdrag att hitta tre Mii som ser likadana ut måste du hitta dem och peka ut dem på skärmen med Wii Remote. Så snabbt som möjligt, naturligtvis.

Spel 3: Table Tennis

Pingis, eller bordtennis som det egentligen heter, fungerar klockrent på Wii. Din Wii Remote är din pingisracket och du flyttar den bara i luften för att styra din racket på skärmen! Du kan rikta ditt slag åt olika håll genom att röra Wii Remote ditåt samtidigt som bollen träffar racketen.

Spel 4: Pose Mii

Här faller det ner bubblor från ovan och du måste passa in din Mii-karaktär i dem innan de når botten av skärmen. Se till att värma upp handleden ordentligt innan du börjar, för du måste vrida Wii Remote åt vänster och höger så att din figur ligger precis rätt i bubblan. Dessutom är du tvungen att trycka på A- eller B-knappen för att byta pose på din Mii då och då.



Spel 5: Laser Hockey

Fungerar som Pong (ett av de allra första tv-spelen) eller som ett sådant där luftpuckspel som finns i en del spelhallar. Fast med Wii-kontroll blir det så klart mycket roligare att försöka styra din platta mot bollen och förhoppningsvis få den att studsas in i motståndarens mål.

Spel 6: Billiards

Billjard med Wii-kontroll betyder att du använder Wii Remote som en kö – dra först tillbaka den och stöt den sedan framåt för att skjuta iväg den vita kulan på skärmen. För att byta riktning pekar du bara på skärmen med Wii Remote – enklare och mer naturligt blir det inte. Det är klassikern Nine Ball som spelas, där det gäller att träffa kulan med den lägsta siffran först.

Spel 7: Fishing

Här hanterar du Wii Remote som ett fiskespö! När en fisk börjar nafs på betet drar du snabbt upp Wii Remote och hoppas att kroken fastnade. Det finns olika sorters fiskar i den lilla sjön och de är värda olika poäng – vissa fiskar får du till och med minuspoäng för, så se upp för dem. Satsa då istället på den röda fisken som på bilden på vänster sida – den ger extra bonuspoäng just nu.

Spel 8: Charge!

Det här är ett racingspel där du styr en tjur som din Mii-karaktär rider på. För att kontrollera tjuren håller du Wii Remote på sidan – tilta den framåt för att öka farten, bakåt för att minska farten och luta den åt sidorna för att svänga. Vill du att tjuren ska hoppa (och det vill du för att undvika hinder) så höjer du bara Wii Remote i luften.

Spel 9: Tanks!

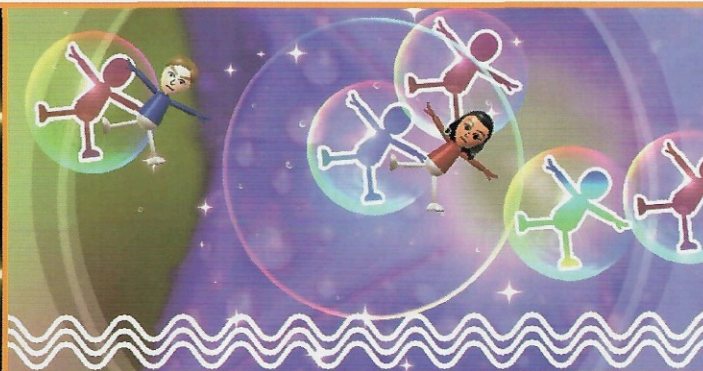
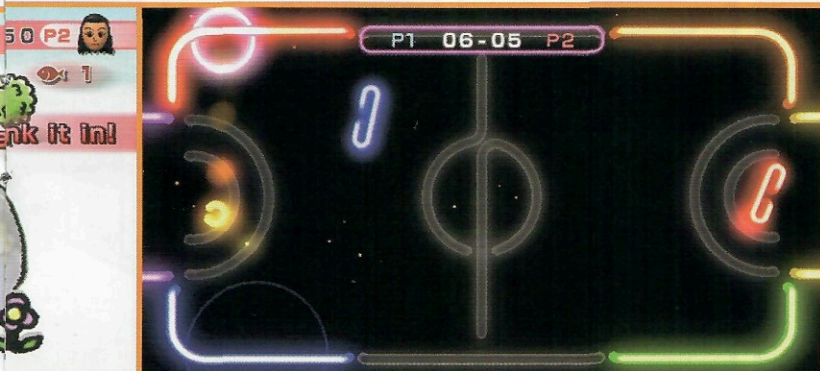
Det sista spelet i Wii Play handlar om att skjuta ner andra pansarvagnar med din egen pansarvagn. Det gör du genom att styra med antingen kontrollspaken på Nunchuk-tillbehöret eller med styrknappen på Wii Remote. B-knappen fyrar iväg skott (som finurligt nog kan studsas på väggarna) och A-knappen lägger ut minor. Sikta gör du helt enkelt genom att peka på skärmen!

Text: Kim Weinefelt



Mii i Wii Play

Missa inte möjligheten att använda dina Mii-karaktärer i Wii Play. Då dyker de upp lite varstans i de olika minispelet, till exempel på måltavlor i Shooting Range-spelet eller på en biljardboll i Billiards. Dina bästa rekord sparas också tillsammans med den Mii som du har spelat Wii Play med.



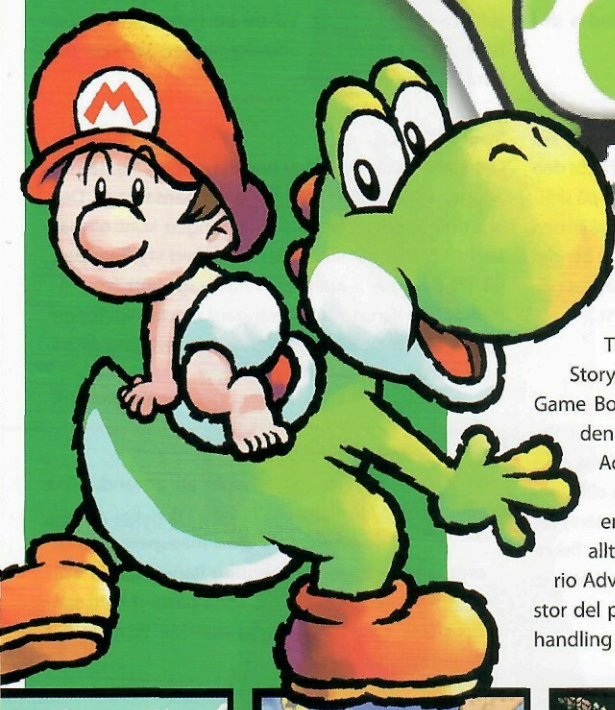


FAKTA

Titel: Yoshi's Island DS
Plattform: Nintendo DS
Speltyp: Äventyr
Utvecklare: Nintendo
Utgivare: Nintendo
Svensk distributör: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1
Kompatibelt tillbehör: –
Officiell webbplats: (USA)
yoshisland.nintendods.com
Sverigepremiär: 1 dec 2006

Nintendos minsta småglin är på väg att ta över båda skärmarna på mitt Nintendo DS. Jag förklarade bestämt för dem att det här minsann inte är någon lekstuga. Då fick jag ett ägg i skallen, följt av ett eldklot som stekte ägget på mitt huvud innan en liten apa kom svingandes i en lian och norpade det välstekta ägget. Mitt i uppståndelsen var det en liten fet bebis med gul mössa och enorm magnet som girigt sög åt sig alla mina mynt. Efter det insåg jag att det här inte är någon lek, det är blodigt allvar.

YOSHI'S ISLAND



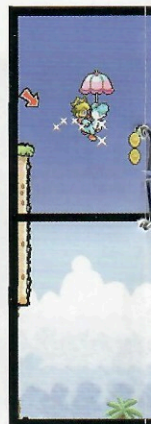
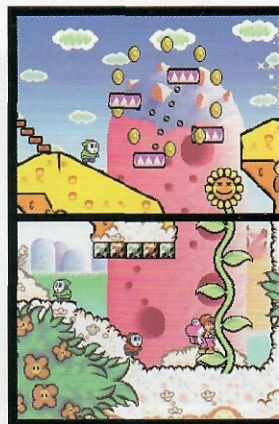
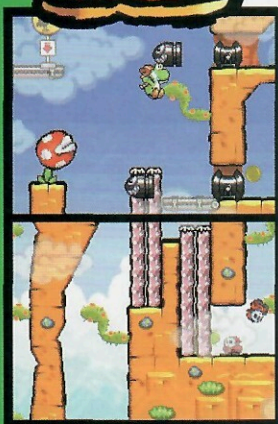
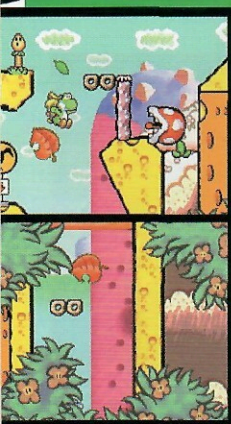
1995 lanserades uppföljaren till Super Mario World (SNES) i Sverige, och fick titeln Super Mario World 2: Yoshi's Island. Till Nintendo 64 kom det fristående Yoshi's Story, och för bara några år sedan släpptes en Game Boy Advance-version av Yoshi's Island, med den något förvirrade undertiteln Super Mario Advance 3.

Nu är det dock dags för Yoshi's Island DS, en uppföljare till Yoshi's Island. Det här är alltså inget gammalt spel i stil med Super Mario Advance-serien. Dock påminner detta spel till stor del på SNES-spelet, både vad det gäller grafik, handling och figurer. Alla banor är nya, men struk-

turen på dem är snarlik SNES-spelet. Har man spelat det kommer man definitivt att känna igen mycket här. Även handlingen är nästan identisk. Lite trist på ett sätt, eftersom Yoshi's Island DS därför inte känns som en riktig uppföljare som Yoshi's Island gjorde på sin tid, utan snarare ett "Yoshi's Island 1,5". Man skulle kunna jämföra skillnaden med Super Mario Bros. och den japanska versionen av Super Mario Bros. 2 (kallad the Lost Levels i väst).

Nya snorungar att ta hand om

Den största och roligaste nyheten i Yoshi's Island DS är att det nu längre inte bara är Baby Mario som parkerat sig på Yoshis rygg, fyra nya osnutna blöjebarn har nu tagit plats på (stackars?) Yoshi. Vi tar väl och presenterar dem från gnälligast till minst gnälligast innan de blir kinkiga och börjar skrika...



WIND DS

Baby Mario

Kännetecken: Alldeles för stor mössa och väldigt mycket hår för att vara spädbarn.

Förmågor: Superstar Mario, kan se osynliga myntblock.

Baby Mario var med redan i Yoshi's Island till SNES, så han är väldigt erfaren trots sin ringa ålder. Bara Baby Mario kan se osynliga myntblock som finns utspridda på banorna. Den fräckaste av hans förmågor är dock Superstar Mario, vilken tillåter honom att hoppa av Yoshis rygg och springa med hög fart längs väggar och tak. Dessutom är Superstar Mario helt immun mot fiender och farliga miljöer som taggar med mera.

Baby Bowser

Kännetecken: Den störiga attityden.

Förmågor: Spruta eld.

Vänta ett tag nu här... var inte Baby Bowser sista bossen i Yoshi's Island till SNES??? Nu dyker han hur som helst upp i spelets sista nivåer, men på Yoshis sida. Elden han sprutar smälter is och kan lätt förgöra starka fiender snabbt. Men vad är hans riktiga syfte? Den som spelar Yoshi's Island DS får se.

Baby Wario

Kännetecken: Fetheten och girighetens vagg... det är Baby Warios vagg.

Förmågor: Myntmagnet.

Man brukar säga att ingen föds elak, men Baby Wario föddes både elak, girig och fet. Den enda anledningen att han slagit följe med resten av gänget är att han vill åt alla mynt som finns utspridda på Yoshis ö. Hans enorma magnet kommer väl till pass för detta, liksom för att aktivera eller påverka olika metallföremål.

Baby Peach

Kännetecken: Allt rosa, samt prinsesskronan som ser ut att vara lika stor som Baby Peach själv.

Förmågor: Parasoll.

Prinsessans specialförmåga är att sväva i luften med hjälp av sitt parasoll, detta lärde hon sig uppenbarligen långt innan Super Smash Bros. Melee. Blåser det på banorna kan vinden ta tag i parasollet och föra Baby Peach och Yoshi till annars

oåtkomliga platser. Dessutom blir det som bekant lättare att ta sig fram på banorna om man kan sväva. Påminner en hel del om kappan i Super Mario World med andra ord.

Baby DK

Kännetecken: Den lilla tofsen på huvudet samt någon form av plagg runt halsen som utmärker hans namn.

Förmågor: Klättra och svinga, samt explosiva ägg.

Baby DK ska inte förväxlas med DK Jr., det är två helt olika apor. Den här apans förmågor tillåter honom att använda sig utav lianer och andra saker som går att klättra i, på så sätt kan han ta sig själv och Yoshi över stup och andra faror. Lite oväntat är att Baby DK gör Yoshis ägg explosiva när de träffar sina mål. Oväntat men välkommet, givetvis.

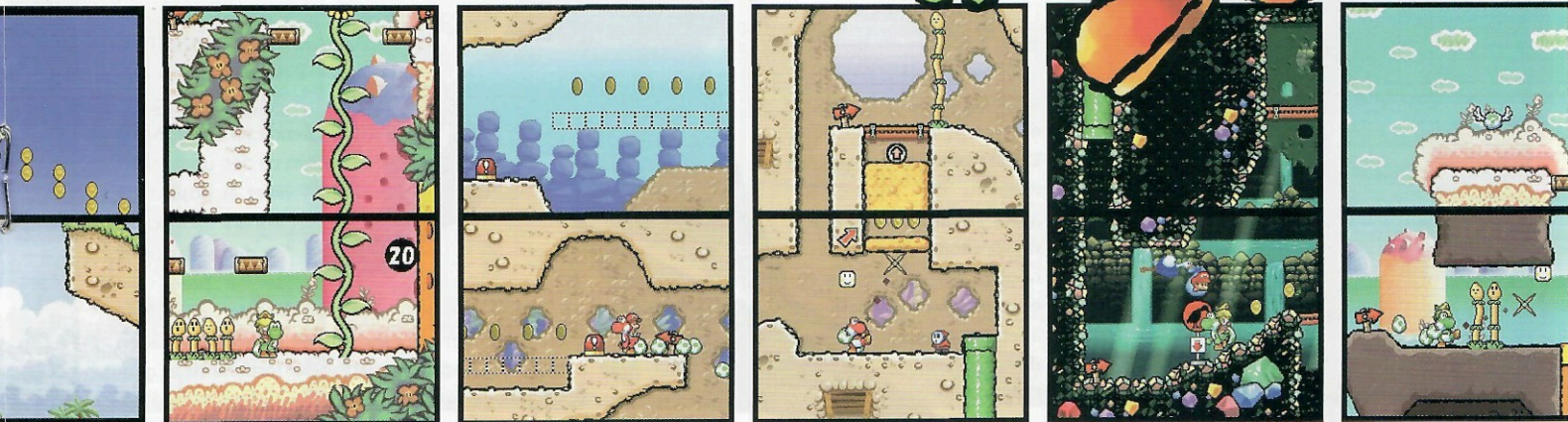
Yoshi

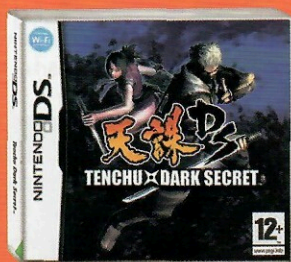
Kännetecken: Har en bottenlös mage och verkar finnas i hur många färger som helst

Förmågor: Oändlig äggproduktion, förvandling till olika farkoster

OK, Yoshi är ingen bebis men han förtjänar helt klart att nämnas här i alla fall. Det är nämligen denna glupska dinosaurie som bär alla bebisar genom banorna i Yoshi's Island DS. Yoshi är sedan länge känd för att kunna konkurrera med kor när det gäller matsmältningsmetoder. Kor kan ju omvandla gräs till mjölk, men Yoshi klarar av att omvandla fiender till ägg! Dessa äter han dock inte upp själv, utan kastar på fiender eller föremål som befinner sig utom räckhåll för hans långa tunga. Yoshi kan även förvandla sig till olika fordon, bland annat helikopter och ubåt.

Text: Kai Weinefelt





FAKTA

Titel: Tenchu Dark Secret
Plattform: Nintendo DS
Speltyp: Action
Utvecklare: From Software
Utgivare: Nintendo
Svensk distributör: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 12 år
Antal spelare: 1-2
Kompatibelt tillbehör:
Nintendo Wi-Fi USB Connector
Officiell webbplats: -
Sverigepremiär: 24 november 2006

天流

Tenchu X Dark Secret

Tenchu Dark Secret är en del i ninjaserien som är exklusiv för Nintendo DS och utvecklarna From Software hoppas på att det ska bli trendigt med shurikens och katanas i vinter. Har de rätt? Läs min dom.

RECESSION

JONAS

3 Tenchu Dark Secret hade jag faktiskt riktiga förhoppningar på. Efter allt jag läst om vilka vapen man kunde ta till och vilken variation spelet verkade få så var det vad som förväntades, men som inte riktigt uppfylldes. Varför inte släppa ett Ninja Gaiden till Nintendo DS istället? Kanske är det lättare att fylla den potentialen istället.

Ninja power!

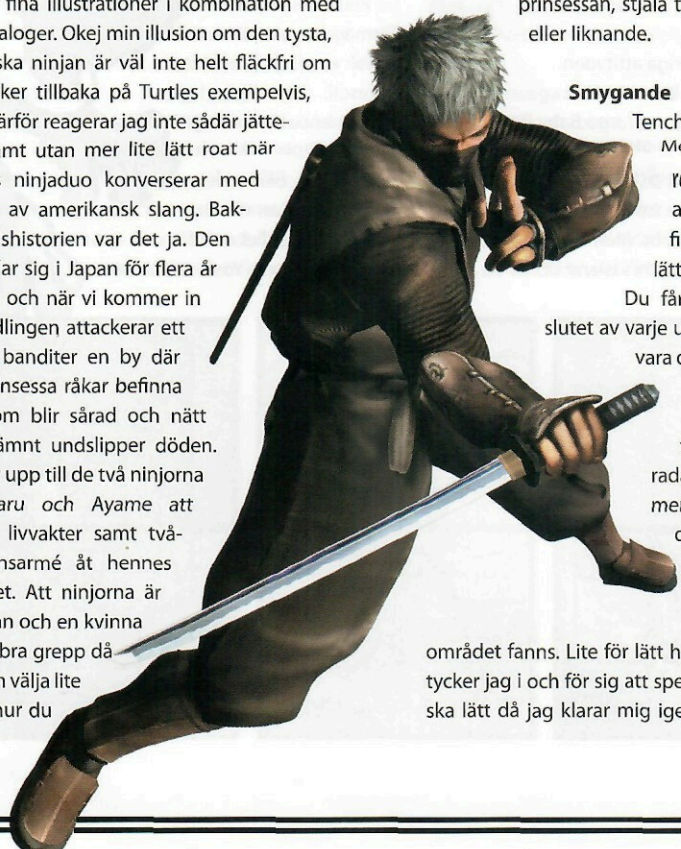
Först och främst vill jag säga att ninjas i princip alltid är coola, alltid har varit och alltid kommer att vara. Tenchu Dark Secret är också ett ninjaspel och borde därför var coolt det med. Eller? Nja, jag vet faktiskt inte riktigt. Bakgrundshistorien som berättas är fina illustrationer i kombination med textdialoger. Okej min illusion om den tysta, mystiska ninjan är väl inte helt fläckfri om vi tänker tillbaka på Turtles exempelvis, och därför reagerar jag inte sådär jättevåldsamt utan mer lite lätt roat när titelns ninjaduo konverserar med inslag av amerikansk slang. Bakgrundshistorien var det ja. Den utspelar sig i Japan för flera år sedan och när vi kommer in i handlingen attackerar ett gäng banditer en by där en prinsessa råkar befinna sig som blir sårad och nätt och jämnt undslipper döden. Det är upp till de två ninjorna Rikimaru och Ayame att agera livvakter samt tvåpersonersarmé åt hennes höghet. Att ninjorna är en man och en kvinna är ett bra grepp då du kan välja lite själv hur du

vill slå/sticka/hugga ihjäl motståndarna. Rikimaru som är killen av de två är något starkare, medan Ayame är lite snabbare. I princip går spelet ut på att döda sina motståndare under olika föresvep. Olika motivationer till det till synes oändliga dödandet kan vara att du måste skydda din by samt prinsessan, stjäla tillbaka mat från tjuvar eller liknande.

Smygande

Tenchu Dark Secret är lite Metal Gear Solid-inspirerat med sitt system att smyga upp bakom fiender och på så vis lättare övermanna dem. Du får även extra poäng i slutet av varje uppdrag om du lyckats vara diskret och smidig i ditt lönnmördande. När du kommer nära en fiende ser du denne på radarn på den undre skärmen vilket är positivt då det annars hade känts lite dumt att kunna se var precis alla fiender över hela

området fanns. Lite för lätt helt enkelt. Personligen tycker jag i och för sig att spelet fortfarande är ganska lätt då jag klarar mig igenom flera banor i rad





utan större problem, men fastnar då och då när man ska skydda sin by från invasion alternativt besegra en eller flera björnar. De är dock problem som när du klurat ut deras svaga punkter kan fixas utan större svårigheter. Grafiskt sett är spelet inte särskilt starkt tyvärr. Mellansekvenserna är som sagt fina, men i övrigt skulle faktiskt spelet ha kunnat fungera på Game Boy Advance. Touch screenen erbjuder en del snabba menylösningar och en bra karta som sagt, och grafik är definitivt inte allt. Wi-Fi-läget är ett plus, men hade kunnat vara ett ännu större sådant då det i dagsläget erbjuder en

form av marknadsplats där man kan byta föremål med varandra. Kanske om ett snyggt samarbetsläge implementerats så hade det kunnat bli något bra av det? Trots detta i bakhuvudet kan jag säga att det helt klart finns mycket sämre spel på Nintendo DS, men också en hel del bättre. Jag ställer mig även frågan vad den mörka hemligheten som det refereras till i titeln Dark Secret är? Samt var någonstans änterhaken tog vägen? Jag saknar dig...

Text: Jonas Strandberg

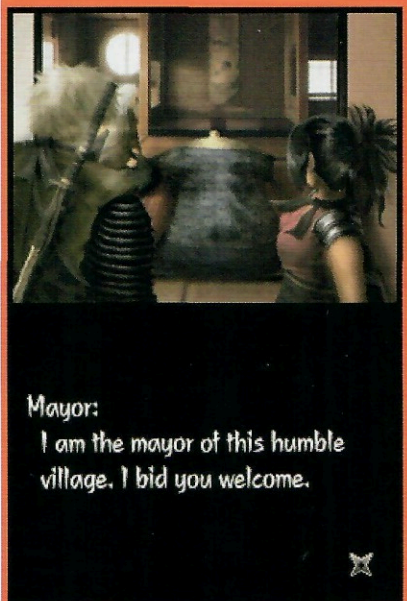
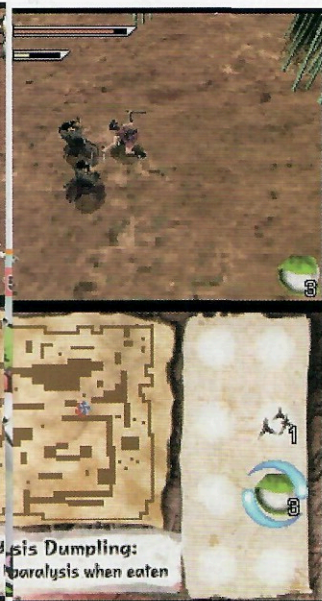
BETYG

- 4** **GRAFIK**
Grådaskigt överlag, men mellansekvenserna är ett litet, litet plus.
- 3** **LJUD**
Va? Fanns där bakgrundsmusik? Sticker inte ut.
- 4** **SPELKONTROLL**
Den fungerar ju som den ska, men har inget speciellt att komma med. Och varför skippade man änterhaken?
- 4** **UTMANING**
För mig är det på tok för lätt, och vanligtvis är jag en ganska genomsnittsskicklig spelare.
- 3** **SPELDESIGN**
Ingen fantasifullhet att tala om utan mest monotont slaktande.

TOTALT

Jag är så ledsen att det här spelet inte blev bra, för det kunde ha blivit så mycket. Ninjaspel är som jag nämnde nästan utan undantag grymma. Både sämre och bättre spel än Tenchu Dark Secret finns som sagt, men detta är inget jag kan rekommendera.

3





Pokémon Mystery Dungeon™

RED RESCUE TEAM

BLUE RESCUE TEAM

FAKTA

Titel: Pokémon Mystery Dungeon Blue/Red Rescue Team
 Spelsystem: Nintendo DS/GBA
 Speltyp: RPG
 Utvecklare: Chun Soft
 Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgräns: Från 3 år
 Antal spelare: 1
 Kompatibla tillbehör:
 - / Game Link Cable
 Officiell webbplats: (USA)
www.pokemonmysterydungeon.com
 Sverigepremiär: 10 november 2006

RECENSION

7 EMELIE
 För mig har detta spel inneburit ungefär lika delar ljuvlig Pokémon-nostalgi, uppriskande nya källor till spelglädje och många andra blandade känslor. De frågor som det väcker angående hur vi människor fungerar fysiskt och psykiskt har tillsammans med den högst angenäma musiken svävat in i mina sinnen på ett mycket speciellt sätt, medan dess grafik har påmint mig om The Legend of Zelda: Minish Cap och dess stridssystem om den allmer populära sorts rollspel där ständigt scrollande inforutor för en trevlig "logg" över vad som händer i realtidsstriderna. Även om dessa textmassor inte sparas någonstans i de här spelen, är det mycket roligt när man någon gång hinner läsa att ens pokémon faktiskt kommenterar på hur de känner sig när de går upp i level! Sedan är det förstas mysigt när man kommer tillbaka till sin bostad efter ett avklarat uppdrag, och får lära sig hur viktigt det är att sova ut ordenligt efter varje ny liten eller stor prövning i vardagen! Jag vet ännu inte hur många oersättliga "spelminnen för livet" detta äventyr har givit mig, men dess existentiella tema har många gånger träffat mig riktigt starkt, och dessutom känts som ett stilgrepp som ligger mycket bra i tiden!

6 KIM
 Personlighetstestet i början av spelet är en väldigt kul idé (jag blev Cyndaquil), men sedan blir det enformigt att springa runt i grotterna och utföra uppdrag som är väldigt lika varandra. Jag väntar på Pokémon Diamond & Pearl istället.

I dessa två rollspel – det ena till Game Boy Advance och det andra till Nintendo DS – skildras en charmerande värld av ovanligt personliga pokémon som gör upp med varandra utan några mänskliga tränares hjälp – och din huvudkaraktär är en av dem!

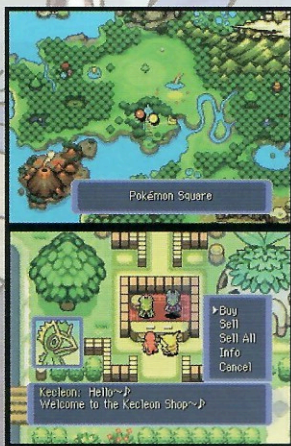
"Welcome! This is the portal that leads to the world of Pokémon!" säger en inledande textruta mot en helt svart bakgrund. Därefter följer en lite längre frågestund, efter vilken spelet i denna skribents fall kom fram till att "You appear to be the calm type", och inom kort hade förvandlat henne till en otroligt söt liten Bulbasaur, som snart fick i uppgift att välja ut en ständig följeslagare från en lista med andra klassiska "starter"-pokémon. Sedan dröjde det inte länge förrän dessa två hade stiftat bekantskap i "the world of Pokémon", och dessutom hade fått veta att det fanns andra pokémon i denna dimension som var i stort behov av deras hjälp!

Precis som Pokémon Red Version och Pokémon Blue Version – eller Pokémon Gold Version och Pokémon Silver Version, om man så vill – är Pokémon Red Rescue Team och Pokémon Blue Rescue

Team två snarlika versioner av ett och samma spel. Ja, även om det förstnämnda ligger på en Game Boy Advance-kassett och det andra bara går att spela på en Nintendo DS, är de i princip identiska till både utseende och innehåll, om man bortser från att menysystemets ingredienser förstas är fördelade över två skärmar i Nintendo DS-versionen, och en skärm i den till Game Boy Advance. I övrigt följer det exakt samma story och går ut på exakt samma sak – nämligen att besöka ett stort antal grottor där olika pokémon ska räddas ur knipor som har orsakats av mystiska naturkatastrofer.

Under tiden utvecklas spelaren och hans eller hennes "räddningsteam" precis som pokémon brukar, men det finns mycket annat än traditionell Pokémon-statistik att tänka på. Bland annat hur ens lag samarbetar i grotterna, om vädret är fördelaktigt





Varje gång du förflyttar dig ett steg, gör alla fiender på samma grottvåning också det. Nu bör det kanske nämnas att uppbyggnaden av alla spelets grottor alltid slumpas fram och ritas upp på nytt i samma stund som du väljer att besöka dem. Därför kan ingen grotta i något av spelen någonsin se ut precis som någon annan, även om den har samma namn och du har varit där förut!

för lagmedlemmarna eller ej, och att ens huvudkaraktär inte bara måste ha en viss mängd HP för att orka kämpa vidare, utan även en full mage! Dessutom fokuseras det ovanligt mycket på olika sorters bär och deras egenskaper – vilka nu är ännu mer avancerade än i tidigare Pokémon-spel, och går att läsa om i rik detalj i föremålsmenyn.

Spelets huvudtema, och det sätt på vilket spelaren utvecklar de pokémon som han eller hon har valt att ta med i sitt lag, är alltså räddningsuppdrag i labyrintliknande grottmiljöer. Dessa labyrinter kan visserligen väcka en viss känsla av enformighet då och då, men är man bara lagom intresserad och road av all den sockersöta action och taktik som man faktiskt har att pyssla med där inne, glömmmer man lätt av att väggarna runtomkring en har varit prydda av exakt samma sorts blommor på alla de senaste fem våningarna i den grotta som man befinner sig i för tillfället. Allt för borttappad i dessa labyrinter behöver man heller aldrig bli, eftersom varje ny trappa man går upp eller ner för försvinner direkt efteråt – och även om vissa grottor är oroväckande mycket större och innehåller mycket farligare fiender än vissa andra, kan man alltid söka trygghet i det faktum

att ens huvudkaraktär i alla grottor återfår några hälsopöäng för varje nytt steg som den tar.

I närheten av det hus som huvudkaraktären blivit tilldelad av sin första, specialutvalda lagkamrat ligger Pokémon Square, en extremt idyllisk liten Pokémon-by som skimrar av liv och regelbundet fylls på med nya aktiviteter. Här kan man både få information om nya räddningsuppdrag och rusta upp sitt team inför dem, genom att spendera de pengar som man har tjänat in under tidigare avklarade ärenden. På så sätt får man, efter ens räddningsteams första riktiga "jobb", möjligheten att i viss mån utforma spelets story på egen hand, eftersom man själv väljer vilka uppdrag man vill ta sig an – för att samla statushöjande "rescue points" – och i vilken ordning.

För den som gillar Pokémon i allmänhet och uppdragsbaserade rollspel i synnerhet, är detta onekligen en spelupplevelse som växer mer och mer ju längre den låts fortskrida! Dessutom är detta ett spel där pokémon framställs som mer mänskliga än någonsin, och bara det ständigt återkommande sökandet efter orsaken till varför man som spelare har förvandlats från människa till en motsvarighet i Pokémon-världen, är ju enormt engagerande i sig!

Text: Emelie Lager

Svindlande länkningsmöjligheter!

Om det någon gång skulle hända att din huvudkaraktär svimmar under ett uppdrag i en grotta, behöver du faktiskt inte börja om från början för att återställa dess hälsa, utan du kan även välja att skicka ett så kallat SOS Mail till en annan spelare, för att be honom eller henne att försöka rädda dig – fast i sitt spel – och du kan förstås göra samma sak för din vän, i ditt spel. Men hur går detta till, då?

Jo, med två Nintendo DS-maskiner och två exemplar av Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team, kan detta göras trådlöst. Om man i stället vill rädda ett lag från Red Rescue Team på en Nintendo DS, stoppar man helt enkelt in den Game Boy Advance-kasset som laget finns på i samma Nintendo DS-maskin som den räddande vännens Nintendo DS-spel sitter i. På detta sätt kan även Game Boy Advance-teamet utmanas i den dojo som finns i Pokémon Square i Nintendo DS-äventyret.

För att räddningen ska kunna ske åt andra hållet, eller mellan två Game Boy Advance-spel, finns naturligtvis även möjligheten att skicka SOS- och tackbrev via linkkablarna och lösenord. Allt detta går att göra och läsa mer om på postkontoret i Pokémon Square.

Det tog ungefär ett halvår bara att planera Pokémon Mystery Dungeon-spelen och två år att utveckla.

BETYG

7 GRAFIK
Det sprudlar kanske inte lika mycket av gullighet – och ibland extrem coolhet – i spelets otaliga grottor som i dess övriga Pokémon-tillhåll på världskartan, men här finns ändå en känsla för detaljer och känslouttryck som få andra Pokémon-spel hittills har innehållit.

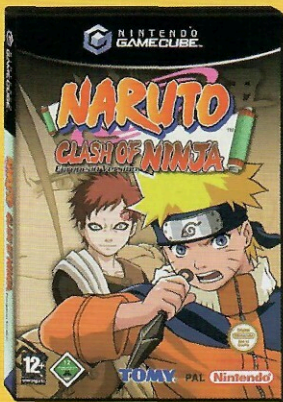
8 LJUD
I detta fylliga, lagom varierande och mycket välpanorerade soundtrack förmedlas en helt annan känsla än i alla tidigare Pokémon-spel. Det är lite mer fantasy- och folkmusikinspirerat, samtidigt som vissa låtar är riktigt svängigt synthiga!

6 SPELKONTROLL
Striderna är inte alltid helt lätta att röra sig i, men över lag känns spelets kontroll både lagom smidig och mångfacetterad.

8 UTMANING
I det här spelet tycks det alltid finnas någonting nytt att göra – speciellt om man dessutom, via antingen linkkabel eller lösenord, tackar ja till uppdrag från andra personer som äger det.

7 SPELDESIGN
Ännu ett litet tvådimensionellt Pokémon-spel vars upplägg är så intressant och välarbetat att man börjar önska att det någon gång i framtiden skulle kunna konverteras till ett mer avancerat format – som till exempel Wii!

TOTALT
Visst har även detta Pokémon-spel förmågan att intensifiera ens kärlek till Pokémon och längtan efter att fånga och utveckla fler, men dess upplägg är förmodligen inte riktigt lika "lättillgängligt och tilltalande för alla" som de klassiska grund-, metall- och ädelstensfärgade äventyrens.



**F
A
K
T
A**

Titel: **Naruto: Clash of Ninja European Version**
 Plattform: **Nintendo GameCube**
 Speltyp: **Fighting**
 Utvecklare: **Eighting**
 Utgivare: **D3 Publisher, TOMY Corporation**
 Svensk distribution: **Bergsala AB**
 Åldersgrän: **Från 12 år**
 Antal spelare: **1-4 samtidigt**
 Kompatibelt tillbehör: **Memory Card (2 block)**
 Officiell webbplats: **-**
 Sverigepremiär: **24 november 2006**

RECENSION

JONAS

9 Naruto Clash of Ninja 2 är ett roligt och underhållande fightingspel med nya fräscha grepp och en fin inramning. Det känns helt enkelt som att kasta rakt in i en anime. Fyrspelarmöjligheten gör detta tillsammans med Super Smash Bros. Melee och Soul Calibur II till en del i en fantastisk fightingtrio på Nintendo GameCube. Att det dessutom är ett av de sista riktigt bra spelen till kuben gör att jag inte kan göra annat än rekommendera ett köp.



Animen Naruto har en väldigt stor publik både i Sverige och i resten av världen, men kanske allra störst är den i hemlandet Japan. Där har det redan släppts fyra spel i serien och nu är det alltså tid för oss svenskar att ta del av del två. Är det en biprodukt av en oerhört populär animeserie enbart avsedd att fylla spelhyllorna, eller är det faktiskt ett kvalitativt lir?

Naruto: Clash of Ninja European Version är ett fightingspel där du kan välja bland totalt 23 av seriens karaktärer och duellera med allt ifrån en till fyra spelare. Det är just på den punkten detta spel skiljer sig från sin föregångare Naruto Clash of Ninja då utvecklarna har valt att lägga mer krut på ett läge för fyra spelare vilket, trots att man kan tro det, inte påminner alls om exempelvis Super Smash Bros. Melee. Den enda likheten skulle väl i så fall vara de starka färgerna och det höga tempo fyra spelare i ringen innebär. Spelet är högintressant av de anledningarna att det dels är en av de sista starka GameCube-titlarna och dels för att det är exklusivt till Nintendos kub. Naruto är helt enkelt inte "bra för

att vara licensspel" utan snarare en mycket bra och underhållande fighter. Grafiken är förresten alldeles utmärkt för att replikera de olika anime-karaktärerna och erbjuder även en hel del snygga effekter. Man skulle kunna säga att spelet är säregnet snyggt med sin Narutoprägel. Inom combos finns det allt från lätta till ganska komplicerade uppvisningar att lära sig vilket gör spelet tillgängligt både för hardcorepubliken och för de lite ovanare fightingspelarna. En svår, men i det här fallet lyckad balansgång.

Även för en spelare

Är du som jag inte speciellt insatt i Naruto-handling- en? Som du kanske anat gör det inte särskilt mycket





när det är ett slagsmåls spel vi pratar om, men i korta drag handlar serien om en pojke som drömmer om att bli en Hokage, eller ninjamästare, i sin hemby. Inom sig har han dock farliga krafter som inte bör missbrukas. Spelet håller överlag samma sjukt höga tempo som serien och den variationen som erbjuds av de 23 karaktärerna ger ett väldigt djup som bara förstärks av att det även finns en del vapen att tillgå. Alla karaktärer har sitt eget unika sätt att slåss på, ett genomtänkt sätt av utvecklarna Eighting att ge dem personlighet. Det som tillförts Naruto från dess föregångare är utöver nämnda breddade karaktärs-galleri och ett roligare multiplayerläge speciellt två nya varianter för en spelare. Time Attack och Survival är standard i fightingsspel idag, men kanske just därför känns det roligt att Eighting vill visa att deras spelserie verkligen är något att räkna med. För även om fighters främst är till för delad glädje är det alltid roligt att kunna slå ihjäl några timmar själv och träna upp sina skills. I story mode får jag återigen påpeka att möjligheten att vara fyra fighters samtidigt tillför spelet djup och livslängd väldigt mycket. När du nu

kan slåss mot fler motståndare samtidigt blir det lite mer av en utmaning än i Naruto Clash of Ninja där du bara kunde möta en motståndare åt gången.

Och domen?

Naruto: Clash of Ninja European Version är ett riktigt, riktigt bra spel, något som du kanske märkt har varit min åsikt när du läst recensionen. Mindre minus som går att hitta är att utvecklarna gärna hade fått ägna lite mer tid åt specialattackerna som man efter ett tag kan se är något upprepande, men det är i stort sett det enda negativa jag kan hitta med spelet. Som jag tidigare nämnde är inte Naruto en serie jag ägnat särskilt mycket tid att lära känna, och trots detta är spelet något av det roligaste jag spelat i fightingväg på länge. Det är dessutom en riktigt bra exklusiv avskedstitel till GameCube. Tills The Legend of Zelda: Twilight Princess har släppts vill säga.

Text: Jonas Strandberg

BETYG

9 GRAFIK
Snygga effekter och skön manga-design. Fungerar väldigt bra i sammanhanget.

7 LJUD
Animemusik som säkert uppskattas av Narutofans men som är det enda i spelet jag personligen inte tycker känns helt klockrent.

8 SPELKONTROLL
Den sitter snabbt men döljer ett djup som kommer att förstås av de som ger sig hän.

9 UTMANING
Många figurer att läsa upp, ett mycket roligt multiplayerläge och på detta även lägen för en spelare med riktigt lång livslängd.

9 SPELDESIGN
Utvecklarna Eighting har tagit tillvara på Narutolicensen på ett beundransvärt sätt och åstadkommit en helgjutten fighter.

TOTALT
Det pendlade mellan en åtta och en nia här, men det som slutligen fick mig att avgöra betyget var att spelutvecklarna lyckades få mig som knappt läst eller sett något av Naruto alls tidigare att fastna helt.





Tack för allt GameCube

Nu knackar Wii på dörren och en ny generation interaktiv underhållning väntar. Låt oss dock inte glömma de år och den maskin som har tagit oss hit.

GameCube var på många sätt en avslutning på "det gamla Nintendo". Strax efter konsolens debut tog Satoru Iwata över som Nintendos president efter legenden Hiroshi Yamauchi och vidareutvecklade det nytänkande som skapade Nintendo DS (från början Hiroshis idé) och som har lett fram till Wii. I framtiden är själva upplevelsen viktigare än teknik och genom att skapa nya former för spelandet hoppas Nintendo nå ut till fler målgrupper. Den här sortens tänkande kallas för "Blue Ocean-strategy", vilket ni som gillar att lyssna på presskonferenser säkert känner igen från Reginald "Reggie" Fils-Aime (ny chef för Nintendo of America, tidigare "Executive Vice President of Sales and Marketing") och hans många eldiga tal.

Själv brukar jag kalla GameCube för "en direkt uppföljare och en förfining av Nintendo 64, på samma sätt som SNES var en direkt uppföljare och en förfining av NES" (faktum är att även Nintendos demonproducent Shigeru Miyamoto använde den liknelsen när GameCube introducerades).

Det faller sig således tämligen naturligt att GameCube är en mer "traditionell" konsol än DS och Wii, men kuben blev ändå hem till en rad högst originella spel under årens gång.

Egentligen är "tänket" bakom DS och Wii inget nytt för Nintendo. Det var med liknande metoder företaget skapade enorma framgångar med NES. Genom att bygga en konsol som var enkel, lättillgänglig och samtidigt nyskapande lyckades företaget nå en stor målgrupp i en bransch som var i djup kris.

Fokus för Nintendo har alltid varit "spelbarhet". Det har därför aldrig varit intressant att bygga maskiner med syfte att göra någonting annat än att just spela spel – nyckeln är att det skall vara enkelt och lätt att komma igång. Kanske var det exempelvis därför Nintendo valde att satsa på de beprövade kassetterna för N64, trots att både Sony och Sega införde skivor – ett stabilt maskinbygge fick gå före ny teknik med risk för långa laddtider.

Och även om GameCube är konsolen som bröt med "kassetteran" stod lättillgängligheten och spelandet i centrum även när Nintendo presenterade allas vår favoritkub.

En delfin i horisonten

Det var på E3 1999 de flesta av oss hörde talas om GameCube för allra första gången, fast då under projektnamnet Dolphin. Nintendo, som av tradition

(och rädsla för piratkopiering) alltid har varit hemlighetsfulla, visade varken upp spel eller hårdvaru-prototyp, men presenterade dock sparsmakade tekniska specifikationer och berättade bland annat att processorn fått namnet "Gekko", vilket naturligtvis klingade bra tillsammans med det dåvarande namnet på konsolen.

SpaceWorld och Link mot Ganon

Som ni kanske vet är SpaceWorld Nintendos alldeles egen tillställning och ägde tidigare rum när företaget hade något nytt och spännande att berätta. Nu senast valde man istället att satsa på "maratonkonferenser" i tre olika världsdelar (för att informera om Wii). På SpaceWorld 2000 var den stora nyheten naturligtvis GameCube, som blev det officiella namnet på konsolen. Dolphin var, likt Revolution för Wii, bara ett tillfälligt namn. Även Game Boy Advance visades upp för allra första gången under mässan och således var connectivity-tanken officiellt född.

Den som kommit till SpaceWorld i hopp om att faktiskt få spela lite GameCube blev ganska snabbt besviken – ingenting spelbart visades överhuvudtaget upp, men en trailer med (för den tiden) fantas-

tiskt välrenderade och verklighetstroga versioner av Link och Ganon i kamp på liv och död var tillräckligt för att starta en sedvanligt vansinnig Nintendo-hype. Dessutom visade Nintendo upp teknikdemon "Mario 128", vilket ledde till årtal av spekulationer. Idag tror många att demon var grunden till det kommande Super Mario Galaxy – spelet som alla älskade på senaste E3 och som säkert blir en riktig klassiker när det väl släpps till Wii.

Den som väntar på något gott...

...väntar aldrig för länge, eller hur var det nu? Idag sitter vi förstås och vrider oss i plågor eftersom vår kollektiva Wii-längtan nått näst intill osunda proportioner, men den som tror att det var bättre förr, tror fel. När Nintendo äntligen berättade "allt" om GameCube på E3 2001 (och senare även "lite till", på SpaceWorld samma år) hade det redan gått hela två år sedan konsolen utannonserades.

Själva maskinen

Själv har jag aldrig upplevt tekniska specifikationer som speciellt upphetsande, men jag vet att det finns många andra som gärna diskuterar dem i timmar. Eftersom sådana diskussioner lätt blir tråkiga är jag glad att Nintendo verkar hålla Wii-konsolens detaljer hemliga. De vet liksom jag att ett spel inte blir roligare bara för att den som spelar vet exakt vilken kapacitet processorn har. För teknikördarna finns emellertid kubens fullständiga specifikationer på bland annat Nintendo.com

Intressant att notera är dock att IBM och ATI/AMD fick Nintendos förtroende att bygga processorer till GameCube medan NEC, som bidrog med komponenter till N64, inte fick förnyat förtroende.

Formatet för kubens skivor är också intressant, eftersom det faktiskt är ett eget och unikt format. Det är i grunden 8-centimeters DVD-skivor, men formatet heter faktiskt Nintendo GameCube Game Disc (snacka om långt namn). GameCube-skivorna och avläsaren är framtagna för Nintendo av det japanska elektronikföretaget Matsushita, i västvärlden mer känt under varumärket Panasonic. Matsushita skapade även en alternativ version av hela konsolen – en GameCube som även kan spela vanliga DVD-skivor. Konsolen fick namnet Q, eller Panasonic Q, men släpptes aldrig utanför Japan.

När det gäller designen var tanken att GameCube skulle vara enkel men lekfull och att maskinen skulle inbjuda till "ett större umgänge" via multiplayer. Medan Microsoft satsade fullt ut på en helgjuten online-upplevelse satte Nintendo fokus på vardagsrummet och på människors möte framför TV:n – i verkliga livet. Handtaget på konsolen skulle uppmuntra till att

bära med sig kuben till vänner och med fyra kontrollportar redan från start (en tradition som föddes med N64) var siktet inställt på att göra GameCube till den allra bästa konsolen för multiplayer-spel. En online-lösning fanns dock tidigt på plats för GameCube, genom en bredbands- och en modemadapter. Till skillnad från Microsoft byggde emellertid Nintendo inte någon egen tjänst för onlinespelande, men det stod tredjepartstillverkarna fritt att själva göra så, eller att använda redan existerande lösningar. Således var förutsättningarna för onlinespel i princip desamma för GameCube som för PlayStation 2, men ändå var det bara Sega som egentligen utnyttjade onlineläget, med sin Phantasy Online-serie. I Japan släpptes ytterligare något spel med onlinefunktioner, men på det stora hela blev GameCube en konsol där förutsättningen för att spela med eller mot varann var att också mötas fysiskt.

Var är Mario?

På E3-mässan 2001 visades de första GameCube-spelen upp. Bland de som väckte mest uppmärksamhet fanns *Super Smash Bros. Melee*, *Pikmin* och *Luigi's Mansion*. Tre viktiga spel för Nintendo, och spel som har förblivit storsäljare även under kubens senare år. Ändå var det något som saknades. Något eller någon. Och fast Nintendo ofta får kritik för att överanvända sin blåroda maskot så definieras en ny maskin från Nintendo oftast av det Mario-spel som lanseras vid konsolens sida. När det gäller GameCube var dock Mario försvunnen. Istället var det Luigi som desperat försökte fylla brorsans skor men trots att Luigi's Mansion var både originellt och mysigt var det ett alldeles för smalt spel för att profilera GameCube och dess potential. Idag vet vi att Super Mario Sunshine, som släpptes året efter är en riktig Nintendo-klassiker (trots en del orättvis kritik) och vi borde kanske vara tacksamma för att Nintendo prioriterar välgjorda spel framför de mest profitlovaande releasedatumerna. Ett spel är inte klart förrän det är klart – det är Nintendos motto och anledningen till att företaget också har skapat fler "klassiker" än någon annan aktör på spelmarknaden.

Release, 3 maj 2002

Trots Marios frånvaro sålde GameCube bra när den väl nådde ut till affärerna. Här i Sverige släpptes GameCube den 3 maj 2002, men i Japan kunde man njuta av maskinen redan den 14 september 2001 (och i Nordamerika släpptes den 18 november, samma år). Vi får trösta oss med att australienarna fick vänta tills den 17 maj 2002 (alltså två veckor längre än oss) innan de fick lägga vantarna på systemet.



I Sverige lanserades GameCube med följande spel:

- Luigi's Mansion (Nintendo)
- Wave Race: Blue Storm (Nintendo)
- Star Wars: Rogue Squadron 2: Rogue Leader (LucasArts)
- Tony Hawk's Pro Skater (Activision)
- Universal Studios: Theme Parks Adventure (Kemco)
- Sonic Adventure 2: Battle (Sega)
- Super Monkey Ball (Sega)

- ESPN Winter Sports (Konami)
- International Superstar Soccer 2 (Konami)
- Fifa Soccer 2002 (EA Sports)
- Burnout (Acclaim)
- Crazy Taxi (Acclaim)
- Dave Mirra Freestyle BMX 2 (Acclaim)
- Gauntlet Dark Legacy (Midway)
- NHL Hitz 20-02 (Midway)
- Batman: Vengeance (Ubisoft)
- Donald Duck Quack Attack (Ubisoft)
- Disney's Tarzan Freeride (Ubisoft)
- Tetris World (THQ)

Ingen Mario men gott om bredd och variation alltså. Speciellt minnesvärda är naturligtvis Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm och Super Monkey Ball som alla så småningom blev stora bästsäljare.

De stora spelen

Efter en generös release med många spel blev GameCube konsolen som hade ett lite mindre spelutbud än de andra konsolerna, men som i gengäld kunde stoltsera med riktigt många "toppspel", främst från Nintendo själva. Naturligtvis hoppas vi att Wii får ett starkare tredjepartsstöd än vad GameCube fick, men samtidigt blev kuben hem till många riktiga klassiker och personligen har jag åtskilliga favoriter från åren som gått. Totalt har det släppts över 600 spel till GameCube, runt om i världen. Här är några av de bästa:

»Ett spel är inte klart förrän det är klart – det är Nintendos motto och anledningen till att företaget också har skapat fler "klassiker" än någon annan aktör på spelmarknaden.«

Luigi's Mansion

(3 maj 2002, Nintendo)



Nintendo gav lillebrodern Luigi en hemsökt herrgård medan Mario fick en solskenssemester. Tur då att Luigi's Mansion visade sig vara roligare, fräschare och mer värdigt som lanseringstitel än Super Mario Sunshine. Och bäst av allt; det fanns nästan inte ett enda blått mynt i hela herrgården!

Kai

Super Smash Bros. Melee

(24 maj 2002, Hal Laboratory/Nintendo)



Det här är mitt och många andras absoluta favorit-spel till GameCube, och även det spel som har sålt mest till maskinen (ja – mer än Mario och Zelda). Anledningen till detta är naturligtvis att det inte finns ett enda spel som är mer underhållande än Super Smash Bros. Melee, och allt är inramat med en mycket speciell och helt underbar Nintendo-känsla. Här finns alla spelfigurer vi älskar samlade på en plats, med minnen och musik från Nintendos 25-åriga tv-spelshistoria. Femstjärnigt.

/Kim

Pikmin 1 och 2

(14 juni 2002 och 8 oktober 2004, Nintendo)



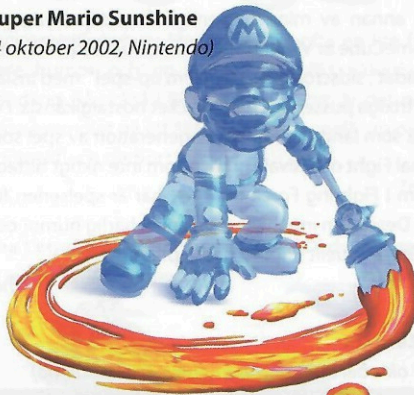
GameCube har inneburit starten för tre stora spelserier från Nintendo. Rent tekniskt är dock Pikmin

den enda av dem som faktiskt föddes på maskinen. De andra två är naturligtvis Metroid Prime och Animal Crossing. Det var när Shigeru Miyamoto var ute och pysslade i sin trädgård som han fick idén till Pikmin - ett strategispel som inte liknar någonting annat på marknaden och med en karaktärsdesign som bara Nintendo kan skapa. I uppföljaren (Pikmin 2) blev konceptet ännu mer fulländat.

Thor

Super Mario Sunshine

(4 oktober 2002, Nintendo)

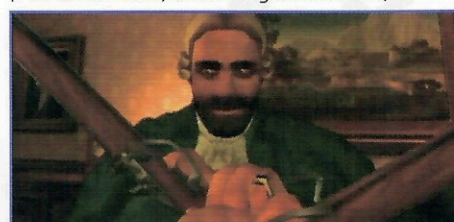


Många menar att Marios stora äventyr till kuben inte riktigt kan mäta sig med Mario 64, men hur lätt är det egentligen att bräcka spelet som satte standarden för 3D-gaming? Super Mario Sunshine är en värdig uppföljare och ett Mario-spel som vågar laborera med de givna grundkoncepten. Genom att skicka Mario på solsemester öppnade Nintendo dörrarna för ett fräscht äventyr i en miljö som inte var helt typisk för vår italienske rörmokare. Vissa tyckte förändringen gjorde spelet mindre magiskt, andra tyckte att miljöombytet var uppfriskande. Faktum kvarstår dock, det här är det absolut bästa plattformsspelet till den nuvarande generationen spelmaskiner och vi lär få vänta tills Super Mario Galaxy innan vi får uppleva något som toppar det.

Thor

Eternal Darkness: Sanity's Requiem

(1 november 2002, Silicon Knights/Nintendo)



Det här spelet fick mycket beröm när det släpptes, och berättelsen samt röstkådespelarna är helt klart något utöver det vanliga. Men när jag ser tillbaka på det så här i efterhand är Eternal Darkness: Sanity's Requiem egentligen ganska överskattat, precis som utvecklarerna Silicon Knights.

/Kim

Star Fox Adventures

(22 november 2002, Rare/Nintendo)



Rares avskedssång till Nintendo (men nu pysslar de tydligen med en del spel till DS) och det sista kanske riktigt bra spelet från företaget som var med och förgyllde N64. En del menar att Fox aldrig borde ha lämnat sin Arwing, men om man bara öppnar sina sinnen lite grann väntar ett oerhört välgjort och omfattande äventyrsspel.

Thor

Mario Party 4, 5, 6 och 7

(29 november 2002, 5 december 2003, 18 mars 2005 och 10 februari 2006, Hudson Soft/Nintendo)



Det är inget snack om att jag har haft väldigt kul med Mario Party-spelen till GameCube, men personligen tycker jag att det har släppts för många spel i den här serien. Å andra sidan säljer Mario Party-spelen alltid bra, och det är egentligen det bästa betyg ett spelserie kan få.

Kim

Metroid Prime och Metroid Prime 2: Echoes

(21 mars 2003 och 26 november 2004, Retro Studios/Nintendo)



GameCube betydde återkomsten för Samus Aran, som fick en total omstart (med FPS-kontroll) av Nintendos "nya Rare", Retro Studios. Den som väntar sig renodlade actionlir går dock bet – Metroid Prime handlar lika mycket om ihärdigt och tålmodigt utforskande som om snabba eldstrider och frenetisk action. Med pussel som får hjärnan att koka och med en alldeles fantastisk estetik förde Retro Metroid-spelen tillbaka in i strålkastarljuset och en ikon blev pånyttfödd i spelvärlden.

Thor

The Legend Of Zelda: The Wind Waker

(2 maj 2003, Nintendo)



Efter demon på SpaceWorld 2000, där Nintendo visade upp realistiska modeller av Link och Ganon, var det många som satte kaffet i vrångstrupan när Links debut på GameCube var ett "cell-shadat" och färgglatt äventyr som för tankarna till en maffig Disney-matiné. Men när man väl börjar spela väntar ett av de allra mest fängslande, fantasieggande och mäktiga spelupplevelserna som någonsin skapats. Ren och skär magi!

Thor

P.N.03

(29 augusti 2003, Capcom)



Ett modernt shoot 'em up som står ensamt i sin klass. En viss CN-redaktör och tillika ohängd storebror skulle nog säga att den klassen tillhör nedre botten-skiktet, men jag säger att detta spel står ensamt i topp. Det finns inget annat spel som egentligen liknar P.N.03, det finns få som utmanar och underhåller på samma sätt och det finns många spel som rankas oförtjänt mycket högre bara för att de håller sig mer till standardmallen. Och en gång för alla: namnet uttalar "Pe En Tre", nollan hörs inte.

Kai

Soul Calibur II

(26 september 2003, Namco)

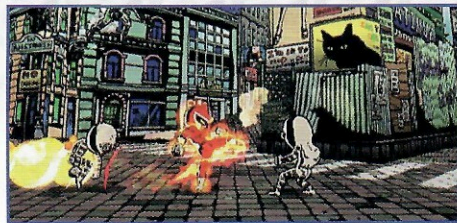


Många anser att det här är det bästa tredimensionella fighting-spelet någonsin. Själv älskar jag Def Jam: Fight For NY för mycket för att hålla med, men i Soul Calibur II kan man välja att fightas med Link, vilket i sig gör spelet helt outhärligt.

Thor

Viewtiful Joe 1 och 2

(24 oktober 2003 och 2005, Capcom)



En annan av mina personliga favoritspelserier till GameCube är Viewtiful Joe. Viewtiful Joe är ett "cell-shadat", sidscrollande "beat'em up-spel" med inslag av trixiga pussel och med mycket nostalgikänsla. För alla som längtat efter en ny generation av spel som Final Fight och Rival Turf och som inte riktigt hittade hem i Fighting Force 64 – det här är spelserien för er! Dessutom innehåller spelen en härlig humor och många visuellt imponerande pussel.

Thor

F-Zero GX

(31 oktober 2003, Amusement Vision/Nintendo)



För de som tycker Mario Kart är för mesigt finns F-Zero GX. Med hjälp av Segas spelstudio Amusement Vision blev F-Zero ännu snabbare och ännu vildare på GameCube än någonsin tidigare. Över 30 olika fordon och ett omfattande story mode gör att det är svårt att tröttna.

Thor

Mario Kart: Double Dash!

(14 november 2003, Nintendo)



I versionen till GameCube blev Mario Kart mer lätt-tillgängligt och spelet fokuserar helhjärtat på multiplayer-fest utan vidare krusiduller. Det här är spelet som bör finnas inom räckhåll varje gång det börjar lukta party!

Thor

The Legend of Zelda: Collector's Edition

(14 november 2003, Nintendo)



Här har vi en tung spelsamling som Nintendo gav ut med motiveringen att det skulle bli möjligt att spela alla Zelda-spel som någonsin gjort på Nintendo GameCube (Zelda-spelen till Game Boy kan man ju spela via Game Boy Player). Kollektionen innehåller fyra klassiska Zelda-spel, nämligen The Legend of Zelda, Zelda II: The Adventure of Link, The Legend of Zelda: Ocarina of Time och The Legend of Zelda: Majora's Mask. The Legend of Zelda: Collector's Edition gick bara att få tag på via ett speciellt GameCube-paket, eller via Club Nintendo.

Kim

Pokémon Colosseum och Pokémon XD: Gale of Darkness

(14 maj 2004 och 18 november 2005, Genius Sonority/Nintendo)



När Pokémon Colosseum – det första Pokémon-rollspelet i 3D – släpptes, tyckte kanske inte alla världens poké-fans att spelet gav det klassiska, tvådimensionella Pokémon-koceptet en ultimata tredimensionell motsvarighet, men majoriteten av dem verkade ändå anse att de debuterande spelutvecklarna Genius Sonority hade lyckats skapa en så pass unik stämning och stilmässig attityd i detta äventyr – vilket senare skulle putsas upp ytterligare i den lite mörkare uppföljaren, Pokémon XD: Gale of Darkness – att man inte gärna ville lägga ifrån sig det förrän man hade ägnat åtminstone 60 timmars speltid åt att klara hela Battle Tower och "rena" alla Shadow Pokémon!

Emelie

Animal Crossing

(24 september 2004, Nintendo)



Den här spelserien startade visserligen med "Animal Forest" till Nintendo 64, men det spelet släpptes bara i Japan. I och med Animal Crossing till GameCube fick hela världen upp ögonen för det här unika spelet som helt enkelt går ut på att "finnas till"(!). Spelaren väljer själv om han eller hon vill delta i olika aktiviteter och spelet är således totalt fritt och saknar egentliga mål och syften. Ändå är det en beroendeframkallande spelupplevelse och när man väl börjar spela är det svårt att slita sig. Potentialen för en eventuell uppföljare till Wii, med onlinestöd och med möjlighet att koppla samman med DS-versionen, är enorm!

Thor

Donkey Konga 1 och 2

(15 oktober 2004 och 3 juni 2005, Namco/Nintendo)



Denna spelserie gjorde det ovanligt lätt för världens Nintendo GameCube-ägare att ge alla sina vänner och bekanta en ärlig chans att delta i deras spelande, utan att behöva vara några mästare på knappkombinationer! Här lades nämligen grunden för en i princip helt ny form av spelupplevelse och spelkontroll – en mycket mer fysisk och social, vilken ända fram till idag har varit en ständigt vidareutvecklad riktning inom Nintendos spelproduktion, på vägen mot det ultimata slutmålet – Wii. Donkey Konga-konceptet gick ut på att trumma i takt till diverse välkända radio- och Nintendo-hitlåtar, med hjälp av en helt ny handkontroll, kallad DK Bongos. Denna kontroll blev snart ett obligatoriskt speltillbehör i så väl SM i Nintendo som de flesta Nintendo-spelares hem, och skulle även visa sig användbar för att introducera ytterligare ett banbrytande spelkoncept i plattformsäventyret Donkey Kong Jungle Beat.

Emelie

Paper Mario: The Thousand-Year Door

(12 november 2004, Intelligent Systems/Nintendo)



Papperversionen av Mario betyder ofta en lite frägnare humor och en alldeles sagolikt välskrivnen handling. Så också i GC-versionen, som är det perfekta exemplet på ett äkta "Nintendo-spel" – mysigt, originellt och oerhört välgjort.

Thor

The Legend of Zelda: Four Swords Adventures

(7 januari 2005, Nintendo)



Att jag inte är ensam om att ha The Legend of Zelda: A Link to the Past som ett extremt kärt spelminne, blev jag verkligen medveten om när jag fick chansen att spela igenom Four Swords Adventures tillsammans med tre kamrater för några somrar sedan. Då fick vi uppleva vilken otrolig flerspelarglädje som kan uppstå om man konstruerar ett The Legend of Zelda-spel för upp till fyra samarbetande problemlösare, baserat på den tvådimensionella världen i A Link to the Past och de mest charmerande visuella effekterna, fienderna och specialföremålen från alla övriga delar i serien. Att man dessutom använde Game Boy Advance som handkontroll i spelet, var förstås ett mycket angenämt plus!

Emelie

Donkey Kong Jungle Beat

(4 februari 2005, Nintendo)

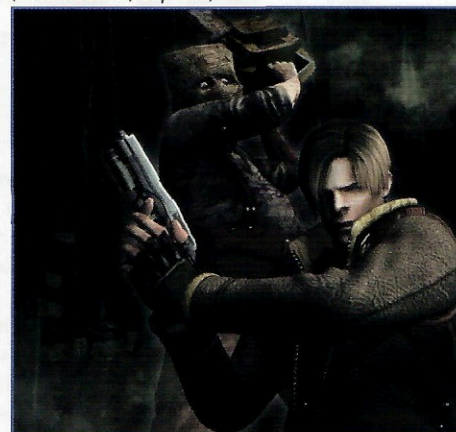


Finns det något spel som symboliserar spelkänsla så är det Donkey Kong Jungle Beat. Det här är ett spel som alla trötta rollspelsnissar borde prova, det innehåller ingen vacker handling eller tusentals enformiga strider med erfarenhetspoäng, vars enda syfte är att få spelaren att vilja fortsätta spela trots att spelet i sig egentligen inte är roligt. Donkey Kong Jungle Beat är kort, men det mest intensiva spelet jag någonsin provat. Det händer något precis hela tiden, och när banan(en) är klar kan jag inte låta bli att vråla och banka mig för bröstet som Donkey Kong. I ren glädje!

Kai

Resident Evil 4

(18 mars 2005, Capcom)

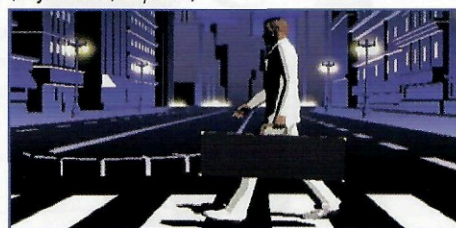


Spelet som förgyllde kubens senare levnadsår och som förändrade skräck- och actiongenren för alltid. I mitt tycke det allra bästa spelet som någonsin gjorts. Dessutom visar RE4 hur kraftfull GameCube faktiskt är, med grafik och ljud som verkligen imponerar. Naturligtvis är även de tidigare spelen i serien klassiker och GameCube är den givna konsolen för alla som vill njuta av de bästa spelen i serien.

Thor

Killer7

(15 juli 2005, Capcom)



Killer7 var inte bara ett frosseri i tabubelagda ämnen, det fanns faktiskt ett roligt och utmanande spel under den kontroversiella ytan. I Killer7 befriade Grasshopper och Capcom oss från onödigt utforskande och dessutom löste de alla problem med kameran genom att låta spelaren springa på räls. Ovanligt och idiotiskt tyckte vissa, skönt och befriande tyckte andra. Jag tillhör den senare gruppen.

Kai

Fire Emblem: Path of Radiance

(4 november 2005, Nintendo)



Detta är det enda spel till Nintendo GameCube som jag har spelat om direkt efter att jag klarat det en första gång. Hur jag kunde ha så mycket tid till ett och samma mastodontstrategispel under slutet av hösten 2005 må vara snudd på obegripligt, men för mig är detta äventyr faktiskt ett minst lika betydelsefullt Nintendo GameCube-minne som mästerverken The Legend of Zelda: The Wind Waker och Resident Evil 4. Antagligen på grund av att jag är ett sådant extremt Fire Emblem-fan, och att allting som jag älskar med de tidigare delarna i serien togs tillvara och upgraderades på ett SÅ "Emelie-vänligt" sätt i Path of Radiance!

Emelie

Battalion Wars

(9 december 2005, Kuu Entertainment/Nintendo)



Advance Wars i en ny form, med mer action och på GameCube! En perfekt balans av strategi och action som ger spelaren total kontroll. Battalion Wars stoltserar också med mycket trevlig karaktärsdesign och en tilltalande estetik. En uppföljare är på gång till Wii!

Thor

The Legend of Zelda: Twilight Princess

(15 december 2006, Nintendo)



Det här blir den bästa tänkbara avslutningen på historien om GameCube. Nu släpps det visserligen fler spel till GameCube nästa år, men det är The Legend of Zelda: Twilight Princess som de flesta kommer att minnas som det största, vackraste och sista ögonblicket på GameCube. Och samtidigt blir det starten på nästa kapitel – Wii.

Kim

Tillbehören

Det släpptes en del roliga tillbehör till GameCube. Den främsta accessoaren är kanske WaveBird-kontrollen, som gav oss en försmak av framtiden med sin trådlösa smidighet. Men även DK Bongos från Donkey Konga och mikrofonen som introducerades med Mario Party 6 är roliga tillbehör som bidragit med nya sätt att spela. Dansmattan från Dancing Stage Mario Mix känns kanske inte lika spännande (det fanns en dansmatta redan till NES) men har även den inneburit ett alternativ till "vanligt" spelande. Motorsågskontrollen till RE4 är egentligen bara en rolig gimmick, Game Boy Player fanns redan till SNES och keyboarden som släpptes i Japan (främst för användning till Phantasy Star Online) är väl egentligen en parentes, men på det stora hela har lusten att experimentera med tillbehören för kuben varit god och det lovar naturligtvis även gott för framtiden...

Till sist...

GameCube var kanske lite av en mellanlandning för Nintendo i ett skede där några av företagets tungviktare lämnade sina poster och nya krafter tog vid. Samtidigt går det inte att förneka att några av Nintendos mest minnesvärda spel genom tiderna skapades till maskinen. Dessutom fick minst tre stora spelsierier nytt liv på kuben.

När de sista exemplaren lämnar butikerna kommer över 20 miljoner GameCube-enheter att ha sålts över hela världen. Det är inte så många i jämförelse med exempelvis NES, och Nintendo hoppas säkerligen på bättre siffror med Wii, men det kan vara värt att komma ihåg att Nintendo aldrig har förlorat pengar på sina basenheter och att kuben alltså har varit en mycket lönsam satsning.

För mig personligen har GameCube inneburit en nyförälskelse med spelmediet och jag rankar kuben före exempelvis N64. Men sådant är personligt och har mycket att göra med vad man förknippar med sina spelupplevelser. Det som inte går att förneka är raderna av kvalitetsspel som skapats till konsolen.

Så...Tack GameCube, för alla underbara spelupplevelser – som vi dessutom tar med oss in i nästa generation. Wii ♥ GameCube.

Text: Thor Rutgeresson



Club Nintendo Magazine blir gratis!

Wii är en spelmaskin för alla, och därför vill vi att alla ska läsa Club Nintendo Magazine! Så från och med 2007 blir Club Nintendo Magazine gratis, samtidigt som vi gör stora förändringar inom klubben.

Club Nintendo Magazine

Från och med 2007 kommer Sveriges officiella Nintendo-tidning att få fler sidor i varje nummer och ges ut upp till fyra gånger per år. Tidningen blir helt gratis och kommer att delas ut i de flesta av landets spelbutiker. På Nintendo.se berättar vi när en ny tidning är klar och redo att hämtas, och där kommer du även att kunna ladda hem den i PDF-format.

Spelrabatten på Nintendo.se

Med start någon gång under första kvartalet 2007 kommer Nintendo-butiken på Nintendo.se att fungera som en kompletterande butik, där enbart sådant som är svårt att hitta i vanliga spelbutiker kommer att säljas. Samtidigt upphör medlemsrabatten.

Club Nintendos spelsupport

Idag går det snabbast att hitta spelsupport själv på Internet, vilket har gjort att samtalen till Club Nintendos telefonsupport minskat de senaste åren. Därför kommer vi att stänga telefonsupporten den 1 januari 2007. Support via e-post kommer fortfarande att finnas kvar, och blir öppen för alla.

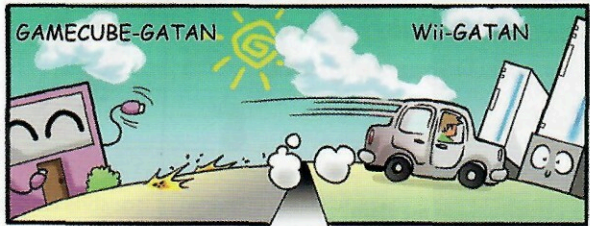
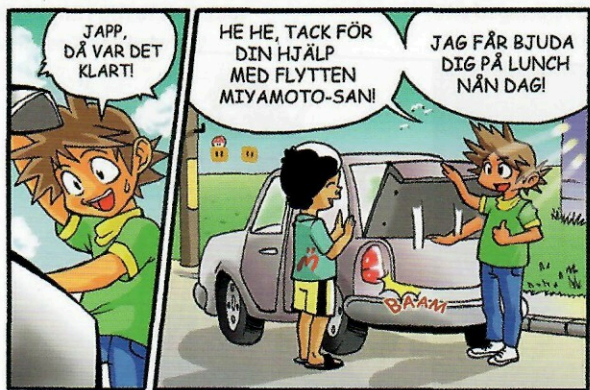
Kompensation till dig som är medlem

Eftersom du har betalat för ett medlemskap som upphör den 1 januari 2007 vill och ska vi ge dig kompensation för det. Välj ett av de här tre alternativen:

- **200 kronor att handla spel för**
Oavsett hur lång tid du har kvar på ditt medlemskap den 1 januari 2007 erbjuder vi 200 kronor att handla för på Nintendo.se – det gäller på allt som säljs där.
- **Pengarna tillbaka**
Vill du istället ha pengarna tillbaka ordnar vi självklart det, men då får du tillbaka en summa som motsvarar tiden du har kvar på medlemskapet. Har du till exempel halva tiden kvar på medlemskapet den 1 januari 2007 får du 100 kronor (drygt halva summan av medlemsavgiften) av oss.
- **Super PLAY-prenumeration**
Vi erbjuder fyra nummer av speltidningen Super PLAY. Prenumererar du redan på den tidningen får du prenumerationen förlängd med fyra nummer. Värde 278:-

club Nintendo®

Du är välkommen att kontakta oss via telefon (0300-721 00) eller e-post (club.nintendo@bergsala.se) och berätta vilken sorts kompensation du vill ha. Alla kompensationserbjudanden gäller till och med den 31 december 2006.



ED-Majster är skapad och tecknad av Alan Kamienniarczyk

Det här brevet fick vi för länge sedan till redaktionen, men vi tycker att det passar extra bra just i det här numret! :)

Kära Club Nintendo!

Tack än en gång för ert så otroliga samarbete, evenemang och karisma vid såväl produktionsarbetet, layouten, innehållet i tidningen och er fantastiska smak och tycke vid urvalet, som ert finkänsliga utförande av tidningens alla ämnen till en blandning av hög klass i varje nummer. Allt det gör er alla i redaktionen + andra till väl sammansatta vänner – och arbetskamrater eftersom ni kan skapa en sådan ögonsten vid varje utgivning av denna fabulösa facktidning för alla TV-spelsälskare (och Nintendo-supportrar förstås), utan bråk? Och med en sådan stil och hållbarhet i såväl text som design och bild måste ni stå varandra väldigt nära, Club Nintendo. Många, många tusen – även jag – tackar er att ni finns – och att ni har skapat en så väl fungerande grupp att ni kan tillfredsställa så många utan att knappt få in några klagomål, det tyder på att ni alla är något alldeles extra, men ni får till det lilla extra tillsammans, till en så uppskattad tidning och nyhetsvärld om allt. Om Nintendo.

Tack för allt, och jag hoppas att ni är kvar länge vid alla nyttillkomna medlemmars fortsatta förfrågan om allt och inget om Nintendos kosmiska universum och jag hoppas få vara en trogen medlem hos er alla i många år framöver!

Lycka till i framtiden allihopa!

**Varma hälsningar,
Jonas Frank**

NÄSTA NUMMER

Nya Club Nintendo Magazine – tjockare och helt gratis!

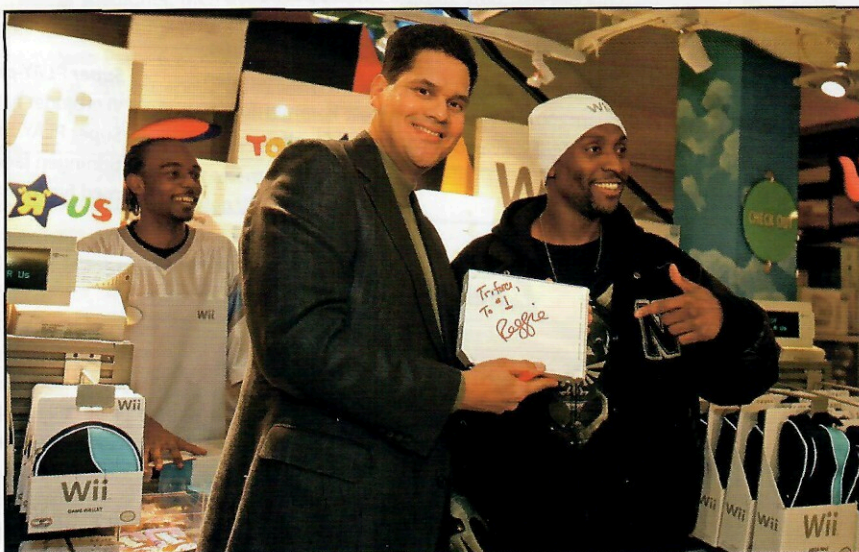
Kommer till din spelbutik och Nintendo.se i vår!

CITATET

"Nu handlar det bara om att finslipa de sista detaljerna"

Shigeru Miyamoto om

The Legend of Zelda: Twilight Princess (sagt i maj 2004)



19 november 2006: Reggie säljer den första Wii-maskinen på Toys R Us i Times Square, New York

DET ULTIMATA LOPPET... DET ULTIMATA PRISET

OBAN

STAR-RACERS

Tävlingsloppet för det **ultimata**
priset startar här – bara på **Jetix!**

Varje lördag och söndag kl. 10.00
Se Jetix på kabel och satellit.

HELT NY


JETIXTM
www.jetix.se

87881
Nilsen Beibritt
Alsjövägen 4E
812 51 ÅSHAMMAR

B



BERGSALA AB • BOX 10204 • 434 23 KUNGSBACKA

The title "THE LEGEND OF ZELDA" is rendered in a large, 3D, orange-red font with a black outline. The word "ZELDA" is significantly larger than "THE LEGEND OF". The letter "Z" is stylized with a green and white pattern. Behind the letters are faint, green, stylized outlines of the Triforce and a sword. Below "ZELDA" is the subtitle "Twilight Princess" in a smaller, black, serif font. A small "TM" trademark symbol is located to the right of "ZELDA".

THE LEGEND OF
ZELDA™
Twilight Princess

Nintendo.se