

club Nintendo®

MAGAZINE

Nr 6 2002

star fox adventures

Rävspel med stjärnglans

metroid fusion

Välkommen tillbaka Samus

julklappstips & tävling

Bara hårda paket i år

RECESSIONER:

- Mario Party 4
- Metroid Fusion
- Star Fox Adventures
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- WaveBird



Den officiella källan för alla Nintendo-fans



MÅÅÅL!

Disney Sports Football



Spännande! Nu kan du för första gången spela fotboll med alla kända figurer från Disney. Upplev actionpackad arkadfotboll med häftiga, fantasifulla arenor. Liga spel, Cup spel och vänskapsmatcher för upp till fyra spelare. Du kommer att ha massor av skoj med Kalle, Musse, Janne Långben och alla andra på din GameCube och GameBoyAdvance.



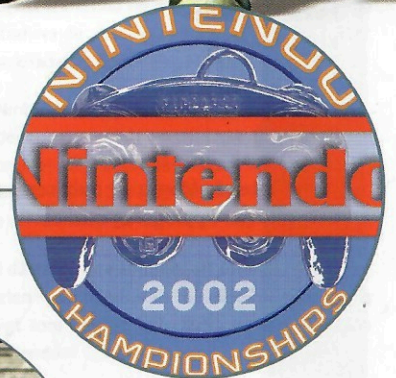
LICENSED BY **Nintendo** NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE
www.konami-europe.com www.konamistyle-europe.com

INNEHÅLL NR 6 DEC 2002

- information..... 4
- välkommen..... 5
- marios galleri..... 6
- forum..... 7
- nintendo news..... 8
- spelrecensioner..... 10
- wavebird..... 24
- cn event..... 26
- tävling..... 28
- hi score..... 29
- cn support..... 30
- kodarkivet..... 32
- nintendo online..... 34
- pokécenter..... 38
- retro..... 41
- cn shop..... 42
- special..... 44
- förhandsvisningar..... 46
- releaselistor..... 50
- i nästa nummer..... 51

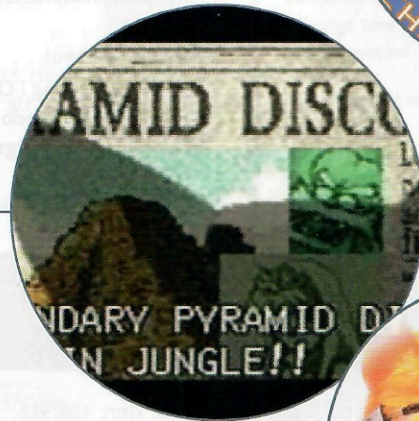


IWATA OM TV-SPELENS FRAMTID

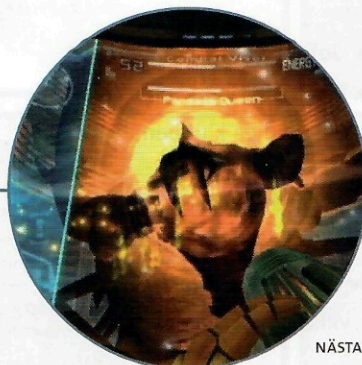


SIJUNG KARAOKE MED WARIO

SVERIGE HAR EN NY MÄSTARE!



STAR FOXS FÖRSTA UPPDRAG



NÄSTA ÅR ÄR DET "PRIME TIME"

CLUB NINTENDO MAGAZINE

ANSVARIG UTGIVARE

Johan Laring

CHEF CLUB NINTENDO SV/DK

Jonas Jarl

KLUBBCHEF

Mia Johansson

REDAKTÖR

Kim Weinefelt

SKRIBENTER

Mathias Hjalmarsson

Mia Johansson

Emelie Lager

Mikael Nylander

Kim Weinefelt

LAYOUT

Pia Ringö

Club Nintendo Magazine publiceras av Bergsala AB. Upplaga: 25 000 ex.

KONTAKTA CLUB NINTENDO

Till följande adresser skickas frågor och synpunkter som rör Nintendo. Hit skickas även bidrag till Forum, Marios Galleri, tävlingar och Hi Score. Glöm inte att alltid ange ditt medlemsnummer när du kontaktar Club Nintendo.

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



INTERNET:

<http://www.nintendo-se.com>
<http://www.pokemon-se.com>
<http://club.nintendo-se.com>



ANNONSERING:

För annonsering i Club Nintendo Magazine eller Club Nintendo Web, kontakta annonsering@bergsala.se

MEDLEMSKAP

Som medlem i Club Nintendo får du allt detta:

- **CN Magazine** Club Nintendo Magazine är Sveriges största TV-spelstidning. Som medlem får du den direkt hem i brevlådan.
 - **CN Web** På Club Nintendos webbplats kan du komma i kontakt med tusentals andra medlemmar med spelintresse och träffa nya kompisar. Här kan du bl.a. skapa en hemsida, diskutera i forum, skicka meddelanden till andra medlemmar och tävla.
 - **CN Support** Som medlem har du tillgång till kostnadsfri spelsupport. Vi hjälper dig genom de svåra passagerna och ger dig de senaste spelkoderna.
 - **CN Shop** I Club Nintendo Shop hittar du spel, tillbehör, guider i bokformat samt speciella kampanjerbjudanden.
 - **CN Event** Club Nintendo anordnar events, som t.ex. Nintendo Championships, varje år. Som medlem är du garanterad plats i dessa arrangemang.
- Premie:** Anmäl dig till Club Nintendo under 2002 får du ett presentkort på 50 kronor att handla för i Club Nintendo Shop!

Kontakta Club Nintendo för medlemskap eller registrera dig direkt på <http://club.nintendo-se.com>.

Information från CN Crew

Det sker ständigt förändringar på Club Nintendo, den största skedde 1998 när klubben blev till en betalklubb. Antalet tidningar per år ökade och det öppnades en exklusiv medlemshemsida.

Vad som händer nu är att Mia Johansson och Mathias Hjalmarsson slutar på Club Nintendo. För er som inte vet vilka de är följer här en sammanfattning över deras tid på klubben.

MIA började jobba på klubben i juni 1997 och startade då i telefonsupporten, ni som varit medlemmar i några år har säkert pratat med henne i supporten. I slutet av 1998 fick Mia sin nya position som shop- och personalansvarig, vilket hon jobbar med fram till nyår.

MATHIAS började jobba i telefonsupporten i december 1998, med andra ord samtidigt som klubben gick igenom den stora förändringen. I juni 2000 fick Mathias ett nytt jobb som medlems- och databasansvarig, ett jobb som han behåller fram till den 1 december i år.

Mia och Mathias har varit med och byggt upp Club Nintendo till vad den är idag och klubben kommer inte att bli densamma utan dem. Hela CN Crew önskar sina forna medarbetare lycka till i framtiden!



Information om Club Nintendos recensioner

Spel som Club Nintendo betygsätter bedöms av minst två personer. Recensenterna sätter först individuella betyg i samtliga kategorier och kommer därefter fram till ett medelvärde som gäller som slutbetyg.

När vi betygsätter ett spel tar vi hänsyn till vilken plattform det är till. Betyg går således inte att jämföras mellan spel till Nintendo GameCube och spel till Game Boy Advance, då förutsättningarna för exempelvis grafik och ljud inte är desamma.

Vi granskar ett spel i sex olika kategorier. Varje kategori bedöms i en skala från 1 till 10, där 1 är lägst och 10 är högst. 10=Perfekt, 9=Fantastiskt, 8=Mycket bra, 7=Bra, 6=Godkänt, 5=Underkänt, 4=Dåligt, 3=Mycket dåligt, 2=Uselt, 1=Värdelöst

Grafik

Utseendet är långt ifrån allt, men inte heller oviktigt. Här bedöms grafikens kvalitet (bildhastighet, upplösning, specialeffekter m.m.), men likaså designen på objekt och bakgrunder.

Ljud

I vissa spelgenrer är musiken minst lika viktig som grafiken. I denna kategori bedöms hur bra och passande musiken är, samt kvaliteten på ljudeffekter och eventuellt samplat tal.

Spelkontroll

Ett spel ska vara lätt att styra, men ett avancerat och varierat kontrollsystem sitter aldrig i vägen. I denna kategori bedöms även hur bra spelet drar nytta av handkontrollen.

Utmaning

Många nivåer och valmöjligheter gör att spelet inte tar slut för snabbt. I den här kategorin bedöms hur lång tid det tar att spela igenom det, samt hur väl anpassad svårighetsgraden är.

Speldesign

Spelets design är helt klart en av de viktigaste delarna i bedömningssynpunkt. Här granskas hur bra spelet är upplagt, hur innovativt det är och – framförallt – hur kul det är att spela.

Totalt

En sammansättning av ovanstående kategorier blir det totala betyget som gäller för spelet. Här räknar vi inte ut medelvärdet, utan bedömer spelet som helhet.

VÄLKOMMEN!

Generationsväxlingarnas år


Det händer alltid spännande saker i TV-spelsvärlden, och året som gått har varit extra händelserikt för Nintendo och för oss som spelar Nintendo. Både när det gäller spelen och verksamheten runt dessa.

2002 har varit generationsväxlingarnas år. Nintendos japanske VD Hiroshi Yamauchi gick i pension, likaså gjorde Minoru Arakawa, VD för Nintendo of America. Direkt eller indirekt till följd av detta har Nintendo förändrats; inte mycket, men märkbart. Det har märkts genom den nya andrapartsstrategin, där Rare och Left Field sålts tillbaka och investeringarna riktats åt andra håll. Det har också märkts genom att Nintendo nu mer än någonsin satsat på att attrahera de äldre spelarna med sina produkter, sin marknadsföring och sin attityd.

Club Nintendo kommer att spegla dessa förändringar under 2003. Nästa år omstruktureras klubben och det kommer att märkas på webben och inte minst i den här tidningen. Det kommer att bli ett nytt, spännande och annorlunda Club Nintendo-år.

Vad vi däremot inte kommer att förändra är vår syn på spelen – det handlar fortfarande bara om att ha så roligt som möjligt, och därför handlar det bara om Nintendo.

Och så var det en sak till – hoppas att du får en riktig God Jul och ett lika Gott Nytt År!



KIM WEINEFELT, CHEFREDAKTÖR

Mathias Hjalmarsson

Ålder: 22

Favoritspel just nu: Super Mario Sunshine

Ser mest fram emot: The Legend of Zelda (GCN)

"Game Over: Press Start To Continue"



Mia Johansson

Ålder: 26

Favoritspel just nu: Super Mario Sunshine

Ser mest fram emot: Metroid Prime och The Legend of Zelda (GCN)

"Game Over: Press Start To Continue"



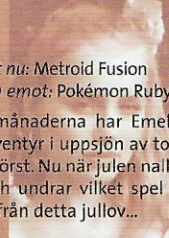
Emelie Lager

Ålder: 21

Favoritspel just nu: Metroid Fusion

Ser mest fram emot: Pokémon Ruby & Sapphire

De senaste månaderna har Emelie haft svårt att välja vilket äventyr i uppsjön av toptitlar hon skall kasta sig in i först. Nu när julen nalkas blir hon gärna nostalgisk och undrar vilket spel hon kommer att minnas bäst från detta jullov...



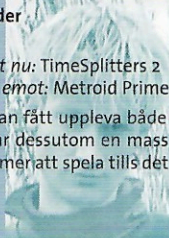
Mikael Nylander

Ålder: 23+0

Favoritspel just nu: TimeSplitters 2

Ser mest fram emot: Metroid Prime

Micke har redan fått uppleva både snö och Metroid Prime. Han har dessutom en massa nya coola spel, vilka han kommer att spela tills det är dags att gå ur vinterdvalan.



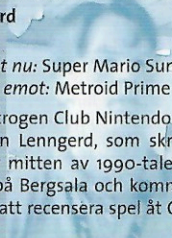
Johan Lenngerd

Ålder: 28

Favoritspel just nu: Super Mario Sunshine

Ser mest fram emot: Metroid Prime

Om du är en trogen Club Nintendo-medlem känner du igen Johan Lenngerd, som skrev för klubbtidningen under mitten av 1990-talet. Johan är idag produktchef på Bergsala och kommer utöver detta numera även att recensera spel åt Club Nintendo!



Kim Weinefelt

Ålder: 24

Favoritspel just nu: Star Fox Adventures

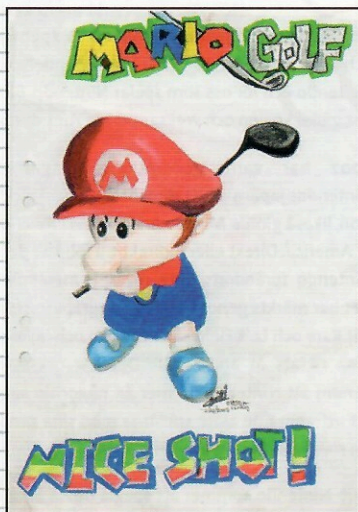
Ser mest fram emot: Metroid Prime

I det här numret recenserar Kim själv Metroid Fusion, eftersom ingen annan hann spela det innan tidningen gick till tryck (så var även fallet med Game & Watch Gallery Advance i förra numret).



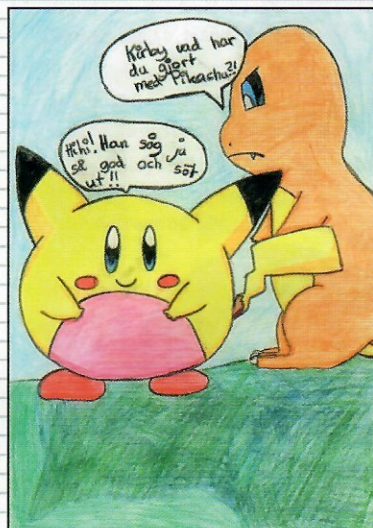


MARIOS GALLERI



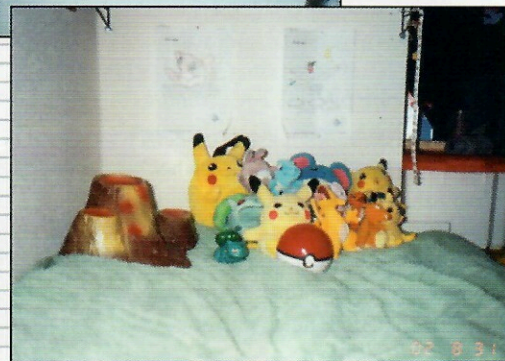
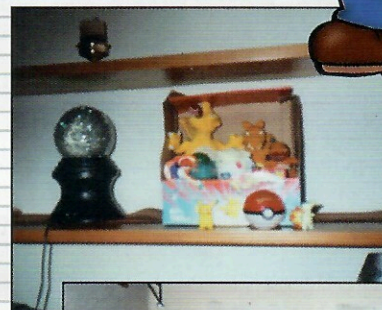
"Nice Shot!"

Diana Basulto från Åkers Styckebruk



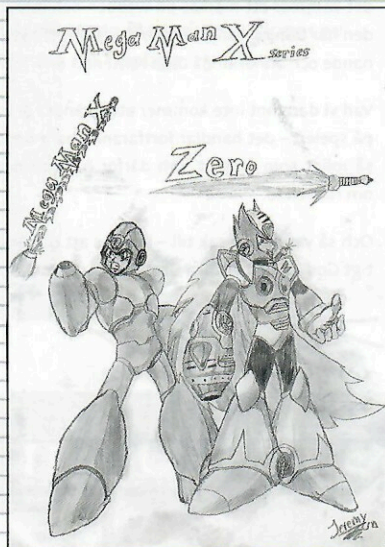
"Kirby Fallor För Frestelsen"

Ida Lindberg från Gävle

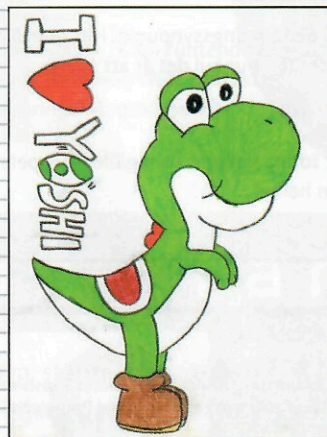


"Sovrummet i Johto Och Kanto"

Stefan Ljung och Elin Söderberg från Söderbärke



"Mega Man & Zero"
Jeremy Steinlechner från Kil



"Everyone Loves Yoshi"
Sanna Eriksson från Timrå

"Prime Time"

Henrik Fritjofsson från Gislaved



"Mario Sprider Solsken"
Anton Nilsson från Skepplanda



info

Marios Galleri är platsen för medlemmarnas teckningar och fotografier med Nintendo-motiv. Märk kuvertet eller e-brevet med Marios Galleri och glöm inte att skriva ditt medlemsnummer (adresser hittar du på sidan 4).

Tänk på att bara en liten del av alla bidrag vi får in kan publiceras och att du måste skicka med ett frankerat kuvert med din adress på om du vill ha tillbaka ditt bidrag.

forum

»Åsikter, tankar, funderingar samt en och annan fråga. Javisst – det handlar naturligtvis om en ny omgång av Club Nintendo Magazines forum!«

Hejsan Club Nintendo!

För det första vill jag tacka världens bästa spelklubb! Jag samlar (eller försöker samla) på TV-spel (helst Nintendo), men jag vet inte vilka spel man helst ska köpa. Vilken version av GoldenEye 007 är värdefullast – original eller "Players Choice" (även så kallad "Metallspel")? Jag skulle bli väldigt tacksam om ni kunde ha ett litet reportage om hur värdefulla Nintendo-spelen är. Till exempel: Skriv om de 10 värdefullaste NES-spelen, de 10 värdefullaste SNES-spelen och så vidare (det behöver inte vara PAL-version) och sen kan ni ge ett ungefärligt värde av spelen.

Och sen har jag en sak till – i nr 1 februari 99 hade ni en artikel om Game & Watch-nostalgi och jag skulle bli väldigt tacksam om ni kunde göra om det (men med en annan maskin förstås, till exempel NES). Jag har alltid varit förtjust i gamla Nintendo-spel som till exempel Solstice, Ice Climber, Mario Bros., Donkey Kong, Zelda, Metroid och så vidare. Så jag skulle bli jättetacksam om ni kunde göra något liknande (men helst värdereportaget). Tack på förhand!

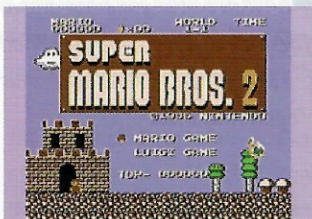
Alexander Heimonen

Nytt men gammalt

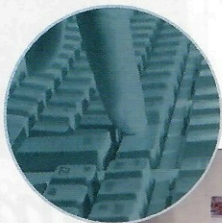
Har ni märkt att i vissa av Nintendos spel-serier så är spelet efter originalet lite mer annorlunda än vanligt. I Super Mario Bros. 2 är inte Bowser sista bossen, utan Wart; och man "lyfter" upp fienderna. I Metroid II: Return of Samus är Metroid-drottningen sista bossen i stället för Mother Brain. Och i Zelda II: The Adventure of Link är det Links egen skugga som är bossen, och spelet är lite mer RPG.

Har ni tänkt på det någon gång?

Felix Dernhagen



FELIX DERNHAGEN HAR UPPMÄRKSAMMAT ATT SPEL NUMMER TVÅ I NINTENDOS SPEL-SERIER SUPER MARIO BROS., METROID OCH THE LEGEND OF ZELDA SKILJER SIG FRÅN DE ÖVRIGA DELARNA I SERIEN. DEN JAPANSKA VERSIONEN AV SUPER MARIO BROS. 2 (BILDEN) ÄR EMELLERTID ETT UNDANTAG, DET SPELET ÄR VÄLDIGT LIKT SUPER MARIO BROS.



ATT RÄKNA UT VILKA SPEL SOM ÄR MEST VÄRDEFULLA ÄR NÄSTAN OMÖJLIGT. OM MAN JÄMFÖR ORIGINALUTGÅVORNA MED PLAYERS CHOICE SÅ TYCKER I ALLA FALL VI ATT ORIGINALUTGÅVORNA HAR MEST "STATUS". GENERELLT SETT SÅ ÄR SPELEN MER EXKLUSIVA JU ÄLDRE DE ÄR – DET FÖRSTA GAME & WATCH-SPELET BALL ÄR TILL EXEMPEL VÅRT EN DEL IDAG.

TACK FÖR BILDEN PÅ DIN SPELSAMLING, ALEXANDER – FLER RETROARTIKLAR KOMMER!

Livet i 8 Bitar

Såg filmerna idag, de var ganska bra faktiskt. Men det fanns ingen handling direkt – det fanns liksom inget att greppa om. Men den var väldigt rolig emellanåt! Tror inte att det var många som gillade den, men jag tyckte ändå att den var bra! Den får 3 av 5 möjliga.

Mikael Petersen

Hyllning till supporten

Jag tycker att vi ska hylla Club Nintendos telefonsupport för att de som arbetar där sköter sitt jobb utmärkt. De är trevliga, de respekterar att man inte riktigt förstår vad de menar och berättar igen på ett tydligare sätt utan att låta det minsta irriterade och de kan nästan ALLT om nästan ALLA spel! De är bara 20–25 år, men trots det är de så oerhört bra! Länge leve supporten!

Joakim Jacobsson



CLUB NINTENDOS SUPPORTGÄNG TACKAR OCH BOCKAR FÖR JOAKIM JACOBSSONS BERÖM.

IWATA om TV-spelens framtid

En fråga som alltid intresserar är hur TV-spelen kommer att se ut i framtiden. Nintendos högste boss Satoru Iwata höll för ett tag sedan ett tal där han förde fram sin syn på den allmänt sjunkande TV-spelsförsäljningen i Japan och vad som kommer att hända med branschen i framtiden.

Enligt Iwata är problemet att TV-spelen i många fall har nått en utvecklingsgräns och att det inte görs tillräckligt många spel som överraskar och innehåller nya idéer längre. På grund av utvecklingen görs dessutom många spel så komplicerade att det tar för mycket tid och kraft att sätta sig in i dem för den genomsnittlige spelaren.

Iwata tror inte att spelförsäljningen kommer att ta ny fart i och med online-spel, åtminstone inte så länge tillgången till snabb uppkoppling är så begränsad och dyr som den är idag (Sverige ligger långt fram inom det här området, jämfört med de flesta andra länder). Iwata tror inte heller att mer avancerad hårdvara som kan prestera bättre grafik skulle stoppa den vikande trenden, eftersom spelgrafiken har nått den punkt då ytterligare förbättringar inte syns på samma sätt som för några år sedan, även om spelutvecklarna lägger ned massor av tid och resurser på grafiken.

I stället påminde Iwata lyssnarna om "The Nintendo Difference" och pekade på hur viktigt det är att skapa något unikt, som Nintendo har gjort med bland annat Animal Crossing, Pikmin och e-Reader. Iwata sa också att Nintendo kommer att fokusera på att göra fler innovativa spel, och inte göra dem för komplicerade.

I slutet av talet påpekade Iwata: "Ingen kan garantera att TV-spelsunderhållning finns kvar om 20-30 år. Å andra sidan kommer människor alltid att vilja ha någon form av underhållning, och eftersom Nintendo har en bevisad förmåga att kombinera hårdvaruteknologi och mjukvara på unika sätt är vi fortfarande optimistiska inför framtiden." Iwata avslutade med att bland annat säga att Nintendo alltid kan spela en central roll i underhållningsbranschen, oavsett hur underhållning utvecklar sig under 2000-talet.



IWATA ÄR OROAD ÖVER TV-SPELENS FRAMTID, MEN SER POSITIVT PÅ NINTENDOS ROLL I UNDERHÅLLNINGSBRANSCHEN OM 20-30 ÅR OCH ÄNNU LÄNGRE FRAM I TIDEN.



Game Boy Advance spelar högst i Japan

Japanerna köper allt färre TV-spel, men för tillfället är Nintendo det företag som säljer flest sådana. Så här såg hårdvaruförsäljningen ut i Japan under årets vecka 41:

Enbart Nintendos spelmaskiner inräknade:

Nintendo GameCube:	(22,8 %)
Game Boy Advance:	(75,9 %)
Game Boy Color:	(1,3 %)

Även om Nintendo GameCube går bättre och bättre är Game Boy Advance just nu den klart mest populära spelmaskinen från Nintendo.

Samtliga spelmaskiner inräknade:

Nintendo GameCube:	(12,7 %)
Game Boy Advance:	(42,3 %)
Game Boy Color:	(0,7 %)
Övriga spelmaskiner:	(44,3 %)

Game Boy Advance står för nära halva hårdvaruförsäljningen i Japan. Med Nintendo GameCube inräknad har Nintendo "egen majoritet".

Siffrorna kommer från Famitsu.

Solskens försäljning

Även i Europa går det bra för Nintendo och Mario. Super Mario Sunshine sålde i 300 000 exemplar bara under de första nio dagarna här. Och ändå har jul-säsongen knappt startat...



NINTENDO CubeClub

Nintendo satsar på fler och fler spel för den vuxna publiken – Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Resident Evil och framförallt Metroid Prime är bara tre exempel på det. För att på ett så bra sätt som möjligt visa detta kör Nintendo of America en ny runda av förra årets succéturné Nintendo Cube Club. Från San Francisco i väst till New York i öst kan USA:s gamers spela

superheta Nintendo GameCube- och Game Boy Advance-spel i klubbmiljö med DJ:s och rockande musik.

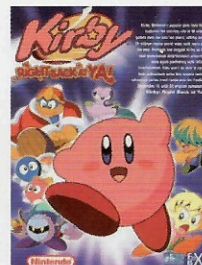
Nintendo Cube Club håller dörrarna öppna ända till mitten av december, så har du en USA-resa bokad ska du helt klart klicka in dig till adressen www.nintendocubeclub.com och ladda hem en gratis biljett. Glöm i så fall inte att observera åldersgränsen – vissa kvällar är det 21 år som gäller.

TV-stjärnan Kirby

Efter storsuccén med TV-serien Pokémon står Nintendos spelfigurer högt i kurs hos TV-bolagen. Nästa hjälte ut är Kirby, som just nu har sin egen TV-serie "Kirby: Right Back at Ya!" i Japan och USA.

I serien använder Kirby flitigt sin speciella dammsugarförmåga tillsammans med sina runda och gulliga vänner. Ingen TV-serie är komplett utan ett gäng onda filurer – King Dedede och Waddle Dee ställer allt som oftast till trubbel, tillsammans med en ny skojare från firman Night Mare Enterprises.

Du som bara älskar runda saker och tycker att allt i världen borde vara rosa bör peka din webbläsare mot www.kirbykirbykirby.com – räkna med en stor dos Kirby!



KIRBY HAR BLIVIT TV-KÄNDIS
TACK VARE SIN NYA SERIE
"KIRBY: RIGHT BACK AT YA!".

Exklusiva Final Fantasy-spel till Nintendo



TYPISKT "ARTWORK" FRÅN FINAL FANTASY, SKULLE VI VILJA PÅSTÅ.

Det har inte gjorts några Final Fantasy-spel till Nintendo sedan Super NES-tiden, men nu är nya sådana under utveckling till både Nintendo GameCube och Game Boy Advance.

Till Nintendo GameCube kommer det helt nya Final Fantasy: Crystal Chronicles, vilket Nintendo själva kommer att ge ut i Japan.

Det intressanta med Final Fantasy: Crystal Chronicles är att fyra personer kan spela det samtidigt, genom att koppla in fyra stycken Game Boy Advance till ett Nintendo GameCube. Varje deltagare ser bara sina egna statusnivåer på Game Boy Advance-skärmen, men kan ta emot föremål och magiska former från andra, eller ge till dem som behöver.

Som om inte det vore nog är Final Fantasy Tactics Advance under utveckling till Game Boy Advance. Final Fantasy Tactics Advance är även det ett helt nytt spel, där händelserna ses snett ovanifrån och där striderna är uppdelade i ruttmönster.

Final Fantasy: Crystal Chronicles och Final Fantasy Tactics Advance släpps under 2003 i Japan. Det är ännu inte bekräftat att de kommer att släppas utanför Japan, även om det är troligt.



EN AV DE FÖRSTA
BILDERNA UR DET
NYA FINAL FANTASY-
SPELET TILL NIN-
TENDO GAMECUBE.

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 9

Blev imponerad av Dinosaur Planet redan på ECTS för två år sedan, och ändå är det här många gånger bättre än det numera nedlagda Nintendo 64-spelet. Star Fox Adventures har allt – här finns otrolig grafik och musik som skapar stämning, bra huvudrollsinnehavare, humor, perfekt spelkontroll och stor variation.

MATHIAS HJALMARSSON: 9

Jag saknar lite fler rymdflygaruppdrag, helt utan dem skulle spelet bara bli ännu ett äventyrsspel. Fast lite kliven i denna fråga är jag – jag skulle vilja se ett klassiskt Star Fox-spel igen men ändå tycker jag att det är kul att se välkända karaktärer i nya roller. Hur som helst – spelet är bra och det är ett måste för alla TV-spelare.



Den stora gröna warptonen har en mycket underhållande dialekt. Härifrån kan Fox snabbt och lätt förflytta sig till andra platser på planeten, men först måste han ge warptonen en present.

internet-tips

STAR FOX ADVENTURES

Din guide till Dinosaur Planet. Här finns tips inför flyg- och markuppdragen, en överskådlig karta över planeten och en avdelning där Fox kommenterar sina medhjälpare. Härifrån kan du också skicka meddelanden på Dinospråket till dina vänner.

WWW.STARFOX.COM

Så var då Rares första och sista Nintendo GameCube-spel (Game Boy Advance utvecklar de fortfarande spel till) här. Rare har lärt sig mycket av Nintendo genom åren och sneplat på nästan alla deras spelkoncept. Gissa vilket spel som har stått förebild för Star Fox Adventures?



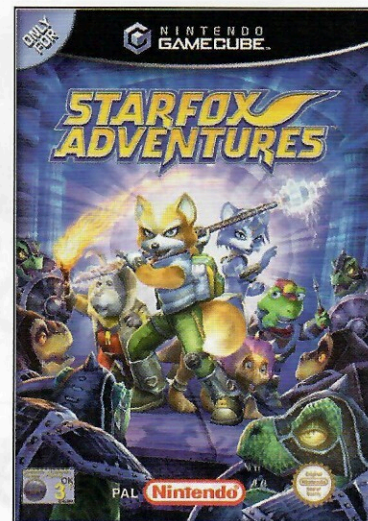
När du spelar skiftar dag till natt och natt till dag. Detta måste du ta hänsyn till, eftersom många invånare sover på natten och då kan Fox inte prata med dem.

När Fox har lämnat rymden och gett sig ned till området ThornTail Hollow på planeten Dinosaur Planet börjar The Legend of Zelda dyka upp i tankarna. Mr. Miyamoto står tillsammans med Chis Stamper som producent för Star Fox Adventures och det märks. Här finns plattor på golvet som aktiverar dörrar, explosiva blommor, en valuta som kan bytas mot föremål och kartor samt mycket annat som verkar vara hämtat direkt från Hyrule.

Men Rare har som vanligt inte bara kopierat andras alster, utan även lagt till egna idéer och naturligtvis ramat in det hela med suverän grafik och mäktigt musik. Något som skiljer Star Fox Adventures från andra spel är att det blandar två olika genrer – det är ett kombinerat äventyrs- och actionspel. Dessutom är det inte bara Fox du styr i spelet, du kan och måste även ta kontroll över den blå räven Krystal och dinosaurier av olika slag. Den kanske allra roligaste nyheten är Foxs kompis Prince Tricky, som hjälper till på sätt som åtminstone inte jag har sett i ett spel tidigare.

Stava rätt

I ThornTail Hollow hittar Fox sitt primära vapen – en stav som har magiska egenskaper. Staven använder Fox främst till att slåss med, men den är också ett redskap som kan aktivera omkopplare och lyfta stora stenar. Staven kan uppgraderas många gånger, den första uppgraderingen gör till exempel att Fox kan skjuta eld med den. Ungefär som Links magimätare minskar när han använder magi, minskar energin i Foxs stav varje gång han använder dess magiska krafter. För att få tillbaka kraft åt staven samlar Fox in färgade



SPELINFO

Titel: Star Fox Adventures

Plattform: Nintendo GameCube

Kategori: Äventyr

Utvecklare: Rare

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1

Tillbehör: Memory Card (3 block)

Releasedatum: Ute nu

Text: Kim Weinefelt

På Arwing-banorna är Fox tvungen att flyga igenom ett visst antal guldringar för att komma vidare till nästa område. I de flesta fall är detta inga som helst problem.



stenar, som växer på en viss typ av plantor.

Foxs rörelseschema påminner även det mycket om Links – Fox kan låsa siktet på fienderna (detta sker automatiskt i Star Fox Adventures) och flytta kameran bakom sig för att få en bra vinkel. Föremålens menysystem sköts på ett smart och enkelt sätt med C-spaken.

En Raretet

Trots att det ibland är lätt att tro att Fox har hamnat i Hyrule i stället för på Dinosaur Planet och att likheterna med The Legend of Zelda på vissa ställen är väl uppenbara ska inte det hindra dig från att spela det här rakt igenom underbara spelet.

Star Fox Adventures är värd all väntan och lever upp till titeln som det hittills bästa äventyrsspelet till Nintendo GameCube.



Vädret och klimatet på Dinosaur Planet är varierat. Ibland kan det börja regna och vissa platser är konstant kalla och snöiga.



Fox har hittat något! Kanske några Scarabs (valutan på Dinosaur Planet) som han kan köpa föremål och kartor för?



De röda sköldarna i övre vänstra hörnet representerar Foxs livsenergi. Mätaren under dessa visar hur mycket kraft han har kvar i staven.



Bossarna är hemska och stora. Hemska stora, faktiskt.

Prince Tricky

Efter ett tag träffar Fox på den unge dinosaurien Prince Tricky. Den här kaxige storprataren hjälper Fox att utföra vissa saker, men bara om han blir matad med en speciell svamp!

STANNA! – Beordra Prince Tricky att sitta still på marken eller någon annan lämplig plats (till exempel på en omkopplare).

LETA! – Säg till Prince Tricky att börja leta så gräver han upp föremål ur marken, eller letar upp en väg som Fox kan krypa igenom.

LEK! – Med det här kommandot leker Fox "apport" med Prince Tricky. Om du låter prinsen roa sig kungligt kanske han gör något för dig...

KOM HIT! – Kalla tillbaka Prince Tricky till Foxs sida.

Ju längre du kommer i spelet desto fler uppgifter lär sig Prince Tricky. Glöm bara inte att en hungrig prins vägrar att arbeta!



Star Fox Adventures är ett mycket mångsidigt och variationsrikt spel. Det handlar långt ifrån bara om att gå runt och leta efter saker.

Rare har med hjälp av Shigeru Miyamoto och inspiration från The Legend of Zelda skapat det hittills bästa äventyrsspelet till Nintendo GameCube.



BETYG

GRAFIK: 10

Rare kan grafik, det vet du. Dinosaur Planets miljöer skapar en stämning som bara ett fåtal spel och filmer kommer i närheten av. Allting – från utseendet på figurerna till special-effekterna – är makalöst vackert. Snyggaste spelet hittills till Nintendo GameCube?

LJUD: 9

Klassiska låtar från Star Foxs tidigare spel, men också många nya, riktigt bra, stycken. Här finns massor av samplat tal – både riktig engelska (ofta med underhållande brittisk accent) och Rares eget Dinospråk, vilket låter förvånansvärt trovärdigt.

SPELKONTROLL: 9

Fox rör sig, slåss och blockerar som Link, och kameran (som för övrigt alltid gör ett bra jobb) kan alltid centreras bakom honom. Alla knapparna på Nintendo GameCube-handkontrollen används på ett smart och naturligt sätt.

UTMANING: 8

Star Fox Adventures är inte så stort som Rares spel brukar vara, och när du har klarat sista bossen har du sett det mesta. Men tack vare variationen finns det aldrig en låg stund under hela äventyret.

SPELDESIGN: 9

Mycket The Legend of Zelda men också mycket varierat. För det mesta handlar det om att leta efter det där föremålet eller lösa den där uppgiften för att komma vidare, men här finns också Arwing-flygning, käll-äkning, bossfigther och mycket mer.

TOTALT: 9

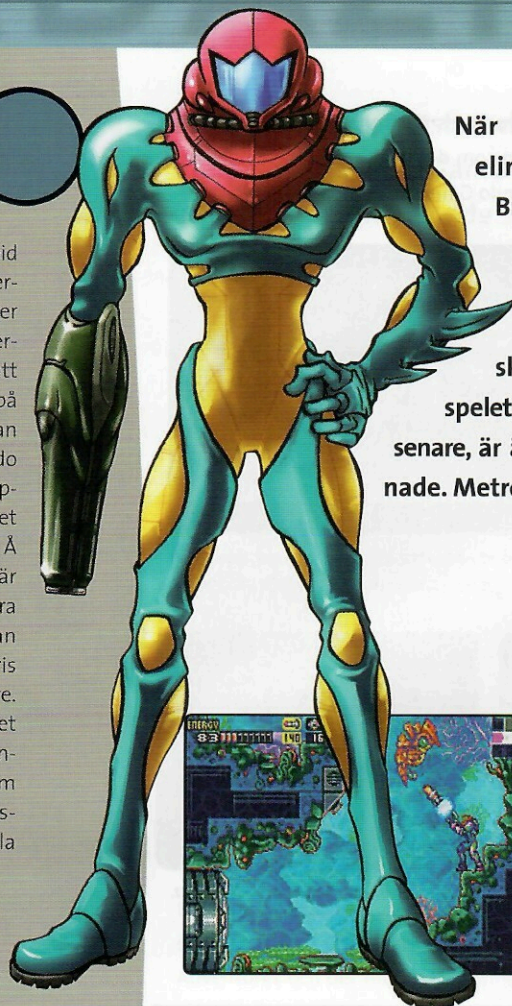
All Rares tidigare kunskap och erfarenhet är samlad i det här spelet, tillsammans med Nintendos karaktäristiska spelfigurer. Star Foxs äventyr på Dinosaur Planet kommer aldrig att glömmas bort.



RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 9

Det jag gillar mest med Metroid Fusion är idén med X-parasiterna, som kopierar andra varelser men som samtidigt blir en energikälla för Samus. Det gör att man måste tänka och spela på ett annorlunda sätt än vad man är van vid. Annars har Nintendo bevarat det mesta av spelupplägget från Super Metroid, vilket både är positivt och negativt. Å ena sidan vet jag att det här spelupplägget inte går att göra mycket bättre, å andra sidan känns vissa delar som en repris som spelas upp åtta år senare. Men sammanfattningsvis är det här ett mycket kul och spännande Game Boy Advance-spel, som bryter mot konverteringstrenden och som bör stå på alla önskelistor i jul.



När Samus Aran 1994 eliminerade Mother Brain och utplånade planeten Zebes gick ryktena om att Super Metroid skulle bli det sista spelet i serien. Nu, åtta år senare, är även ryktena utplånade. Metroid är tillbaka.

Under vattnet blir Samus klumpig och svår att styra, om hon inte har en speciell dräktuppträdning.



SPELINFO

Titel: Metroid Fusion
 Plattform: Game Boy Advance
 Kategori: Äventyr
 Utvecklare: Nintendo
 Utgivare: Nintendo
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable
 Releasedatum: Ute nu

Text: Kim Weinefelt



Det här rummet känns väl igen? Här kan Samus på ett lugnt och smärtfritt sätt ladda upp missilförrådet. Missiler är ett starkare alternativ till den vanliga armkanonen.



Dessa filmsekvenser är ett nyttillskott för Metroid-serien. De dyker upp under väl valda tillfällen och hjälper dig att förstå mer av handlingen.

Jag har ännu inte klarat Metroid till NES (skäms över det), trots att det inte är speciellt stort. Metroid II: Return of Samus har jag kört igenom en gång, men det är också det enda. Super Metroid, däremot, har jag spenderat många timmar med och jag är säker på att det är fler än jag som håller det spelet som det absolut bästa i Metroid-serien.

Metroid Fusion till Game Boy Advance påminner mest om Super Metroid och det är med andra ord jag och förmodligen många andra glada över. Metroid Fusion är visserligen ett helt nytt äventyr med ny handling, nya fiender och nya svårigheter att övervinna, men mycket av källkoden från Super Metroid har återanvänts i det här spelet. Samus börjar till exempel tomhänt, men hittar efter hand missiler, bomber, nya dräktuppträdningar och annat som gör henne starkare och mer kapabel att ta hand om allt svårare hinder. Klassiska tillbehör som Morph Ball (där Samus rullar ihop sig till en boll för att spränga småhinder och nå trånga utrymmen), Space Jump (ett eller flera extra

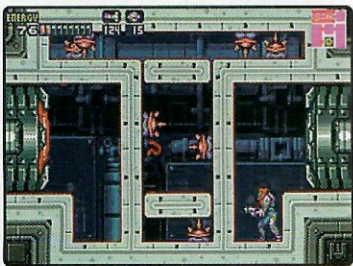
hopp genom luften) och Screw Attack (ett hopp som eliminerar fiender och i vissa fall hinder) finns också kvar sedan tidigare.

Klonad Samus!

Men det finns också en stor samling nyheter i Metroid Fusion. Handlingen kretsar visserligen återigen kring planeten SR388, men i stället för Metroid-rasen är det så kallade X-parasiter som måste tas hand om. X-parasiter är en mycket speciell och otrevlig ras som kan kopiera andra varelsers DNA och förvandla sig till kopior av sina offer. Samus blir olyckligt nog attackerad av X-parasiter, men får vaccin mot dem så att hon kan leta efter kopian – kallad SA-X – som har skapats efter henne.

Det är just dessa X-parasiter som gör Metroid Fusion speciellt, både sett till handling och speldesign. X-parasiterna kopierar andra varelser på planeten och när Samus attackerar dem kan snyltgästerna anta sin ursprungliga form, vilket Samus kan utnyttja som bland

annat energiförråd. Det kanske är svårt att hänga med i den här klonhistorien, men du kommer att förstå handlingen bättre ju längre in i äventyret du kommer. Apropå handlingen så framförs den, för första gången i ett Metroid-spel, ofta med hjälp av bild/filmsekvenser. Dessa har en tecknad stil och är mycket läckra att titta på.



Räkna med att du kommer att köra fast under många perioder i Metroid Fusion. Ofta ska du då använda det föremål eller den uppgradering du senast hittade för att lösa problemet och komma vidare.



De farliga X-parasiterna har förmågan att kopiera sina offers DNA och göra sig till exakta kopior av dem. Ditto är dock inte inblandad.

Suger fast

I övrigt är Metroid Fusion precis lika bra som du kan förvänta dig att ett Metroid-spel ska vara. Grafiken är av bästa Super NES-kvalitet och musiken är så där dov och avvaktande som den brukar vara i Metroid. Spelkontrollen är lätt den bästa hittills i serien – Samus har fler rörelser och trick än någonsin, och du kommer att få lära dig att använda alla actionknappar på Game Boy Advance-enheten med precision för att hoppa, sikta och byta vapen på rätt sätt.

Det här är ett spel som kommer att suga fast dig runt Game Boy Advance-skärmen, och inte släppa taget förrän varenda vrå är utforskad och Samus kan lägga sitt fjärde lyckade uppdrag bakom sig.



BETYG

GRAFIK: 9

Grafiken i Metroid Fusion påminner om Super Metroid och är minst lika snygg. Tuffa explosioner, ljuvliga vatteneffekter samt smidiga och snygga animationer gör det här till en fest för ögonen. Pluspoäng ges till de tecknade filmsekvenserna.

LJUD: 8

Musiken håller sig mest i bakgrunden och skapar omedvetet en ruggig känsla av att du befinner dig på en plats du inte vet så mycket om. Använd hörlurar när du spelar för att få ut det mesta av alla detaljer och ljudeffekter.

SPELKONTROLL: 10

Samus är den mest akrobatiska kvinnan i spelvärlden – när du har lärt dig att få kontroll över alla hennes rörelser kan du skjuta på fiender från alla möjliga vinklar och på alla möjliga sätt. Så här bra kontroll har du sällan i andra spel.

UTMANING: 9

Metroid Fusion har en nästan perfekt balanserad svårighetsgrad. Du kommer att köra fast på många ställen, men du lär hitta lösningen innan du har gett upp hoppet om att fortsätta söka efter den.

SPELDESIGN: 9

Leta efter föremål, hitta föremål, nå nya områden, slåss mot en boss, uppgradera dina förmågor och gör dig starkare. Upprepa detta ett antal gånger och du vet hur ett bra action-äventyr och Metroid Fusion fungerar.

TOTALT: 9

Rymdäventyrens förebild är tillbaka och Samus comeback är värd all väntan. Metroid Fusion är enkelt ett av de bästa Game Boy Advance-spielen hittills – det här är en perfekt uppladdning inför Metroid Prime men också ett på egen hand storslaget äventyr.

En Fusion med Prime

Om du gillar Samus och Metroid hoppas vi att du har en Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable redo. Metroid Fusion går nämligen att koppla ihop med det kommande Nintendo GameCube-spelet Metroid Prime. När det sker öppnas två riktiga godbitar upp:

1. Efter att du har klarat Metroid Fusion kommer du att kunna spela NES-originalet Metroid i Metroid Prime! Du kan till och med spara spelframgångarna på ett Memory Card.
2. När du har klarat Metroid Prime kommer du att kunna spela det spelet med Samus Fusion Suit från Metroid Fusion!

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 8

Det är sådana här spel som gör att man tackar nej till att gå utanför huset och i stället sitter hemma och spelar hela kvällen. Mario Party 4 är lika roligt som de tre tidigare delarna, men nu känns det inte som om den här serien kan utvecklas speciellt mycket mer.

EMELIE LAGER: 7

Alla som har upplevt någon del i Mario Party-serien vet vilken sann partystämning dessa virtuella brädspel väcker hos deltagarna! Med Nintendo GameCube som plattform möjliggörs nu ännu fler humoristiska inslag, livliga minispel i massor samt en ordentlig grafisk uppgradering. Nu är många lyckade helkvällar framöver fixade!



internet-tips

MARIO PARTY 4

Vi har bara beskrivit en bråkdel av de 50 minispele.

På www.marioparty4.com kan du se många fler bilder – både hämtade från de vanliga minispele och minispele hos Whomp och Thwomp.

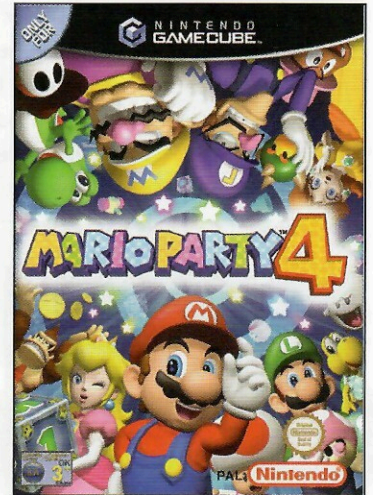
→ WWW.MARIOPARTY4.COM



Välkommen till
Nintendos Party Cube!

Alla som inte har spelat ett
Mario Party-spel tidigare räcker
upp en hand...

Ok, eftersom de flesta av er redan
verkar veta hur Mario Party
spelas går vi direkt
över till nyheterna i
Mario Party 4!



SPELSÄTTEN:

PARTY MODE – Time to Party! Ring kompisarna, välj ett bräde och sätt igång att festa! Nytt är att du nu även kan spela två mot två i Party Mode.

STORY MODE – Ensamspelet där ditt mål är att vinna över spelplanens ägare för att få presenter.

MINI-GAME MODE – Här kan du spela alla minispel som du har låst upp i Party Mode. Det finns flera olika spelsätt att välja mellan.

OPTION ROOM – Ändra spelinställningarna och övervaka dina rekord här.

PRESENT ROOM – Titta på presenterna som du har fått i Story Mode.

EXTRA ROOM – Fråga Whomp och Thwomp om unika spelbräden och minispel som du inte hittar någon annanstans.

NYTT:

MINI-MEGA SYSTEM – När du hamnar på en svamp-ruta får du antingen en Mini Mushroom eller en Mega Mushroom. Lär dig att utnyttja dem på rätt sätt och dra fördel av det nya Mini-Mega System!

MINI – När din spelfigur tar en Mini Mushroom krymper denne för en omgång, vilket ger möjligheten att ta genvägar och spela Mini-Mini-Games. Nackdelen är att tärningen begränsas till 5 i stället för 10.

SPELINFO

Titel: Mario Party 4

Plattform: Nintendo GameCube

Kategori: Action

Utvecklare: Nintendo och Hudson

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1–4 samtidigt

Tillbehör: Memory Card (2 block)

Releasedatum: 29 nov 2002

Text: Kim Weinefelt

MEGA – Använd en Mega Mushroom så växer din spelfigur och får dessutom slå med två tärningar. Han eller hon kan också stampa på andra spelare och stjäla deras mynt. Nackdelen med Mega? Spelfiguren kan inte dra nytta av alla rutor han/hon hamnar på.

SPELPLANERNA:

Det finns fem spelplaner att välja mellan från början.

TOAD'S MIDWAY MADNESS

Svårighetsgrad: ★

Toad har byggt en nöjespark, där huvudattraktionen är en hissande bergochdalbana.



GOOMBA'S GREEDY GALA

Svårighetsgrad: ★★

Om du vill vinna i Goombas casino måste du ha turen på din sida, eftersom roulettetulan bestämmer vart du får gå.



SHY GUY'S JUNGLE JAM

Svårighetsgrad: ★

En djup djungelbana där du bara kan hoppas på att Shy Guy-statyn låter dina önskingar gå i uppfyllelse.



BOO HAUNTED BASH

Svårighetsgrad: ★★

Ett skrämmande kulbräde med fyrkantigt utseende. Åk det mystiska tåget när de röda Boos har försvunnit.



KOOPA'S SEASIDE SOIREE

Svårighetsgrad: ★★

Koopa har tagit över en hel semesterort och nu vill han att du ska hjälpa till att bygga upp hotellet Koopa Kabana!



50 NYA MINISPEL:

De 50 minispelen delas upp i 4P, 1 VS 3, 2 VS 2, Battle, Bowser, Story och etc. Här har du de flesta av dem (de understrukna visas i bild):

4P

• Manta Rings • Slime Time • Booksquirm • Mario Medley • Avalanche! • Domination • Paratrooper Plunge • Toad's Quick Draw – Skjut sönder ballongen som har samma färg som Toads flagga. Först till tre vinner.



• Mr. Blizzard's Brigade – Håll dig undan snögubbarnas snöbollar (håll ett extra öga på den stora snögubben).

Bob-omb Breakers • Long Claw of the Law • Stamp Out! • Mario Speedwagons • Take a Breather • Three Throw • Photo Finish

1 VS 3

• Candlelight Flight • Makin' Waves • Hide and Go BOOM! • Tree Stomp • Fish n' Drips • Hop or Pop • Money Belts – Plocka på dig så mycket mynt du bara kan och se till att du inte ramlar utanför rullbandet!
• GOOOOOOOAL!!
– Målvakten i det här minispelet har ett tufft jobb – tre



straffsparksläggare samtidigt!

• Blame it on the Crane

2 VS 2

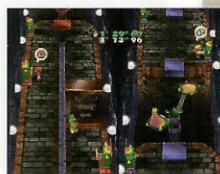
• The Great Deflate • Revers-a-Bomb – Hjälp varandra att trycka på knapparna för att skicka iväg Bob-ombs mot era två motståndare.
• Right Oar Left?
• Cliffhangers • Team



Treasure Trek • Pair-a-sailing

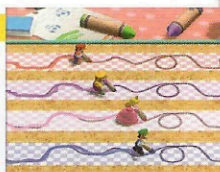
• Order Up • Dungeon Duos – På den här hinderbanan måste ni hjälpa varandra att komma vidare och före konkurrenterna.

• Cheep Cheep Sweep



BATTLE MINI-GAMES

• Trace Race – Håll kritan stadigt på linjen ända fram till mållinjen. Att rita en cirkel är inte lätt!



• Chain Chomp Fever • Paths

of Peril • Bowser's Bigger Blast • Butterfly Blitz – Använd häven och fånga så många fjärilar du bara kan. De sällsynta fjärilarna är värda extra poäng.



• Rumble Fishing

BETYG

GRAFIK: 7

Mycket snyggare än de tidigare Mario Party-spelen, men ändå inget som höjer ögonbrynen speciellt ofta. Spelbräderna är nu i 3D, och det händer saker i bakgrunden hela tiden. Figurerna är välslipade, men animationerna är fortfarande enkla.

LJUD: 7

På varje spelbräde väntar en glad festlåt, som tyvärr glöms bort när festen har tagit slut. Om du har spelat de tre tidigare Mario Party-spelen vet du exakt hur ljudeffekterna och figurernas röster låter.

SPELKONTROLL: 7

Du får alltid en förklaring över vilka knappar som gör vad innan varje minispel, och när du väl sätter igång är det inga problem att styra spelfiguren. Vissa minispel använder bara en knapp, medan andra kräver mer fingerfärdighet att kontrollera.

UTMANING: 8

Du kommer att hålla på långt in på småtimmarna innan du har sett de 5 spelbräderna och de 50 minispelen. Om du inte har några vänner eller extra handkontroller i närheten finns det alltid ett långlivat spelsätt för en ensam spelare.

SPELDESIGN: 7

Mario Party 4 är fortfarande det ultimata partyspelet att spela tillsammans med kompisarna eller familjen. De 50 nya minispelen blandar nästan alla genrer och speltyper. Originaliteten börjar dock inte bli den här seriens främsta sida.

TOTALT: 8

Det här är en alldeles lysande garderung mot långdragna släktmiddagar under jullovet. Inte ens farmor kan skylla på att det här är för avancerat, och samtidigt kanske Mario Party 4 kan få hela familjen att inse hur kul det är med TV-spel.

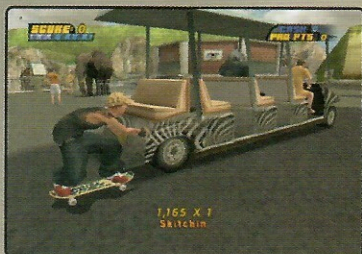
RECENSIONER

MATHIAS HJALMARSSON: 9

Att vara kung på skateboard samtidigt som man lyssnar på tunga rocklåtar från Iron Maiden och AC/DC kan inte utföras på ett bättre sätt i dessa dagar.

KIM WEINEFELT: 7

Det friare spelupplägget är precis vad Tony Hawk's Pro Skater-serien behöver. Varför gjorde inte Neversoft och Activision så här från början?



Det här tricket kallas "Skitchin". Det går att utföra på både bilar och sightseeingvagnar.



Banorna är MYCKET större än i trean och ger utrymme för friare skateboardåkning och fler typer av uppdrag.



Neversoft har i många år lyckats med sina skateboardspel och med detta visar de att de inte har tappat stinget. Fler åkare, nya banor, fler trick samt möjligheten att prata med figurerna i spelet och använda dina skateboardförmågor för att hjälpa andra ger ett spel som helt enkelt är bättre än föregångarna.

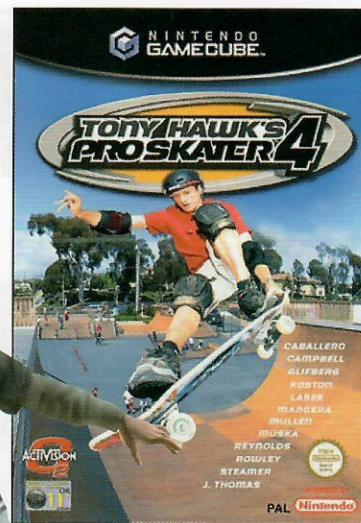


Det dåliga med alla THPS-spelen är att de är för lätta – när man spelat ett tag och lärt sig att bemästra kontrollen så gick det, som i mitt fall, att spela igenom THPS 2 på under 30 minuter. Fast detta gäller då man inte samlar alla pengar på alla banor utan bara klarar alla mål och tre guldmedaljer. En annan mindre bra sak är att banorna har varit små – man har utan problem lyckats göra en nosemanual från en sida till den andra på vissa banor. Men med den fjärde utgåvan ändras allt detta. Neversoft har gjort banorna mycket större, målen svårare, galnare och mer varierande samt sett till att kontrollen inte är lika lätt att dominera.

Det första som syns är att grafiken inte är lika skarp, den är mjukare och lite fulare. Men detta är ett välkommet byte mot större banor. Det andra som skiljer sig är att du inte har 2 minuter på varje bana utan här kan du lugnt åka runt och utforska stället. Om du vill komma vidare till andra banor så får du prata med andra skateboardåkare eller invånare och klara av uppgiften de ger dig (det finns totalt 21 uppgifter per bana). Det känns lite som att vara ute med polarna och åka, om nu Tony Hawk och Rodney Mullen skulle vara dina polare. Antagligen är dina kompisar inte lika bra på skateboard, mina är definitivt inte det.

Landtricks från 80-talet

Kontrollen är, som jag skrev tidigare, svårare att bemästra. Detta märks tydligt när det ska göras långa kombinationer och att hålla balansen är inte alls lika lätt nu för tiden, men det kanske är en vanesak. Vissa av tricken utförs på ett lite

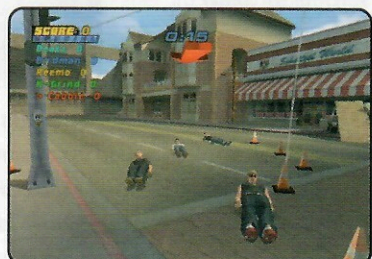


SPELINFO

Titel: Tony Hawk's Pro Skater 4
Plattform: Nintendo GameCube
Kategori: Sport
Utvecklare: Neversoft
Utgivare: Activision
Antal spelare: 1–2 samtidigt
Tillbehör: Memory Card (7 block)
Releasedatum: Ute nu

Text: Mathias Hjalmarsson

Det finns många utmaningar att klara och bemästra i det här spelet. På den första banan får du till exempel chansen att åka skateboard liggandes på ryggen.





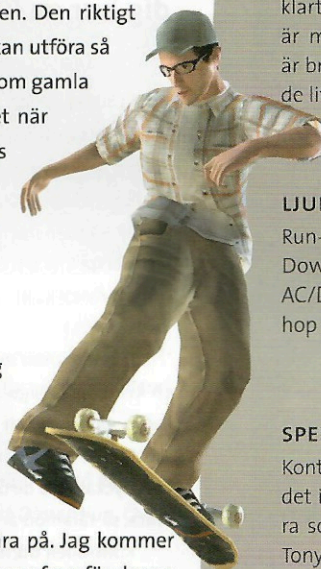
Om du inte vill spela med Tony Hawk eller någon av de andra "riktiga" skateboardåkarna kan du i vanlig ordning välja att skapa en egen i Create-A-Skater.

annorlunda sätt än tidigare, men det tar inte lång tid att vänja sig.

I alla Tony Hawk's Pro Skater-spel införs det alltid nya trick och konstser, samma sak gäller i denna utgåva. Det som är nytt är att du kan åka snålskjuts bakom bilar, vilket kanske inte är så himla kul egentligen, med det tjänar sitt syfte i vissa av målen. Den riktigt stora, och roliga, nyheten är att du kan utföra så kallade "landtricks", som påminner om gamla skateboardfilmer från sena 80-talet när brädorna var helt platta. Landtricks betyder att man står stilla och utför en massa trick utan att tappa balansen.

En fräsch fyra

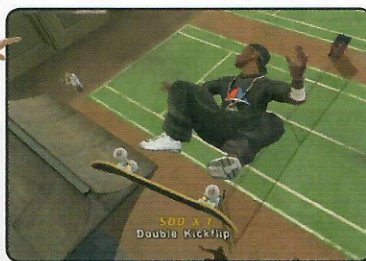
Tony Hawk's Pro Skater 4 skiljer sig mer från trean än vad trean gjorde från tvåan och tvåan gjorde från ettan. Sanningen för mig är att detta spel är det bästa i serien, det är inte helt perfekt men nära på. Jag kommer att spendera minst lika många timmar framför denna utgåva som de tidigare.



Sådana här trick kan recensent Hjalmarsson bara drömma om att göra!



Koppla in en extra handkontroll, för Tony Hawk's Pro Skater 4 har ett utökat tvåspelaralternativ. Testa nya Score Challenge och Combo Mambo!



Någon har placerat ut ramper bredvid tennisplanen. Otur för tennis-spelarna, tur för dig.

BETYG

GRAFIK: 7

Inte lika skarp grafik som i förra spelet, men å andra sidan är banorna klart mer imponerande eftersom de är mycket större. Bilduppdateringen är bra, men animationerna fortfarande lite stela.

LJUD: 9

Run-DMC, Public Enemy, System of a Down, Sex Pistols, Iron Maiden, AC/DC... För dig som gillar punk, hip hop och hård rock blir det inte bättre.

SPELKONTROLL: 8

Kontrollen har gjorts svårare, så att det inte ska vara lika lätt att dominera som tidigare. Kan du grunderna i Tony Hawk's Pro Skater så lär du dig dock snabbt även det här spelet.

UTMANING: 7

Som vanligt finns det inte speciellt många banor, men för att klara alla uppdrag (det finns totalt närmare 200) har du att göra ett bra tag. De nya tvåspelaralternativen hjälper till att öka livslängden.

SPELDESIGN: 8

Det var på tiden att det skedde lite förändringar i Tony Hawk's Pro Skater-serien... Fyran är inte revolutionerande olik de tidigare delarna, men tillräckligt annorlunda för att den inte ska kännas som en upprepning.

TOTALT: 8

Tony Hawk's Pro Skater är fortfarande den ohotade bästa skateboardspelserien. Fyran är bäst hittills och ett nödvändigt köp för dig som gillade de tidigare delarna.



Multiplayeralternativet Jedi Arena är mycket stort och variationsrikt – synd bara att det inte kan spelas av fler än två mänskliga deltagare samtidigt. En tröst är att upp till 10 bots kan vara med och slåss.

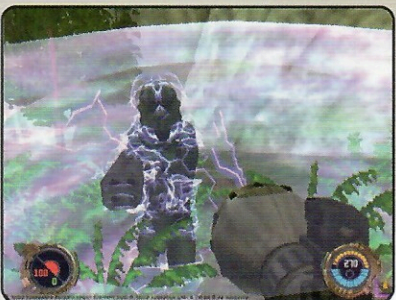


"Ursäkta, men skulle du kunna peka den där åt ett annat håll?"



Ljussabelduellerna kan se ut precis som i filmerna. Det häftiga är att du precis som en riktig Jedi Knight kan blockera skott med ljussabeln, eller låsa motståndarens position med den.

Många vapen används på två olika sätt, å la Perfect Dark. Du kan ställa in kontrollerna så att du till exempel skjuter primära skott med R-knappen och sekundära skott med Z-knappen.



Star Wars-spelen svärmar som TIE Fighters runt Nintendo GameCube. I den senaste berättelsen från galaxen långt, långt borta får du äntligen lära dig hur en ljussabel ska hanteras.

Tänk GoldenEye 007 med Star Wars-tema så har du snabbt fått en uppfattning om vad Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast är för typ av spel. Här finns både ett uppdragsbaserat äventyr och ett hektiskt multiplayeralternativ. Om vi börjar med själva uppdraget så utspelar sig det i förstapersonsperspektiv (tredjepersonsperspektiv om du plockar fram ljussabeln), där du som Lukes kompis Kyle Katarn skjuter och letar dig fram genom typiska Star Wars-miljöer.

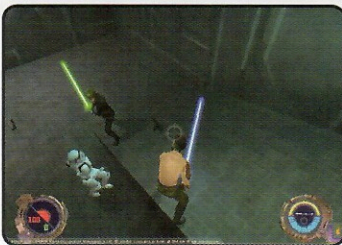
Första banan är Kejim Outpost och här samarbetar du med en kvinnlig kollega som, hör och häpna, heter Jan. För att klara Kejim Outpost och andra banor måste du inte bara överleva skottelden från Storm Troopers och andra imperiestyrkor, utan även lyckas lösa de uppdrag du blir tilldelad. Banorna är stora och svåra, så tålmod är minst lika viktigt som ljussabeln här.

Kontrollen du har över Kyle är av Jedi-klass. Du rör dig med en av handkontrollens styrspakar och tittar/siktar med den andra. Du får själv ställa in knappfunktionerna så att du reflexmässigt kan ducka, hoppa och använda dina vapen på rätt sätt. Det sistnämnda är speciellt viktigt, eftersom många vapen har två olika funktioner.

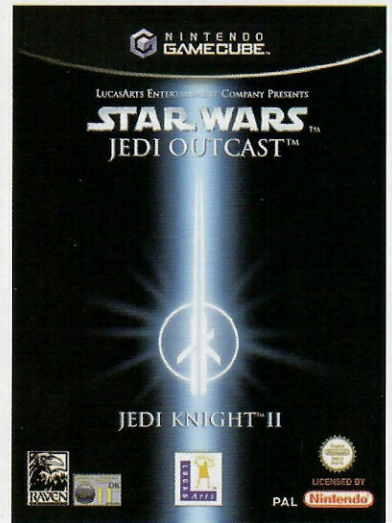
DEN BÄSTA HALVAN av Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast är ändå multiplayeralternativet Jedi Arena, för här går det hett till. Redan innan själva matcherna drar igång börjar det roliga, då du väljer karaktär och finjusterar förmågorna för denne. Du har ett antal poäng som du kan lägga på bättre hoppförmåga, snabbhet, med mera.

Spelsätten är inte dumma de heller – här finns alla mot alla, dueller, flaggfångning och mer, mer, mer. Kraften i Jedi Arena har dock en uppenbar svaghet och det är att det bara kan spelas av två, och inte fyra, personer samtidigt. Å andra sidan kan du placera in hela tio stycken automatstyrda motståndare och bestämma hur smarta de ska vara.

Om du nu är osäker på om du ska köpa spelet eller inte så fundera först om det är ensamspelet eller "multiplayer" som intresserar dig. Ensamspelet håller inte länge, men Jedi Arena är nästan lika långlivad som Yoda.



Om du väljer spelsättet Duel kan du styra kameran fritt runt arenan medan du väntar på din tur att spela.



SPELINFO

Titel: Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast

Plattform: Nintendo GameCube

Kategori: Action

Utvecklare: Vicarious Visions

Utgivare: Activision

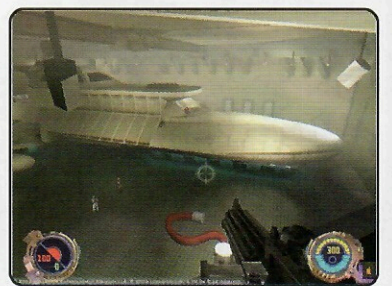
Antal spelare: 1-2 samtidigt

Tillbehör: Memory Card (3 block)

Releasedatum: Ute nu

Text: Kim Weinefelt

Det handlar mycket om att vara en tyst Jedi-riddare, och smyga sig på fienderna eller attackera dem från säkra avstånd. Då lyckas du bäst.

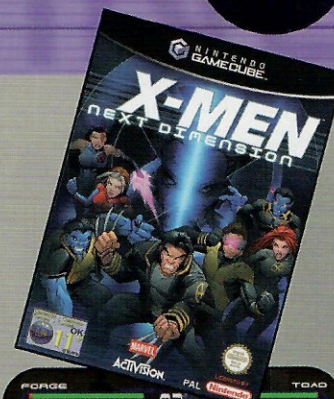


SPELINFO



Titel: X-Men: Next Dimension
 Plattform: Nintendo GameCube
 Kategori: Fighting
 Utvecklare: Exakt Entertainment
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1-2 samtidigt
 Tillbehör: Memory Card (1 block)
 Releasedatum: 29 nov 2002

X-Men-figurerna är tillbaka, och så här arga har de aldrig varit tidigare. Nu slåss de mot varandra – en mot en – i ett fightingspel med hundratals specialattacker.

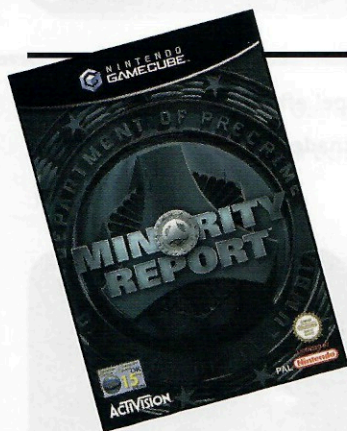
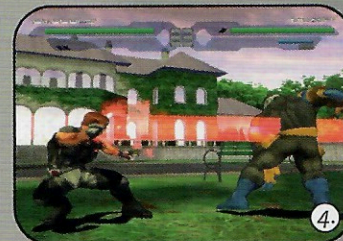


1. Grafiken och ljudet når inte upp till någon hjälte-status, men arenorna är stora och du kan förflytta din spelfigur i både sid- och djupled.

3. X-Men: Next Dimension består av 24 spelfigurer (en av dem heter Toad) vilka har ungefär 20 specialattacker var. Specialarna utför du i klassisk Street Fighter II-stil.

2. Om du väljer att spela Story Mode får du se en tecknad X-Men-serie som rullar mellan matcherna. I de andra spelsätten är det bara slagsmålen som räknas.

4. Om du gillar Bloody Roar: Primal Fury så kommer du även att tycka om X-Men: Next Dimension. Överlag är Bloody Roar: Primal Fury något bättre.



Sett filmen? I så fall vet du att huvudpersonen inte hade någon lätt uppgift att lösa. I Minority Report till Nintendo GameCube är det upp till dig att lyckas lika bra som John Anderton.

1. Fler än 40 banor låter väl inte så tokigt? På varje nivå handlar det om action nonstop, vare sig du använder vapen eller "arbetar" med bara händerna.

2. Gillar du händelserika och häftiga spel så gillar du Minority Report. Här kan du kasta fiender genom fönsterrutor eller varför inte använda jetpacks och slåss från luften?

3. Grafiken är ganska "basic", men specialeffekterna är läckra att se på – de för direkt tankarna till filmen Matrix.

4. Räkna med att både få dela ut och ta emot stryk i stora mängder. Minority Report är VV (Väldigt Våldsamt), men finns även i en enklare och inte lika stygg variant till Game Boy Advance.

SPELINFO



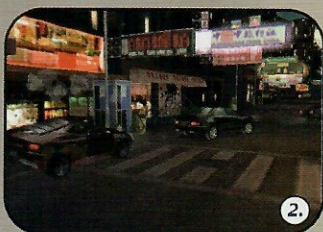
Titel: Minority Report
 Plattform: Nintendo GameCube
 Kategori: Action
 Utvecklare: Treyarch
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Memory Card
 Releasedatum: 29 nov 2002



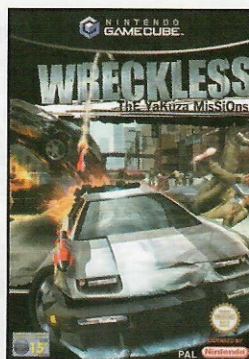


1. Du ställs inför 40 olika uppdrag, där du bland annat måste hålla vägen fri för en minerad buss, rädda instängda människor från tunnlar och avsluta vanliga hederliga biljakter med livet i behåll.

2. Nästan allting går att förstöra på ett eller annat sätt i det här spelet, vilket av någon konstig anledning är ganska kul. Bilar deformeras och skyddsstängsel flyger all världens väg.

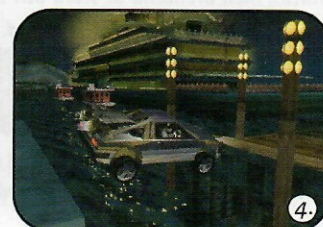
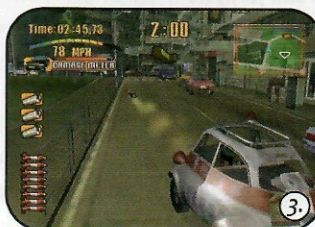


Wreckless: The Yakuza Missions är inget vanligt racingspel. Här kan du räkna med sladdar eller volter minst en gång i minuten. Bäst att spänna fast säkerhetsbältet och dubbelkolla airbagen...



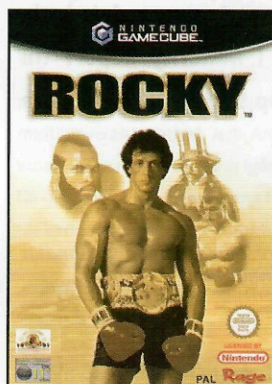
3. Du kan välja två olika vägar mot målet. Antingen är du med i en elitstyrka som ska jaga Yakuza-syndikatet (Yakuza är japanska brottslingar) eller så intar du rollen som en hemlig agent med målet att reda ut skumma aktiviteter mellan Yakuza och polisen.

4. Wreckless: The Yakuza Missions är som en enda lång biljakt, med både höga och låga stunder. Mycket roligare än Trafikmagasinet, men stökigt för dig som bara vill köra bil snabbt.

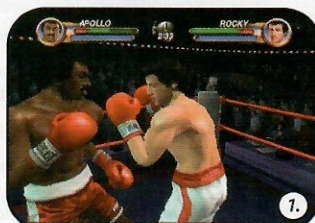


SPELINFO

Titel: Rocky
 Plattform: Nintendo GameCube
 Kategori: Fighting
 Utvecklare: Rage
 Utgivare: Rage
 Antal spelare: 1–2 samtidigt
 Tillbehör: Memory Card
 Releasedatum: Ute nu



Det har släppts många boxningsspel efter Punch-Out!!, men de riktigt bra sådana är väldigt lättträknade. Nu ger sig Rage in i ringen med Rocky.



1. Visst känns Rocky igen! I det här spelet väntar nästan 30 tuffa motståndare, några av dem är hämtade direkt från de fem Rocky-filmerna.

2. Boxning handlar långt ifrån bara om glamorösa matcher. I Rocky blir du tvungen att träna din styrka och uthållighet för att nå toppen (bland annat genom att hoppa hopprep!).

3. Om du har klarat Rockys "Movie Mode" och "Knockout Tournament" så varför inte gå en match mot kompisen i "Exhibition Mode"? Se bara till att du har tränat ordentligt i "Sparring Mode" först.

4. Gillar du boxning ska du helt klart låta det här spelet bli din sparringpartner. Så länge Nintendo inte utmanar med ett "Punch-Out Cube" innehar Rocky ohotat mästarbältet.





Om du har läst recensionen av Tony Hawk's Pro Skater 4 till Nintendo GameCube vet du att det spelet är mer fritt upp-
lagt än sina föregångare. Detsamma gäller för Game Boy
Advance-versionen.



1. Förmodligen känner du igen ett Tony Hawk's Pro Skater-spel till Game Boy Advance vid det här laget – det har ju släppts hela tre sådana sedan förra sommaren!



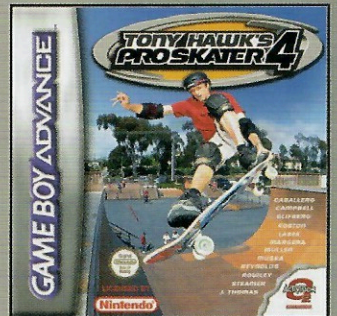
2. Game Boy Advance-versionen av Tony Hawk's Pro Skater 4 har precis som sina föregångare ett så kallat "treffjärdedelsperspektiv", vilket fungerar bra med tanke på den mindre skärmen.

3. I vanlig ordning kan du skapa en egen skateboardåkare, och om du känner tre kompisar som alla har varsin spelkassett kan ni koppla ihop er och tävla mot varandra.

4. Har du redan spelat de förra spelen i serien kommer du att känna igen dig lite väl mycket i fyran. Det finns inte speciellt många nyheter, men om du inte har kunnat vara utan de tidigare spelen lär du inte motstå det här heller.

SPELINFO

Titel: Tony Hawk's Pro Skater 4
 Plattform: Game Boy Advance
 Kategori: Sport
 Utvecklare: Vicarious Visions
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1-4 samtidigt
 Tillbehör: GBA Game Link
 Releasedatum: Ute nu



Uppföljaren till Tarzans Game Boy Color-spel är här, nu med ännu frodigare grafik och djungelaction! Me Tarzan, you Game?

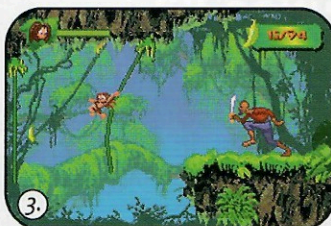
1. I det här djungeläventyret träffar du Tarzans vänner Terk och Jane, men också vilda och farliga djur – bland annat en hungrig T-Rex – som måste undvikas.



2. Det märks att Tarzan är van vid tuffa tag i djungeln. Han kan svinga sig i lianer, "surfa" mellan träd och simma under vatten. Spelkontrollen är bra och mångsidig.



3. Du spelar som både den unge och den äldre Tarzan, vilket är en kul detalj. Samlar bananer gör du både som gammal och ung.

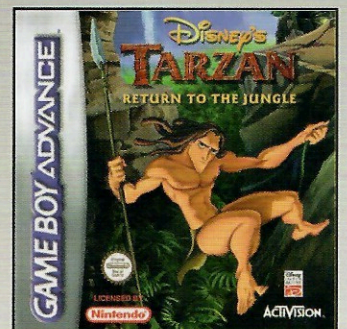


4. Det är inte bara Donkey Kong som bor i djungeln och kastar tunnor mot sina fiender... Tarzan har en bit kvar till Donkey Kong-status, men det här spelet är ett helt ok actionäventyr för Disney-fansen.



SPELINFO

Titel: Disney's Tarzan: Return to the Jungle
 Plattform: Game Boy Advance
 Kategori: Action
 Utvecklare: Digital Eclipse
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu



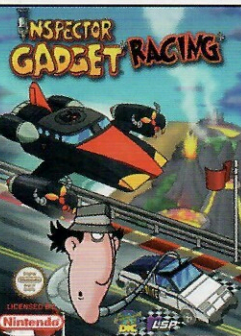
1. På en del banor går loppet genom luften och på andra är det undervattensracing som gäller. För att hålla igång fordonet på dessa banor krävs det att du hela tiden fyller på med någon sorts energi.

2. Förutom vapnen som du hittar i lådorna har varje figur ett eget specialknep att ta till – Inspector Gadget själv kan till exempel använda en stor klubba för att däcka närliggande konkurrenter.

3. Du kan välja att spela enstaka lopp eller köra en hel turnering där poäng räknas ut efter varje heat. Vad du än väljer måste du hålla tungan rätt i mun, för Inspector Gadget Racing är ett svårt spel.

4. Om du tycker att tillfälligheter avgör ofta i Mario Kart 64 ändrar du nog åsikt efter en tur med Inspector Gadget Racing. Här blir du nedskjuten stup i kvarten, vilket gör det svårt att behålla en förstaplats och ännu svårare att nå en sådan.

På banorna står fyrkantiga lådor som innehåller vapen... Här finns oljepölar, sköldar och målsökande raketer... Fartpilar... Det är inte så svårt att se vilket spel som har stått förebild för Inspector Gadget Racing.



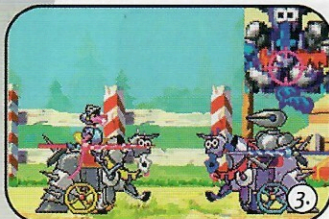
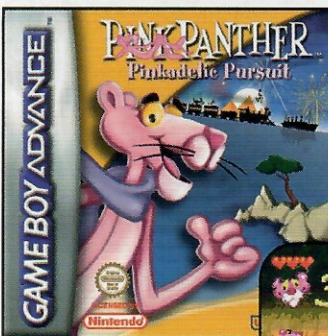
SPELINFO

Titel: Inspector Gadget Racing
 Plattform: Game Boy Advance
 Kategori: Racing
 Utvecklare: Bit Managers
 Utgivare: LSP
 Antal spelare: 1–2 samtidigt
 Tillbehör: GBA Game Link
 Releasedatum: Ute nu

SPELINFO

Titel: Pink Panther: Pinkadelic Pursuit
 Plattform: Game Boy Advance
 Kategori: Action
 Utvecklare: Super Empire
 Utgivare: Wanadoo
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu

Han är välkänd, rosa och smal. Nej, det är inte Kirby som har gått på diet – vi pratar om den Rosa Pantern, som nu är aktuell i Game Boy Advance-spelet Pink Panther: Pinkadelic Pursuit.



1. Den Rosa Pantern har hängt med sedan 1960-talet, men är fortfarande kul för alla som uppskattar den där speciella typen av "humor".

2. Pink Panther: Pinkadelic Pursuit är ett actionspel som i grunden påminner om de tvådimensionella Super Mario-spielen, men som också har nya idéer att komma med – vår rosa vän kan bland annat kamouflera sig och lura fienderna.

3. Tillsammans med den Rosa Pantern kommer du att få prova på ett och annat galet minispel under äventyrets gång.

4. Pink Panther: Pinkadelic Pursuit är som actionspel är mest, men sticker ut från mängden med sin udda humor och sitt kamouflagesystem. Prova och se om det är tillräckligt för dig.

DU HAR 60 SEKUNDER PÅ DIG ATT RÄDDA VÄRLDEN. **BÖRJA NU!**

60:



007
nightfire™
007.ea.com



**60 sekunder i Bonds värld.
Mer innehåll än under en livstid.**



PC CD-ROM



PlayStation 2



svrige.ea.com

NIGHTFIRE Interactive Game (all object code, all other software components and certain audio visual components only) ©2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. In the U.S. and/or other countries. All rights reserved. NIGHTFIRE Interactive Game (certain audiovisual components) © 2002 Dangle, LLC, and United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun and Les Logos and all other James Bond related trademarks, TM Dangle, LLC, James Bond, 007, James Bond Gun and Les Logos and all other James Bond related properties ©1992-2002 Dangle, LLC and United Artists Corporation. NIGHTFIRE is a trademark of Dangle, LLC and United Artists Corporation. Aston Martin V12 Vanquish used under license from Aston Martin Lagonda Limited, Ford Motor Company. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are the trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, © and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

KOMMENTARER

KIM:

Det här är helt klart ett tillbehör som gör din kub ännu fräckare. När jag skulle testa vad WaveBird gick för letade jag efter en plats i lägenheten (65 m²) där den inte skulle kunna nå sändaren. Jag provade att spela från både sovrummet och köket med stängda dörrar, men WaveBird fortsatte att fungera perfekt. Men se då stoppade jag ned WaveBird-kontrollen i min tvättmaskin (den var inte påslagen) och lyckades äntligen bryta kontakten.

EMELIE:

Med WaveBird i din hand kan du äntligen sätta dig var som helst i TV-rummet och spela, utan att behöva oroa dig för sladdar som inte räcker till, eller ännu värre, flätar ihop sig till enorma svarta nystan som måste redas ut på nytt varannan dag. Inget trassel, total kontroll!

MATHIAS:

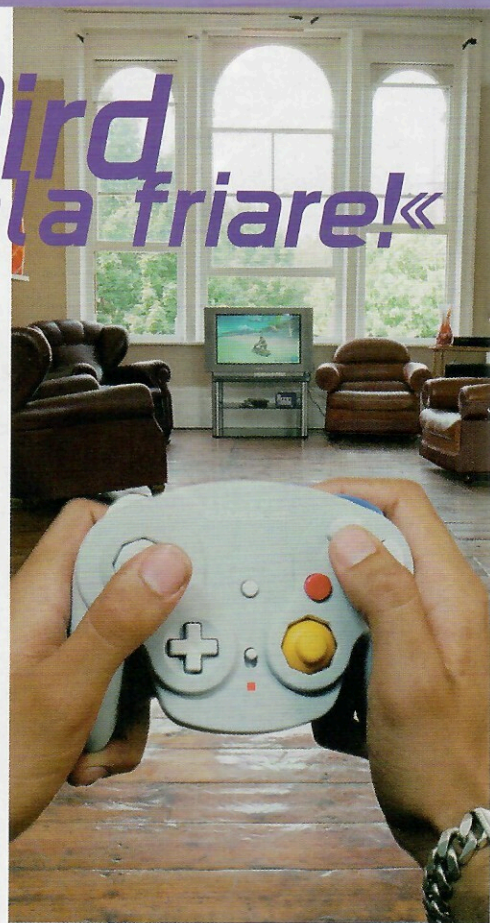
Trådlösa kontroller växer inte på träd, det senaste jag minns om trådlösa handkontroller var ett par gamla Konami-kontroller som jag köpte för dyrt förvärvade veckopengar till min gamla NES. Tekniken har minst sagt kommit långt sedan dess. Det faktum att kontrollen saknar skakfunktion tänker jag inte mycket på när jag spelar, men en viss närvarokänsla saknas om man vant sig vid skakningarna. När man har ett elektroniskt ormbö hemma i vardagsrummet är det mycket välkommet med så många trådlösa prylar som möjligt, det ser helt enkelt lite snyggare ut. Har du flera WaveBird är det mycket lättare att spela med kompisarna, då alla inte behöver trängas två meter framför TV:n.

» WaveBird – spela friare!«

Vinterns vassaste tillbehör till Nintendo GameCube är den trådlösa handkontrollen WaveBird. Det här lilla underverket gör att du kan glömma allt vad sladdar heter och använda en friare spelstil!

FRIARE SPELSTIL

Utan sladdar kan du sitta var du vill och hur du vill. Att ligga kvar i sängen och spela är inte helt fel. Eller varför inte utklassa polarna i Wave Race: Blue Storm med handkontrollen bakom ryggen...



INGA SLADDAR

Alla har vi varit med om det. När hunden springer förbi sladdarna så att basenheten slits ner på golven. Eller när man ska sätta sig tillrätta i soffan och ofrivilligt rycker ur handkontrollssladden. Eller när de trassliga sladdarna gör att det tar fem minuter innan man har listat ut vem som ska ha vilken handkontroll. Med WaveBird kan du spela trådlöst MINST fem meter från TV:n.

RF I STÄLLET FÖR IR

De flesta vanliga trådlösa handkontroller håller kontakt med sändaren via en infraröd ljuskälla, men om något kommer emellan bryts kontakten. WaveBird använder RF-teknik, vilket betyder att du inte behöver ha direkt kontakt med sändaren. Du kan utan problem spela bakom soffan eller till och med från ett annat rum (om du nu skulle vilja det).

SKÖNT GREPP

Oroa dig inte för batterihöljet – WaveBird har ett precis lika skönt grepp som originalhandkontrollen och inklusive batterier väger den nästan exakt lika mycket som den vanliga handkontrollen till Nintendo GameCube.

**FYRA WAVEBIRD SAMTIDIGT**

WaveBird har 16 olika kanaler (frekvenser) som inte stör varandra. Med andra ord kan fyra olika WaveBird arbeta mot samma Nintendo GameCube så att du och dina kompisar kan spela trådlöst samtidigt.

LÅNG BATTERILIVSLÄNGD

WaveBird drivs med två stycken AA-batterier (ingår), som räcker i upp till 100 timmars speltid. När den gröna lampan på sändaren inte reagerar på dina knapptryckningar är det dags att byta.

INGEN RUMBLEFUNKTION

Det enda som WaveBird saknar är rumblefunktionen – den kan inte vibrera i samband med händelserna i spelen. Men ibland är det utan tvekan värt att offra vibrationerna för att vinna friheten.



Sändaren som du sätter i handkontrollsuttaget i Nintendo GameCube har, precis som WaveBird-handkontrollen, 16 olika kanaler. Om du exempelvis ställer in kanal 8 på sändaren måste du ställa in kanal 8 på WaveBird-handkontrollen för att de ska fungera ihop. Den gröna lampan på sändaren lyser varje gång du trycker på en av handkontrollens knappar, så du kan alltid se om de har kontakt.



Den soliga 2 november avgjordes finalen i Nintendo Championships 2002. Storspel, iskalla nerver och svampar i go-kartmotorn gjorde Mark Gaines till Sveriges nye mästare i Nintendo!

Årets finalspel var upplagt på ett annat sätt jämfört med fjolårets, bland annat med direkta utslagsmatcher från åttondelsfinalen och framåt. Efter nästan fem timmars tränings- och tävlingsspel återstod bara Mark Gaines och förrföra årets vinnare Jan-Erik Spångberg. Dessförinnan hade Oscar Lindeen, påhejad av en egen hejarklack, tagit hem tredjeplatsen efter att ha besegrat Christoffer Lindgren i match om tredje pris.

Det första av de tre finalspelen var det oväntade (men mycket uppskattade) Ice Climber! Här gällde det att nå toppen av första banans isberg först, vilket Mark ganska ohotad lyckades med.

I spel nummer två – TimeSplitters 2 till Nintendo GameCube – blev det jämnare, men här var det Jan-Erik som var vassast i duellerna.

Avgörandet skulle komma att ske i Mario Kart 64, på banan Mario Raceway. Precis som i de två senaste årens SM-tävlingar blev slutet otroligt jämnt. Mark och Jan-Erik bombarderade varandra med blixtar och Koopa-skal och turades hela tiden om att vara i ledning. Avgörandet kom i sista kurvan då Mark använde extrafart från svampar för att med bara någon sekunds marginal gå om Jan-Erik och vinna. Loppet hade i princip kunnat sluta hur som helst, men det var utan tvivel en värdig vinnare som tog emot publikens ovationer och det motivlackerade hemmabiopaketet, tillsammans med titeln "Svensk Mästare i Nintendo 2002". Grattis Mark!



Finalresultat Nintendo Championships 2002:

OMGÅNG 1: Pikmin, Tony Hawk's Pro Skater 3 och Wave Race: Blue Storm

Parentesen anger på vilken ort personen vann deltävlingen.

Tobias Öien (Frölunda Torg, Göteborg) *

Christoffer Lindgren (Kungsbacka) *

Joakim Akterhall (Backaplan, Göteborg) *

Alexander Lindgren (Nordstan, Göteborg)

Michael Hansson (Malmö) *

Johan Emanuelsson (Helsingborg)

Pontus Johansson (Halmstad)

Andreas Helgesson (Trollhättan)

Henrik Lennartsson (Kristianstad)

Tobias Lundmark (Färjestaden) *

Winston Spångberg (Växjö) *

Peter Magnusson (Skara) *

Jan-Erik Spångberg (Jönköping) *

Mattias Wahrolen (Örebro) *

Marcus Westöö (Norrköping)

Johan Wolter (Västerås) *

Mark Gaines (Solna Centrum, Stockholm) *

Oscar Lindeen (Sollentuna, Stockholm) *

Marcus Thorelius (Linköping) *

Gabriel Örun (Kungens Kurva, Stockholm)

Victor Mangs (Stockholm)

Erik Hellström (Borlänge)

Mikael Matero (Gävle) *

Andreas Rosén (Uppsala) *

Robert Svensson (Piteå)

Emil Widengren-Lundström (Umeå)

Henric Sjöholm (Sundsvall)

Patrik Nilsson (Östersund) *

* = Vidare till finalens slutspel

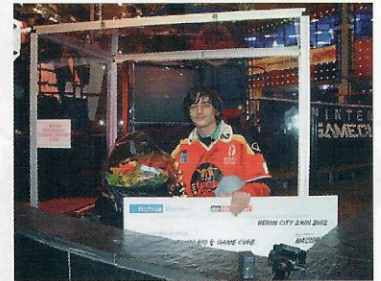
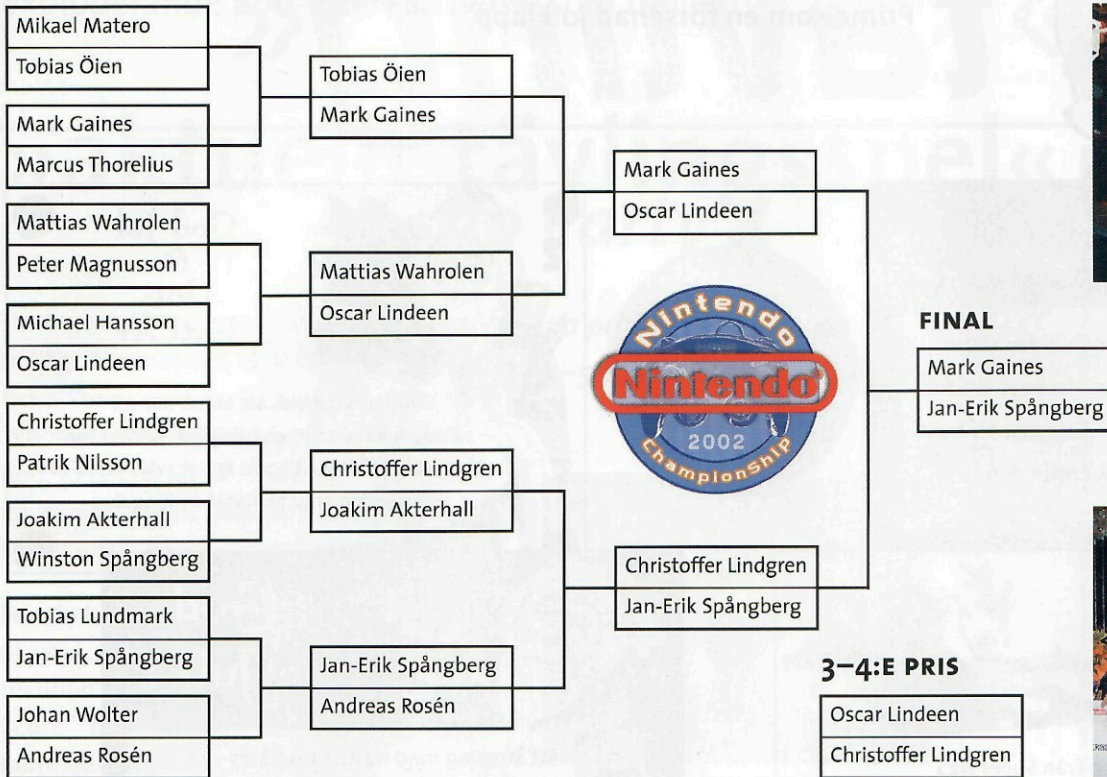
Finalens slutspel

Super Smash Bros. Melee

Need for Speed: Hot Pursuit 2

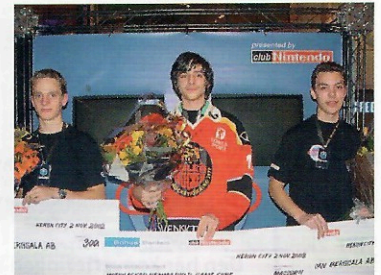
NHL 2003

Ice Climber, TimeSplitters 2, Mario Kart 64



MARK GAINES FRÅN STOCKSUND HADE EN TUFF VÄG MOT SEGERN I NINTENDO CHAMPIONSHIPS – HAN STÄLLES MOT TIDIGARE VINNARE TOBIAS ÖIEN OCH JAN-ERIK SPÅNGBERG.

HÄR HAR NI SVERIGES BÄSTA NINTENDO-SPELARE: ETTAN MARK GAINES (I MITTEN), TVÅAN JAN-ERIK SPÅNGBERG (TILL HÖGER) OCH TREAN OSCAR LINDEEN (TILL VÄNSTER).



Bonusvinsterna

Innan Nintendo Championships startade lovade vi att ge varsitt valfritt spel till de deltagare som hade de bästa resultaten i Wave Race: Blue Storm och Tony Hawk's Pro Skater 3 när deltagarna var färdigspelade. Här är vinnarna:

Wave Race: Blue Storm: **Jan-Erik Spångberg** (1.02,046)

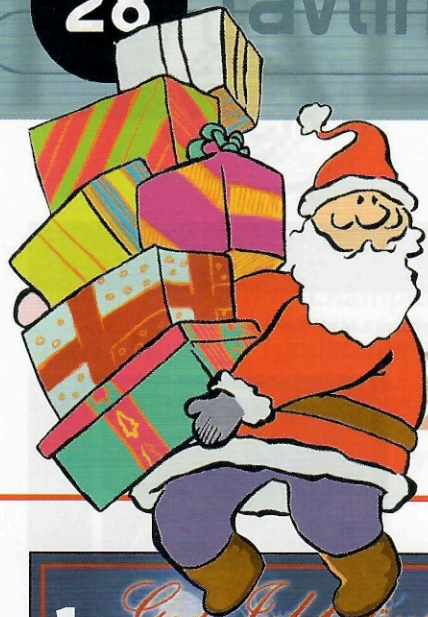
Tony Hawk's Pro Skater 3: **Peter Magnusson** (4 334 876 poäng)

Puss på Nintendo Championships

Bandet Puss spelade live på Nintendo Championships. Puss har kanske världens mest unika musikstil – de spelar nämligen sin musik genom två Game Boy-maskiner!

Puss två bandmedlemmar LayDJ och Tobi-Wan använder ett hemmagjort musikprogram som genererar musik när de trycker på Game Boy-enheternas knappar. När Puss inte spelar musik på Game Boy spelar de gärna Tetris.





Vi kunde inte låta bli att lägga in några julklappsrim i den här tävlingen. Om du kan lista ut vilka spel vi har försökt rimma om och sedan skriva ett eget rim så kanske det blir du som vinner Metroid Prime som en försenad julklapp.

tävling

1

God Jul utönskas

Attackera, försvara, kämpa och utför räder
Dra in mer pengar genom att ta över städer
Köp nya trupper för att med fienden bli kvitt
Så ser vardagen ut för Andy, Eagle och Grit

Uppgift 1:

Vilka spel döljer sig i paketen?

2

God Jul & Gott Nytt År

Nu finns det risk att Mario blir sur
Brodern har vunnit en herrgård – vilken tur
Men trots Poltergust 3000 är det svårt att få ro
Herrgården är ju hemsökt av King Boo

3

God Jul!



Den här konverteringen från Super NES
Är i alla avseenden ett riktigt äss
Här får du lift av en kompis som aldrig blir mätt
Vare sig han simmar i sodasjön eller springer över munkslätt

4

God Jul!



Ett storslag med Nintendos bästa
25 hjältar, 29 arenor – här finns det mesta
Det krävs både reflexer och hjärna
För att inte sluta som en fallande stjärna

Uppgift 2: Skriv ett eget rim om ett valfritt Nintendo-spel. Längden på rimmet (eller strofen, som det heter med ett finare ord) ska precis som i våra exempel vara fyra versrader långt. Det är tillåtet att skicka in max ett rim per medlem.

Bland bidragen som har alla rätt på uppgift 1 utser vi de roligaste och bästa rimmen till vinnare – lycka till!

1:a pris (1 vinnare)

Metroid Prime

2:a pris (3 vinnare)

Club Nintendos bordsur

3:e pris (10 vinnare)

Nintendo-badlakan



REGLER

Juryen består av medarbetare i Club Nintendo och deras beslut kan ej överklagas. Endast medlemmar i Club Nintendo (dock ej anställda i Bergsala AB och anhöriga) får delta i tävlingen. Bidrag skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser finns på sidan 4). Sista tävlingsdatum är den 28 februari 2003. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna. Vinsterna kan ej bytas mot kontanter.

»Årets sista...

...Hi Score-tävling smäller högt. Här gäller det att undvika exploderande Bob-ombs så länge som möjligt!

»aktuellt tävlingsspel«
Mario Party 4

Tävlingen går ut på att få en så bra tid som möjligt i minispelet Bob-omb X-ing (välj Extra Room på huvudmenyn och därefter Whomp's Basement Brouhaha så hittar du det). Ju längre du kan hålla dig borta från en exploderande Bob-omb desto bättre. Du får använda vilken spelfigur du vill.

När du har lyckats med ett rekord som du är nöjd med tar du kort på skärmen där rekordet visas. Märk kuvertet med "Hi Score" och skicka ditt bidrag till oss (adresser hittar du på sidan 4) senast den 28 februari 2003.

1:a pris: *Metroid Prime*

2-5:e pris: *Club Nintendos bordsur*



VI LOVAR ATT DET BÖRJAR GÅ HETT TILL EFTER ETT PAR MINUTER PÅ DET HÄR ÖVERGÅNGSSTÄLLET.

INFORMATION

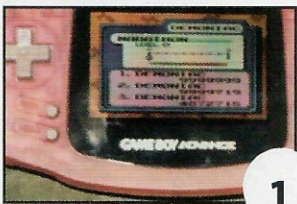
Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka eller till:
club.nintendo@bergsala.se.

Skriv medlemsnummer, namn och adress på baksidan av kortet och märk brevet med »Hi Score«.

Regler

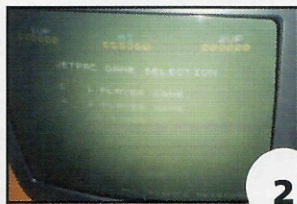
För att ditt resultat ska godkännas måste du skicka in bildbevis till Club Nintendo. Resultat kan endast bevisas med fotografier – det går bra att använda en digitalkamera så väl som en »vanlig« kamera (blyt bör om möjligt undvikas). På fotografiet måste, förutom resultatet, även basenheten synas som bevis på att inte någon adapter är ansluten. Spelet som används måste vara europeisk PAL-version. Det är inte tillåtet att använda icke licensierade tillbehör som ändrar spelets förutsättningar. Endast medlemmar i Club Nintendo får delta i tävlingen. Club Nintendo kan begära att få se resultatet i själva spelet för att kunna bekräfta det.

»Bästa prestationer just nu«



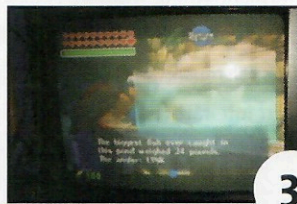
1

1. TETRIS DX
9 999 999 poäng i Marathon
Magnus Torstensson, Karlshamn



2

2. DONKEY KONG 64
655 360 poäng i Jetpac
William Heidenblad, Lund



3

3. THE LEGEND OF ZELDA:
OCARINA OF TIME
Fångat en fisk som väger 24
pounds
Emil Svensson, Götene



4

4. PIKMIN
Samlat 212 Pikmin på banan
The Forest Navel
Jonatan Brinck, Sjömarken

»martin«

Namnet är Martin och jag har jobbat här på Club Nintendo i lite mer än ett år. Jag stortrivs med mina arbetsuppgifter och hoppas på att fortsätta med detta arbete en lång tid framöver.

Mitt tidigaste spelminne var när jag spelade Super Mario Bros. 3 för första gången. Allting kändes så stort och man kunde göra i princip allt. Visserligen gick det inte att jämföra med dagens spel gällande grafik och ljud, men det hade det lilla extra som fick mig att sitta som besatt fram-

för TV:n dag ut och dag in. Sen dess har Nintendo alltid varit nummer 1 för mig. Jag spelar tyvärr inte så ofta de gamla NES-spelen längre men det händer allt oftare att jag sparar igång mitt Super NES och spelar igenom spel som jag inte rört på hur många år som helst. När det gäller spelkonsoler ligger Super NES absolut högst på favoritlistan.

På min fritid gillar jag att spela synt, ett mycket fint instrument med oändliga möjligheter. Spelar i ett band som jag lägger ned min själ i och hoppas på att en dag få möjligheten att ge ut en eller flera skivor och spela lite varstans i världen. Annars gillar jag att ta det allmänt lugnt och umgås med mina vänner. Jag går även sista året i skolan, estetiskt program med musikinriktning. Musiken som jag helst lyssnar på och spelar är hårdrock, allt från gammal fin

70-talshårdrock till nutidens snabbare musik. TV-spelsmusik är något verkligen speciellt, i många fall är musiken riktiga mästerverk som tyvärr inte fått visa upp sig ordentligt på grund av att tekniken satt stopp. Fast det har trots allt sin charm med ljudet som NES-maskinen lyckas prestera.

2002 har varit ett fantastiskt år att jobba på CN. Nintendo GameCube släpptes efter lång tids väntan i butik, vi fick uppleva ett nytt Mario-spel och otroligt mycket annat. 2003 är snart här och det ska bli intressant att se om det lyckas överträffa alla årets fantastiska spelhändelser. Det verkar onekligen väldigt lovande.

Till dess, ha det bra!

CN CREW INFO

Namn: Martin Mellström

Ålder: 18

Intressen: Musik, festivaler, Southpark och synthesizers

Arbetat på Club Nintendo sedan: Hösten 2001

Favoritspel just nu: Star Fox Adventures

Favoritspel genom tiderna: Zelda- och Castlevania-spelen

Roligaste frågan jag har fått i supporten: Frågor om Conker's Bad Fur Day brukar låta lite småroliga



SUPER MARIO SUNSHINE

*Var finns Yoshi?*

Först måste du klara Episode 4 på banan Pinna Park. När det är fixat blir du tvungen att jaga Shadow Mario genom Delfino Plaza för att befria Yoshi.

Hur klarar jag uppdraget The Mysterious Hotel Delfino på banan Serena Bay?

I rummet bredvid swimmingpoolen finns en platta på golvet som du kan hoppa ner genom (om du sprutar vatten på golvet ser du vilken platta det är). När du har gjort det kommer du in i ett rum på undervåningen och därifrån kan du leta dig vidare till en ananas. När du har hittat ananassen bär du den till Yoshi och låter därefter honom äta upp spökena på vindsvåningen. Då kan du gå vidare till ett område exakt ovanför swimmingpoolen. Gör ett Pound the Ground där golvet är träsigt så kommer du till rummet där solskenet finns.



När du har klarat Episode 4 på Pinna Park och jagat Shadow Mario genom Delfino Plaza kommer Yoshi in i leken!

När kan jag egentligen klara spelet?

För att öppna den sista banan Corona Mountain måste du ha klarat uppdragen där du ska jaga Shadow Mario på alla banor. När du har gjort det kommer vägen till sista bossen att öppnas.

RESIDENT EVIL

Resident Evil

Vad används Wooden Mount till?

Placera Wooden Mount ovanför den öppna spisen på herrgårdens andra våning innan eller efter du har tänt brasan med tändaren. Då bränns kartan över Mansion 2F in i bokens papper.

Hur löser jag gåtan med klockan som står i det stora rummet i Mansion 1F?

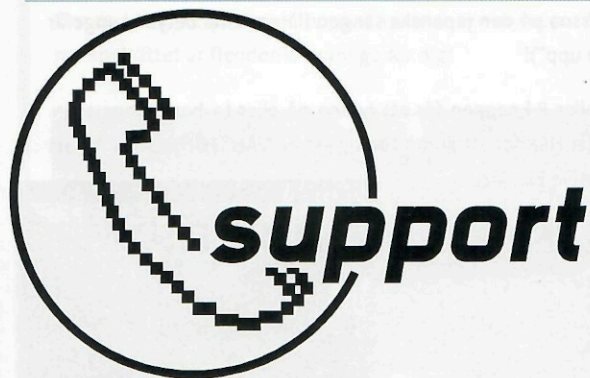
För att lösa klockgåtan ska du ställa den stora visaren på hjälmen och den lilla på rustningen (det vill säga klockan sex). Om du tittar på tavlan till vänster om klockan så förstår du säkert sambandet.



För att lösa klockgåtan i det här rummet ska du ställa den stora visaren på hjälmen och den lilla på rustningen.

I det stora rummet i Laboratory 2F finns en terminal där en fyrsiffrig kod ska tryckas in. Hur får jag reda på koden?

Använd föremålet Slide Filter på projektorn i samma rum och se filmen så får du ett tips om koden, som är 8462.



CLUB NINTENDO SUPPORT

Som medlem i Club Nintendo har du tillgång till kostnadsfri spelsupport. Du är alltid välkommen att kontakta oss på något av följande sätt (glöm inte att ange ditt medlemsnummer):

Adress: Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka

E-post: club.nintendo@bergsala.se

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

Fax: 0300-732 80

Du hittar även guider, F.A.Q:s och koder på Club Nintendos hemsida, i avdelningen Support. Numera är det också möjligt att ställa spelfrågor till CN CREW direkt online.

PIKMIN

gcn

Blå Pikmin till undsättning

Inget är så irriterande som att se och höra sina röda eller gula Pikmin hamna i vattnet. Det vanligaste är att Captain Olimar själv kallar tillbaka Pikmin som har hamnat i vattnet, men de blå Pikmin kan faktiskt också hjälpa till. Kasta dina blå Pikmin mot de röda eller gula Pikmin som har trillat i vattnet så kastar de blå tillbaka sina röda och gula vänner till torra land!



STAR WARS: ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER

gcn

KOD: VV?GXRYP följt av CNOOQ!ZR följt av JFETTSHP

RESULTAT: Ger dig tillgång till Jango Fetts skepp Slave 1. Jangos skepp ser ut som sonen Bobas motsvarighet, men är inte lika slitet!

NINTENDO GAMECUBE

Ny inledning

Vid det här laget vet väl alla vad som händer om Z-knappen på handkontroll 1 trycks in samtidigt som Nintendo GameCube startar? Men vad händer om fyra handkontroller är inkopplade och Z-knappen trycks in på alla dessa, samtidigt som Nintendo GameCube startar? Prova och se...



Koppla in fyra handkontroller till ditt Nintendo GameCube, håll in Z-knappen på alla fyra samtidigt och tryck på POWER-knappen för att starta...

```

= Update tblshowallo set bildgodkand = 1, senastscore= 0
request.form["poang"] & "" where membernr = " & request.form["membernr"] & ""
Conn.Execute(SQL) Conn.Execute(SQL) Conn.Close
= "DELETE From tblbildgodkand where id = " & request.form["id"] & ""
Conn.Execute(SQL)
SQL = "Update tblseffilansarb set bildgodkand = 1, senastscore= 0

```

YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3

Spela Mini Battles när du vill

Det finns ett meddelandeblock i värld 5-4 som berättar den här koden, men om du inte har hittat det blocket så berättar vi koden! Håll in SELECT och tryck L, L, B, A, R när du är på skärmen där du väljer bana så får du fram en meny över alla Mini Battles-spel.

Nya banor!

Det finns faktiskt helt nygjorda banor i Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 – banor som inte fanns med i Super NES-originalet! Klara hela äventyret så kan du välja att spela en exklusiv bana för var och en av de sex världarna.



WARIO LAND 4

gba

Sjung karaoke!

Om du inte kan/orkar/vill leta upp alla spelets 16 CD-skivor finns det en kod som direkt ger dig en karaokeöverskning. Gå med Wario till Sound Room och ställ handen på "Exit", eller på någon av den översta radens CD-skivor. Håll därefter in L, R, START samt SELECT och tryck UPP så kommer skylten för "Karaoke" fram. Nu är det bara att sätta igång att sjunga med, eller lyssna på den japanska sången (låtens titel betyder ungefär "soliga sidan upp")!

Tryck på L- eller R-knappen för att lyssna på eller ta bort sångerskan. Tryck UPP eller NER för att ändra tonläge samt VÄNSTER/HÖGER för att sänka respektive öka farten.



Legendary Karaoke Discovered, Too!!

SUPER SMASH BROS. MELEE

gcn

Ta fäste...

Link, Young Link och Samus kan använda en speciell teknik när de ska försöka komma tillbaka efter att ha blivit utslagna från arenan. I stället för att använda ett hopp kan de använda Hookshot respektive Grappling Beam för att haka fast på arenans kant och dra sig in.

Vägghopp

Om du har spelat Break the Targets med Young Link vet du säkert att han kan hoppa mellan väggar, precis som Mario gör i Super Mario Sunshine. Detta går att utföra med alla spelfigurer, även under ordinarie matcher. Att vägghoppa kan vara ett bra sätt att lura motståndaren.

Namnförklaring

Om du undrade över bilden i förra numret av Kodarkivet, där namnen på vissa av spelfigu- rerna verkade vara utbytta, kan vi förklara att bilden var hämtad från den japanska versio- nen av Super Smash Bros. Melee. I Japan heter Bowser "Koopa" och Jigglypuff "Purin".



Gör det svårare för motståndaren att avsluta dig med en "Meteor Smash" genom att använda Samus Grappling Beam eller Links/Young Links Hookshot på arenans kant.



SQL = Update tblisnowbid set bildgodkand = 1, senastscore= 0
 request.form["poang"] & "" where membernr = " & request.form["membernr"] & ""
 Conn.Execute(SQL) Conn.Execute(SQL) Conn.Close
 SQL = "DELETE from tblbildgodkand where id = " & request.form["id"] & ""
 Conn.Execute(SQL)
 SQL = "Update tblisnowbid set bildgodkand = 1, senastscore= 0
 request.form["poang"] & "" where membernr = " & request.form["membernr"] & ""
 Conn.Execute(SQL) Conn.Execute(SQL) Conn.Close
 SQL = "DELETE from tblbildgodkand where id = " & request.form["id"] & ""
 Conn.Execute(SQL)

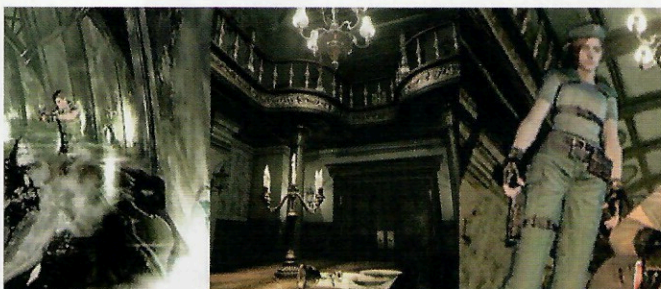
RESIDENT EVIL

Real Survival

Om du klarar spelet på svårighetsgraden Normal eller Hard får du tillgång till "Real Survival". I det här spelsättet är föremålslådorna inte kopplade till varandra och du måste sikta manuellt.

Invisible Enemy

Om du klarar Real Survival öppnas Invisible Enemy upp. I det här grymma spelsättet är fienderna osynliga för dig!



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

gcn

KOD: NONEED2PLAY

RESULTAT: Gör att du har klarat alla mål och fått tre guldmedaljer med den valda skateboardåkaren. Slå in koden med andra skateboardåkare för att låsa upp fler och fler av spelets hemligheter.



@ Välkommen till nya Club Nintendo!

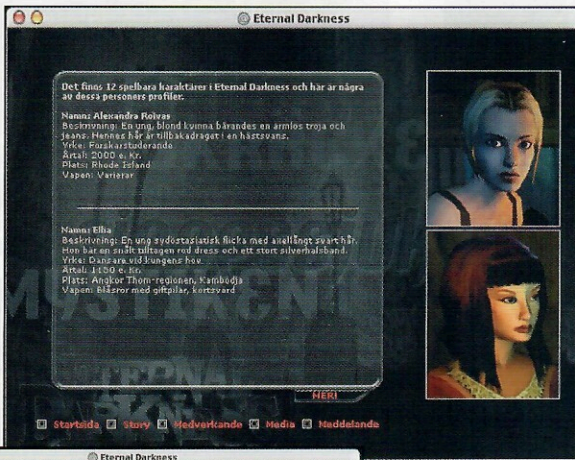
Bakåt Framåt Avbryt Uppdatera Startside Autyofyll Skriv ut E-post

Adress: http://club.nintendo-se.com

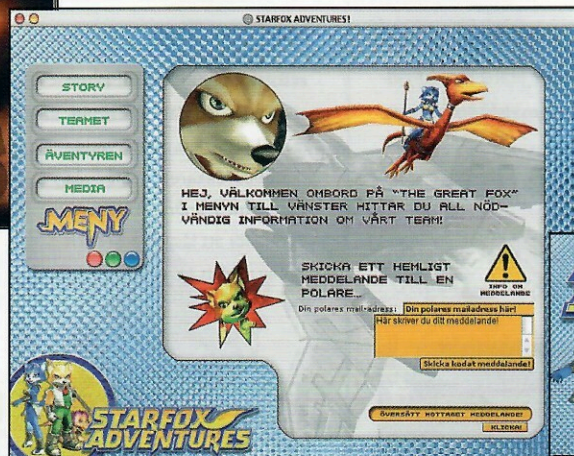
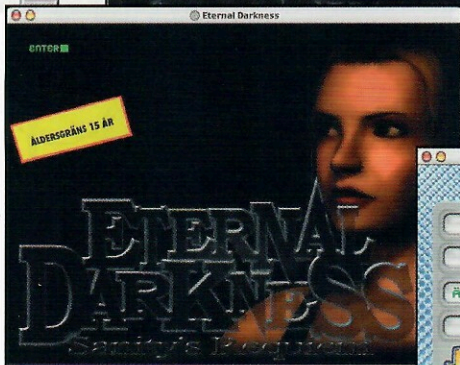
Gå till

NYA MICROSajter!

Du besöker väl www.nintendo-se.com regelbundet och klickar dig runt på de microsajter som vi skapar åt de största spelen? Hett just nu är microsajterna för Eternal Darkness: Sanity's Requiem och Star Fox Adventures.



PÅ SAJTEN FÖR ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM FÅR DU EN FÖRSMÅK AV HUR DET ÄR ATT FÖRLORA OMDÖMET. OBSERVERA ÅLDERSGRÄNSEN!



PÅ STAR FOX ADVENTURES-SAJTEN KAN DU SKRIVA OCH LÄSA MEDDELANDEN SOM KODATS PÅ DINO-SPRÅKET. VAD BETYDER TILL EXEMPEL "DADKOTTE HICOQ!"?

CN Web i siffror

STATISTIK

Antal besökare:

52 219

Unika besökare:

21 221

Genomsnittlig besökstid:

22 min 49 sek

Bygger på statistik från oktober 2002.

Shoppa på webben!

Som du har märkt blev det ingen shop på Club Nintendo Web – planerna ändrades strax efter förra tidningen gick till tryck. Beklagat detta!

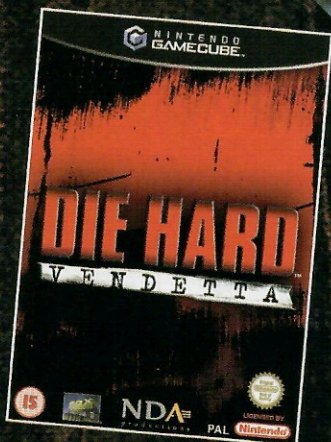
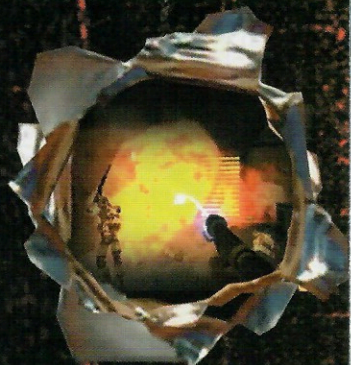
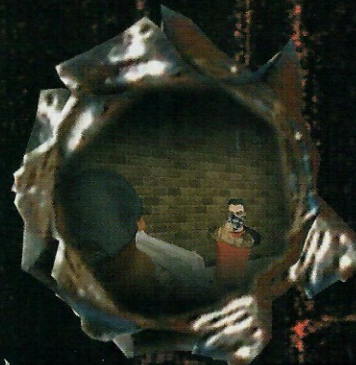
Däremot kommer det att hända stora saker på www.nintendo-se.com under 2003, bland annat öppnar en webbutik där du kommer att kunna handla Nintendo-produkter direkt on-line. Vi lovar att du som medlem i Club Nintendo inte kommer att bli besviken!



DIE HARD

V E N D E T T A

IT'S TIME FOR
A LITTLE PAY BACK



the LORD OF THE RINGS™

+ THE FELLOWSHIP OF THE RING™ +

BLACK LABEL GAMES



"The Fellowship of the Ring" interactive game © 2002 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Based on the book "The Fellowship of the Ring" by J.R.R. Tolkien. The Tolkien Enterprises logo, together with "The Lord of the Rings", "The Fellowship of the Ring," and the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises under license to Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games and the Black Label Games Logo are trademarks of Black Label Games, Inc. in the U.S. and/or other countries. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, © and the Nintendo Gamecube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.



UNIVERSAL INTERACTIVE

CRASH BANDICOOT™

Omöjlig att fånga,
omöjlig att slå,
omöjlig att missa!



"Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex" interactive game © 2002 Universal Interactive, Inc. "Crash Bandicoot: XS" interactive game © 2002 Universal Interactive, Inc. Crash Bandicoot and related characters are TM and © of Universal Interactive, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM and © are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.

SPYRO™

ENTER THE DRAGONFLY™

UNIVERSAL INTERACTIVE

är tillbaka!



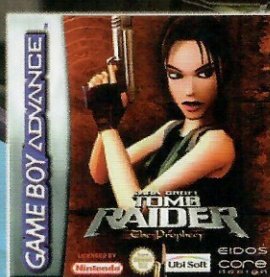
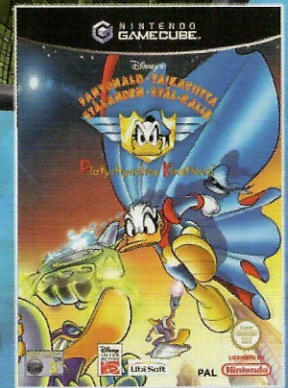
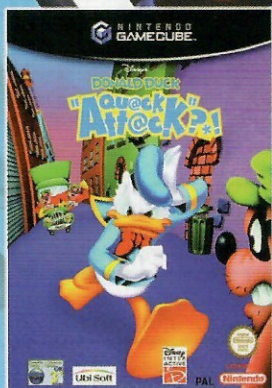
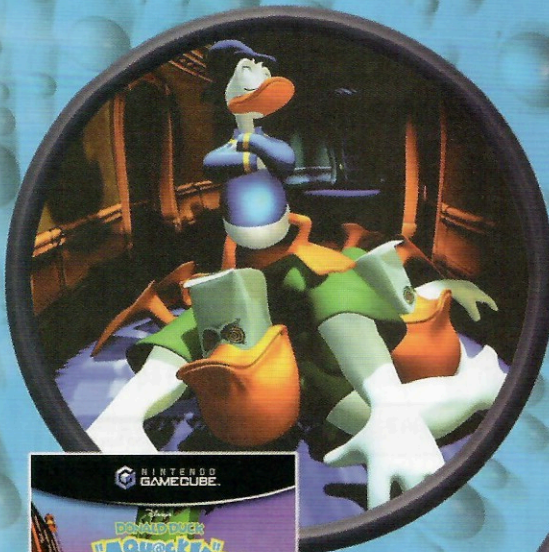
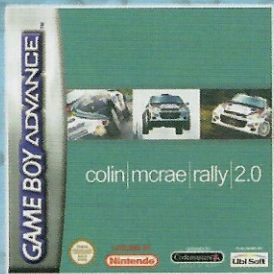
Det blir en het vinter!

"Spyro: Season of Flame" interactive game © 2002 Universal Interactive, Inc. "Spyro: Enter the Dragonfly" interactive game © 2002 Universal Interactive, Inc. Spyro the Dragon and related characters TM and © Universal Interactive, Inc. All rights reserved. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM and © are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO GAMECUBE

SPÄNNING OCH ÄVENTYR TILL DIN GAMECUBE ELLER GAMEBOY ADVANCE!

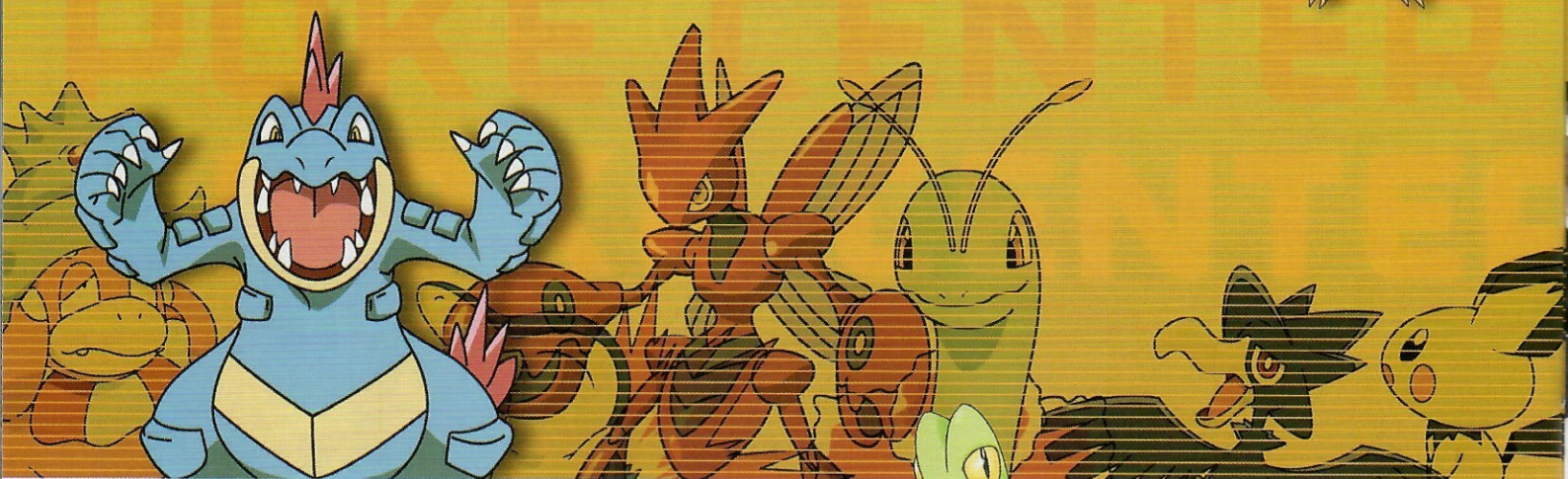


GAME BOY ADVANCE™



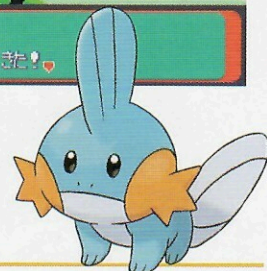
Information om närmsta återförsäljare får du hos Ubi Soft Entertainment Nordic på telefon 08 564 351 30

© Disney. All rights reserved. © 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Published under license by Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0" (tm) and "GENIUS AT PLAY" (tm) are trademarks of Codemasters. "Colin McRae" (tm) and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "Colin McRae" (tm) and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or on car liveries are being used under license. All Rights Reserved. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. © Ubi Soft Entertainment SA 2002. Developed and Published by Ubi Soft Entertainment SA under license from Eidos Interactive Ltd 2002. Lara Croft Tomb Raider: The Prophecy, Tomb Raider, and Lara Croft are trademarks of Core Design Ltd. All rights reserved. Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All rights reserved. Nintendo, Nintendo GameCube, Game Boy Advance® and the Official Seal are trademarks of Nintendo © 2002 Nintendo.



»Pokémon Ruby och Sapphire«

Pokémon Ruby och Pokémon Sapphire har lanserats i Japan när du läser det här! I nästa nummer hoppas vi kunna leverera intrycken efter de första provspelningarna och ge dig fler bilder på nya Pokémon.



Colosseum

Den här gången presenterar Club Nintendos Poké Center stolt stockholmaren Alexander Popov och hans Pokémon. Följande lag är Alexanders näst bästa, eftersom hans bästa (enligt honom själv) är en aning obalanserat.

#154 Meganium



Jag har lärt min Meganium Light Screen för att den ska tåla specialattacker bättre. Och så har jag lärt den Sunny Day för att den ska slippa hålla på att ladda med Solarbeam.

Item: Miracle Seed

- Light Screen
- Solarbeam
- Sunny Day
- Body Slam

#248 Tyranitar



Tyranitar tillhör en av de starkaste – både defensivt och offensivt. Här använder jag Screech, Rock Slide och Earthquake som speciella vapen, speciellt mot Rock- och Steel-typer. Offensivt är Tyranitar bra mot Psychic, Flying, Ice, Ghost och Bug.

Item: Bright Powder

- Rock Slide
- Earthquake
- Crunch
- Screech

#143 Snorlax



Denna Pokémon har en hög Special Defense, det ger mig ett övertag när jag möter Pokémon med hög Special Attack. Här använder jag Rest och Sleep Talk som försvarsvapen eftersom den kan anfalla fast den sover.

Item: Leftovers

- Body Slam
- Earthquake
- Rest
- Sleep Talk

#149 Dragonite



Jag har lärt min Dragonite olika sorters attacker för att den ska vara bra mot så många som möjligt. Ifall HP skulle börja krisa kan jag få in en sista Extreme Speed.

Item: Miracle Berry

- Flamethrower
- Ice Beam
- Thunderbolt
- Extreme Speed

#131 Lapras

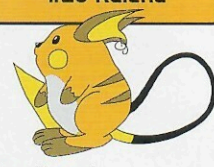


Lapras är min favorit. Här börjar jag med Confuse Ray så att Pokémon blir förvirrade, då brukar jag få övertaget med Lapras. Med lite tur kan min Lapras börja först i striden med hjälp av Quick Claw.

Item: Quick Claw

- Confuse Ray
- Ice Beam
- Thunder
- Surf

#26 Raichu



Raichu är en av de snabbaste jag känner till, men om någon skulle visa sig vara snabbare gör jag Agility. Om HP skulle börja krisa gör jag Endure för att hänga kvar ett HP och slå till med en Reversal som blir starkare ju mindre HP man har.

Item: Magnet

- Thunderbolt
- Reversal
- Agility
- Endure



»Pokémon Festa«

Pokémon-festival i Japan

När vi i kalla Sverige har fullt upp med att titta på screenshots ur Pokémon Ruby och Pokémon Sapphire har de båda Game Boy Advance-spelen redan haft premiär i Japan! De lyckliga japanerna kunde dessutom provspela dem redan i somras, på Pokémon-festivalen "Pokémon Festa".

Flera tusen spelglada och spelgalna japaner besökte festivalen, som hölls i fem japanska städer under juli och augusti. De två största dragplåstren på Pokémon Festa stavades naturligtvis "Pokémon Ruby" och "Pokémon Sapphire" – ett 50-tal teststationer fanns på plats och dessa var välbesökta nonstop.

När besökarna hade fångat nya Pokémon i Ruby och Sapphire väntade mer underhållning i form av Pokémon mini och Super Smash Bros. Melee (där ju mängder av Pokémon finns med). Andra typer av spel och lekar som fanns på Pokémon Festa inkluderade kortspelsturneringar, tävlingar och live-shower där Pokémon uppträdde på scenen.



I POKÉMON RUBY OCH POKÉMON SAPHIRE ANVÄNDS EN NY TYP AV POKÉ DEX, SÅ HÄR SER DEN UT (I DE JAPANSKA VERSIONERNA AV SPELEN VILL SÄGA).





Flipendo från klassen Försvar Mot Svartkonster

www.harrypotter.ea.com

www.harrypotter.com

Trollstav från Ollivanders

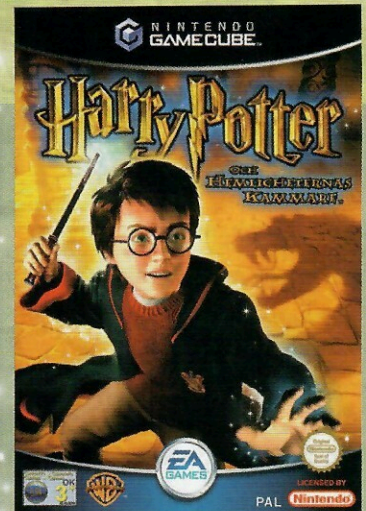
Ondska från Hemligheternas kammare

Hjältemod från dig



Har du tillräckligt med mod för att vara Harry Potter™
i Hemligheternas kammare?

I butik den 15 november.



GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR

PlayStation.2

PC CD-ROM

retro



»Få polygoner - hög närvarokänsla«

Text: Kim Weinefelt

Fox McCloud har visat att han klarar sig bra även utan sin Arwing men det är trots allt i luften som han känner sig mest hemma. Stjärnpiloten och hans kompisar Falco, Peppy och Slippy startade sina Nintendo-karriärer redan 1993, då de flög mellan planeterna Corneria och Venom i Super NES-spelet Starwing.

Det var mycket tack vare ny teknik som Starwing blev så bra och populärt. Starwing var det första spelet med Nintendos nya chip "Super FX" – ett chip som bakades in i spelkassetten och såg till att Super NES:en arbetade snabbare och att dess 16 bitar graderades upp till 32. Med det nya chipet kunde Nintendo för första gången använda polygoner på ett godtagbart sätt, vilket 1993 betydde väldigt kantig grafik som inte uppdaterades särskilt många gånger per sekund. Men Starwing var Nintendos första riktiga 3D-spel och det var garanterat häftigt att för första gången flyga med ett rymdskepp "genom" TV-skärmen i stället för horisontellt eller vertikalt på den.

Bortsett från Super FX och den nya grafikstilen hade Starwing många andra kvalitéer – bland annat de fyra mycket personliga hjältarna som hela tiden pratade med varandra under uppdraget. Det hände dessutom allt som oftast att vännerna (speciellt Slippy) råkade i trubbel och det gällde då att både rädda dem och sig själv för att avsluta uppdraget med hedern och en bonus i behåll. I sann Nintendo-stil hade Starwing också mängder av hemligheter att

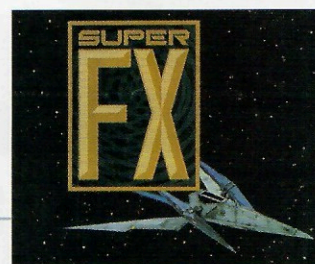
upptäcka – det gick till exempel att ta genvägar förbi vissa planeter genom att flyga den mycket svårfunna banan "Black Hole".

Kul att veta är att i Japan och USA heter det här spelet Star Fox. Men på grund av att det namnet var upptaget i Europa döptes spelet om till Starwing och uppföljaren Star Fox 64 fick som bekant heta Lylat Wars i Europa. Långt innan Lylat Wars var det för övrigt tänkt att Super NES-spelet Starwing 2 skulle ges ut, bland annat med en tvåspelarmöjlighet. Starwing 2 visades upp något år efter originalet, men det spelet gav Nintendo aldrig ut eftersom de inte var tillräckligt nöjda med det.

Fast originalet var de mer än nöjda med. Med Starwing satte Nintendo en ny standard för flygspele och skapade fyra starka och udda hjältar som vi snart kommer att få se ännu mer av, då den riktiga uppföljaren till Starwing och Lylat Wars kommer flygandes till Nintendo GameCube...

BITS VI MINNS

Nintendo utnyttjade den nya tekniken till att skapa en hel del häftiga spelscener. Vem kan glömma känslan att styra Arwing-skeppet genom smala tunnlar, passera högaktiva vulkaner på Macbeth eller att stå emot inandningen från sista bossen Andross?



SÅ TYCKTE VI DÅ

På bild såg Starwing inte bra ut och det var svårt att veta vad det egentligen var för typ av spel innan man hade testat det. Fast när man väl satt där i TV-soffan och hukade sig för asteroider och fiendskott stod det klart att närvarokänslan i Starwing var "out of this dimension".



SÅ TYCKER VI NU

Att se grafiken och höra det samplade talet i Starwing efter att precis ha spelat Lylat Wars eller Arwing-banorna i Star Fox Adventures är nästan som att komma till en annan planet. Men på åtminstone en punkt är Starwing bättre än sina uppföljare – svårighetsgraden är klart tuffare.



SPELINFO

Titel: **Starwing**

Plattform: **Super NES**

Kategori: **Action**

Utvecklare: **Nintendo**

Utgivare: **Nintendo**

Releasedatum: **1993**

CLUB NINTENDO SHOP PACKAR IHOP!

Vi har ett tråkigt besked och det är att Club Nintendo Shop läggs ned efter detta nummer. Under det senaste året har shoppen haft en dalande popularitetskurva, bland annat eftersom det har varit svårt för oss att hitta nya intressanta varor och Super NES-spelen har sålts ut.

Club Nintendo Shop kommer att försvinna helt, men i stället öppnar Bergsala under 2003 en ny butik som kommer att vara öppen för alla – mer om den i nästa nummer!

Nu är det alltså sista chansen att beställa från Club Nintendo Shop – om du beställer något innan 2003 bjuder vi på en överraskning!

FÖRVARING



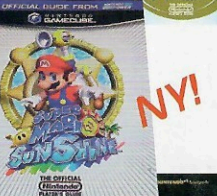
CN TIDSKRIFTSSAMLARE, 3-P
Samla alla dina CN Magazine på ett och samma ställe.
Art nr 400129. Medlemspris 129:-/3-pack.

GAME BOY KASSETTFODRAL
Kassettfodral för dina Game Boy-spel (spel ingår ej.) 5-pack.
Art nr 400093. Medlemspris 59:-.

STRATEGI-GUIDER

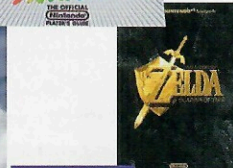


Art nr. 400028. Pokémon Stadium. Hela 210 sidor fyllda med allt om spelet. Officiell, engelsk text. Medlemspris 99:-.



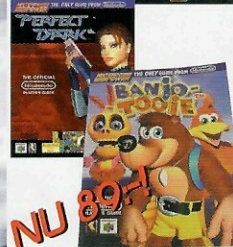
Art nr. 400032. Super Play Pokémon Guide. 100 sidor fyllda med allt om Pokémon. Svensk text. Medlemspris 49:-.

Art nr. 400123. Pokémon Stadium 2. Att ha ordning på 250 Pokémon kräver rätt tränare och rätt information. Officiell, engelsk text. Medlemspris 169:-.



Art nr. 400153. Super Mario Sunshine. Den officiella guiden från Nintendo Power hjälper dig att hitta alla Shine Sprites, mynt och hemligheter i Super Mario Sunshine. Här finns detaljerade kartor i färg över hela semesterön. Engelsk text. Medlemspris 199:-.

Art nr. 400033. Zelda: Ocarina of Time. En 126 sidor tjock, komplett guide till Ocarina of Time. Officiell, svensk text. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 79:-.



Art nr. 400029. Perfect Dark. Spelguiden som ger dig all nödvändig information om Nares höjarspel. Officiell, engelsk text. Medlemspris 99:-.

Art nr. 400092. Banjo-Tooie. Guiden från Nintendo Power avslöjar alla pusselbitar och hemligheter i Banjo-Tooie. Officiell, engelsk text. Medlemspris 89:-.

Club Nintendo Shop – endast för dig som är medlem i klubben!

Vissa varor kan ibland vara slutsålda varför leveranstiden då blir längre än en vecka. Ring gärna Club Nintendo och kolla om varan finns i lager innan du beställer den. Obs! I alla priser ingår moms och porto!

Så här beställer du:

Gå till närmaste postkontor och fyll i ett inbetalningskort enligt exemplet nedan och betala. Ca en vecka efter att vi mottagit din betalning får du dina produkter hem i brevlådan. Glöm ej att fylla i namn och adress samt ditt medlemsnummer på postgirotalongen!

Här skriver du t ex:
400129 CN Tidskriftssamlare och/eller 400138
Ultra Racer N64 och/eller 400029 Perfect
Dark-guide o.s.v. samt det antal du önskar
beställa av respektive produkt.

Skriv in rätt summa för det du har
beställt.
T ex 129:- + 100:- + 99:- = 328:-

OBS! Du kan naturligtvis även använda den pg-talung
som du fått tillsammans med din medlemsförnyelse.

POSTGIROET SVERIGE		INBETALNING / QIRERING A	
Mottagande för betalkontonummer		Konto * Aug * Bil *	
45 35 85 - 2		Kontonummer	
1 st 400129 CN Tidskriftssamlare, à 129:-		Club Nintendo	
1 st 400138 Ultra Racer N64, à 100:-		Användare (person och postadress)	
1 st 400029 Perfect Dark-guide, à 99:-		Maria Johansson, MEDLEMSNUMMER	
		Bygatan 111	
		100 00 SVENSKBYN	
		Egen kassa med girokort	
		328 :-	
		#00#	

Här skriver du postgirotalongen:
45 35 85 - 2

Skriv in betalningsmottagare:
Club Nintendo

Här skriver du ditt namn och
postadress:
Namn & Medlemsnummer!
Gatuadress
Postnummer och ort
Kom ihåg att skriva tydligt!

TILLBEHÖR, N64



Art nr 400135. Rumble Pak. Anslut Rumble Pak till handkontrollen och känn explosioner, rekyl från vapen m.m. Läs mer på spelkartongen och i instruktionsboken om ditt spel är kompatibelt med Rumble Pak. **Medlemspris 169:-.**



Art nr 400152. N64 RF-kit. Har du en äldre TV som saknar scart- och audio/vidoutgångar måste du ansluta N64 via antenntaget. **Medlemspris 249:-.** Ej i bild.

HANDKONTROLL TILL SNES



Art nr 400054. **Medlemspris 249:-.**

RGB-KABEL (SCART) TILL SNES

Art nr 400056. Ord pris 169:-. **Medlemspris 129:-.** Ej i bild.

COBRA MICROTALK



Art nr 400008. Cobra microTalk, PMR 100. Räckvidden är ca 3 km. Två kanaler, går på FM-bandet. Drivs med 4 st AAA-batterier. Färg: Plommonlila. Ord pris 595:-/par. **Medlemspris 545:-/par.** (Batterier ingår ej.)

Art nr 400091. Cobra microTalk, MT 110-2. Förutom den fräcka designen har MT 110 en mängd användbara funktioner. Räckvidden är ca 3 km, den har 8 kanaler och en belyst LCD-display. Radion har en mjuk superflex-antenn och en bältesklämma medföljer. Denna nya generations Walkie Talkie är perfekt att använda när du t ex är i fjällen, på sjön, i skogen eller på sta'n med en polare. Drivs med 4 st AAA-batterier. Färg: Gul. Ord pris 895:-/par. **Medlemspris 845:-/par.** (Batterier ingår ej.)

Ingen samtalskostnad!

Cobra®

»Beställ innan år 2003 - vi bjuder på en bonus!«

TILLBEHÖR, N64



Handkontroller. Nintendos originalhandkontroll ger dig full kontroll i 360 grader. Du kan koppla in upp till fyra kontroller i ditt Nintendo 64. Art nr 400133, grå. **Medlemspris 329:-.** Art nr 400134, blå/vit. **Medlemspris 379:-.**



Art nr 400137. Förlängningskabel till handkontroll. Förlänger sladden till handkontrollen så att du kan sitta längre ifrån TV:n när du spelar. **Medlemspris 119:-.**



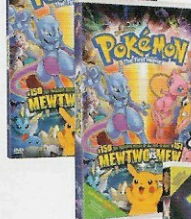
Art nr 400138. Interact Ultra Racer. Smidig handkontroll som är speciellt anpassad för bilspel. **Medlemspris 100:-.**



POKÉMON-FILMER



Art nr 400073. VHS Pokémon: The Movie. Biofilmen har setts av över 200 000 svenskar! Alla talar svenska. Ord pris 179:-. **Medlemspris 169:-.**



Art nr 400075. DVD Pokémon: The Movie. Ord pris 219:-. **Medlemspris 209:-.**



Art nr 400104. VHS Pokémon 2: Ensam är stark. Äntligen som köpfilm! Alla talar svenska. Ord pris 179:-. **Medlemspris 169:-.**

Art nr 400105. DVD Pokémon 2: Ensam är stark. Ord pris 219:-. **Medlemspris 209:-.**



Art nr 400130. VHS Pikachu's Winter Vacation. Exklusiv utgåva - aldrig tidigare visad på bio/TV. **Medlemspris 99:-.**



Art nr 400131. VHS Pikachu's Winter Vacation 2. Exklusiv utgåva - aldrig tidigare visad på bio/TV. **Medlemspris 99:-.**

Köp både Pikachu's Winter Vacation 1&2 för endast 169:-!

Alla som köper Pikachu's Winter Vacation 1 eller 2 får en Pikachu-pin utan extra kostnad!

Pin på köpet!



FAKTA: Ungefär 50 % av alla spel som säljs under ett år säljs under julsäsongen.

MER FAKTA: Att få ett mjukt paket i julklapp är ungefär 5 % så roligt som att få ett Nintendo-spel.

SLUTSATS: Oavsett om du skriver eller tar emot en önskelista har du nytta av de här julklappstipsen från Club Nintendos spelexperter.

KIMS JULKLAPPSTIPS TILL NINTENDO GAMECUBE:

Super Smash Bros. Melee

Om jag inte redan hade ägnat flera hundra timmar åt Super Smash Bros. Melee hade det spel stått högst på min önskelista. Super Smash Bros. Melee är ett av de fem bästa spelen jag någonsin har provat. Lätt.

Pikmin

Tycker du precis som jag att många spel nuförtiden inte skiljer sig så mycket åt? I så fall är du i behov av Pikmin, som är det mest nyskapande spelet till Nintendo GameCube och otroligt kul för alla åldrar.

Luigi's Mansion

Jag har haft jättekul med Luigi's Mansion, trots att spelet går snabbt att klara. Precis som Pikmin ger Luigi's Mansion känslan av något nytt och annorlunda, vilket jag tycker är den viktigaste egenskapen hos ett spel.

Super Mario Sunshine

Inte lika kul som Super Mario 64, men tro nu inte för det att Super Mario Sunshine är något annat än ett av det nya millenniets hittills bästa spel. Den här solsemestern är självklar på önskelistan.

Star Fox Adventures

Jag vet att du helst av allt skulle vilja skriva The Legend of Zelda på årets önskelista, men nu när inte det går rekommenderar jag så klart Star Fox Adventures. Det här spelet har stunder som matchar Links äventyr.

EMELIES JULKLAPPSTIPS TILL GAME BOY ADVANCE:

Castlevania: Harmony of Dissonance

Detta trollbindande äventyr får inte missas av någon Castlevania-fan, och har du inte spelat föregångaren, är det lika bra att sätta upp även den på listan! Timme efter timme av ögon- och örongodis av högsta kvalitet väntar dig!

Metroid Fusion

Äntligen kommer den tvådimensionella uppföljaren till Super NES-klassikern Super Metroid, och det nya tillskottet i spelserien spinner vidare på sin föregångare till både handling och utseende!

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

Om du vill hålla dig sysselsatt med ett riktigt fint stycke spelhistoria i vinter, är Yoshi's Island en mycket angenäm bekantskap! Detta är ett klassiskt Mario-äventyr, dock med en underbart originell och nyskapande "touch".

Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie

Denna klassiker är lagom lång, lagom svårspelad och lagom sockersöt för att förgylla ett isande kallt jullov med värmande spelupplevelser! Om inte annat är det en god investering i spelsamlingen!

Advance Wars

Trots min pacifistiska läggning fastnade jag totalt för detta spel. Vart jag än befann mig var det i princip Gaming 24:7 som gällde! Barnen på bussen hängde över mig och sade "WOW" i kör...

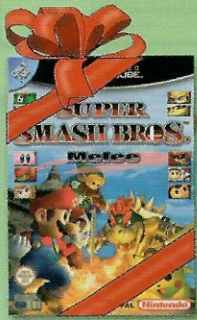
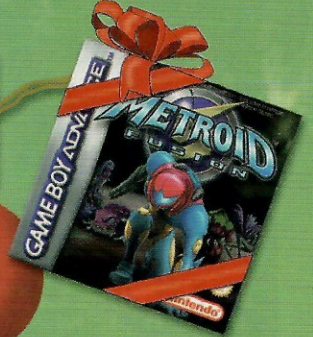
MIAS JULKLAPPSTIPS TILL NINTENDO GAMECUBE:

MICKES JULKLAPPSTIPS TILL GAME BOY ADVANCE:



Super Mario Sunshine
Bästa Nintendo GameCube-äventyret hittills?!

Metroid Fusion
Super NES-nostalgi i ny tappning! Äntligen kommer det spel jag väntat på sååå länge! Jag behöver inte skriva något om det här spelet för den som har ett Game Boy Advance och inte skaffar det får skylla sig själv!



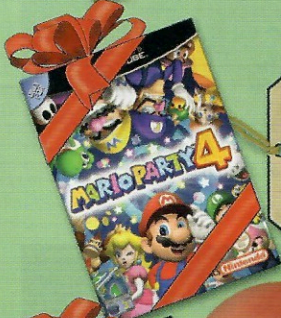
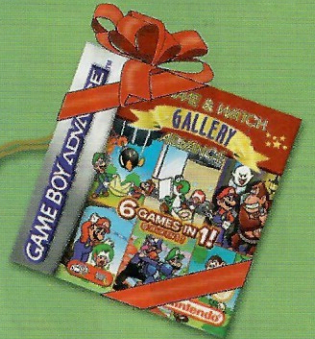
Super Smash Bros. Melee
Hysteriskt roligt i multiplayer!!

Doom II
Du har kanske spelat det på PC och nu kommer det till Game Boy Advance! Ett långt och underhållande actionspel där du får utlopp för alla dina aggressioner.



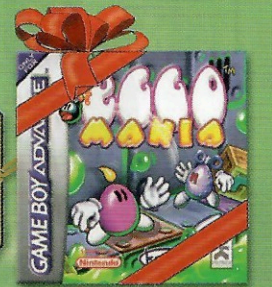
Pikmin
Beroendeframkallande!

Game & Watch Gallery Advance
Ni som inte upplevde de glada 80-talsspelen har nu er chans. Checka vad farsan och farfar brukade spela när de var små! Självklart är grafik och musik uppdaterad så att de passar vår tidsålder!



Mario Party 4
Spännande festspel!

Eggo Mania
För alla er som gillar att använda hjärnan! Här är ett pusselspel som både är roligt och spännande. Första anblicken är inte speciellt imponerande men spelar man det ett tag så inser man att det är riktigt kul!



Star Fox Adventures
Trevligt actionäventyr!

Speedball 2
Detta spelade jag för första gången på en maskin som hette Amiga. Jag gillade det då och jag gillar det fortfarande. Spelet handlar om en framtida sport som heter Speedball! Träna upp ditt eget lag, köp ny cool utrustning och ta dig till final! Inte så lätt som det låter!





»Metroid Prime«

Fusion är här och nu väntar hela CN Crew på att storebror Prime ska infinna sig som testexemplar. Minnena från Metroid Prime på E3 är fortfarande starka, så vi kör en förhandsvisning till innan recensionen i nästa nummer.

SPELINFO

Titel: Metroid Prime

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Retro Studios och Nintendo

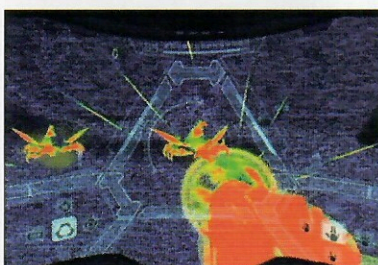
Releasedatum: 2003



Om inget har ändrats från testversionen vi spelade är det här den första bossen i Metroid Prime. Parasitdrottningen skyddar sig med cylinderväggar som snurrar runt henne i hög hastighet.



Om det vill sig väl kan Samus stupade fiender ge ifrån sig ammunition eller energienheter. Men se upp – även en rympirat som ligger på marken kan fortsätta skjuta mot Samus.



Med det här visiret ser Samus omgivningen som en värmeskala. Krypens värmekällor kan avslöja deras svaga punkter.



I Super Metroid minns vi regniga områden som särskilt stämningsfulla. Att se regnet i förstaperspektiv är ännu mäktigare.



Klimatet på planeten Tallon IV är omfattningsrikt. Snön gör sikten sämre för Samus, som måste vara extra mycket på sin vakt för fiender som ligger i bakhåll.



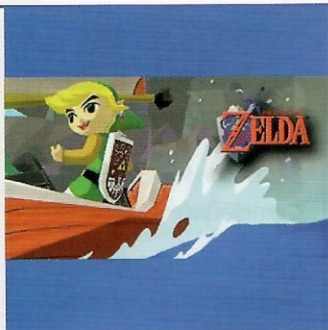
Metroid Prime är lagom dos action, lagom dos problemlösning. Här ser det ut som om Samus måste använda Morph Ball på rätt sätt för att komma vidare.



Samus armkanon får fler användningsområden ju längre in i spelet hon kommer. Lagg märke till hur hon lägger vänsterhanden om armkanonen samtidigt som hon siktar.



I USA har Metroid Prime precis lanserats och världens största Nintendo-tidning Nintendo Power kallar spelet "The biggest event of the gaming year".



»The Legend of Zelda«

På Lucia-dagen, den 13 december, har The Legend of Zelda till Nintendo GameCube premiär i Japan. Här är de senaste bilderna från den japanska versionen – det börjar bli riktigt spännande nu, eller hur?



Lägg märke till att knappformationerna i övre högra hörnet har ändrats en aning sedan sist. Våra japanska kollegor håller på för fullt med finslipningen!



Det här svärdsliknande föremålet har en fiende tappat. Om Link plockar upp det kan han hugga sönder träplankorna bakom sig och öppna upp en ny väg.



För inte den här scenen tankarna till The Legend of Zelda: Link's Awakening? Fiskmåsar, den långa stegen och Links unga utseende...

SPELINFO

Titel: The Legend of Zelda

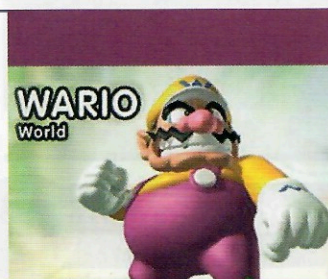
Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Nintendo

Releasedatum: 2003



Här är den underbara seglarsekvensen igen. Så här illa går det om Link inte får tillräckligt med vind i seglen, eller om han hoppar för tidigt eller sent.



»Wario World«

Luigi har Luigi's Mansion och Mario har Super Mario Sunshine. Under 2003 har Wario sitt eget Wario World!



Wario är mest känd för sina Game Boy-spel, men snart spelar han för första gången huvudrollen i ett Nintendo GameCube-spel.



Warios personlighet och speldesignen i Wario World går hand i hand. Wario World handlar inte så mycket om att tänka, utan mer att slå undan alla fiender och sedan snabbt roffa åt sig pengarna.



Wario har huvudsakligen två sätt att knocka sina stackars fiender. Antingen slår han helt enkelt ned dem, eller så plockar han upp en redan besegrad fiende och snurrar den som en slägga mot andra fiender.

SPELINFO

Titel: Wario World

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Nintendo

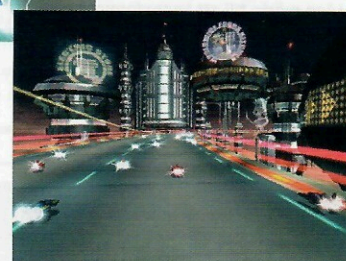
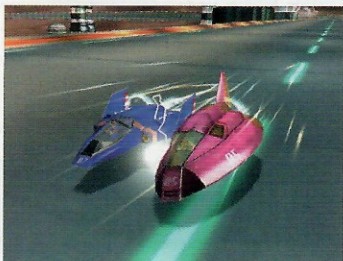
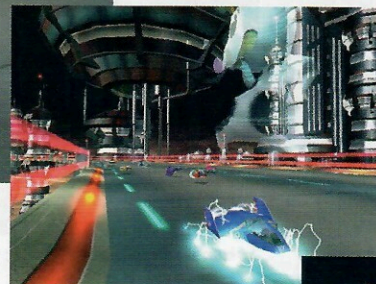
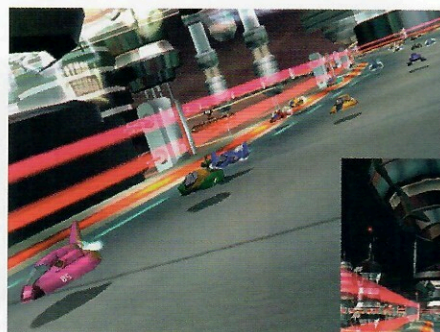
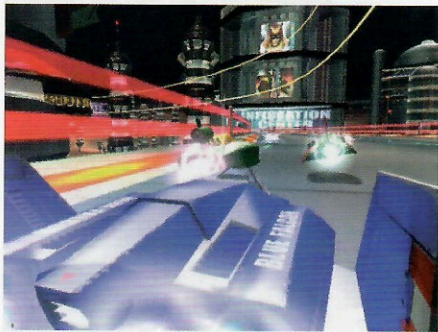
Releasedatum: 2003



Om du vill ha mer action och mindre äventyr ser Wario World ut att bli ett snabbare, starkare och elakare alternativ till Super Mario Sunshine.

»F-Zero«

Ett av redaktionens absoluta favoritspel till Nintendo 64 är F-Zero X. Med tanke på den råsnabba processorn i Nintendo GameCube samt att Nintendo och SEGA hjälps åt med utvecklingen kan det nya F-Zero bli nästa års bästa racingspel. Spana in det här bildkollaget från demoversionen som visades på E3.



SPELINFO

Titel: F-Zero

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: SEGA och Nintendo

Releasedatum: Obestämt

»1080°: White Storm«

Nintendo gör sitt bästa för att 1080°: White Storm ska vara klart innan vintersäsongen är över. Det betyder att uppföljaren till världens bästa snowboardspel inte är långt borta!



SPELINFO

Titel: 1080°: White Storm

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: NST

Releasedatum: Obestämt

1. Tänk dig snowboardkänslan från 1080° Snowboarding, fast i kubik. Höga berg, branta backar och rasande farter är vardag i 1080°: White Storm.

2. När sommarsäsongen är över kopplar en del jetski-åkare av med snowboardåkning. I 1080°: White Storm kommer du att känna igen ett och annat namn från Wave Race: Blue Storm.

3. Ett snowboardspel utan en stor uppsättning trick vore som en snowboardhelg utan after-ski. 1080°: White Storm har ett omarbetat och helt nytt tricksystem.

SPELINFO



Titel: Golden Sun: The Lost Age

Plattform: Game Boy Advance

Utvecklare: Camelot

Releasedatum: 2003

»Golden Sun: The Lost Age«

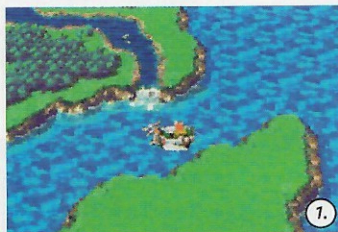
Vi kan gladeligen meddela att Golden Sun snart får kliva ner från rollspelstronen. Uppföljaren Golden Sun: The Lost Age är nämligen på väg!



3. För att klara originalet Golden Sun krävdes det mycket logiskt tänkande – en vara som det blir mer av i uppföljaren. Räkna med att bli ställd inför en del luriga kuggfrågor.

4. Du som tycker att Game Boy Advance Game Link-kabeln är det bästa tillbehöret till Game Boy Advance gläds säkert åt att Camelot har behållit tvåspelarmöjligheten i Golden Sun: The Lost Age.

5. Psynergy-krafterna är fortfarande ett viktigt element, och den här gången kan du framkalla ännu mer spektakulära attacker med dina Djinn.



1. Golden Sun blev en stor försäljningssuccé, så det är väl inte konstigt att Camelot är snabba med att göra en uppföljare. Golden Sun: The Lost Age är faktiskt redan släppt i Japan.



2. Handlingen i Golden Sun: The Lost Age tar vid direkt där det första spelet slutade. Vissa av huvudpersonerna är gamla bekantingar, medan andra är helt nya för Golden Sun-sagan.



SPELINFO



Titel: Kirby: Nightmare in Dream Land

Plattform: Game Boy Advance

Utvecklare: HAL Laboratory

Releasedatum: 2003

»Kirby: Nightmare in Dream Land«

Kirbys egen TV-serie "Kirby: Right Back at Ya!" rullar för fullt i USA och den rosa bollens popularitet lär växa ännu mer i och med det nya Game Boy Advance-spelet Kirby: Nightmare in Dream Land.



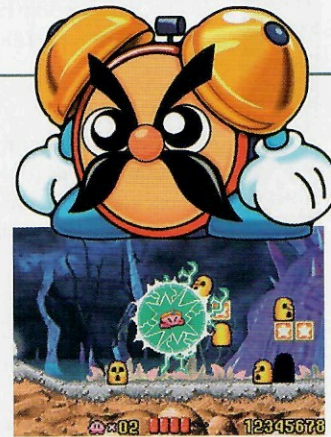
Kirbys specialitet är att svälja sina fiender och kopiera deras förmågor. I Kirby: Nightmare in Dream Land kan Kirby kopiera och använda 24 olika förmågor. Smaklig måltid.



Rätt gissat – det är återigen King Dedede som står för mardrömmarna. Nu har han stulit Star Rod, som är källan till Fountain of Dreams.



Räkna med att Kirby: Nightmare in Dream Land blir en riktig flerspelarfest. Förutom de givna multiplayer-minispelen kan upp till fyra spelare gå igenom äventyret tillsammans.



Kirby: Nightmare in Dream Land ser ut att vara en blandning mellan de första Dream Land-spelen och Kirby 64: The Crystal Shards till Nintendo 64.

NINTENDO GAMECUBE*November 2002*

Ace Golf (Eidos)
 Donald PK (Ubi Soft)
 Godzilla: Destroy All Monsters Melee (Infogrames)
 Harry Potter and the Chamber of Secrets (Electronic Arts)
 James Bond 007: Nightfire (Electronic Arts)
Mario Party 4 (Nintendo)
 Minority Report (Activision)
 NBA Live 2003 (Electronic Arts)
 Rocky (Rage)
 Smugglers Run: Warzones (Take 2)
Star Fox Adventures (Nintendo)
 Star Wars: Clone Wars (Activision)
 Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast (Activision)
 Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)
WaveBird – tillbehör (Nintendo)
 Wreckless: The Yakuza Missions (Activision)
 X-Men: Next Dimension (Activision)

December 2002

Hardcore BMX XXX (Acclaim)
 Knockout Kings 2003 (Electronic Arts)
 Mat Hoffman's Pro BMX 2 (Activision)
 Monster Jam Maximum Destruction (Ubi Soft)
 Mystic Heroes (THQ)
 Reign of Fire (Bam)
 Scooby Doo: Night of 100 Frights (THQ)
 Sum of All Fears (Ubi Soft)

Januari 2003

Blood Omen 2 (Eidos)
 Jimmy Neutron (THQ)
 Rally Championship (SCI)
 Star Wars: Bounty Hunter (Activision)

Februari 2003

Conflict Desert Storm (SCI)
 Evolution Worlds (Ubi Soft)
 Ghost Recon (Ubi Soft)
 Super Bust-A-Move All Stars (Taito)
 Vexx (Acclaim)

Mars 2003

Batman: Dark Tomorrow (Kemco/Kotobuki)
 Futurama (SCI)
 Gravity Games (Midway)
 Racing Simulation 3 (Ubi Soft)
 Rayman 3: Hoodlum Havoc (Ubi Soft)
 Tom & Jerry: War of the Whiskers (New Kid Co.)
 XIII (Ubi Soft)

2003

Burnout 2 (Acclaim)
The Legend of Zelda (Nintendo)
Metroid Prime (Nintendo)
 Street Hoops (Activision)
Wario World (Nintendo)
 X-Men: Wolverine's Revenge (Activision)

Utan lanseringsdatum

1080°: White Storm (Nintendo)
Animal Crossing (Nintendo)
F-Zero (Nintendo)
GIFTPIA (Nintendo)
Mario Golf (Nintendo)
Mario Kart (Nintendo)
Mario Tennis (Nintendo)
Roll-o-rama (Nintendo)
 Resident Evil 2 (Capcom)
 Resident Evil 3: Nemesis (Capcom)
 Resident Evil 4 (Capcom)
 Resident Evil Zero (Capcom)
 Resident Evil: Code Veronica (Capcom)
Stage Debut (Nintendo)

GAME BOY ADVANCE*November 2002*

Crazy Chase (Kemco)
 Dexters Lab Chess Challenge (Bam)
 Doom II (Activision)
 Ecks vs Sever 2: Ballistic (Bam)
 Harry Potter and the Chamber of Secrets (Electronic Arts)
 Inspector Gadget Racing (LSP)
 Jimmy Neutron: Boy Genius (THQ)
 Lara Croft Tomb Raider: The Prophecy (Ubi Soft)
 The Lord of the Rings: The Two Towers (Electronic Arts)
 Medabot RPG Metabee (Natsume)
 Medabot RPG Rokusho (Natsume)
Metroid Fusion (Nintendo)
 Minority Report (Activision)
 The Mummy (Ubi Soft)
 Pink Panther: Pinkadelic Pursuit (Wanadoo)
 Powerpuff Girls Him'n Seek (Bam)
 Reign of Fire (Bam)
 Shrek 2: Hassle at the Castle (TDK)
 Sound of Thunder (Bam)
 Street Fighter Alpha 3 (Capcom)
 Tarzan: Return to the Jungle (Activision)
 Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)
 Treasure Planet (Ubi Soft)
 Woody Woodpecker: Crazy Castle 5 (Kemco)
 WWE Road to Wrestlemania X8 (THQ)

December 2002

Castleween (Wanadoo)
 Dave Mirra BMX 3 (Acclaim)

Defender (Midway)
 Justice League of America (Midway)
 Rocky (Rage)
 Rugrats: I Gotta Go Party (THQ)
 Star Wars 2: The New Droid (THQ)
 Worms Blast (Team 17)

Januari 2003

Iron Man (Activision)
 Jungle Book 2 (Ubi Soft)

Februari 2003

Bratz Dolls (DC Studios)
 Medal of Honor Underground (Destination Software)

Mars 2003

Formula One (Destination Software)
 Project Cima (Natsume)
 Rayman 3 (Ubi Soft)
 Samurai Jack (Bam)
 Toca World Touring Cars (Codemaster)

2003

Cubix: Robots for Everyone: Clash n' Bash (3DO)

Golden Sun: The Lost Age (Nintendo)
The Legend of Zelda GBA (Nintendo)
Pokémon Ruby (Nintendo)
Pokémon Sapphire (Nintendo)
 Pro Beach Soccer (Wanadoo)

Utan lanseringsdatum

Super Mario Bros. 3 (Nintendo)
Yoshi's Story (Nintendo)

GAME BOY COLOR*November 2002*

Harry Potter and the Chamber of Secrets (Electronic Arts)

December 2002

Bubble Bobble: Old & New (Empire)

Parentesen anger spelets utgivare. Observera att denna lista inte visar alla spel som släpps i Sverige och att Club Nintendo inte recenserar samtliga spel som Bergsala AB eller andra företag distribuerar. Tänk på att releasedatum kan ändras – ring till Club Nintendo eller besök www.nintendo-se.com för en mer aktuell releaslista.

Äntligen »Metroid Prime«

PLUS:

THE LEGEND OF ZELDA

Club Nintendo spelar den färdiga versionen av Links mest färgstarka äventyr.

EN PERFEKT VIT STORM

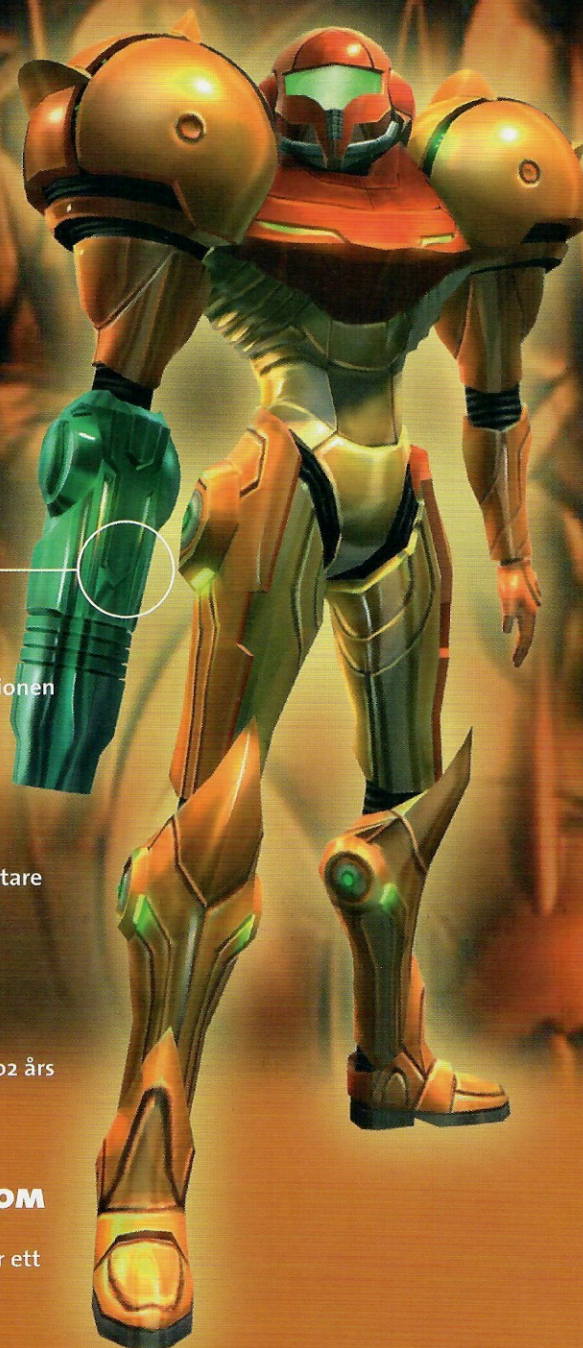
Våra pistglada och snösugna medarbetare recenserar 1080°: White Storm.

CLUB NINTENDO AWARDS

Var med och bestäm vilka som var 2002 års bästa Nintendo-spel.

CLUB NINTENDO BYGGER OM

Sveriges spelklubb nummer ett startar ett nytt kapitel.



1997: Premiär för det första Super Mario-spelet i 3D. Super Mario 64 blir världens bästa spel.

1998: Premiär för det första The Legend of Zelda-spelet i 3D. The Legend of Zelda: Ocarina of Time blir världens bästa spel.

2003: Premiär för det första Metroid-spelet i 3D...

»Siktet låst på februari!«

270453
HELING DANIEL
KYRKEYVÄGEN 4
78041 GAGNEF



Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA

Mr. GP PowerBank

- ser till att ditt Nintendo Game Boy-spel alltid är laddat.



Med den nya generationen NIMH batterier från GP Batteries och den smidiga GP PowerBank laddaren kan du återuppladda dina batterier upp till 1.000 gånger.

En rolig tanke du kan fråga dig är hur många alkaliska engångsbatterier du måste köpa till ditt Nintendo Game Boy-spel för att ersätta en GP PowerBank.

Du kan alltid förvara batterierna på laddning.

Finns där du köper ditt Nintendo Game Boy-spel!

GP Batteries
Powering a better tomorrow



Nintendo® and ™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.