

**club**

**Nintendo®**

MAGAZINE

Nr 2003:1



**metroid prime**  
Samus skjuter tiopoängare

**a link to the past**  
Nu med fyra svärd

**game boy  
advance sp**  
Game Boy Advance i lyxversion



Den officiella källan för alla Nintendo-fans



# GOTHIA CUP 2003

## Klass

### B19

Pojkar födda 1/1 -84 och senare

### B18

Pojkar födda 1/1 -85 och senare

### B16

Pojkar födda 1/1 -87 och senare

### B15

Pojkar födda 1/1 -88 och senare

### B14

Pojkar födda 1/1 -89 och senare

### B13

Pojkar födda 1/1 -90 och senare

### B12

Pojkar födda 1/1 -91 och senare

### B11

Pojkar födda 1/1 -92 och senare

### G19

Flickor födda 1/1 -84 och senare

### G17

Flickor födda 1/1 -86 och senare

### G15

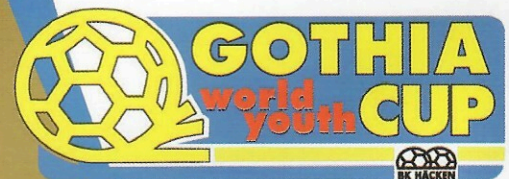
Flickor födda 1/1 -88 och senare

### G14

Flickor födda 1/1 -89 och senare

### G13

Flickor födda 1/1 -90 och senare



Box 22052, SE-400 72 Göteborg

Telefon: +46 31 50 67 80

fax: +46 31 50 67 99

E-post: [info@gothiacup.se](mailto:info@gothiacup.se)

Internet: [www.gothiacup.se](http://www.gothiacup.se)

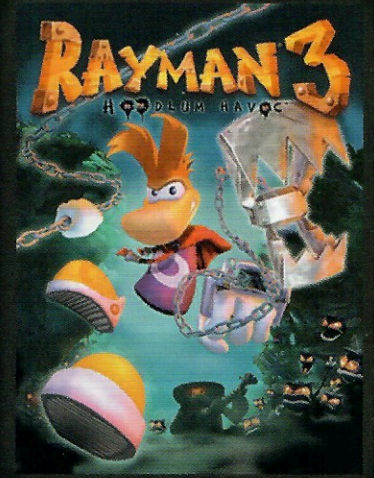
**GÖTEBORG, SVERIGE  
13-19 JULI 2003**





# RAYMAN<sup>®</sup> 3

Ultimata krafter! Ultimata fiender!  
Ultimat kaos! Rayman är tillbaks!





## INNEHÅLL CLUB NINTENDO MAGAZINE NUMMER 2003:1 (FEBRUARI)

## AVDELNINGAR

Information.....	05
Gå med i Club Nintendo.....	06
Välkommen.....	07
Nintendo News.....	08-09
Club Nintendo Support.....	36-37
Kodarkivet.....	38-39
Poké Center.....	40-41
Retro.....	42-43
Tävling.....	44
Hi Score.....	45
Marios Galleri.....	46-47
Releaselistor.....	52-53
Topplistor.....	54
Nästa nummer.....	55

## SPECIAL

Game Boy Advance SP.....	30-31
Modem Adapter & Broadband Adapter.....	32-33
Club Nintendo Awards.....	34-35

## RECENSIONER NINTENDO GAMECUBE

Metroid Prime.....	10-13
Star Wars: Bounty Hunter.....	14-15
Batman: Dark Tomorrow.....	16-17
Blood Omen 2.....	18-19
Rally Championship.....	20-21

## RECENSIONER GAME BOY ADVANCE

The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords.....	22-25
Boulder Dash EX.....	26
Marvel's The Invincible Ironman.....	27

## RECENSIONER GAME BOY COLOR

Hamtaro: Ham-Hams Unite!.....	28-29
-------------------------------	-------

## FÖRHANDSVISNINGAR

The Legend of Zelda: The Wind Waker.....	48-49
Final Fantasy.....	50
Godbitar 2003.....	51

## I DETTA NUMMER:

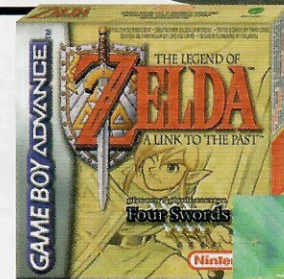
## SID 08

SPELA GAME BOY ADVANCE-SPEL  
PÅ TV:N



## SID 22

TVÅ ZELDA-SPEL I ETT



## SID 34

FÖRRA ÅRETS BÄSTA NINTENDO-SPEL



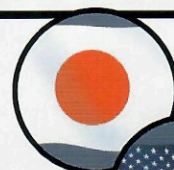
## SID 46

ERA ROLIGASTE SNAPSHOTS



## SID 54

TOPPLISTINDEX: + 100 %





## CLUB NINTENDO MAGAZINE

## REDAKTION:

## ANSVARIG UTGIVARE

Johan Laring

## CHEF CLUB NINTENDO SV/DK

Jonas Jarl

## REDAKTÖR

Kim Weinefelt

## SKRIBENTER

Emelie Lager

Johan Lengerd

Mikael Nylander

Kim Weinefelt

## LAYOUT

Pia Ringö

Club Nintendo Magazine publiceras av Bergsala AB, Box 10204, 434 23 KUNGSBACKA. © 2003 Bergsala AB. Alla rättigheter förbehållna. Ingenting av innehållet i Club Nintendo Magazine får, i sin helhet eller delvis, användas utan skriftligt tillstånd av Bergsala AB.

## KONTAKTA CLUB NINTENDO

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

## 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.

**Club Nintendo Magazine 3, 2002**

Super Mario World: Super Mario Advance 2-tävlingen

Rätt svar: F

**Club Nintendo Magazine 4, 2002**

Snapshots-tävlingen

Förstapristagare: Jakob Degler från Uppsala

Andrapristagare: Filip Tvetberg från Sjömarken,

Anton Ekdahl från Matfors och Magnus Nyström från Lindome

Tredjepristagare: David Karlsson från Umeå, Anders Leo från Kolbäck, Michael Hansson från Malmö, Jacob Engdahl från Tranås, Jonatan Iversen-Ejve från Stockholm, Christian Gunnar från Norrköping, Robin Larsson från Tygelsjö, Tomas Nilsson från Kungsbacka, Nils Berglund från Falun och Felix Erixon-Ågren från Solna

Hi Score-tävlingen (Pikmin)

1. Joakim Mäkipää från Eskilstuna (9 dagar/9 325 Pikmin)

2. Robin Brorén från Vallsta (9 dagar/9 296 Pikmin)

3. Oscar Flygh från Uppsala (9 dagar/8 209 Pikmin)

4. Niklas Gustavsson från Hestra (9 dagar/7 298 Pikmin)

5. Tobias Kåhlberg från Källekärr (9 dagar/3 790 Pikmin)

**Club Nintendo Magazine 5, 2002**

Mario Party 4-tävlingen

Förstapristagare: Christian Johannesson från Gunnilse

Andrapristagare: Christian Wiklund från Göteborg,

Robin Svensson från Färila och Marcus Andersson från Sölvesborg

Tredjepristagare: Fredrik Myrberg från Sala, Gustav Ågren från Ljungbyhed, Ulf Bergman från Kungälv, Magnus Johansson från Timmele, Per & Sandra Vestberg från Holmsund, Martin Ericsson från Överum, Joel Scherdin från Upplands Väsby, Niclas Bergervik från Stockholm, Douglas Karlsson från Varberg och Edward Dahlbäck från Stockholm

Rätt svar: A3, B2, C4, D1

Hi Score-tävlingen (Super Mario Sunshine)

1. Manuel Hoppstock från Bandhagen (23,67)

2. Johan Wolter från Eskilstuna (23,76)

3. Leo Karro från Norrköping (23,99)

4. Rasmus Österholm från Eskilstuna (24,23)

5. Daniel Abrahamsson från Stockholm (27,59)

**CN Web**

Gurutävlingen, andra halvan 2002

Vinnare 1 augusti: Sebastian Knutsen från Lund

Vinnare 1 september: Philip Tellenmark från Lund

Vinnare 1 oktober: Rickard Österholm från Farsta

Vinnare 1 november: Emil Lilja från Falköping

Vinnare 1 december: Christopher Larsson från Gävle

Slutvinnare: Leo Karro från Norrköping





Om Nintendo och spel är ditt intresse så är Club Nintendo den enda klubb du behöver. Fördelarna med Club Nintendo är att du:

- Får mer spelinformation, vilket ökar chansen till nöjda spelköp
- Genom guider, koder och support får ut mer av dina spel
- Träffar nya kompisar med samma intressen som du
- Är garanterad plats i spelevenemang landet runt

Som Club Nintendo-medlem får du:



#### CN MAGAZINE

Club Nintendo Magazine är Sveriges officiella Nintendo-tidning. Här får du förhandsinformation, ingående recensioner av aktuella spel plus reportage, spelsupport, kodarkiv, tävlingar, listor och mer. Direkt hem till dig...



#### CN WEB

Använd ditt personliga medlemslösenord och logga in på <http://club.nintendo-se.com> – vår egen hemsida. Här lär du känna andra gamers över hela landet och kan diskutera spel och framföra åsikter i forumet.



#### CN SUPPORT

Om du har kört fast i ett Nintendo-spel, eller vill ha de senaste spelkoderna, får du som medlem hjälp av vår supportavdelning. Vi hjälper dig snabbt via telefon, post och e-post.



#### CN EVENT

Som medlem är du garanterad plats i Nintendo Championships – de svenska mästerskapen i Nintendo! Vi informerar även om andra spelevenemang på din ort.

**Detta för endast 128 kronor per år!**

All Nintendo-information du behöver – direkt hem till dig.



På CN Web träffar du nya spelkompisar och kan diskutera i forumet.

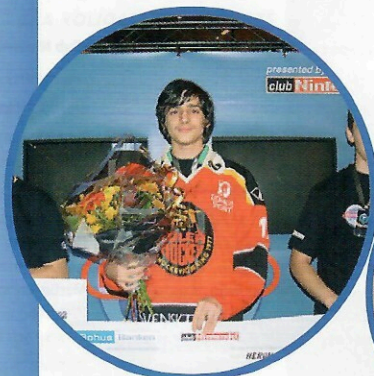
#### Hur blir jag medlem?

Det lättaste sättet att bli medlem är att logga in på <http://club.nintendo-se.com> och klicka dig fram till registreringssidan. Det går också alldeles utmärkt att kontakta oss via adresserna på sidan 5 i denna tidning.

Observera att du måste vara bosatt i Sverige för att kunna bli medlem i Club Nintendo. Om du är under 16 år måste du ha din målsmans tillåtelse.

#### Dags att förnya medlemskapet?

Om ditt medlemskap är på väg att gå ut kommer du några veckor innan att få ett inbetalningskort av oss. Om du inte har fått ett sådant går det också bra att betala in 128 kronor på postgirokonto 488 62 04-9. Glöm inte att skriva medlemsnummer och namn på inbetalningskortet!



Vi hjälper dig att komma vidare och ser till att du får ut mer av dina spel.



Ställ upp i Nintendo Championships – landets största spelevenemang.



## R E C E N S E N T E R

**Emelie Lager**

Ålder: 21

Bästa Metroid-spel: Super Metroid

Favoritspel just nu:

1. Metroid Prime
2. Metroid Fusion
3. Zelda: A Link to the Past/Four Swords

Ser mest fram emot:

1. Pokémon Ruby & Pokémon Sapphire
2. Final Fantasy: Crystal Chronicles
3. The Legend of Zelda: The Wind Waker

Hur omskakad hon än blir av Metroid Prime och hur bra hennes rosa GBA än matchar både hennes inre och yttre, kommer Super NES alltid att vara Emelies gud bland TV-spelskonsoler. Mörka shoot em' up och textbaserade rollspel i två dimensioner är de speltyper hon gillar bäst.

**Johan Lenngerd**

Ålder: 29

Bästa Metroid-spel: Metroid Prime

Favoritspel just nu:

1. Metroid Prime
2. Resident Evil Zero
3. Metroid Fusion

Ser mest fram emot:

1. The Legend of Zelda: The Wind Waker
2. Advance Wars 2
3. Pikmin 2

Johan har gått med krokig rygg i ett par veckor efter ett intensivt innebandypass. Han spelar mycket Metroid Prime och tar ofta med sig Advance Wars under luncherna. Johan kan bara inte vara utan spel – när han inte spelar Nintendo kan man förmodligen hitta honom framför ett backgammonbräde eller ett pokerbord.

**Mikael Nylander**

Ålder: 23

Bästa Metroid-spel: Metroid Prime

Favoritspel just nu:

1. Metroid Prime
2. Resident Evil Zero
3. Metroid Fusion

Ser mest fram emot:

1. F-Zero (Nintendo GameCube)
2. The Legend of Zelda: The Wind Waker
3. Golden Sun: The Lost Age

Micke har vid det här laget varvat både Metroid Prime och Resident Evil o

Han är en riktig Superhero?

Käkat julgröt och pepparkaka varje dag

Nu krävs nya och kraftiga tag

Han har närmast sig julefterfestens crescendo, och nu vill han bara lira mer Nintendo.

**Kim Weinefelt**

Ålder: 25

Bästa Metroid-spel: Metroid Prime

Favoritspel just nu:

1. Metroid Prime
2. Zelda: A Link to the Past/Four Swords
3. Resident Evil o

Ser mest fram emot:

1. The Legend of Zelda: The Wind Waker
2. F-Zero (Nintendo GameCube)
3. Pokémon Ruby Version

Kim är förmodligen den mest sporttokige i CN Crew. Han är utbildad tennistränare, vann Skoljoggen två gånger, klättrade uppför Kebnekaise i somras, innehar dykcertifikat och tränar minst sju gånger i veckan. Sportspel hör emellertid inte till hans favoritspel, underligt nog.

## VÄLKOMMEN!

## Visa inte för lite... eller för mycket

Välkommen till det första numret av Club Nintendo Magazine 2003. Som du lär märka har vi ändrat om lite i tidningen, både därför att vi vill förnya oss och för att vi har lyssnat på synpunkter från er.

En av de stora frågorna under förnyelsen var upplägget av recensionerna; vi har fått många och delade åsikter om hur de ska utformas. Undersökningar som vi har gjort visar att anledningen till att många läser Club Nintendo Magazine är att de vill ha så mycket information som möjligt om spelen. Å andra sidan vet jag av egen erfarenhet – och har fått synpunkter på – att det inte är roligt att läsa för mycket om ett spel innan man själv har spelat det. En stor poäng med att spela (eller att se på filmer eller läsa böcker) är ju att bli överraskad och att man inte i förväg vill veta hur det ska sluta.

Därför har vi lagt upp recensionerna lite annorlunda från och med detta nummer. Huvudtexten består av fler avdelningar än tidigare, med en rubrik om vad varje avdelning handlar om. Vill man till exempel inte veta för mycket om Samus visir i Metroid Prime så hoppar man helt enkelt över den avdelningen, och vill man inte veta någonting om själva spelet överhuvudtaget, utan bara vad vi tycker om det, så läser man bara våra korta recensioner och betygsrutorna.

Det är svårt att göra alla nöjda, men vi har försökt göra så gott vi kan.

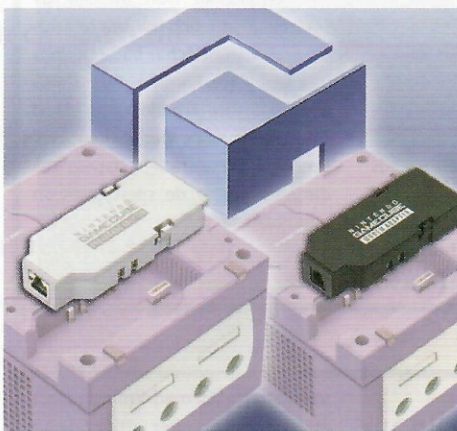
KIM WEINEFELT, CHEFREDAKTÖR



## KOPPLA UPP ditt Nintendo GameCube!

Den 14 mars är det Sverigepremiär för de två Nintendo GameCube-tillbehören Modem Adapter och Broadband Adapter. Samtidigt släpps onlinerollspelet Phantasy Star Online Episode I & II.

Med Modem Adapter eller Broadband Adapter inkopplad på undersidan av Nintendo GameCube kan du ringa upp en server och i vissa spel möta andra människor "online". Det första spelet som drar nytta av detta är Phantasy Star Online Episode I & II – ett mycket välgjort rollspel från SEGA.



ANSLUT MODEM ADAPTER ELLER BROADBAND ADAPTER I SERIAL PORT 1 PÅ UNDERSIDAN AV NINTENDO GAMECUBE SAMT I DITT TELEFONJACK ELLER BREDBANDSMODEM OCH DU ÄR REDO ATT GÅ "ONLINE"!

## Tre nygamla pussel

Du som alltid tar ett parti Tetris innan frukosten kommer att gilla den samlingskiva som Nintendo har släppt i Japan. Detta Nintendo GameCube-spel består av tre klassiska pusselspel i ett.

De tre spelen är Dr. Mario, Yoshi's Cookie och Panel de Pon (Tetris Attack i väst). När och om den här pusselsamlingen kommer till Sverige är i skrivande stund oklart, men vi återkommer självklart när vi vet mer.



OM CLUB NINTENDOS NYKÖPINGSAVDELNING FÅR UTSE DET BÄSTA PUSSELSPELET GENOM TIDERNÄR SÅ BLIR DET POKÉMON PUZZLE LEAGUE. FÖREBILDEN TILL DET SPELET HETER PANEL DE PON (BILDEN), ETT SPEL SOM INGÅR I NINTENDOS NYLIGEN UTANNONSERADE PUSSELSPELSAMLING.

## Nintendo GameCube Game Boy Player

Spela alla dina Game Boy-spel på TV:n med nya Nintendo GameCube-tillbehöret Nintendo GameCube Game Boy Player!

Det här är häftigt. Riktigt häftigt. Föreställ dig hur spel som Advance Wars och Metroid Fusion skulle se ut på en TV och börja sedan drömma om Nintendo GameCube Game Boy Player. Det här tillbehöret kopplas in på undersidan av Nintendo GameCube, i uttaget Hi Speed Port. När det är gjort är det bara att plocka fram dina Game Boy-favoriter, stoppa in dem i Nintendo GameCube Game Boy Player och uppleva dem i större format på TV-skärmen.

Spelen kan styras med både Nintendo GameCube-handkontrollen eller, med hjälp av en Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable, med ett Game Boy Advance.

Något som föregångaren Super Game Boy saknar är en tvåspelarmöjlighet, men det har Nintendo GameCube Game Boy Player. I spel som är gjorda för fler deltagare använder spelare ett TV-skärmen, medan övriga deltagare använder sina ihopkopplade Game Boy Advance-enheter.

Nintendo GameCube Game Boy Player släpps i Japan och USA i mars respektive maj. Förhoppningsvis är en Sverigelansering inte långt efter.

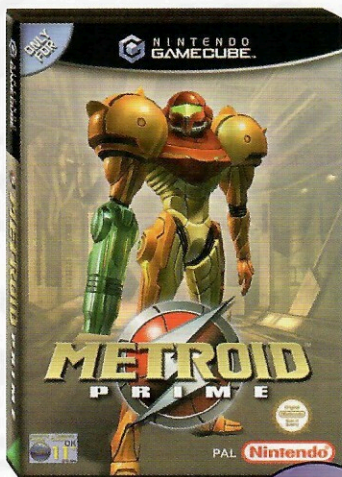


ÄNTLIGEN ÄR EN NINTENDO GAMECUBE-VERSION AV SUPER GAME BOY PÅ GÅNG. NINTENDO GAMECUBE GAME BOY PLAYER LÅTER DIG SPELA ALLA TYPER AV GAME BOY-SPEL PÅ TV:N!









## SPELINFO

Titel: Metroid Prime  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Speltyp: Action  
 Utvecklare: Retro Studios och Nintendo  
 Utgivare: Nintendo  
 Antal spelare: 1  
 Tillbehör: Memory Card (2 block),  
 Nintendo GameCube  
 Game Boy Advance Cable  
 Sverigepremiär: 21 mars 2003



Ända sedan N64:an lanserades 1997 har vi längtat efter ett Metroid-spel i 3D. Den 21 mars är många och långa års väntan över. Då är det premiär för Metroid Prime i Sverige. Ladda ditt Nintendo GameCube för ett oförglömligt actionäventyr.



Metroid Prime stöder Dolby Surround Pro Logic II, så det är bara att öka volymen på ljudanläggningen och njuta av pampiga musikstycken, nervpirrande ljudeffekter och maffiga explosioner.

Förväntningarna har nått toppen. Både Mario och Link har genomgått varsin perfekt 3D-förvandling och nu är det Samus Arans tur. Låt Retro Studios och Nintendo, via Club Nintendo, presentera Metroid Prime – världens just nu bästa spel.

## Ett äventyr i förstapersonsperspektiv

Nintendo ger själva inte ut många spel i förstapersonsperspektiv, men vid de få tillfällen som detta sker har de den goda vanan att göra något alldeles extra av det. Så var det med GoldenEye 007 och Perfect Dark, och så är det i högsta grad med Metroid Prime.

Metroid Prime är inget vanligt spel i den här genren. Med Metroid Prime har Retro Studios och Nintendo inte försökt göra ett bättre GoldenEye 007, eller ett bättre Perfect Dark. Med Metroid Prime har de försökt göra något eget och något nytt. Och det är precis vad de har lyckas göra. Med råge.



Text: Kim Weinefelt

Metroid Prime handlar visserligen om att skjuta fiender, men spelet handlar desto mer om att leta efter föremål, och bjuder på minst lika mycket äventyr som action. Dessutom ser du spelet i tredjepersonsperspektiv under de stunder då Samus använder sin Morph Ball. Metroid Prime är helt enkelt som ett Super Metroid, fast i tre dimensioner och med ett annat perspektiv.



Tallon IV är en planet bebodd av ren ondska, och miljöerna känns både hårda och fientliga. Men det går inte att förneka att planeten ändå är väldigt vacker.



En informationsdatabas över fiender som Samus har skannat med sitt Scan Visor samlas i en loggbok. Om du lyckas fylla loggboken läser du upp ett par delar av spelets "Art Gallery".



Det finns naturligtvis en lock-on-funktion, som gör att Samus kan röra sig runt, mot eller ifrån en fiende eller ett objekt.



Samus Aran är inte bara galaxens tuffaste spelhjältinna, hon har också världens i särklass största axelvaddar.



**Radar**

Radarn gör det lättare att upptäcka fiender som är bakom Samus. Om du ser några punkter röra sig mot mitten av radarn är det dags att vända Samus om...

**Energiförråd**

Samus kvarvarande energi visas både i siffror och som en mätare. Prickarna representerar energitankar, av vilka Samus kan hitta fler.

**Karta**

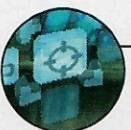
Kartan hjälper till ordentligt, inte bara genom att visa exakt var i rummet Samus är, utan även genom att berätta vilka typer av dörrar som finns i området, vilket gör att Samus slipper springa fram och tillbaka mellan olika platser onödigt många gånger.

**Varningsmätare**

Ett mycket välkommet tillägg i Samus dräkt är dess förmåga att varna för faror i omgivningen. Den här mätaren visar hur långt ifrån Samus är faror, som till exempel stup eller syra- och lavasjöar.

**Missilförråd**

Visar hur många missiler Samus har kvar (ju fler missiler hon hittar desto fler kan hon bära).

**Visir**

Här ser du vilka visir Samus har, och vilket hon använder för tillfället. Byt visir genom att trycka på styrknappen.

**Armkanon**

Visar vilka olika typer av skott som Samus kan skjuta genom sin armkanon, samt vad hon använder för tillfället. Samus armkanon inkluderar Power Beam, Charge Beam, Wave Beam, Ice Beam och Plasma Beam.



Inledningen i *Metroid Prime* påminner lite om inledningen i *Super Metroid*. På vilket sätt får du upptäcka själv...



Steve Barcia, Executive Producer hos Retro Studios, menar att det som utmärker ett *Metroid*-spel mest är stämningen. "Upplevelsen ska vara väldigt spöklik och isolerad."



Samus sikte styrs inte med C-spaken. I stället används R-knappen i kombination med den ordinarie styrspaken för att styra Samus blick och armkanon.



Självklart handlar *Metroid Prime* mycket om att skjuta fiender och bossar, men minst lika mycket om att leta efter föremål och lösa problem. Mixen mellan action och äventyr är, som i de tidigare *Metroid*-spelen, perfekt.



## RECENSIONER



KIM WEINEFELT: 10

Innan jag provade spelet på förra E3 hörde jag också till dem som tvivlade på Metroid Prime. Jag var orolig att det skulle bli för amerikanskt och att perspektivet skulle skada Metroid-känslan. Därför är jag nu otroligt glad att se att det blev precis tvärtom. Retro Studios har gjort ett perfekt arbete med att skapa tekniskt bra grafik och samtidigt miljöer och design som känns 100 % Metroid. Förstapersonsperspektivet förstör absolut ingenting, tvärtom gör det att känslan av att vara Samus Aran ökar och det ger ännu mer spänning att gå till ett nytt område.

Jag har inte spelat igenom hela The Legend of Zelda: The Wind Waker ännu, men redan nu vet jag att Metroid Prime har goda chanser att bli det bästa spelet alla kategorier i år.

MIKAEL NYLANDER: 10

När det Texasbaserade företaget Retro Studios fick ta hand om Metroid-projektet till Nintendo GameCube var det väl många som var skeptiska och tvivlade över att de överhuvudtaget skulle lyckas med att transformera ett sidoskrollande 2D-spel till ett förstapersons-3D utan att förstöra den klassiska Metroid-känslan.

Med facit i hand blev Metroid Prime det bästa Metroid-äventyret någonsin! Grafik, ljud och miljö har sammanvävts i perfekt harmoni och därigenom skapat ett äventyrsspel av högsta dignitet. Samus Aran är tillbaka!



Club Nintendo Magazine har härmed delat ut sin första tiopoängare sedan betygssystemet återinfördes i januari 2001! Många Nintendo-spel har varit nära, men med Metroid Prime var det aldrig något snack om saken.



## Samus mäktiga dräkt

### Arm Cannon

Genom sin armkanon kan Samus avfira många olika typer av skott. Med Charge Beam kan hon dessutom ladda upp skotten för en kraftfullare stöt.

### Power Beam

De flesta fiender kollapsar efter en stadig salva från Power Beam.

### Wave Beam

Skotten från Wave Beam rör sig i vågor och träffar på så vis rörliga måltavlor oftare.

### Ice Beam

Små fiender som träffas av Ice Beam fryses fast i en klump av is och blir orörliga.

### Plasma Beam

Den starkaste uppgraderingen i Samus armkanon är Plasma Beam.

### Missile Launcher

Nytt i Metroid Prime är att Samus kan kombinera missilerna med den vanliga armkanonen och verkligen skaka om fienderna.



**Powered Suit (Varia)**

Förutom Varia Suit (som Samus använder på bilden) finns det ytterligare tre dräkter att hitta: Power Suit, Gravity Suit och (endast för Metroid Fusion-ägare) Fusion Suit.

**Visor System**

Samus ser sin omgivning genom fyra olika typer av visir. Var och ett av visiren har sina specifika för- och nackdelar, beroende på omgivningen och situationen.



De svarta kanterna ovan och under bilden avslöjar att det här är en filmsekvens. Det finns gott om sådana i Metroid Prime, och när de spelas upp kan du studera närmare hur Samus och hennes dräkt ser ut.

**Combat Visor**

Det här är Samus standardvisir. Med Combat Visor ser hon omvärlden på ett normalt sätt och får samtidigt ett bra skydd mot attackerande fiender.

**Scan Visor**

Även Scan Visor har Samus med sig från början. Genom att aktivera det zoomar hon in en rektangulär del av synfältet (häftig effekt!), vilket tillåter hennes dräkt att skanna vissa terminaler och fiender. När hon skannar terminaler (som syns i orange/röd färg genom Scan Visor) händer det ofta någonting – dörrar öppnas, hissar aktiveras, eller så kanske faror som till exempel kanontorn stängs av. Genom att skanna fiender samlar Samus information om dem i en loggbok, och får information om deras ras och eventuella svagheter.

**Thermal Visor**

Med det här visiret framför ögonen ser Samus allting i en färgskala, som mäter hur varm omgivningen är; ju rödare desto varmare. Thermal Visor är utmärkt att använda i mörka, nästan kolsvarta, områden och genom att titta på fiender genom det är det lättare att upptäcka deras svaga punkter (om de har några). Dessutom kan det här visiret avslöja hemliga föremål som inte kan ses med blotta ögat.

**X-Ray Visor**

Med hjälp av det här visiret får Samus en mäktig fördel, eftersom hon då kan se genom väggar, golv och tak. Hon kan därmed lokalisera hemliga områden och till och med osynliga föremål mycket lättare.

**Morph Ball**

Samus kan i alla lägen rulla ihop sig till sin Morph Ball-skepnad. Att rulla runt som Morph Ball är en alldeles speciell känsla, eftersom bollens fysik känns mycket realistisk. Samus kan dessutom använda både klassiska och nya förmågor i sin

Morph Ball-skepnad, med hjälp av Bomb, Boost Ball, Power Bomb och Spider Ball.



När Shigeru Miyamoto fick frågan hur väl Retro Studios och Nintendo har lyckats återskapa Metroid från 2D till 3D på en skala från 1 till 10, svarade han "12".

**BETYG****GRAFIK: 10**

Brutalt snygg med brutala effekter. Spana in när Samus fryser en fiende, eller kondensen som lägger sig på hennes visir när hon kommer upp ur vattnet och du förstår varför Metroid Prime är en grafisk topångare.

**LJUD: 10**

Mr. Kenji Yamamoto, som har gjort musiken i alla tidigare Metroid-spel, har även gjort musiken i Metroid Prime. Tonerna är verkligen ruskiga (i positiv bemärkelse) och lägger till en extra atmosfär över Tallon IV.

**SPELKONTROLL: 10**

I början känns det avigt att C-spaken inte används till att röra Samus blick, men när du har vant dig att hantera L- och R-knapparna för att gå i sidled samt sikta är spelkontrollen helt perfekt. Samus kan hoppa, men lyckligtvis handlar det väldigt sällan om precisionshopp.

**UTMANING: 10**

Arbetet med Metroid Prime startade runt juni 1999, och sedan dess har Retro Studios hunnit få med en hel del på skivan. Spelet är som sig bör lätt i början, men senare kan det blir riktigt, riktigt svårt. När spelet är avslarat gäller det ju självklart också att hitta 100 % av alla power-ups!

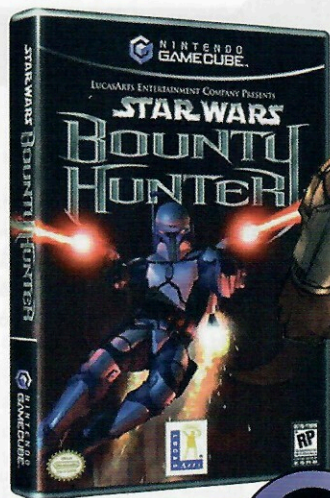
**SPELDESIGN: 10**

Det här är en ny tolkning av genren, som blandar äventyr och action på ett genialiskt sätt. En viktig detalj är det faktum att du ofta kan se föremål som inte går att nå just då, vilket gör spelet mer intressant och att viljan att fortsätta ökar.

**TOTALT: 10**

En mening räcker: Det här är världens bästa spel just nu.





Text: Kim Weinefelt

## SPELINFO

**Titel:** Star Wars: Bounty Hunter

**Plattform:** Nintendo GameCube

**Speltyp:** Action

**Utvecklare:** LucasArts

**Utgivare:** Activision

**Antal spelare:** 1

**Tillbehör:** Memory Card (2 block)

**Sverigepremiär:** 7 februari 2003

## RECENSIONER

## KIM WEINEFELT: 7

Jag tycker att det börjar gå inflation i Star Wars-spelen och att LucasArts borde nöja sig med de spel som Factor 5 gör. Jag blev inte imponerad av Star Wars: The Clone Wars eller Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast, men Star Wars: Bounty Hunter är i och för sig en positiv överraskning. Det här är ett bra spel med ett par intelligenta idéer och dessutom är ju Jango Fett en mycket tuff "hjärte" som känns rätt att styra.

## MIKAEL NYLANDER: 8

Spelet är både snyggt och stort. Miljöerna avspeglar den klassiska StarWars-känslan och allt känns väldigt genomtänkt. Kontrollerna kan vara en aning svåra att komma in i men ge det lite tid och du kommer att bli ett med Jango. Alla som sett filmerna kan säkert hålla med om att Jango o Boba har ett yrke som de flesta äventyrssugna skulle vilja ha... Nu kan det bli ditt!

Ditt uppdrag är enkelt: leta upp galaxens mest ökända brottslingar, avsluta deras karriärer genom att antingen ställa dem inför rätta eller helt enkelt likvidera dem och avsluta det hela med att inkassera belöningen. Låter prisjägerjobbet som något för dig? Då ska du omedelbart ta på dig Jango Fetts hjälm och uppleva Star Wars: Bounty Hunter till Nintendo GameCube. Låt jakten börja.

## Jango Fetts utrustning

Innan du börjar måste du veta att det här jobbet kräver en hel del specialutrustning. Men heter du Jango Fett så har du all utrustning som du behöver, och mer därtill.

**STARKA NÄVAR** – Det finns sällan anledning till att använda bara händerna i stället för ett mer avancerat vapen, men ett slag från Jango Fett slår hårt, mycket hårt.

**WESTAR-34 TWIN DUAL DALLORIAN ALLOY BLASTERS** – Fint namn på två fina vapen. Med sina två "blasters" kan Jango Fett skjuta mot två fiender samtidigt och han behöver aldrig ladda om.

**ID SCANNER** – Används av Jango Fett när han vill ta reda på vilka varelser som har pris på sina huvuden. Han är dock helt försvarslös när detta visir används.

**GAUNTLET WHIPCORD (SNARE)** – Bångstyriga brottslingar som gärna försöker smita från Jango Fett bör lugnas ned med den här piskan, som surrar fast sina offer och håller dem på plats.

**GAUNTLET DARTCASTER** – Dessa pilar använder Jango Fett helst när han inte vill väcka för mycket uppmärksamhet. Fiender som träffas av dessa blir dåsiga och ofarliga.

**GAUNTLET FLAMETHROWER** – Det är vackert att se när Jango Fett använder eldkastaren, men den är bara effektiv mot fiender som befinner sig inom några meters avstånd från honom.

**THERMAL GRENADE** – Dessa granater exploderar när de träffar en fiende, eller tre sekunder efter

det att Jango Fett har kastat dem. Tre sekunder går snabbt, så se till att undvika dem i tid.

**SNIPER RIFLE** – Just det, det här är ett långdistansvapen som Jango Fett också kan använda som kikare. Att ta ut fiender från långa avstånd är ofta ett bra sätt.

**JETPACK-MOUNTED MISSILE** – En mycket kraftfull missil som spränger det mesta kan avfyras från Jango Fetts jetpack. Missilen kan låsas på lämpligt mål eller guidas manuellt.

**CLUSTER MISSILE** – Cluster Missile fungerar på nästan samma sätt som ovan nämnda, men delar sig i tre individuella missiler som söker sig mot varsitt mål. Tre gånger så mycket underhållning alltså.



Så här ser Jango Fetts eldkastare ut.



## Prisjägarnas ABC

Jango Fett behöver inte sätta fast en enda brottsling för att klara uppdragen, men ju fler han sätter dit desto mer "Credits" tickar in på kontot och desto mer av spelets extramaterial görs tillgängligt. Så här går det till att sätta fast en brottsling:

### 1. LOKALISERA BROTTSLINGEN

Under alla uppdrag kan du träffa på brottslingar. Det är omöjligt att med bara ögonen se vem som är brottsling och inte, men med hjälp av Jango Fetts ID Scanner träder sanningen fram. Peka ID Scannern över varelser eller robotar som ser misstänkta ut så syns det direkt om de är hederliga eller om du kan få belöning för att sätta fast dem.

### 2. MÄRK BROTTSLINGEN

När du har hittat ett offer får du upp information om denne i fönstret på ID Scannern. Här hittar du fakta om personen och kan se hur stor belöningen är. Tryck på A-knappen för att "märka" offret. När det är gjort håller Jango Fetts radar hela tiden reda på vart offret befinner sig.

### 3. BESTÄM BROTTSLINGENS ÖDE

Nu måste du bestämma om du ska fånga brottslingen död eller levande. Ofta får du mer "Credits" om du lyckas fånga brottslingen levande, men det är också svårare än att helt enkelt eliminera syndaren.

### 4. DÖDA ELLER FÅNGA BROTTSLINGEN

Vill du att brottslingen inte ska komma undan med livet i behåll vet du säkert vad du bör göra vid det här laget. Om du har bestämt att fånga brottslingen levande gör du det genom att först surra fast denne med hjälp av Jango Fetts rep och därefter lämna över honom/henne/det till dem som betalar belöningen. Klart!



## BETYG

### GRAFIK: 8

Färgsprakande grafik där laserstrålar viner från alla håll och kanter. Specialeffekterna från moment då Jango använder sin mobila eldkastare eller skär upp galler är mycket vackra att titta på. Dessutom håller filmsekvenserna hög klass, vilket ger ett plus i kanten.

### LJUD: 8

Ett Star Wars-spel kan självklart inte ha dålig musik. Flera av John Williams klassiska mästerverk pryder spelet, vilket naturligtvis är bra men också förutsägbart (de har ju spelats ett par gånger tidigare). Rösterna och ljudeffekterna är också de bra gjorda.

### SPELKONTROLL: 8

Skönt att LucasArts har lyckats med spelkontrollen, det är inte alla spelutvecklare som klarar av det i sådana här spel. Jango Fett är mycket lättstyrd, till och med hans jetpack kan hanteras med precision och dessutom kan han skjuta mot två fiender samtidigt.

### UTMANING: 7

Star Wars: Bounty Hunter är ett lagom stort och lagom svårt spel. Plus för serietidningarna, spelkortet och det andra extramaterialet som blir tillgängligt ju längre spelet går. Tyvärr finns det inget flerspelarläge.

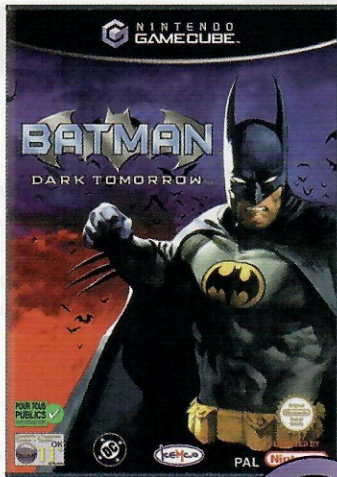
### SPELDESIGN: 7

Idén med att lokalisera och sätta fast efterlysta skurkar är riktigt rolig. På vissa platser är det emellertid otidligt vart man ska ta vägen, och idén med ett begränsat antal liv per nivå känns förlegad.

### TOTALT: 7

Jämfört med de två tidigare Star Wars-spelen The Clone Wars och Jedi Knight II: Jedi Outcast är Star Wars: Bounty Hunter det bästa. Rekommenderas till dig som har tröttnat på att bara vara på de godas sida och som redan har räddat galaxen ett dusintal gånger tidigare.





## SPELINFO

**Titel:** Batman: Dark Tomorrow

**Plattform:** Nintendo GameCube

**Speltyp:** Action

**Utvecklare:** Kemco

**Utgivare:** Kemco

**Antal spelare:** 1

**Tillbehör:** Memory Card

**Sverigepremiär:** Mars 2003

## RECENSIONER

**KIM WEINEFELT: 5**

Batman till NES var riktigt häftigt. Det var inte mer än att hoppa mellan väggar och besegra fiender på löpande band, men det gick ju hem då. Idag är förväntningarna på ett Batman-spel lite högre och då blir jag inte nöjd när det fortfarande bara handlar om att slå och sparka ned fiender – visserligen med finurliga hjälpmedel i bakfickan, men ändå.

**MIKAEL NYLANDER: 6**

Så var det återigen dags för Bruce Wayne att dra på sig sin förklädnad och som Batman bekämpa brottsligheten i Gotham City. Filmerna är mycket välgjorda men tyvärr håller grafiken i själva spelet inte lika hög kvalitet. Kameran placerar sig i frustrerande vinklar och Batman rör sig inte alls lika smidigt som man skulle vilja. Musik och ljudeffekter i spelet är dock helt ok och detta bidrar till ett höjt spelvärde. Men räcker det?

Batman verkar aldrig bli äldre. Han har bekämpat brottslighet på alla Nintendos spelmaskiner sedan NES-dagarna och nu är det premiär för hans andra framträdande på Nintendo GameCube. Batman: Dark Tomorrow kommer från Kemco och är det första spelet som huvudsakligen baseras på Batman-serietidningarna.

Text: Kim Weinefelt

### En serietidning i TV-spelsformat

Batman: Dark Tomorrow är ett spel med mycket serietidningskänsla över sig. Spelet börjar med en snygg sekvens där fladdermöss flyger förbi namnen på personerna som har varit med och gjort spelet. Mellan varje uppdrag visas animerade filmer, som berättar handlingen mer och mer ju längre spelet fortskrider.

Handlingen är ett nyskrivet kapitel i Batmans historia. Storyn är skriven av Scott Peterson (ruti-nerad Batman-författare) och Kenji Terada (känd från Final Fantasy I, II och III).

Innan och efter mellansekvenserna är det naturligtvis upp till dig att se till att Batman klarar livhanken så att handlingen kan fortsätta. Många skurkar väntar på Gotham Citys gator och det blir inte lättare av att några av dem bär skjutvapen. Förutom att hålla fienderna lugna måste Batman hitta vägen som leder honom vidare i spelet – ibland kan den nämligen vara dold och måste letas upp.



Det här är en scen precis i början av spelet. Med hjälp av Batgrapple och Batcable ska du svinga Batman mellan höghusens tak. Ingenting för höjdrädda.



Här kastar Batman iväg sin Batcable. Om den fastnar i väggen är det bara att börja svinga sig över till andra sidan. Använd C-spaken för att få mer fart.

### Batgear

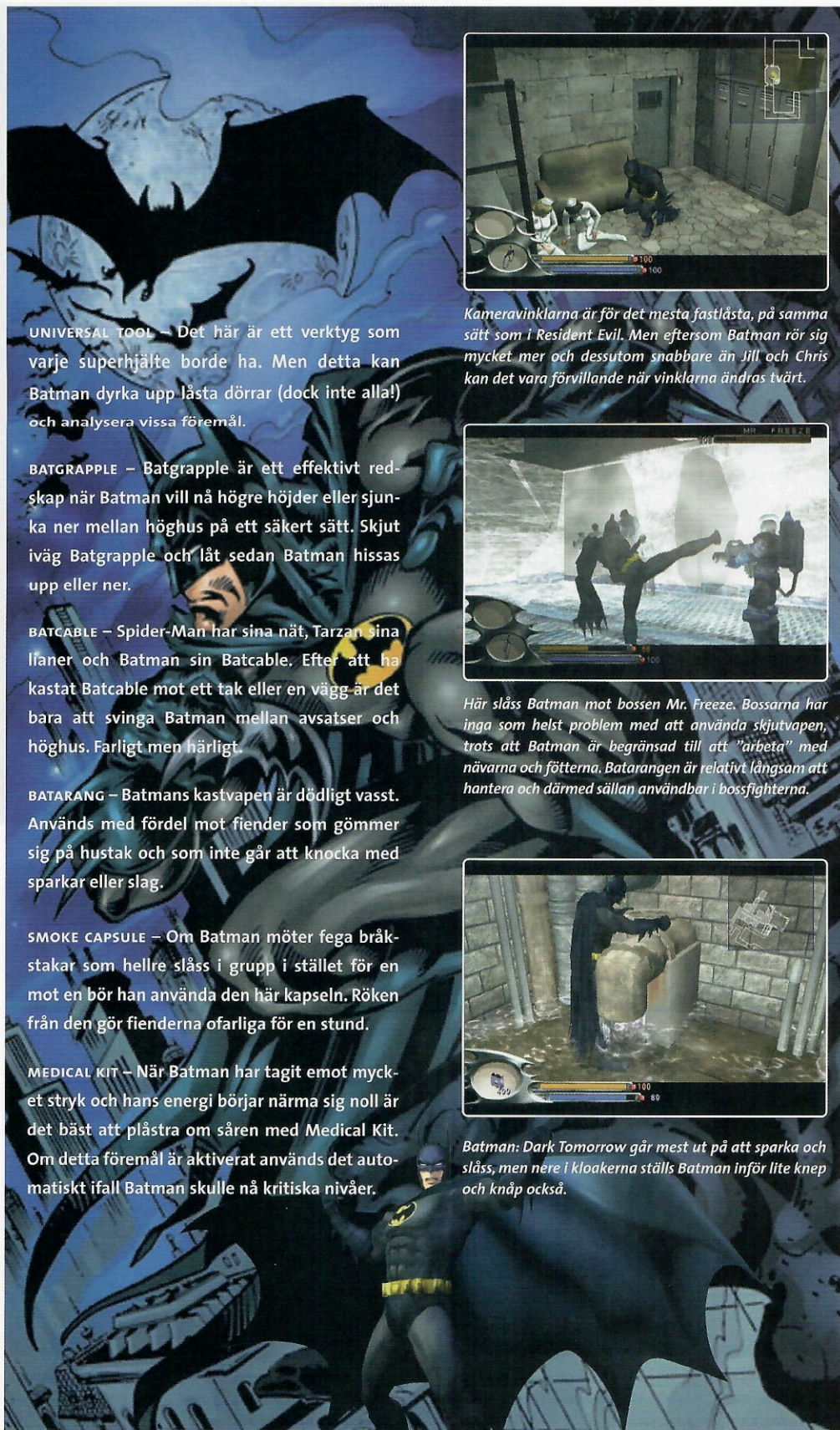
Batman skulle inte vara Batman utan alla sina högteknologiska hjälpmedel. Höjdpunkten i Batman: Dark Tomorrow är att använda just dessa.

**BATCUFFS** – Så fort en fiende har ramlat till marken ska du se till att Batman använder de här specialtillverkade handbojorna. En fiende med handbojor på sig har ingen chans att göra mer motstånd.

**FINGERLIGHT** – Batman arbetar ofta i mörker och ibland är det svårt att se små men viktiga detaljer. Vid sådana tillfällen är det bra att plocka fram den här behändiga ficklampan och sprida lite ljus på tillvaron.

**NIGHTVISION** – Nightvision är emellertid ännu bättre än Fingerlight, eftersom det gör att Batman ser den mörka omgivningen ännu tydligare. Det här tillbehöret kan också hjälpa honom att avslöja fällor.





**UNIVERSAL TOOL** – Det här är ett verktyg som varje superhjälte borde ha. Men detta kan Batman dyrka upp låsta dörrar (dock inte alla!) och analysera vissa föremål.

**BATGRAPPLE** – Batgrapple är ett effektivt redskap när Batman vill nå högre höjder eller sjunka ner mellan höghus på ett säkert sätt. Skjut iväg Batgrapple och låt sedan Batman hissas upp eller ner.

**BATCABLE** – Spider-Man har sina nät, Tarzan sina flätor och Batman sin Batcable. Efter att ha kastat Batcable mot ett tak eller en vägg är det bara att svinga Batman mellan avsatser och höghus. Farligt men härligt.

**BATARANG** – Batmans kastvapen är dödligt vasst. Används med fördel mot fiender som gömmer sig på hustak och som inte går att knocka med sparkar eller slag.

**SMOKE CAPSULE** – Om Batman möter fega bråkstakar som hellre slåss i grupp i stället för en mot en bör han använda den här kapseln. Röken från den gör fienderna ofarliga för en stund.

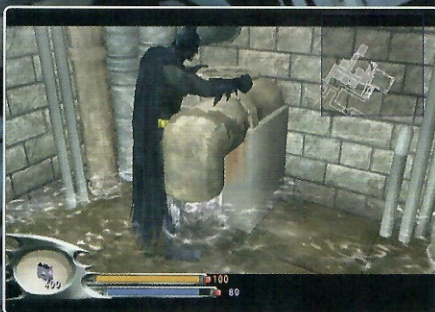
**MEDICAL KIT** – När Batman har tagit emot mycket stryk och hans energi börjar närma sig noll är det bäst att plåstra om sårn med Medical Kit. Om detta föremål är aktiverat används det automatiskt ifall Batman skulle nå kritiska nivåer.



*Kameravinklarna är för det mesta fastlåsta, på samma sätt som i Resident Evil. Men eftersom Batman rör sig mycket mer och dessutom snabbare än Jill och Chris kan det vara förvillande när vinklarna ändras tvärt.*



*Här slåss Batman mot bossen Mr. Freeze. Bossarna har inga som helst problem med att använda skjutvapen, trots att Batman är begränsad till att "arbäta" med nävarna och fötterna. Batarangen är relativt långsam att hantera och därmed sällan användbar i bossfighterna.*



*Batman: Dark Tomorrow går mest ut på att sparka och slåss, men nere i kloakerna ställs Batman inför lite knep och knåp också.*



## BETYG

**GRAFIK:** 5

Stor Batman-känsla – inledningen och filmsekvenserna kommer att ge gäshud åt alla läderlappfans. Men att göra bra grafik i själva spelet är svårare, och det har Kemco inte lyckats något vidare med.

**LJUD:** 6

Musiken är inte mycket att säga om, eftersom den mest håller sig i bakgrunden. Röstskaådespelarna är tama och tajmingen är inte den bästa – det händer att en fiende säger samma replik två gånger och då låter det nästan som om han stammar.

**SPELKONTROLL:** 4

Batman borde vara mycket mer vältränad än så här. Hoppen kan vara hemskt irriterande och de fastlåsta kameravinklarna gör stackars Batman helt förvirrad under vissa stunder. Smart radarsystem dock.

**UTMANING:** 6

Batman: Dark Tomorrow är ett ganska svårt spel att knäcka, men det är ofta svårt på grund av fel anledningar. Risken finns att du tröttnar, eftersom det nästan uteslutande handlar om att utdela kopiösa mängder sparkar och slag.

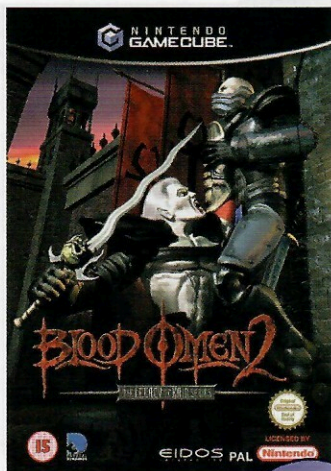
**SPELDESIGN:** 5

En gammaldags visa: "Sparka och slåss och leta lite grann, sparka och slåss och leta lite grann". Det finns dock en ljuspunkt och det är Batmans alla specialprylar – utan dem hade betyget blivit ännu lägre.

**TOTALT:** 5

Alla som flitigt följde den tecknade Batman-serien som gick på TV för ett par år sedan kommer tycka att det här är ett alldeles för lågt betyg. Andra behöver bara konstatera att Kemco har en bra bit kvar till världsklass.





## SPELINFO

Titel: **Blood Omen 2**  
 Plattform: **Nintendo GameCube**  
 Speltyp: **Äventyr**  
 Utvecklare: **Crystal Dynamics**  
 Utgivare: **Eidos Interactive**  
 Antal spelare: **1**  
 Tillbehör: **Memory Card (1 block)**  
 Sverigepremiär: **7 februari 2003**



Det första Blood Omen-spelet gjordes av inga mindre än Silicon Knights, under den tiden då de ännu inte hade köpts upp av Nintendo. Uppföljaren har en ny spelutvecklare bakom sig, men spelserien är fortfarande mörk, våldsam och långt ifrån barnvänlig.

Text: Kim Weinefelt

## En mörk, röd historia

Blood Omen 2 handlar om vampyren Kain, som inte verkar vara speciellt tillfreds med sin situation. Han har förlorat minnet och för att hålla sig själv vid liv (om det nu kallas att vampyrer är vid liv) är han tvungen att mörda människor eller djur och sedan dricka deras blod medan det fortfarande är färskt.

Det är faktiskt så att hela Kains livsmätare symboliseras av blod, vilket han förlorar när han blir attackerad av fiender, eller bara genom att ha varit utan den röda "drycken" för länge. Det gäller att du hela tiden offerar någon i din omgivning för att Kain inte ska misslyckas med sitt uppdrag.



## RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 5

Det här är ett typiskt lagomspel. Det finns faktiskt ingenting speciellt att klaga på, men det finns inte heller särskilt mycket som läggs på minnet när spelet är färdigspelat. Gillar du vampyr- och blodtemat blir det dock genast mer intressant – då ska du definitivt prova Blood Omen 2. Vem vet – du kanske till och med får blodad tand för spelet



Precis som Resident Evil och Eternal Darkness: Sanity's Requiem är Blood Omen 2 ett spel som attraherar äldre Nintendo GameCube-spelare.



Spelets huvudperson (det skulle vara fel att kalla honom hjälte) Kain måste med jämna mellanrum mörda för att få i sig tillräckligt med blod.



## Kains vampyrförmågor

Ju mer Kain blockerar fiendernas slag desto argare blir han och desto mer fylls mätaren högst upp på skärmen i. När den är fylld kan Kain utföra en valfri vampyrförmåga, som kan komma mycket väl till pass i vissa situationer.

### MIST

Använd Mist så kamouflerar sig Kain i dimma. Detta gör att han utan att riskera att bli upptäckt kan smyga sig på fienderna bakifrån och döda dem innan de har hunnit fatta vad som hänt.

### FRENZY

Frenzy ökar Kains kraft i slagen. Denna förmåga är bra att använda mot starkare fiender, men det bästa är om Kain bara använder Frenzy när den verkligen behövs.

Det finns många fler vampyrförmågor för Kain att utnyttja, bland annat Telekinesis och Charm.



*Du får en bra introduktion i hur kontrollen fungerar i början av spelet. Crystal Dynamics har inte missat denna viktiga detalj, som annars saknas i alltför många spel.*



*Det häftigaste i Blood Omen 2 är Kains alla vampyrförmågor. Att använda dessa är betydligt roligare än att bara slåss på vanligt vis.*



*Rollspelare kommer säkert att uppskatta erfarenhetssystemet i Blood Omen – ju mer blod Kain dricker desto starkare blir han.*



*Det här är ett mycket mörkt spel, med mörk handling, mörka huvudfigurer och mörka miljöer. Man blir inte glad av att spela Blood Omen 2, men det är inte meningen heller.*



## BETYG

### GRAFIK: 5

Tekniskt sett är Blood Omen 2 inte alls märkvärdigt. Karaktärerna är kantiga och allmänt vidriga, men miljöerna är passande – det vill säga dunkla och dystra. Om du inte tål att se mycket blod så bör du hålla dig borta från det här.

### LJUD: 7

Musiken är bra, och passar miljöerna utmärkt. Du hör samplat tal både från huvudpersonerna och från figurer som du möter eller går förbi. Röstska-de-spelarinsatserna är klart godkända.

### SPELKONTROLL: 6

Lite klumpig, men helt ok. Du styr Kain med styrspaken och kan både hoppa och sväva genom luften. Fighterna är inte mycket att tala om – du slår ned fienderna eller lyfter upp och kasta iväg dem.

### UTMANING: 7

Ett stort äventyr med lagom många klurigheter. Du får bra hjälp i början med att låra dig hur spelet fungerar och hur uppgifter ska lösas – detta är något som i regel saknas i andra spel av den här typen.

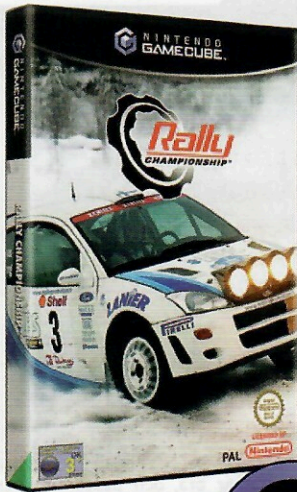
### SPELDESIGN: 6

Typisk äventyrsdesign – leta efter platser, omkopplare eller föremål som gör att du kommer vidare och se till att dräpa fiender som kommer i vägen. Grundkonceptet är mycket enkelt, som förfinas med Kains vampyrförmågor.

### TOTALT: 5

Blood Omen 2 innehåller mycket våld och många hemska scener, som inte är passande för alla åldrar. Spelet är på många sätt välgjort, men har svårt att ge motivation till oss vanliga dödliga.





## SPELINFO

Titel: Rally Championship  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Speltyp: Racing  
 Utvecklare: Warthog  
 Utgivare: SCI  
 Antal spelare: 1 – 4 samtidigt  
 Tillbehör: Memory Card  
 Sverigepremiär: 14 februari 2003

## RECENSIONER

## KIM WEINEFELT: 7

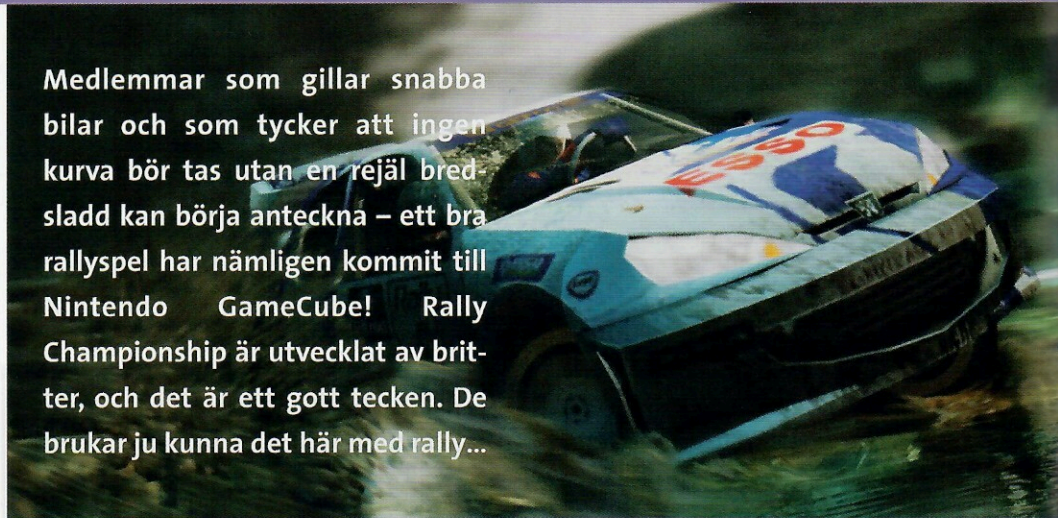
Det roligaste med de realistiska racingspele-  
 n är för mig att krocka med bilarna och  
 göra galna sladdar i hårnålskurvor med en  
 ravin på andra sidan...

För att kunna ge ett utlåtande om Rally  
 Championship försökte jag dock hålla mig på  
 vägbanan så mycket som möjligt och märkte då  
 att det här spelet har bra rallykänsla – hur bra  
 beror mycket på hur du ställer in bilen innan lopp-  
 et. Grafiken hade jag hoppats mer på, men det  
 är god smak av utvecklarna att satsa på bildhastig-  
 heten i stället för på detaljerna.

## MIKAEL NYLANDER: 6

Detaljerna man lagt ned på bilarna så som  
 skador när man krockar och hur föraren  
 betar sig är mycket omfattande. Ett stort  
 plus är att man även kan justera allt från  
 fjädringshöjd till utväxling för att kunna  
 tackla de olika banorna och klimaten.  
 Gillar du rallyspel kommer du säkert även  
 att gilla detta och då är det bara att sätta  
 på dig hjälmen, lägga i ettan och köra!

Medlemmar som gillar snabba  
 bilar och som tycker att ingen  
 kurva bör tas utan en rejäl bred-  
 sladd kan börja anteckna – ett bra  
 rallyspel har nämligen kommit till  
 Nintendo GameCube! Rally  
 Championship är utvecklat av brit-  
 ter, och det är ett gott tecken. De  
 brukar ju kunna det här med rally...



Text: Kim Weinefelt

## På väg genom världen...

33 sträckor, sex områden, tre kontinenter. Det  
 finns mycket att se och många mil att bemästra  
 i Rally Championship. På de här platserna äger  
 loppet rum:

## ARCTIC LAPLAND RALLY

Arctic Lapland Rally körs i Nordens norra del, där  
 det är kallt, jäkligt och allmänt bistert (det sägs  
 att detta ska vara ett av de mest tuffa rallyn  
 som går att köra). Trots det finns några av spe-  
 lets vackraste sträckor att hitta här.

## BRITISH RALLY CHAMPIONSHIP

Flest lopp kommer du att få köra i  
 Storbritannien (inte så konstigt eftersom spelet  
 kommer därifrån). Britternas rally körs på tre  
 olika områden, som kännetecknas av en bland-  
 ning av skog, berg och öppna områden.

## RALLY USA

I USA går det alldeles utmärkt att köra rally. Här  
 passeras många spektakulära sevärdheter,  
 bland annat mäktiga Grand Canyon.

## RALLY AFRICA

För dig som är ute efter ett extremt rally passar  
 loppet i Afrika bra. Här finns alla typer av utma-  
 ningar, som kräver teknisk och skicklig körning  
 av dig.

- The Rally of Wales
- The Scottish Rally
- The Manx International Rally



Den här bilden är kanske inte så spännande, men när  
 du själv sitter bakom ratten kommer du märka att det  
 går riktigt fort, speciellt från den här vyn.



Kontrollen över bilarna är mycket bra. Det är äkta rally-  
 känsla att sladda genom kurvorna och flyga en meter  
 ovanför marken efter att ha kört över en ojämnhet i  
 vägbanan.



**25 licensierade bilar**

Du kan inte välja mellan alla bilar i början av spelet, men ju bättre du kör desto fler får du testa... Subaru Impreza, Peugeot 206 & 106, Mitsubishi Evo 5 & 6 och VW Golf GTI är några av de licensierade rallybilarna.

**Memory Card 59 ingår!**

Rallysugna kan se fram emot en bonus när de köper Rally Championship. Förutom själva spelskivan ingår ett Memory Card 59! Detta minneskort går naturligtvis att använda till alla Nintendo GameCube-spel, inte bara Rally Championship.

**BETYG****GRAFIK: 7**

Inte speciellt detaljrik, men desto smidigare grafik. Det finns tillräckligt många olika vinklar att välja mellan – ett par bakom bilen, ett par inne i förarhytten och ett par på motorhuvu! Skadorna på bilen skapas på ett mycket realistiskt sätt.

**LJUD: 5**

Skräpig och jobbig musik som med fördel stängs av helt. Men då hörs inte kartläsaren och han (eller hon) gör trots allt ett bra jobb. Du får helt enkelt välja själv – trivsel utan säkerhet eller tvärtom.

**SPELKONTROLL: 7**

Mycket varierad – du bestämmer själv bilens fysik genom att finjustera växellåda, däck och allt det andra. Rallykänslan är bra och likaså fartkänslan (speciellt med vinkeln från förarhytten). Handbromsbladlar går det också att göra, hehehe...

**UTMANING: 7**

Gillar du rally väntar många härliga timmars körning på de 33 sträckorna. Sedan finns det flerspelarläge och möjlighet att köpa nya bilar. Själva svårighetsgraden kan du dessutom bestämma själv.

**SPELDESIGN: 6**

Ett rallyspel är alltid ett rallyspel, men här finns det chans att åka enstaka lopp, göra karriär, köpa nya bilar och tillbringa mycket tid i garaget. Kort sagt finns de standardiserade rallyingredienserna här – vare sig mer eller mindre.

**TOTALT: 6**

Gillar du rally så gillar du Rally Championship. Nintendo GameCube levererar en helt annan rallykänsla än vad Nintendo 64:an klarar av, eftersom grafiken trots allt har stor betydelse i racingspel.





### SPELINFO

Titel: The Legend of Zelda:  
A Link to the Past/Four Swords  
Plattform: Game Boy Advance  
Speltyp: Äventyr  
Utvecklare: Nintendo  
Utgivare: Nintendo  
Antal spelare: 1 – 4 samtidigt  
Tillbehör: Game Boy Advance Game  
Link Cable, Nintendo  
GameCube Game Boy  
Advance Cable  
Sverigepremiär: 28 mars 2003



Kungens vakter har blivit minst sagt miss-  
trogna och illvilliga på senaste tiden, och  
ställer inte upp på en civiliserad konver-  
sation i första taget. Om du vill ta dig in i  
Hyrule-slottet är det därför bäst att ta en  
annan väg än huvudentrén.



Sedan den mystiske trollkarlen Aghanim  
kom till Hyrule har många mystiska saker  
börjat hända...

Nu kommer en bärbar version av den legendariska tredje delen i Zelda-serien, vilken har kommit att utgöra mallen för alla sina tvådimensionella uppföljare och som av de flesta spelkonnässörer världen över ännu anses vara ett av de allra bästa och mest kompletta äventyren genom tiderna!



Text: Emelie Lager



### Legenden

När The Legend of Zelda: A Link to The Past först släpptes, precis i början av Super NES livstid, sade alla spelbutiksbiträden att det var ett sådant äventyr som man bara *måste* ha till sin nya maskin, och nu när det kommer till Game Boy Advance vill jag säga samma sak – åtminstone till de som aldrig har spelat det förut!

Efter en hänförande prolog, inbäddad i stämmingsmättade tremolostråkar, vaknar Link upp i sin säng, en mörk och regnig natt. En späd flickröst talar till honom via telepati, och den tycks komma från det

kungliga slottets dunkla och fuktiga fängelsehålor... Det är dags för vår hjälte att ge sig in i den hårda kampen mellan ljus och mörker, och utmana ödet ännu en gång!

Ni som har spelat spelet förut lär inte bli missnöjda! Förutom att detta är en perfekt konvertering på alla sätt och vis, med panorerat ljud och helt felfri grafik, är det dessutom försett med både Sleep Mode och ett mer avancerat sparsystem, allt för att göra spelandet lättare för alla som spelar på resande fot. Men det slutar inte där. I denna spelkassett har man nämligen också installerat ett flerspelarläge som heter duga.



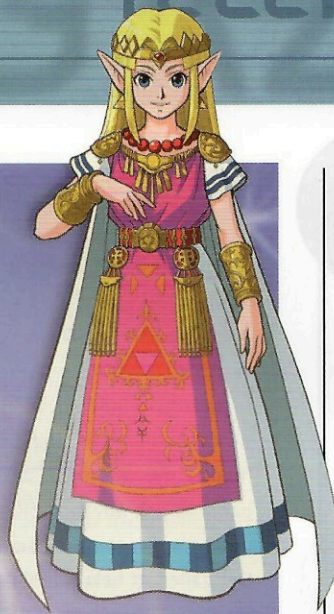
## Två världar

Link börjar som vanligt tomhänt, för att sedan i jämn takt samla på sig alla de klassiska föremålen; svärd, pilbåge, hookshot, magiska stavar, tomma glasburkar och massor av annat roligt som kanske inte bör avslöjas här!

Efter ett tag får han så chansen att besöka den Mörka Världen, en förvringd spegelbild av det vackra landet Hyrule. De båda existerar parallellt med varandra, och för att hitta alla spelets hemligheter måste Link gå på gång färds fram och tillbaka mellan dem. Det som gör The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons till Game Boy Color speciellt fascinerande är att Link i dessa spel måste förändra sin omgivning på ett mer drastiskt sätt än bara genom krukkastning och pilskytte – antingen genom att manipulera årstiderna eller att färdas mellan olika tidsåldrar. I föregångaren, The Legend of Zelda: A Link to the Past, rör det sig om besökandet av två olika världar,

vars effekter är mycket smart uttänkta. Via warpportaler tar sig Link från den ljusa till den mörka, och för att komma tillbaka kan han använda sig av en magisk spegel, var som helst på den "mörka" kartan. Kanske upptäcks då en ny plats i den ljusa...?

Anledningen till att förseglingen mellan de två världarna plötsligen är bruten, stavas GANON. Han är som vanligt ute efter allsmäktighet och rikedom, någonting som han mycket lättare skulle kunna uppnå med en viss helig relik i sin ägo...



Så här ser Links hem ut. Där bor han tillsammans med sin farbror – en karaktär som inte presenterats i något annat Zelda-spel, och som syns till höger på bilden.



Innanför kyrkans tunga portar spelas en av spelets allra vackraste melodier. Utanför är vakterna lika lättretliga och skoningslösa som vanligt.

## Trekraften

Links primära mål i detta äventyr, i hopp om att återupprätta balansen mellan ljus och mörker, gott och ont, och rädda prinsessan Zelda så klart, är att se till att den mäktiga TriForce hamnar i rätt händer igen. TriForce-symbolen känner ni

alla säkert väl igen, men det är egentligen bara i de första tre delarna av spelserien som TriForce spelar en större roll för handlingen och förklaras ordentligt för spelaren.



I vissa delar av det kungliga slottet är ytterväggarna så tunna att bakgrundsmusiken fortfarande blandas med ett svagt regnsmatter utifrån.



När Link inte befinner sig inuti någon form av byggnad eller grotta kan han lätt ta en titt på den maffiga världskartan. Där finns också hans närmaste mål samt den egna positionen utplacerade.



Detta Zelda-äventyr är omgivet av en sådan magisk stämning att man gott kan ströva runt planlöst i den fascinerande världen ett bra tag utan att känna av det ständiga jäktandet mellan olika tempel som lätt infinner sig i den här sortens spel.



Här är det inte de oresonliga vakterna, utan ett gäng minst lika oresonliga kanonkuler i olika storlekar som Link måste undvika med en flink kroppsöring.



## RECENSIONER



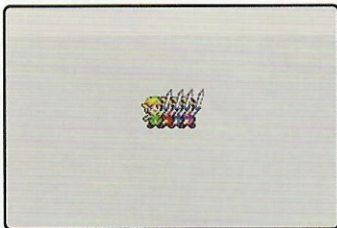
EMELIE LAGER: 10

Tack och lov för att konverteringen till Game Boy Advance är så bra! The Legend of Zelda: A Link to the Past är sannerligen ett av de spel som givit mig mitt livs största spelupplevelser, och känns lika magiskt än idag – även om jag nu lyckades klara av det på nästan en femtondel av den tid det tog mig att göra det för tio år sedan!

KIM WEINEFELT: 10

Till att börja med: The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords är ett absolut måste för dig som inte har spelat Super NES-versionen. Och för dig som redan har spelat Super NES-versionen är det också ett måste. Här finns en ny labyrint att gå igenom, plus det aldeles enastående smarta och roliga Four Swords. I alla kategorier får The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords toppbetyg – grafiken är otroligt välgjord, musiken suverän (Kakariko Village är min personliga favorit) och spelkontrollen både enkel och mångsidig. Dessutom är äventyret så långt att det, speciellt tillsammans med Four Swords, kommer att hålla ända tills The Legend of Zelda: The Wind Waker har premiär – minst!

Så kom ihåg – har du inte spelat The Legend of Zelda: A Link to the Past så har du inte spelat alls. Punkt.



Links utseende i Four Swords är starkt inspirerat av det kommande The Wind Waker till Nintendo GameCube, medan hans rörelsemönster är identiskt med det i A Link to the Past.

**Four Swords**

Samarbete är allt i detta omfattande pussel-äventyr. Det går inte att spela ensam, utan bygger helt på att två till fyra verkliga spelare hjälper varandra och samsas om alla framgångar och motgångar – ingen rivalitet här, alltså! I och med detta problemlösningsupplägg introduceras många nya, finurliga sätt att ta sig fram på banorna och använda olika föremål – såväl nya uppfinningar som väl kända och använda prylar. Det gäller att hela tiden ha huvudet på skaft, för att kunna ta tillvara de deltagandes sammanlagda förmågor på allra bästa sätt!

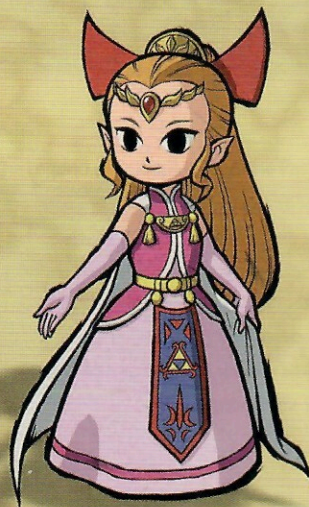
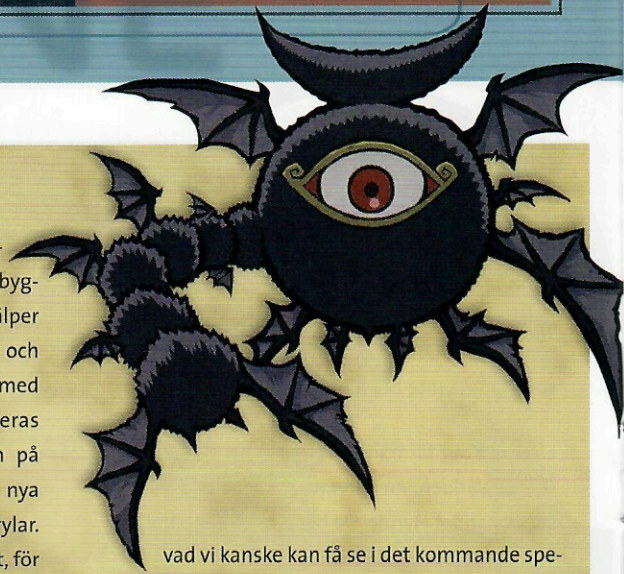
Four Swords lär inom kort ta täten bland de spel som är perfekta för långa resor – och då menar jag *långa* resor! Denna blandning av minispel och separat Zelda-äventyr har verkligen mycket substans, med egen världskarta, härlig atmosfär och rörande story. Dessutom bådär det för oss



Inledningssekvensen i The Legend of Zelda: Four Swords är otroligt vacker. Man får verkligen känslan av att en helt ny liten värld öppnas upp inför en!



I vissa spel, som Tetris eller Star Fox Adventures, skulle det antagligen bara bli bråk om fler än en person var tvungen att styra de fallande klossarna eller Fox stav tillsammans. Four Swords däremot, slår ett hårt slag för flerspelarglädjen. Här blir det bara roligare ju fler man är.







Ett roligt och nyskapande inslag i *Four Swords* är att det inte längre bara är trappor och stegar som Link kan klättra uppför, utan även branta småbackar. Allt som krävs är ordentligt med fart!



I sådana här kniviga situationer fungerar det bäst med en långdans. I det här spelet lär man sig verkligen att bearbeta alla eventuella intimitetsbesvär och samarbetsvärigheter!



Till attack! Här överfalls våra hjältar av ovanligt gulliga men hemskt illasinnade skelett – och vi vet ju alla hur jobbiga sådana kan vara att få bukt med!



Återigen kommer den magnetiska handsken väl till pass. Nu är det inte bara föremål i omgivningen som denna skall användas på, utan även de andra spelarna, eftersom alla har fått varsin.



"It takes four to tango!" Detta enorma block flyttar inte på sig förrän alla i gänget bidrar med sin styrka och knuffar på det tillsammans!



I *Four Swords* får du och dina kamrater utforska många nya spännande platser. För visst låter väl Ortsnamn som "Chambers of Insight" och "Sea of Trees" väldigt lovande?



Violetta mynt i massa! Alla rupeer som du och dina kompanjoner plockar på er går till en gemensam pott. Den individ som har varit den duktigaste samlaren under äventyrets gång blir dock belönad i slutändan.



## BETYG

## GRAFIK: 10

Nu får alla Game Boy Advance-ägare chansen att uppleva det spel som stått förebild för de senaste årens Zelda-äventyr till Game Boy Color. Likheterna är många, speciellt till utseende och upplägg. Här är "originalen" – större, djupare, och med en mystisk känsla över sig som inte alltid återfinns på samma sätt i de andra.

## LJUD: 10

Fantastisk ljudkonvertering, dock med några små nyheter vad gäller ljudeffekterna. Precis som Mario har Link fått visa hur han låter när han öppnar munnen i sina tredimensionella äventyr, och precis som i de konverterade Mario-klassikerna till Game Boy Advance lever nu Links röst från TV:n vidare i det bärbara *A Link to the Past*.

## SPELKONTROLL: 10

Naturligtvis måste kontrollen ändras om något när ett Super NES-spel ska anpassas efter knapparna på ett Game Boy Advance, men vi kan inte klaga. Links svärd träffar det mesta.

## UTMANING: 9

*The Legend of Zelda: A Link to the Past* är ett stort och mäktigt spel. Rutinerade Zelda-spelare kan visserligen klara det på ett tiotal timmar, men det här är inte ett spel som man VILL spurta sig igenom så fort som möjligt! I hop med "sällskapsspelet" *Four Swords* ger denna spelkassett dessutom mer valuta för pengarna än de flesta andra.

## SPELDESIGN: 10

Detta är ett av de mest utsökt avvägda och balanserade Zelda-äventyren i fråga om när, var och varför man hittar olika föremål under spelets gång. Ingenting har lämnats åt slumpen och man har verkligen nytta av alla saker, även de helande dryckerna!

## TOTALT: 10

Detta spel ger ordet klassiker ett praktfullt ansikte. *The Legend of Zelda: A Link to the Past* var, är och kommer alltid att förbli ett storslaget och mycket betydelsefullt stycke spelhistoria som det är synd att missa under sin livstid – speciellt när man nu har fått två chanser på sig!





## SPELINFO

Titel: Boulder Dash EX  
 Plattform: Game Boy Advance  
 Speltyp: Pussel  
 Utvecklare: Vision Works  
 Utgivare: Kemco  
 Antal spelare: 1–4 samtidigt  
 Tillbehör: Game Boy Advance Game Link Cable  
 Sverigepremiär: Mars 2003

## RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 6

Är du en gammal Boulder Dash-spelare (om man nu kan kalla 70-talister gamla) kan det vara kul att äga det här spelet i fickformat, speciellt då det innehåller nya banor och ett lagom kul flerspelarläge. Det här är också en bra present till en yngre Game Boy-spelare, som hellre gymnastiserar hjärnan än fingrarna.

JOHAN LENNGERD: 7

Ett riktigt klassiskt spel i ny tappning. Bjuder på tuff utmaning med sina 75 levels, dessutom kan du linka upp dig och utmana dina vänner – oändlig hållbarhet.

## BETYG

GRAFIK:	5
LJUD:	7
SPELKONTROLL:	8
UTMANING:	8
SPELDESIGN:	7
TOTALT:	7

Gamla gamers som hängde med redan 1984 känner kanske igen Boulder Dash – spelet där hjälten Rockford grävde efter diamanter och akta-  
 de sig för stora stenbumlingar. Nu ger Kemco ut spelet på nytt, både i klassisk och uppdaterad EX-version.

Det här är Boulder Dash

Målet i Boulder Dash är att du ska hitta alla eller tillräckligt många juveler, vilka är utspridda på banor som liknar labyrinter. Problemet är stenbumlingarna, som kan falla ovanpå spelfiguren eller blockera vägen för honom. Sedan finns det dessutom fiender som måste undvikas. Det är ofta viktigt att tänka först och flytta spelfiguren sedan, men samtidigt vara en snabb beslutsfattare.

Två spel i ett

Boulder Dash EX innehåller två varianter av samma spelkoncept. Dels har vi EX Game, vilket är en modernare version av klassikern, och dels har vi Classic Game som är – just det – klassikern.

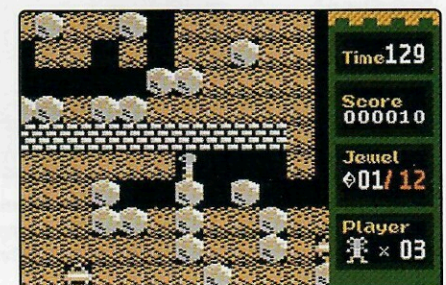
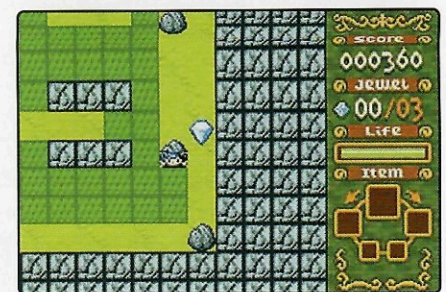
## EX GAME

EX Game består i huvudsak av Story Mode, där en story berättas mellan varje avklarad nivå, och Battle Mode för upp till fyra spelare samtidigt (endast en spelkassett krävs).

I själva spelet är det möjligt att vrida spelplanen och äta svampar som ger mer energi eller ökar/minskar spelfigurens hastighet. Det går också att samla på sig föremål som hackor, tidsinställda bomber och magiska handskar. Och så finns här en kortsamling som helst ska kompletteras.

## CLASSIC GAME

Det här är alltså originalversionen av Boulder Dash. Den är enklare uppbyggd men ändå svårare att klara än EX-versionen. Precis som i EX-varianten finns lyckligtvis ett Tutorial som hjälper nybörjare att komma in i spelet snabbt.



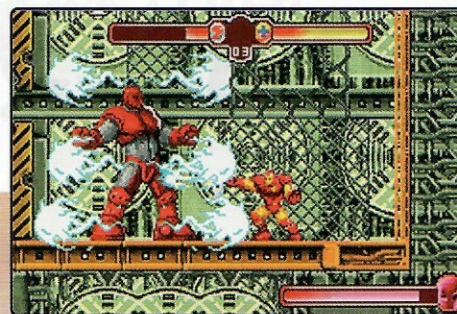




Bärbara actionspel i samma stil som Probotector har det varit ganska ont om på senare tid. För dig som bara älskar att hamra på Game Boy Advance-knapparna utan att behöva tänka på varför kan Marvel's The Invincible Iron Man tänkas passa.

#### Iron Mans historia

Iron Man är en seriefigur som Marvel gärna kallar för superhjälte (de har en och annan sådan vid det här laget); Marvel's The Invincible Iron Man är det första bärbara spelet med denna Marvel-figur. Iron Mans alter-ego är uppfinnaren Anthony Stark, som har konstruerat en kraftfull dräkt. Dessvärre har nu dräkten blivit stulen, vilket självklart ger honom ett uppdrag att ta itu med.



Själva spelet handlar om att skjuta, skjuta ännu mer och skjuta mer ändå. De åtta nivåerna är i 2D och förutom alla oräkneliga fiender finns det också ett par stygga bossar. Miljöerna varierar från skogar och snötäckta områden till hamnar och "ointagliga" militärbaser.

#### Iron Mans vapen

Iron Man har visserligen blivit av med sin dräkt, men du behöver inte tycka så där jättesynd om honom för det. Han är nämligen beväpnad från tårna ända upp till hårfästet med...

**STANDARD REPULSOR BEAMS** – En enkel energistråle som kan skjutas direkt från handen.

**CHARGED REPULSOR BEAMS** – Den här energistrålen är kraftigare och ger mer skada på fienderna.

**BOOT JETS** – Dessa skor låter dig sväva genom luften!

**UNI-BEAM** – En enorm energistråle som kan ta ut allt och alla på spelskärmen...

**FLYING SHOULDER CHARGE** – En tackling som till och med kan krossa väggar.



#### SPELINFO

Titel: Marvel's The Invincible Iron Man

Plattform: Game Boy Advance

Speltyp: Action

Utvecklare: Torus Games

Utgivare: Activision

Antal spelare: 1

Tillbehör: –

Sverigepremiär: Februari 2003

#### RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 4

Kvaliteten på spelen i den här genren varierar ordentligt – allt från högsta klassens Probotector till lägsta klassens Turrican. Marvel's The Invincible Iron Man är närmare Turrican än Probotector och skiljer sig ingenting från andra spel i den här genren.

JOHAN LENNGERD: 6

Ett spel för dig som gillar Iron Man lite bättre än övriga hjältar i Marvels universum. Spelet är bra och innehåller alla de power-ups som du kan förvänta sig. Men tyvärr inget utöver det vanliga, så du som är ute efter ett actionspel till ditt Game Boy Advance kan hitta vassare alternativ.

#### BETYG

GRAFIK: 7

LJUD: 5

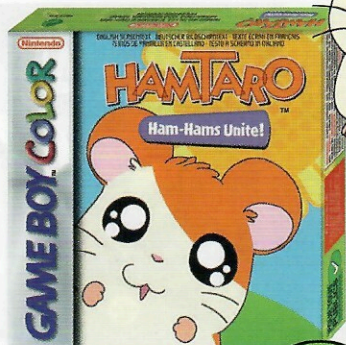
SPELKONTROLL: 6

UTMANING: 5

SPELDESIGN: 5

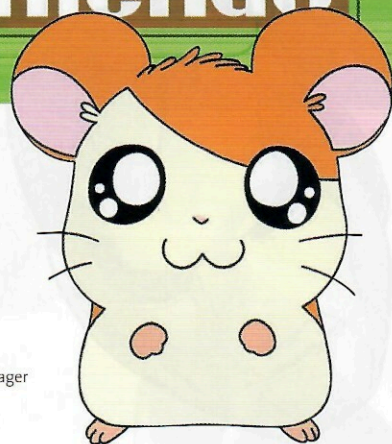
TOTALT: 5





Du är en hamster. I din värld är solrosfrön valuta, där består infrastrukturen av grävda gångar i marken och den flottaste damparfymen heter Hamnel No. 5.

Text: Emelie Lager



## SPELINFO

Titel: Hamtaro: Ham-Hams Unite!

Plattform: Game Boy Color

Speltyp: Äventyr

Utvecklare: Nintendo

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1

Tillbehör: IR-port

Sverigepremiär: 17 januari 2003

## RECENSIONER

EMELIE LAGER: 7

Visst är det lite synd att man i sökandet efter nya ord ibland tvingas ta till hårdhandskarna och använda både sitt grävande och tacklande på karaktärer som man aldrig hade kommit på tanken att vara elak mot om detta hade varit ett relationsspel som uteslutande lät spelaren handla konsekvent! Dessa små irritationsmoment till trots måste jag dock säga att jag, i en tid då kapaciteten hos Game Boy Advance börjar kännas som de bärbara spelens standard, blev hemskt förtjust i denna söta lilla uppstickare i 8 bitar!

KIM WEINEFELT: 7

Helt oväntat släpper Nintendo ett Game Boy Color-spel år 2003. Grafiken och ljudet är inte mycket att säga om, men idén med att gå runt och bygga på sig ett ordförråd är både ny och kul. En annan sak som passar mig är den humor som finns i spelet – det är faktiskt ganska komiskt med små hamstrar som bedrar affärskunder och fuskar när de leker kurragömma. Hamtaro: Ham-Hams Unite! kommer att bli en favorit bland kidsen och alla oss med barnasinnet kvar.

### Enkel story

Storyn är mycket enkel. Boss, ledaren i det klubbhus där spelets huvudperson Hamtaro och hans hamsterkompisar bor, har någonting viktigt att berätta. Problemet är bara att alla utom Hamtaro själv har lämnat sina rum för tillfället, och det blir nu vår hjältes uppdrag att hämta hem allihop igen. Att först leta upp sina kamrater och sedan lyckas övertala dem att följa med tillbaka till klubbhuset är dock lättare sagt än gjort.

### Ham-Chat

För att kunna kommunicera med de hamstrar och andra smådjur som man möter i spelet, måste man först och främst bredda sin vokabulär. Det senaste i Hamham-världen är att beblanda sitt vanliga tal med en sorts slang som kallas Ham-Chat. Om Hamtaro vill uttrycka sina känslor för någon eller någonting, måste han oftast säga det på Ham-Chat för att budskapet ska nå fram. Det finns totalt 85 olika Ham-Chat-ord att lära sig, och det gör man genom att språka med så många andra individer som möjligt. Ett nytt ord från en av dem kan leda till ännu ett om det används i samtalet med en annan...

De första fyra orden Hamtaro lär sig förser Boss honom med precis i spelets början. Dessa kan han använda varsomhelst, utan att vara involverad i en konversation. Det finns alltså även Ham-Chat-ord som, istället för att göra Hamtaro mer värtalig, låter honom gräva, klättra, lukta, tackla med mera. Dessa handlingar används oftast för att utforska och påverka den materiella omgivningen, men måste ibland användas även på andra hamstrar(!) i jakten på ett givande svar. Dessutom har man bara en mycket sparsam, förbestämd uppsättning ord att välja mellan i varje samtal, hur proppfullt ens lexikon än är, och har man inte lärt sig ett av dessa visas i dess ställe ett frågetecken på ordvals-menyn. Spelskaparna har helt enkelt besparat oss både nöjet och mödan med att få försöka själv och ägna många fler timmar åt att testa ALLA ord på ALLA hamstrar...



“Hamha!”



Ett litet tips: Använd ordet Hif-Hif på den här solbadande "fräckingen" och se vad som händer!



I Sunflower Park leker några av dina vänner kurragömma. Kan du få dem att överge sin lek för att följa med dig hem?



## TESTA DIG SJÄLV! KAN DU PARA IHOP ORDEN? (Svaren finns längre ner på sidan.)

Ham-Chat	Betydelse (på engelska)
Hamha	Noisy
Koochi-Q	Thank You
Hamsolo	Greeting
Dingbang	Pretty
Thank-Q	Lonely

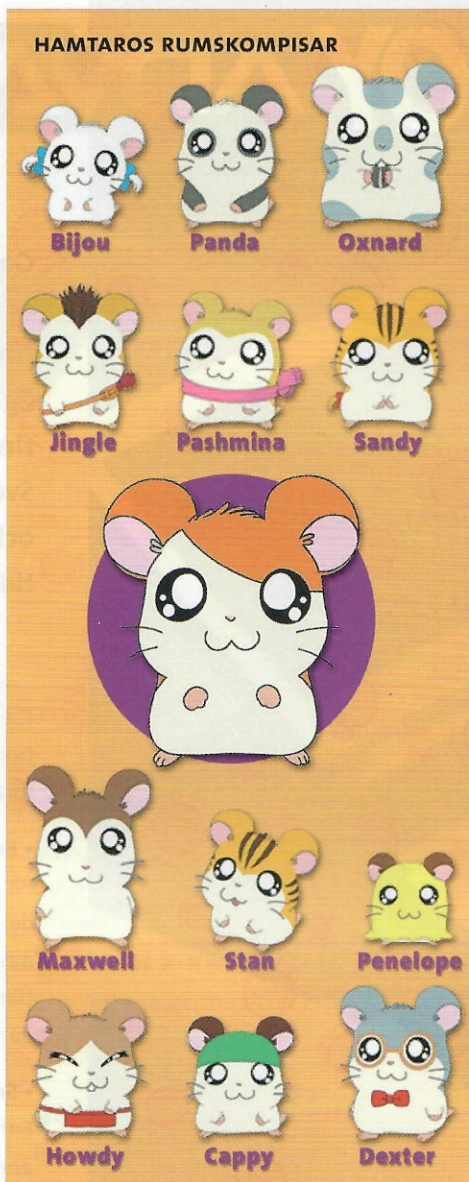
### Ett spel för samlare!

Under Hamtaros genomsökande av klubbhusets omnejd stöter han även på ett flertal affärer som säljer kläder och accessoarer. Dessvärre kan han varken använda tomtedräkten, svärdet eller solfjädern till att imponera på andra gnagare, vilket man kanske kan tro, utan endast för att ge Hamtaro en ny look på spelets huvudmeny och i det inramade självporträtt som står på hans sängbord i klubbhuset.

För dem som inte har hunnit skaffa en Game Boy Advance ännu bjuder Hamtaro: Ham-Hams Unite! på en ganska rolig hopkopplingsmöjlighet, som faktiskt inte fungerar om man spelar sitt spel på den mer avancerade maskinen. Under spelets gång samlar Hamtaro på sig olika små låtar, till vilka man kan bygga sina egna danser av Ham-Chat-animationer om man har lite kreativitet över. Danserna kan sedan bytas med en annan Hamtaro-spelare, men endast via den IR-port som finns på Game Boy Color.



Med hjälp av ordet Scoochie kan vår hårige lille vän klättra upp för både träd, stolpar och vinrankor.



Rätt svar: Hamha = Noisy • Thank-Q = Thank You • Dingbang = Pretty • Hamsolo = Lonely



I Hamtaros värld är söta små hundvalpar både gigantiska och skräckinjagande!



## BETYG

### GRAFIK: 8

Stora, tydliga karaktärer och trevliga miljöer. Hamtaros enorma repertoar av rörelser och läten (en speciell animation för varje Ham-Chat-ord) är mycket imponerande!

### LJUD: 7

Intelligenta harmonier som sätter sig i huvudet mycket fort. Hamstrarnas olika läten är helt underbart söta, och vissa musikstycken är överraskande behagliga att lyssna på!

### SPELKONTROLL: 8

Enkel men mycket funktionell. Kanske inte så passande för den otålige spelaren, dock.

### UTMANING: 7

Hela äventyret skulle i princip kunna utspela sig under en enda dag i Hamtaros liv. Som tur är hinner åtminstone några fler dagar i spelarens liv passera innan uppdraget är slutfört. Då och då får man nämligen finna sig i att ha kört fast ordentligt.

### SPELDESIGN: 8

Till en början är det lätt att bli fascinerad av ett sådant enkelt men genialiskt spelupplägg. Tråkigt nog har spelets skapare inte riktigt låtit konceptet blomma ut till den grad som man som nyfiken spelare kanske hade velat... På det hela taget kan man dock inte förneka att detta är ett väldigt roligt och beroendeframkallande spel!

### TOTALT: 7

Hamtaro: Ham-Hams Unite! Är på många sätt en ambitiös hyllning till Game Boy Color, och verkligen värd att testa, inte minst på grund av Hamtaros växande kultstatus i vissa delar av världen. Synd bara att konceptets fulla potential inte tycks ha tagits riktigt på allvar av dess utvecklare!



# GAME BOY ADVANCE SP™



Game Boy är spelmaskinen framför alla andra. Bara förra året blev långt fler än 100 000 svenskar Game Boy Advance-ägare, och nu är det dags för en uppgradering! Game Boy Advance SP lanseras i Sverige den 28 mars i år och är den senaste och bästa versionen av världens genom tiderna mest populära spelmaskin.

Game Boy Advance SP har samma tekniska specifikationer som ett vanligt Game Boy Advance, men framförallt tre stora fördelar jämfört med originalet.

#### • Belyst skärm

På sidan av skärmen sitter lampor som belyser händelserna i spelet, vilket betyder att du nu kan spela oavsett rådande ljusförhållanden. Om du redan har tillräckligt med ljus kan belysningen stängas av och därmed dras mindre kraft från batteriet.

#### • Smidigare storlek

Enheten är hopfällbar, så Game Boy Advance SP tar ännu mindre plats än originalet. Eftersom skärmen går att vika ner behöver du inte heller oroa dig för att den ska repas av andra föremål i fickan eller väskan.

#### • Batteriet räcker längre och kan laddas upp

Det medföljande batteriet räcker för cirka tio timmars speltid (18 timmar med belysningen avstängd) och kan återuppladdas. Batteriet tar cirka tre timmar att ladda, och du kan spela samtidigt.

Game Boy Advance SP kostar något mer än originalversionen av Game Boy Advance. Originalet kommer i högsta grad att fortsätta säljas som vanligt, och alla Game Boy Advance-spel som lanseras i framtiden kommer naturligtvis även att fungera tillsammans med originalversionen av Game Boy Advance.





## RECENSIONER

## KIM OM GAME BOY ADVANCE SP

Kul design som påminner om Game & Watch-spelen med Double Screen! Det här är den första Game Boy-modellen som ser mer ut som en teknikpryl än en leksak, vilket man förmodar kommer att locka en ännu bredare publik. Vilken färg man ska välja på enheten är en god smaksak – jag köper allihop som vanligt...

## EMELIE OM GAME BOY ADVANCE SP

Visst avskräcker det mig lite att det skall vara så krångligt att koppla in hörlurar i detta fyrkantiga lilla under, men åh, så snygg den är! Dessutom spelar det ju inte längre någon roll hur mörk eller ljus ens omgivning är när man spelar. När vi snart ska förvandlas till vampyrer och sky dagsljuset i det kommande spelet My Sun, kommer kanske denna maskin vara den att föredra – även om den antagligen inte är lika skön att greppa som ett vanligt Game Boy Advance...?

## En närmare titt på Game Boy Advance SP:

**1. SKÄRM**

Storlek: 40,8 mm x 61,2 mm. Upplösning: 240 x 160 punkter. Kapacitet för fler än 32 000 färger samtidigt.

**2. BELYSNINGSKNAPP**

Slå på eller stäng av belysningen. Detta kan göras under pågående spel.

**3. BATTERIINDIKATOR**

Grönt ljus betyder att batterikapaciteten är normal. Rött ljus betyder att det snart är dags att ladda batteriet.

**4. LADDNINGSIKATOR**

Lyser i orange färg samtidigt som batteriet laddas. Slocknar när laddningen är slutförd.

**5. ON/OFF-KNAPP**

Starta eller stäng av Game Boy Advance SP. Med ON slår du på strömmen och med OFF... ja, du vet säkert.

**6. VOLYMKONTROLL**

Här ändrar du volymen på musiken och ljudet i spelet.

**7. PLATS FÖR SPELKASSETT**

Här placerar du spelkassetten. Alla Game Boy-, Game Boy Color- och Game Boy Advance-spel fungerar.

**8. L- OCH R-KNAPPAR**

L- och R-knapparna sitter i hörnen av Game Boy Advance SP.

**9. EXT.1**

Ingång för Game Boy Advance Game Link och andra tillbehör.

**10. EXT.2**

Ingång för AC Adapter (medföljer).

Mått: H = 84,6 mm, B = 82 mm, D = 24,3 mm

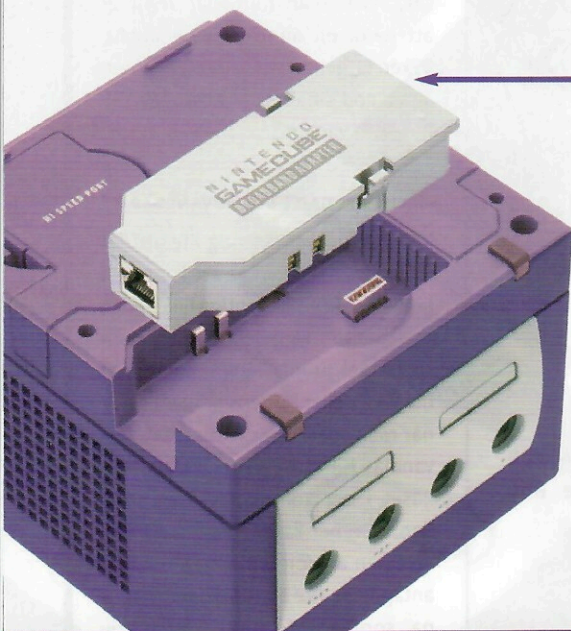
Vikt: 143 g

Game Boy Advance SP finns i tre färgversioner med metallfinish: silver, svart och blått.





# »Koppla upp ditt Nintendo GameCube!«



Den 7 mars är det Sverigepremiär för Nintendo GameCube Modem Adapter och Nintendo GameCube Broadband Adapter. Med något av dessa tillbehör inkopplat i ditt Nintendo GameCube kan du spela on-line, med eller emot hela världen!

#### Nintendo GameCube Modem Adapter

Om du använder modem/uppringt Internet är det Nintendo GameCube Modem Adapter som du ska använda. När du köper Nintendo GameCube Modem Adapter ingår, förutom själva adaptern och instruktionsbok, även en telefonkabel.

#### NINTENDO GAMECUBE MODEM ADAPTER



#### Nintendo GameCube Broadband Adapter

Om du använder bredbandsanslutning är det Nintendo GameCube Broadband Adapter som du ska använda.

#### NINTENDO GAMECUBE BROADBAND ADAPTER



## Bra att veta för dig som tänker köpa Nintendo GameCube Modem Adapter eller Nintendo GameCube Broadband Adapter:

Om du använder bredbandsadaptern behöver du en nätverkskabel (även kallad Ethernet-kabel) för att kunna spela on-line. En sådan säljs inte av Nintendo, utan av återförsäljare för dator-tillbehör. Chansen finns dock att du redan äger en sådan kabel om du har bredbandsanslutning.

Du behöver ha ditt telefonjack/bredbandsmodem i närheten av ditt Nintendo GameCube. I annat fall behöver du förmodligen en längre telefonkabel (om du använder modemadaptern) eller nätverkskabel (om du använder bredbandsadaptern).

Du kan endast koppla upp dig mot den webbplats som används av spelet. Det är inte möjligt att besöka andra webbplatser. Däremot är det med bredbandsadaptern möjligt att koppla ihop fler Nintendo GameCube-enheter i lokala nätverk.

Observera att du redan måste ha en Internetleverantör för att kunna använda modem- eller bredbandsadaptern och att det inte är säkert att det går att spela on-line via alla Internetleverantörer. I skrivande stund har vi ingen information om vilka Internetleverantörer som inte går att använda. Uppdaterad information finns på [www.nintendo-se.com](http://www.nintendo-se.com) – Sveriges officiella webbplats för Nintendo.

Det går endast att använda modem- och bredbandsadaptern tillsammans med spel som är anpassade för on-line-spel. För närvarande är det bara *Phantasy Star Online Episode I & II* som går att spela on-line, fler on-line-spel är dock under utveckling.

Vissa spelföretag tar ut en avgift för on-line-spel.



*Phantasy Star Online Episode I & II* från SEGA/Sonic Team är det första och hittills enda spelet som är anpassat för modem- och bredbandsadaptern.

*Phantasy Star Online Episode I & II* är ett rollspel där samarbete är nyckelordet. Det handlar mer om att hjälpa varandra att besegra fiender, snarare än att besegra varandra. Spelet fungerar även utan modem- eller bredbandsadaptern, det vill säga off-line. Då kan upp till fyra stycken personer spela med delad skärm.

*Phantasy Star Online Episode I & II* har premiär samma dag som de båda adapterna, den 7 mars.





## cn awards 2002

»Det nya året med Club Nintendo börjar i vanlig ordning med Club Nintendo Awards, där förra årets bästa Nintendo-spel ska utses av er medlemmar. I år har vi fler kategorier än någonsin tidigare och visar dessutom hur några av oss i CN Crew röstar.«

## Så här röstar du:

Du röstar på ett spel i varje kategori, antingen på ett av de fem spel som vi har nominerat eller på något annat. Om du röstar på något annat spel skriver du spelets titel på raden vid "annat val" (tänk på att spelet måste ha släppts i Sverige under 2002). Du behöver inte rösta i alla kategorier. Skicka

dina röster till oss (det går bra att skriva dina röster på en lapp om du inte vill använda tidningen) via post eller e-post (adresserna hittar du på sidan 5) senast den 30 april 2003.

grafik

## BÄSTA GRAFIK

- »Resident Evil
- »Star Fox Adventures
- »Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader
- »Super Smash Bros. Melee
- »Wave Race: Blue Storm
- »Annat val: \_\_\_\_\_



minispel

## BÄSTA MINISPEL

- »Episoderna med hinderbanor (Super Mario Sunshine)
- »Home-Run Contest (Super Smash Bros. Melee)
- »Mario Bros. (Super Mario World: Super Mario Advance 2 m.fl.)
- »Monkey Fight (Super Monkey Ball)
- »Stamp Out! (Mario Party 4)
- »Annat val: \_\_\_\_\_

ljud/musik

## BÄSTA LJUD/MUSIK

- »Pikmin
- »Star Fox Adventures
- »Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader
- »Super Mario Sunshine
- »Super Smash Bros. Melee
- »Annat val: \_\_\_\_\_



multiplayer

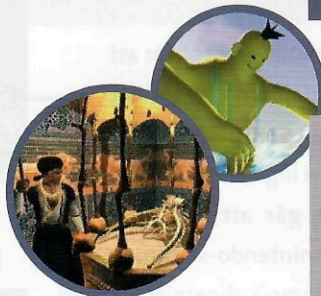
## BÄSTA MULTIPLAYERSPEL

- »Advance Wars
- »Mario Party 4
- »Super Monkey Ball
- »Super Smash Bros. Melee
- »TimeSplitters 2
- »Annat val: \_\_\_\_\_

handling

## BÄSTA HANDLING

- »Advance Wars
- »Eternal Darkness: Sanity's Requiem
- »Golden Sun
- »Metroid Fusion
- »Resident Evil
- »Annat val: \_\_\_\_\_



originella

## MEST ORIGINELLA SPEL

- »Doshin the Giant
- »Luigi's Mansion
- »Pikmin
- »Pocket Music
- »Super Monkey Ball
- »Annat val: \_\_\_\_\_

spelfigur

## BÄSTA SPELFIGUR

- »Captain Olimar (Pikmin)
- »Luigi (Luigi's Mansion m.fl.)
- »Mario (Super Mario Sunshine m.fl.)
- »Mr. Game & Watch (Super Smash Bros. Melee m.fl.)
- »Samus (Metroid Fusion m.fl.)
- »Annat val: \_\_\_\_\_



kommentarer

## BÄSTA/ROLIGASTE KOMMENTAR

- »"Hurry and choose something, or get out!" (Shop Keeper i Star Fox Adventures)
- »"May the rats eat your eyes!" (Maximillian Roivas i Eternal Darkness: Sanity's Requiem)
- »"Nobody ever brings me gifts anymore." (Warp Stone i Star Fox Adventures)
- »"Right, the show must go on!" (Chris Redfield i Resident Evil)
- »"Take a bath!" (Hachi i Advance Wars)
- »Annat val: \_\_\_\_\_



irriterande

### MEST IRRITERANDE MOMENT

- »Baby Marios gälla skrik (Yoshi's Island: Super Mario Advance 3)
- »Doshins långsamma gångstil (Doshin the Giant)
- »Musses gäspningar och läten (Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse)
- »Pikmin som inte lyder order (Pikmin)
- »Tursamma tävningsslag av motståndarna (Mario Party 4)
- »Annat val: \_\_\_\_\_

action

### BÄSTA ACTIONSPEL

- »Game & Watch Gallery Advance
- »Mario Party 4
- »Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader
- »Super Mario World: Super Mario Advance 2
- »Yoshi's Island: Super Mario Advance 3
- »Annat val: \_\_\_\_\_

fighting

### BÄSTA FIGHTINGSPEL

- »Bloody Roar: Primal Fury
- »Capcom Vs SNK 2 EO
- »Godzilla: Destroy All Monsters Melee
- »Super Smash Bros. Melee
- »Tekken Advance
- »Annat val: \_\_\_\_\_

pussel

### BÄSTA PUSSELSPEL

- »Eggo Mania
- »Pocket Music
- »Tetris Worlds
- »Tiny Toon Adventure: Wacky Stackers
- »ZooCube
- »Annat val: \_\_\_\_\_

racing

### BÄSTA RACINGSPEL

- »Burnout
- »Crazy Taxi
- »Extreme G3
- »Need for Speed: Hot Pursuit 2
- »Wave Race: Blue Storm
- »Annat val: \_\_\_\_\_

rollspel

### BÄSTA ROLLSPEL

- »Baldur's Gate: Dark Alliance
- »Breath of Fire II
- »Evolution Worlds
- »Golden Sun
- »Lost Kingdoms
- »Annat val: \_\_\_\_\_

sport

### BÄSTA SPORTSPEL

- »FIFA Fotbolls-VM 2002
- »International Superstar Soccer 2
- »NBA Courtside 2002
- »NHL Hitz 2002
- »Tony Hawk's Pro Skater 4
- »Annat val: \_\_\_\_\_

strategi

### BÄSTA STRATEGISPEL

- »Advance Wars
- »Caesar's Palace Advance
- »Creatures
- »Doshin the Giant
- »Pikmin
- »Annat val: \_\_\_\_\_

äventyr

### BÄSTA ÄVENTYRSSPEL

- »Eternal Darkness: Sanity's Requiem
- »Luigi's Mansion
- »Metroid Fusion
- »Star Fox Adventures
- »Super Mario Sunshine
- »Annat val: \_\_\_\_\_

game boy

### BÄSTA GAME BOY-SPEL

- »Advance Wars
- »Golden Sun
- »Metroid Fusion
- »Super Mario World: Super Mario Advance 2
- »Yoshi's Island: Super Mario Advance 3
- »Annat val: \_\_\_\_\_

gcn

### BÄSTA NINTENDO GAMECUBE-SPEL

- »Luigi's Mansion
- »Pikmin
- »Star Fox Adventures
- »Super Mario Sunshine
- »Super Smash Bros. Melee
- »Annat val: \_\_\_\_\_

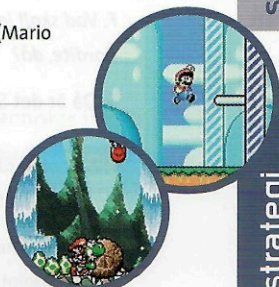
nintendo

### BÄSTA NINTENDO-SPEL

- »Advance Wars
- »Metroid Fusion
- »Pikmin
- »Super Mario Sunshine
- »Super Smash Bros. Melee
- »Annat val: \_\_\_\_\_

### CN CREWS RÖSTER:

- = »Kim
- = »Emelie







## METROID PRIME, NINTENDO GAMECUBE

När man känner sig vilse i detta spel är det först och främst viktigt att veta att det alltid kommer upp ett frågetecken på kartan när en ny plats måste besökas. Sedan är Samus skannervisir ett hjälpmedel som aldrig bör underskattas, utan flitigt användas på det mesta i hennes omgivning, och därefter läsa den info som då kommer upp med god koncentration... Om det ändå skulle kännas lite för kärvt då och då, trots era tappra försök att lyda dessa råd, kan ni ju alltid ta en titt på informationen nedan... (Fortsättning följer i nästa nummer!)

### FRÅGOR OCH SVAR:

*F: Vad är det för ett surrande ljud jag hör då och då i somliga rum?*

S: När Samus är nära ett viktigt föremål börjar hennes sensorer att ljuda, och signalen blir starkare och starkare ju närmare hon kommer. Genom att sänka volymen på bakgrundsmusiken kan spelaren urskilja ljudet lättare, för att fortare nå sitt mål.



*Om du i början av spelet utforskar ett område med svarta spår längs väggarna eller taket så memorera det stället. Där kommer du senare att ha användning för Spider Ball.*

*F: Kan jag på något sätt undvika att automatiskt få reda på vart jag skall bege mig härnäst i spelet?*

S: Stäng av Hint System i Visor Options-meny.

*F: Finns det några "warpar" i spelet som kan underlätta transporterna mellan olika platser?*

S: Det enda sättet att ta sig från ett område till ett annat är att ta de hissar som länkar samman hela kartan. Ibland blir det långan väg att gå för Samus, och man kan inte göra annat än att acceptera faktum.

*F: Vad är det för svarta spår som går upp för väggarna i många av rummen?*

S: Dessa är Spider Ball-spår, vilka Samus kan använda för att nå nya områden efter att hon fått tillgång till Spider Ball.

*F: Ibland framgår det när jag skannar ett föremål att det är gjort av Bendeziium. Vad skall jag göra då?*

S: Power Bombs är svaret. De kan förstöra byggnationer i Bendeziium.

*F: Vad skall jag göra för att ta mig förbi väghinder gjorda av materialet Cordite, då?*

S: Då är det Super Missiler som gäller.

*F: Kan man få en andra chans att få tag i sådana delar av loggboken som man inte hittar på olika ställen?*

S: Om du missar en del som finns på en plats som endast besöks en gång i spelet, har du tyvärr gått miste om den för gott, och kan endast få en komplett loggbok genom att starta ett helt nytt spel. Det är alltså skanning för fulla muggar som gäller! Nedan följer en lista över de loggboksstycken som Samus endast får chansen att hitta en gång. Inom parentes syns den plats som hon hittar dem på.

- Fall of Zebees (Frigate)
- Parasite Queen (Frigate)
- Hive Mecha (Chozo Ruins)
- Incinerator Drone (Chozo Ruins)
- Flaahgra (Chozo Ruins)
- Ice Shriekbat (Phendrana Drifts)
- Thardus (Phendrana Drifts)
- Parasite (Frigate)
- Ram War Wasp (Chozo Ruins)
- Barbed War Wasp (Chozo Ruins)
- Flaahgra Tentacle (Chozo Ruins)
- Aqua Drone (Tallon Overworld/Crash Site)
- Omega Pirate (Phazon Mines)
- Meta Ridley (Tallon Overworld)



*Ju mer du lyckas fylla loggboken med fiendeinformation desto mer av spelets extramaterial läser du upp. Se därför till att skanna allt du kommer över – vissa fiender får du bara en chans att skanna!*

*F: Jag har kommit till en dörr som inte går att öppna, och när jag skannar den får jag veta att den saknar ström. Hur skall jag lösa detta?*

S: Slå på ditt värmesökande visir (Thermal Visor) och sök efter runda, brandgula ikoner som du kan använda Wave Beam på för att förse dörren med ny kraft.

*F: Finns det fler än ett slut på spelet?*

S: Den filmsekvens som spelas upp när du har klarat av spelet kommer att se ut på olika sätt beroende på hur många procent du har uppnått i ditt samlande av föremål under äventyrets gång. Procentantalet syns bredvid ditt filnamn på den meny där du väljer sparfil.

**Någorlunda bra slut: 0-74%**

**Bättre slut: 75-99%**

**Bäst slut: 100%**



## METROID FUSION, GAME BOY ADVANCE

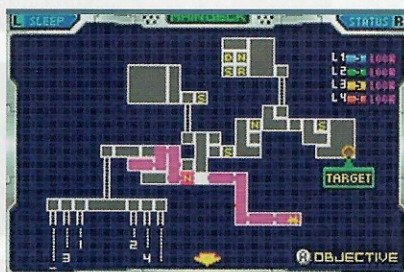


## FRÅGOR OCH SVAR:

**F:** Vad skall jag göra på Habitation Deck?

**S:** Ditt uppdrag är att befria en grupp överlevande människor i området. Nyckeln till att hitta dem är att använda dina ismissiler för skapa nya plattformar av djupfrysta fiender, och som vanligt förstöra så många väggar och golv som möjligt med bomber och snabba språng. Nedan följer en exakt vägbeskrivning.

När du har nått Habitation Deck skall du gå vänster ett rum, för att där frysa monstren på väggen och hoppa upp på dessa för att nå rummets översta vänstra dörr. Väl genom den skall du bomba dig genom ett block på vänster sida, för att skapa ett hål i golvet och hoppa ner genom det. Där nere skall du öppna en port och därefter gå åt höger så långt du kan för att kunna springa tillbaka åt vänster med superfart och göra sönder golvet. I nästa rum gäller det att leta längs den vän-



Om du inte når "Target" genom vägarna som är utmärkta på kartan kan du vara säker på att det finns hemliga områden i närheten. Hemliga områden markeras med grön färg, till skillnad mot de normala som visas i rosa.

stra väggen efter en hemlig passage som leder dig vidare. Snart möter du ytterligare väggklättrande monster som skall frysas för att du skall kunna nå upp till toppen av schaktet. Dörren längst upp till höger tar dig nämligen till Control Room, där de överlevande befinner sig.

**F:** Hur många slutsekvenser finns det i Metroid Fusion?

**S:** Det finns fem olika slutsekvenser. Slutsekvensen du får se beror på din totala speltid och hur många Energy Tanks, Missile Tanks och Power Bomb Tanks du har samlat.

**F:** Hur klarar jag 100 % av spelet?

**S:** Var och en av spelets alla 100 "Tanks" räknas som 1 procent. Det finns 20 Energy Tanks, 48 Missile Tanks och 32 Power Bomb Tanks – totalt 100 "Tanks".

Det finns fem olika slut att se i Metroid Fusion. För att klara 100 % av spelet måste du hitta 20 Energy Tanks, 48 Missile Tanks och 32 Power Bomb Tanks. Om du väljer en spel-fil som du redan har klarat spelet med och väljer "Continue" kan du fortsätta leta efter dessa föremål.



## CLUB NINTENDO SUPPORT

Som medlem i Club Nintendo har du tillgång till kostnadsfri spelsupport (du betalar endast portot eller den normala samtalskostnaden). Adresserna och telefonnumret till oss hittar du på sidan 5.





## STARFOX ADVENTURES

gcn

Runtom på Dinosaur Planet finns väl gömda brunnar, vid vilka Fox blir erbjuden olika Cheat Tokens mot en lagom summa skalbaggar. Varje Cheat Token måste sedan kastas ner i en annan brunn, belägen under den store Warp Stone i ThornTail Hollow. Nedan har vi listat var alla "fuskbrunnar" finns, och vilka hemligheter deras Cheat Tokens låser upp i spelet. Glöm bara inte att du måste gå in på Options-menyn för att aktivera dem (detta gäller inte de fyra Cheat Tokens som spår din framtid)!

**DISPLAY CREDITS** – Låter dig se eftertexterna. Hitta en Cheat Token i ThornTail Store.

**PLAY MUSIC** – Låter dig lyssna på alla spelets fantastiska låtar. Hitta en Cheat Token i Ice Mountain.

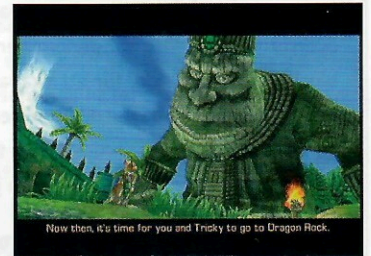
**DINOSAUR LANGUAGE** – Detta fusk gör att dinosauriespråket textas. Hitta en Cheat Token i Moon Mountain Pass.

**BLACK AND WHITE MODE** – Låter dig spela spelet i en gammaldags, brun-tonad svartvit färgskala. Hitta en Cheat Token i Cape Claw.

**FORTUNE TOLD** – Det finns fyra olika Cheat Tokens att hitta för att få din framtid spådd:

- Rädda dinosauriebarnen i LightFoot Village för att få en Rocket Boost-platta att komma fram. Med hjälp av den kan du nå brunnen.
- Åk med isblocken på floden ner till brunnen ingång i SnowHorn Wastes.
- Hoppa ner åt vänster från huvudingången i Volcano Force Point Temple, plantera ett Moon Seed och klättra upp för den vinranka som skjutit upp ur marken.
- Under ditt andra besök i Ocean Force Point Temple skall du simma åt höger från de elektriska panelerna för att hitta en stor portal.

När du har hittat en Cheat Token ska du ta den till The Maze, som är belägen under Warp Stone. Att hitta till brunnen genom labyrinten är lite jobbigt, men prova alla vägar systematiskt så kommer du fram.



```
= Update tblshowbild set bildgodkand = 1, senastescor= 0
quest.form("poang") & "" where membernr = " & request.form("membernr") &
n.Execute(SQL) Conn.Execute(SQL) Conn.Close
= "DELETE From tblbildgodkand where id = " & request.form("id") & ""
Conn.Execute(SQL) Conn.Close
```

```
Conn.Execute(SQL)
SQL = "Update tblgbok set bildgodkand = 1 where fran =
request.form("membernr") & ""
Conn.Execute(SQL)
SQL = "Update tblgbok set bildgodkand = 1 where
```

## MARIO PARTY 4

gcn

## Ny spelplan

Vinn på alla de fem ordinarie spelplanerna i Story Mode så får du fram spelplanen Bowser's Gnarly Party.



Inget Mario Party-spel har någonsin varit utan hemliga spelplaner och Mario Party 4 är naturligtvis inget undantag. The Party is on!

## THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

gba



Om du lyckas klara The Lord of the Rings: The Two Towers till Game Boy Advance två gånger och dessutom hittar åtta "artifacts" blir du belönad med lite multiplayer-godis.

## Spela som Gimli i multiplayer

Klara spelet med två valfria karaktärer, på vilken svårighetsgrad som helst.

## Lås upp banan Misty Mountains i multiplayer

Hitta alla åtta "artifacts".



STAR WARS: THE CLONE WARS

- KOD: chosen1  
RESULTAT: Ger dig obegränsat med ammunition.
- KOD: cinema  
RESULTAT: Låser upp alla filmsekvenser.
- KOD: fragfiesta  
RESULTAT: Låser upp alla uppdrag i multiplayer.
- KOD: rogerroger  
RESULTAT: Låser upp Battledroid i Geonosis Academy.
- KOD: saycheese  
RESULTAT: Ger dig ett kort på spelutvecklarna.
- KOD: yub yub  
RESULTAT: Ger dig tre "bonus objectives".

*Bli Star Wars: The Clone Wars ännu roligare och intensivare med obegränsad ammunition? Slå in koden "chosen1" och prova själv.*



STAR WARS: JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

gcn

- KOD: BISCUIT  
RESULTAT: Ger dig obegränsat med ammunition.
- KOD: CHERRY  
RESULTAT: Låser upp de första sju banorna i single player.
- KOD: FLICKY  
RESULTAT: Låser upp alla filmer.
- KOD: PEEPS  
RESULTAT: Låser upp alla bots i Jedi Arena.



*Om du inte har nog med motståndare i multiplayeralternativet Jedi Arena kan du alltid slå in koden PEEPS, vilket betyder ännu fler fiender att svinga lasersvärdet mot.*

SQL = "Update tblshowbild set bildgodkand = 1, senastescor = 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 tblprofil set bildgodkand = 1, senastescor = 0 & request.form["poang"] & "" where membernr = " & request.form["membernr"] & "" Conn.Execute(SQL) Conn.Execute(SQL) Conn.Close  
 SQL = "Update tblprofil set bildgodkand = 1, senastescor = 0 & request.form["poang"] & "" where membernr = " & request.form["membernr"] & "" Conn.Execute(SQL) Conn.Execute(SQL) Conn.Close

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

gcn

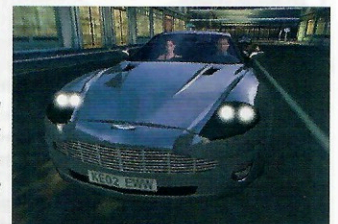
- KOD: ASSASSIN  
RESULTAT: Låser upp Scaramanga i multiplayer.
- KOD: BLACKTIE  
RESULTAT: Låser upp Tuxedo Bond i multiplayer.
- KOD: BLASTOFF  
RESULTAT: Låser upp banan Countdown i single player.
- KOD: BLIMP  
RESULTAT: Låser upp Max Zorin i multiplayer.
- KOD: BOOM  
RESULTAT: Låser upp "Explosive Scenery option" i Enviro-Mods i multiplayer.
- KOD: BOWLER  
RESULTAT: Låser upp Oddjob i multiplayer.
- KOD: CIRCUS  
RESULTAT: Låser upp Pussy Galore i multiplayer.
- KOD: DENTAL  
RESULTAT: Låser upp Jaws i multiplayer.
- KOD: GUARDIAN  
RESULTAT: Låser upp "Protection Multiplayer Scenario".

- KOD: JANUS  
RESULTAT: Låser upp Xenia OnaTopp i multiplayer.
- KOD: MELTDOWN  
RESULTAT: Låser upp banan Chain Reaction i single player.
- KOD: MIDAS  
RESULTAT: Låser upp Goldfinger i multiplayer.
- KOD: NUCLEAR  
RESULTAT: Låser upp Christmas Jones i multiplayer.
- KOD: ORBIT  
RESULTAT: Låser upp "GoldenEye Strike Multiplayer Scenario".
- KOD: PARTY  
RESULTAT: Låser upp alla karaktärer i multiplayer.
- KOD: PASSPORT  
RESULTAT: Låser upp alla banor i single player.
- KOD: PHOTON  
RESULTAT: Låser upp May Day i multiplayer.
- KOD: SCOPE  
RESULTAT: Låser upp "Assassin Multiplayer Scenario".

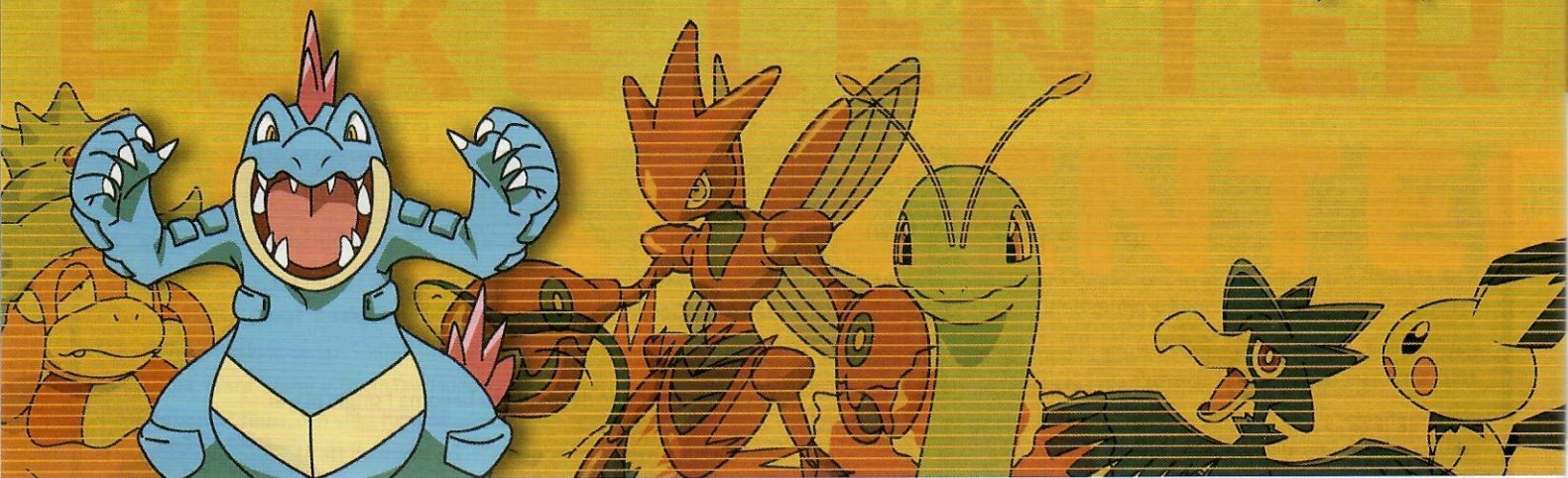
- KOD: TEAMWORK  
RESULTAT: Låser upp "Team King of the Hill Multiplayer Scenario".
- KOD: TNT  
RESULTAT: Låser upp "Demolition Multiplayer Scenario".
- KOD: TRANSMIT  
RESULTAT: Låser upp "Uplink Multiplayer Scenario".
- KOD: VACUUM  
RESULTAT: Låser upp banan Equinox i single player.
- KOD: VOODOO  
RESULTAT: Låser upp Baron Samedi i multiplayer.



*Bilarna är det ju inget fel på i James Bond 007: Nightfire. För att inte tala om koderna...*







## »Poké Center i högform!«

Poké Center är i högform – vi har nämligen testat de två spelen som är alla Pokémon-fans dröm i år. Pokémon Ruby och Pokémon Sapphire toppade överlagset den japanska försäljningslistan under den vecka som de lanserades, med över en miljon sålda exemplar på bara några dagar. Mer om Ruby och Sapphire på nästa sida, men vi börjar som vanligt med Colosseum.



## Colosseum presenterar:

**Tränare:** Joakim Wretlund från Kumla

**Nuvarande mål:** Att klara Battle Tower

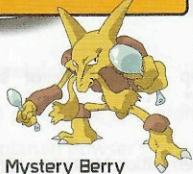
**Spelnamn:** Jille

**Version:** Crystal, Silver, Red och Yellow

**Spelar på:** Game Boy Advance.

# Colosseum

### #65 Alakazam



Item: Mystery Berry

Ett lag utan en psykisk Pokémon är inte komplett. Mystery Berry hjälper om attackerna tar slut. Alakazam tar hand om Flying, Fighting, Poison och Water.

- Zap Cannon
- Recover
- Attract
- Psychic

### #248 Tyranitar

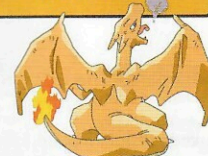


Item: Leftovers

Tyranitar är en otrolig kämpe. Earthquake hjälper mot Steel, och Leftovers ger den liv varje runda. Den fixar Rock, Psychic, Flying, Fire, Electric, Poison, Steel, Ice, Bug och Ghost.

- Earthquake
- Crunch
- Hyper Beam
- Rock Slide

### #6 Charizard

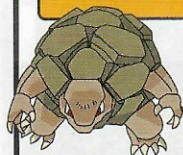


Item: Charcoal

Charcoal gör Flamethrower och Fire Blast ännu starkare (som om det skulle behövas) och Slash använder jag när det inte är en svår motståndare. Charizard är bra mot Grass, Ice, Bug, Steel och Fighting.

- Flamethrower
- Slash
- Fly
- Fire Blast

### #76 Golem



Item: Quick Claw

Golems attacker påminner löjligt mycket om Tyranitars attacker. Quick Claw gör att Golem oftare attackerar först. Den är bra mot Ice, Rock, Flying, Grass, Electric, Poison, Steel och Bug.

- Fire Blast
- Mega Punch
- Earthquake
- Sandstorm

### #26 Raichu

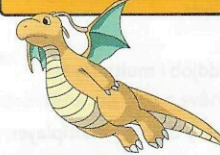


Item: Magnet

Samma saker gäller för Raichu som för Charizard. Raichu gör processen kort med Water, Flying, Rock, Dark, Normal, Ice och Steel.

- Thunder
- Slam
- Thunderbolt
- Dynamicpunch

### #149 Dragonite



Item: Sharp Beak






Dragonite har en stor blandning attacker. Sharp Beak gör Wing Attack bättre. Den är bra mot Grass, Ice, Bug, Steel, Water, Flying, Ground, Dragon och Fighting.

- Wing Attack
- Thunder
- Blizzard
- Fire Blast



# »Första provspelningen av Pokémon Ruby & Sapphire«

Efter en första provspelning kan vi bara konstatera att de kommande Pokémon-spelen till Game Boy Advance ser ut att kunna uppfylla alla kräsna och förväntansfulla Pokéfans önsningar! De två äventyren är inte bara ordentligt förfinade grafiskt och musikaliskt sett, utan har även proppats fulla med fräscha nyheter och imponerande överraskningar som förgyller det redan så populära spelkonceptet ytterligare! Eller vad sägs om...

-  135 nya Pokémon, inklusive tre nya småbestar att starta spelet med!
-  Nya attacker och föremål som öppnar upp oanade möjligheter för dig och dina Pokémon! Vad tror ni till exempel att man kan använda TM43 Secret Power och HMO8 Dive till...?
-  Ett nytt stridssystem, som naturligtvis baseras på det vi är vana vid, men vilket även låter spelaren kalla fram två Pokémon samtidigt! Det taktiska och logiska tänkandet på slagfältet breddas härmed av en mängd nya, fascinerande bottenar!
-  Två nya, coola huvudkaraktärer att välja mellan, samt en ny, lite mer ungdomlig professor!
-  En helt ny världskarta, med nya städer, nya grottor, nya gym och nya utmaningar!

## En starkare upplevelse

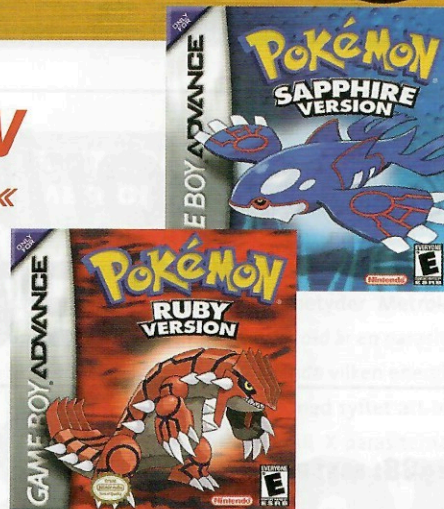
Det viktigaste med dessa mer avancerade Pokémon-äventyr är nog ändå att de med hjälp av den nya plattformens prestanda kan förmedla en mer massiv stämning och spelkänsla. På Game Boy Advance kan allt som vi älskar med Pokémon-fenomenet få leva och frodas på ett enastående sätt! Det pedagogiska upplägget, det raffinerade stridssystemet och den berusande spänningen i att utforska en främmande värld inramas nu av en underbart lumrig grafik, nya versioner av välkända ljud och melodier, samt en i vanlig ordning mycket lättillgänglig och oklanderlig spelkontroll! Andra kvartalet 2003 är väntan äntligen över...



VISST FÅR MAN LUST ATT BARA FLY VERKLIGHETEN OCH TAPPA BORT SIG I DENNA FÄRGSPRAKANDE NYA VÄRLD?



HÄR SER DET UT ATT KUNNA BLI EN LÅNG OCH FARLIG MATCH! NÄR UPP TILL FYRA OLIKA POKÉMON-TYPER MÖTS PÅ SAMMA GÅNG FÅR DERAS TRÄNARE DUBBELT SÅ MYCKET ATT TÄNKA PÅ I STRIDENS HETTA!



FRAMSIDAN AV POKÉMON RUBY KOMMER ATT PRYDAS AV GROUDON, MEDAN OMSLAGET PÅ POKÉMON SAPPHIRE TILLHÖR KYOGRE.



MEN, VAD ÄR DET HÄR FÖR ETT MYSIGT LITET KRYPIN? KAN DET MÖJLIGTVIS VARA EN SÅ KALLAD "SECRET BASE" SOM DEN OMSORGSFULLE TRÄNAREN HAR BYGGT ÅT SINA POKÉMON?



DE TRE POKÉMON SOM DU KAN VÄLJA FRÅN STARTEN ÄR:

- TORCHIC (FIRE-TYP)
- TREECKO (GRASS-TYP)
- MUDKIP (WATER-TYP)



# »Historien om Metroid«

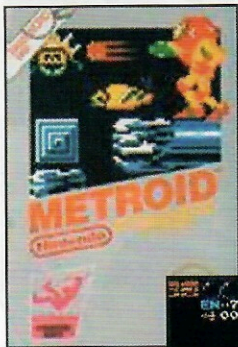
retro

Text: Kim Weinefelt

## 1988: METROID (NES)

Historien om Metroid och Samus Aran började i det här spelet. Den galaktiska federationen upptäckte under en rutinkontroll en okänd organism – kallad Metroid – på planeten SR388. Dessvärre upptäckte även de onda rymdpiraterna från planeten Zebes dessa Metroid-organismer, och flydde med dem till sin hemplanet för att använda dem som vapen. Det blev Samus Arans uppgift att stoppa detta och utrota rymdpiraternas ledare Mother Brain.

På Zebes utspelade sig många hårda fighter och här träffade Samus på fiender som Ridley och Kraid för första gången. När spelet klarades av på tre timmar avslöjades det att Samus Aran var en kvinna!

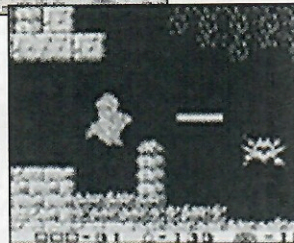
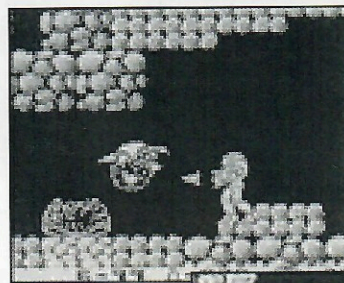


Metroid var tillsammans med Kid Icarus de första NES-spelen i den så kallade Silver Pak-serien. Spel i Silver Pak-serien innehöll lösenordssystem, med vilket spelaren kunde fortsätta på samma plats där denne slutat, även efter det att spelet hade stängts av.

## 1992: METROID II: THE RETURN OF SAMUS (GAME BOY)

I det andra spelet i serien var Samus tvungen att ta sig an Metroid-varelserna på planeten de kom ifrån: SR388. Målet här var helt enkelt att utrota alla Metroid-varelser, eftersom de ansågs vara för farliga. I början mötte Samus bara små Metroid-varelser, men ju djupare in i planeten hon kom desto större blev dem. Sista bossen – Queen Metroid – var störst av dem alla.

När Samus hade besegrat Queen Metroid mötte hon en Metroid-larv. Larven såg Samus som sin mamma och Samus beslutade att ta med sig varelsen – som var galaxens sista återstående Metroid – tillbaka till Galactic Space Academy för forskningssyfte.



På grund av den primitiva Game Boy-skärmen var det inte världens lättaste uppgift att orientera sig på SR388, då många områden såg mycket lika ut. Den här delen är förmodligen svagast i serien, men hör ändå till ett av de bättre Game Boy-spelen.

## 1994: SUPER METROID (SUPER NES)

Efter Samus kamp på SR388 var den sista Metroid-varelsen i fångenskap och allt var i sin ordning. Det var då Samus fick ett larm från forskningsstationen. Väl där fick Samus se att hela stationen ödelagts och att Ridley hade tagit den sista Metroid-varelsen till rymdpiraternas tillhåll på planeten Zebes.

På Zebes slogs Samus mot horder av rymdpirater, besegrade på nytt Kraid, Ridley och slutligen Mother Brain. Samus kunde besegra Mother Brain endast tack vare att den tillfångatagna och sista återstående Metroid-varelsen offrade sitt liv för Samus (särskilt i gengäld för att hon skonade dess liv på SR388). Nu var rymdpiraterna utplånade, men också den sista återstående Metroid-varelsen.



Det här var och är ett av de absolut bästa Super NES-spelen. Det sades att Super Metroid skulle bli det sista spelet i Metroid-serien, vilket blev än mer troligt då Gumpei Yokoi – en av spelseriens skapare – tragiskt gick bort 1997. Men Metroid-sagan fortsatte...



## 2002: METROID FUSION (GAME BOY ADVANCE)

Metroid Fusion utspelade sig på en nybyggd forskningsstation, som låg i bana runt planeten SR388. Samus hjälpte till att undersöka hur ekosystemet på SR388 klarade sig utan Metroid-varelser, då hon träffade på organismen X som infekterade och gjorde henne dödligt sjuk. Det som räddade Samus blev ett vaccin med DNA från den Metroid som offrade sig själv för Samus i den andra kampen mot Mother Brain på Zebes.

Då Metroid var X-parasiternas enda fiende kände de sig hotade av Samus, och attackerade forskningsstationen på ett systematiskt sätt. Men efter att ha besegrat sin egen kopia och sprängt forskningsstationen var ytterligare ett lyckat uppdrag avslutat av Samus Aran.

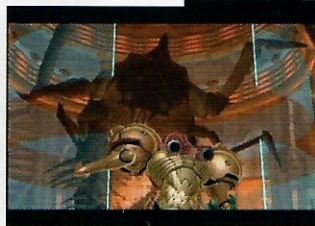
Sett i kronologisk ordning är Metroid Fusion den senaste delen i historien om Metroid – vad som händer härifrån får vi kanske redan på i kommande spel...



Metroid Fusion påminner mycket om Super Metroid och är utan tvekan ett av de bästa Game Boy Advance-spelen hittills.

## 2003: METROID PRIME (NINTENDO GAMECUBE)

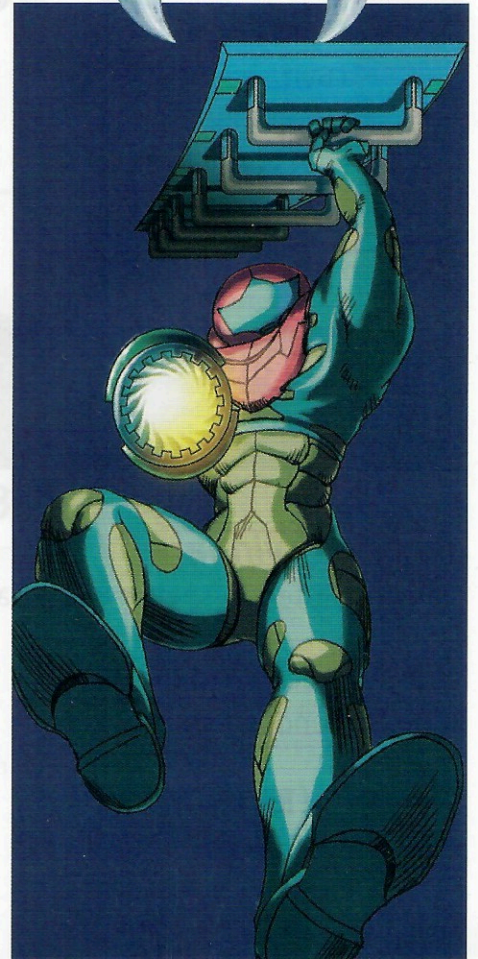
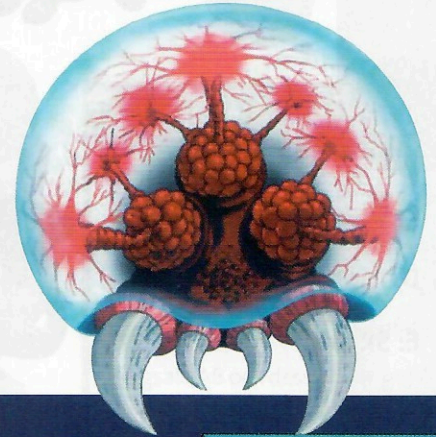
Metroid Prime utspelade sig efter det att Samus slagits mot Mother Brain i det första Metroid-spelet. Strax efter att rymdpiraterna hade besegrats gjorde de allt för att bygga upp vad de hade förlorat. De delades in i två grupper – den ena återuppbyggde Zebes samt återupplivade Ridley, Kraid och Mother Brain, den andra begav sig på jakt efter kraftfulla energikällor, vilket de hittade på planeten Tallon IV. Tallon IV hade tidigare varit i Chozo-civilisationens ägo, men då den förgiftats av elementet Phazon övergavs planeten, varterefter rymdpiraterna tog över den. Samus Aran kallades ännu en gång in för ett uppdrag...



Det senaste Metroid-spelet är i vårt tycke också det allra bästa. Aldrig tidigare har Metroid-atmosfären varit så närvarande som i Metroid Prime.

## FAKTA OM ORGANISMEN METROID:

Metroid-organismerna skapades av Chozo-civilisationen; på Chozo-språket betyder Metroid ungefär "ultimata krigare". Metroid är en parasitliknande varelse som kan använda vilken energikälla som helst; den skapades med syftet att bli den enda naturliga fienden till X-parasiterna, vilka hotade att förstöra ekosystemet på planeten SR388. En Metroid är mycket svår att döda, deras enda svaghet verkar vara is.





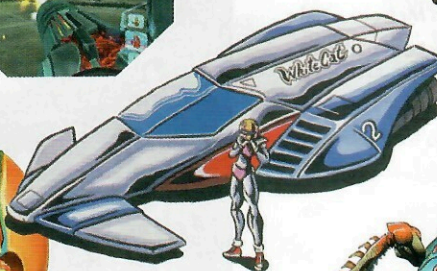
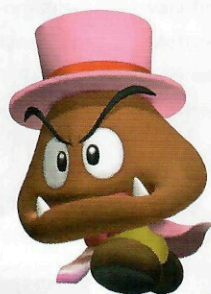


Vem kan få för mycket av Metroid? Definitivt inte vi, som har spelet på framsidan, i recensionerna och nu också i tävlingen! Om du känner till Samus Aran och hennes historia väl kanske det blir du som vinner ett valfritt Nintendo-spel.

# » tävling «

**Uppgift 1:** Vilka fem av dessa varelser/föremål/platser förknippas med Samus Aran? (Obs! alla visas inte i bild.)

- A: Coconut Gun
- B: Goomba
- C: Grapple Beam
- D: Morph Ball
- E: SR388
- F: Tektite
- G: Varia Suit
- H: White Cat
- I: X-wing
- J: Zebes



**Uppgift 2:** Skriv en motivering varför du vill vinna ett valfritt Nintendo-spel. Använd högst 30 ord.

### 1:a pris (1 vinnare)

Valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment

### 2:a pris (3 vinnare)

Club Nintendos t-shirt

### 3:e pris (10 vinnare)

Club Nintendos pin

### REGLER – VAR GOD LÄS!

Endast medlemmar i Club Nintendo (dock ej anställda i Bergsala AB och dess anhöriga) får delta i tävlingen. Varje medlem får delta med endast ett bidrag. Bidrag märks med "Tävling" och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 4). Sista tävlingsdatum är den 30 april 2003. Bland bidragen som har alla rätt på uppgift 1 utser vi de med bäst motiveringar till vinnare. Juryn består av medarbetare i Club Nintendo och deras beslut kan ej överklagas. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna. Vinsterna kan ej bytas mot kontanter.



## Går det att anordna en Hi Score-tävling i ett äventyrsspel?

Självklart – och Metroid Fusion är ett perfekt exempel. Låt oss se vem som är Sveriges snabbaste Metroid Fusion-spelare...



## »aktuellt tävlingsspel« *Metroid Fusion*

Hi Score-tävlingen går ut på att klara Metroid Fusion så snabbt som möjligt. När du har klarat spelet får du reda på hur snabbt du gjorde det och hur många procent av föremålen du hittade. Eftersom vi är så snälla spelar procentantalet ingen roll, allt vi ser till är tiden.

### PRISER:

1:a pris: 1 valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment

2-5:e pris: Club Nintendos t-shirt



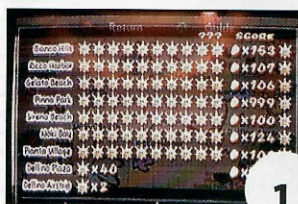
OM MAN HAR GÅTT IGENOM SPELET NÅGRA GÅNGER OCH VET VILKA VÄGAR MAN SKA TA GÅR DET ATT UTROTA X-PARASITERNA OCH KLARA METROID FUSION VÄLDIGT SNABBT. VI TIPPAR ATT DET KOMMER ATT KRÄVAS ETT RESULTAT UNDER TRE TIMMAR FÖR ATT NÅ TOPP 5.

### REGLER

#### Regler – var god läs!

Endast medlemmar i Club Nintendo (dock ej anställda i Bergsala AB och dess anhöriga) får delta i tävlingen. Spelet som används måste vara europeisk version (PAL). Det är inte tillåtet att använda icke licensierade tillbehör som ändrar spelets förutsättningar. Varje medlem får delta med endast ett bidrag. Bidrag bevisas med ett fotografi, märks med "Hi Score" och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5). Sista tävlingsdatum är den 30 april 2003. Bidraget med snabbast tid vinner. Club Nintendo kan begära att få se resultatet i själva spelet för att godkänna det. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna. Vinsterna kan ej bytas mot kontanter.

## »Bästa prestationer just nu«



1



2

**1. SUPER MARIO SUNSHINE**  
Totalt 120 Shine Sprites och  
2 689 mynt  
Sven-Erik Rönnerberg, Lidköping



3

**3. SUPER SMASH BROS. MELEE**  
Tiden 00.02,01 på Event Match  
Lv. 17  
Kristofer Simicic, Gnosjö



4

**2. METROID FUSION**  
Hittat 100 % av alla föremål  
på 3:57  
Alexander Johansson, Borås

**4. DIDDY KONG RACING**  
Totaltiden 00.45,95 på banan  
Ancient Lake  
Arman Faghihi, Lerum

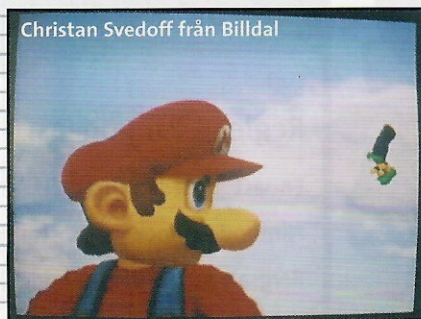


## MARIOS GALLERI

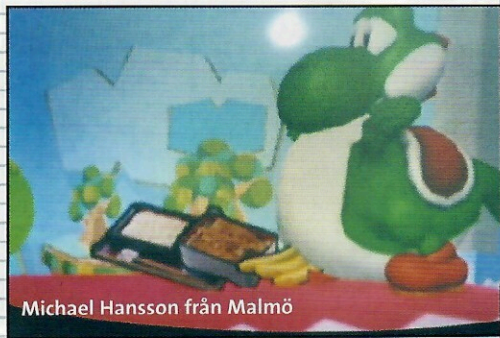
Vi sparar era teckningar till nästa nummer och presenterar i stället här de bästa bidragen och vinnarna i Snapshots-tävlingen från Super Smash Bros. Melee som vi hade i CNM4 förra året.

Vi fick in flera hundra kort till tävlingen. Att bestämma vilka bidrag som skulle vinna var otroligt roligt och otroligt svårt, vilket gjorde att förstapristagaren inte korades förrän sent in på kvällen.

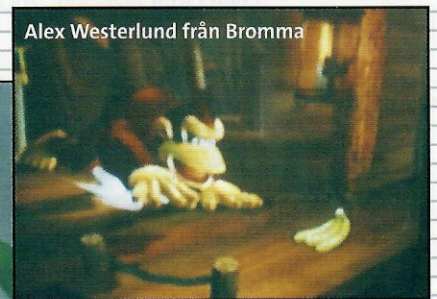
Bidragen som var nära men som inte riktigt nådde ända fram ser du på den här sidan, medan vinnarna presenteras på nästa.



Christan Svedoff från Billdal



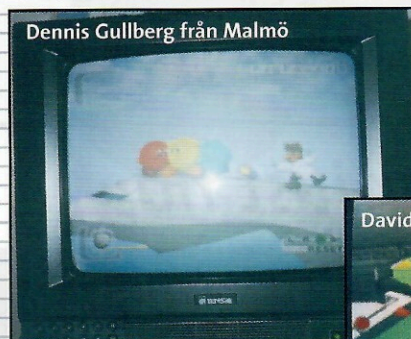
Michael Hansson från Malmö



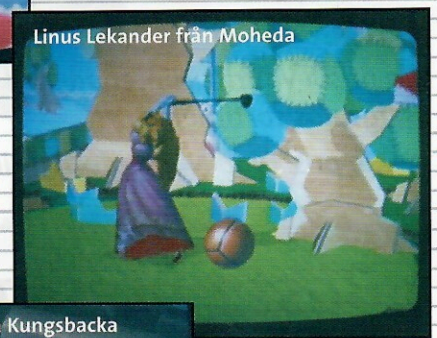
Alex Westerlund från Bromma



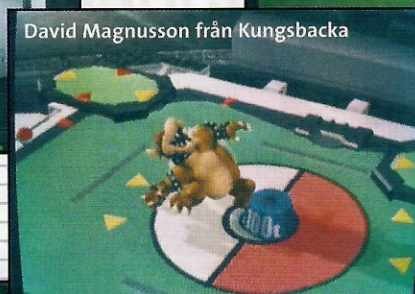
Fredrik Ek från Skå



Dennis Gullberg från Malmö



Linus Lekander från Moheda



David Magnusson från Kungsbacka

### info

Marios Galleri är platsen för medlemmarnas teckningar och fotografier med Nintendo-motiv. Bidrag märks med "Marios Galleri" och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5).

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

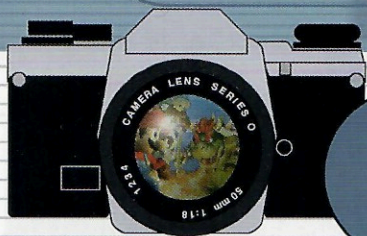


Sixten Rosenfeldt från Täby



Sixten Rosenfeldt från Täby

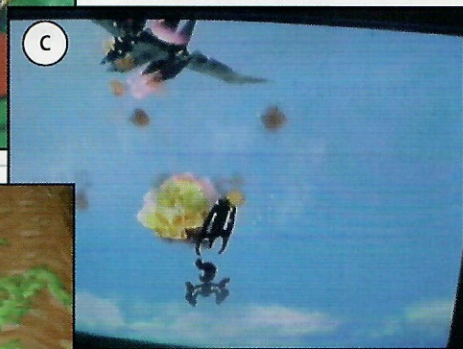




## VINNARNA!

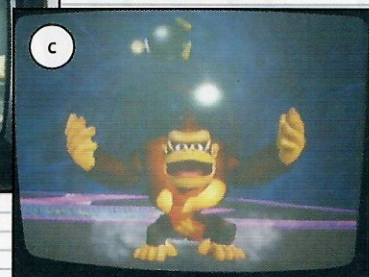
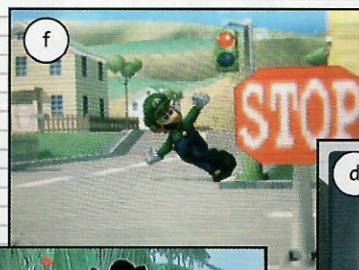
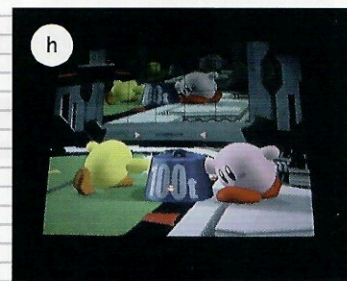
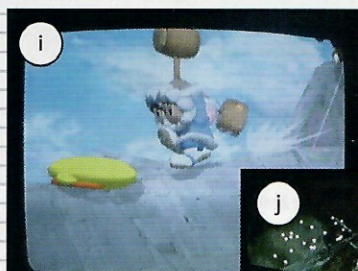
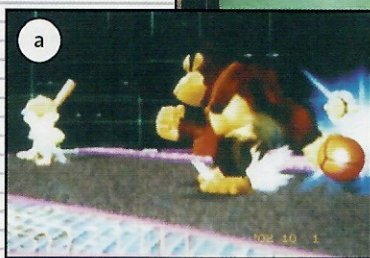


Förstapristagare: Jakob Degler från Uppsala



Andrapristagare:

- A: Filip Tvetberg från Sjömarken
- B: Anton Ekdahl från Matfors
- C: Magnus Nyström från Lindome



Tredjepristagare:

- a: David Karlsson från Umeå
- b: Anders Leo från Kolbäck
- c: Michael Hansson från Malmö
- d: Jacob Engdahl från Tranås
- e: Jonatan Iversen-Ejve från Stockholm
- f: Christian Gunnar från Norrköping
- g: Robin Larsson från Tygelsjö
- h: Tomas Nilsson från Kungsbacka
- i: Nils Berglund från Falun
- j: Felix Erixon-Ågren från Solna





## »The Legend of Zelda: The Wind Waker«

The Legend of Zelda till Nintendo GameCube har fått sitt fullständiga namn! 2003 års kanske mest efterlängttade spel kommer att ha undertiteln "The Wind Waker".

### SPELINFO



Titel: The Legend of Zelda: The Wind Waker

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Nintendo

Sverigepremiär: Våren 2003

I Japan, där spelet redan är lanserat, ingår en bonus av legendariska proportioner för de som köper The Legend of Zelda: The Wind Waker. De får inte bara det nya Nintendo GameCube-spelet, utan även en Nintendo GameCube-version av The Legend of Zelda: Ocarina of Time och en lite förnyad version av detta spel. Tre The Legend of Zelda-spel till priset av ett alltså.

Om dessa två extraspel kommer till Sverige vet vi ännu inte, men vi återkommer naturligtvis i frågan. Vi har testat de båda och konstaterat att The Legend of Zelda: Ocarina of Time är i stort sett identiskt med originalversionen, medan den omgjorda versionen innehåller en del nyheter, även om det i grunden är samma spel som The Legend of Zelda: Ocarina of Time.



Det här är Links syster. Hon heter Arill och har blivit bortförd av en stor elak fågel.

Spelet fick förresten 40 poäng av 40 möjliga i den japanska speltidningen Famitsu



Vinden har betydelse för det här äventyret, därav titeln på spelet. Link kan till exempel använda ett Deku-löv och se vart vinden för honom.

Ansiktsuttrycken utgör en stor del av upplevelsen i det här spelet. Links och de övriga karaktärernas ögon är animerade för att ändras beroende på vad som händer.



Äventyret i The Legend of Zelda: The Wind Waker startar på Links 12-årsdag. Det visar sig att hans gröna dräkt är en födelsedagspresent.

Link har en ny svärdattack! Om han laddar upp svärdet och släpper loss energin kan han röra sig samtidigt som han och svärdet snurrar runt i hög fart.







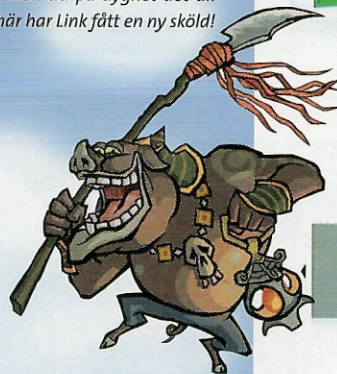
Under en del av spelet får Link iväg till en plats som liknar ett piratnäste. Några av piraterna kan han inte slåss mot, dessa måste han smyga sig förbi. Om Link plockar upp en tunna...



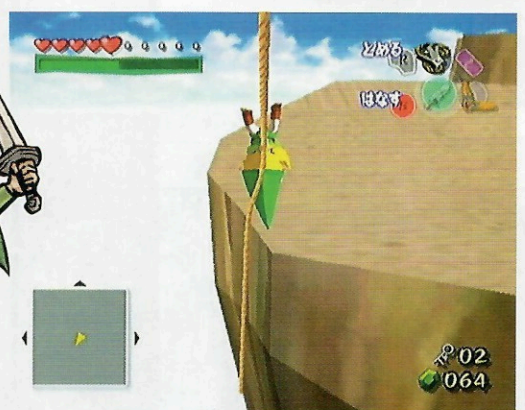
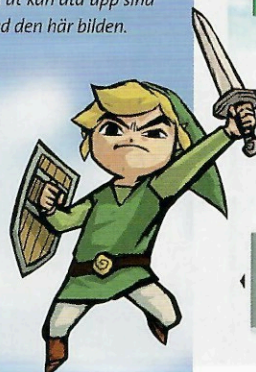
...kan han gå förbi fiender och strålkastare obemärkt, så länge han inte rör sig när han är inom synhåll. Att smyga runt i tunnan är toppenkul!



Instrumenten i skärmens nedre högra hörn visar vilken tid på dygnet det är. Och titta – här har Link fått en ny sköld!



De som tidigare sa att Toon Rendering-grafiken inte ser bra ut kan äta upp sina ord tillsammans med den här bilden.



I den här bildsekvensen använder Link sitt rep och svingar sig över en avsats! Om han släpper repet i rätt tid landar han smidigt på klippkanten framför honom.





## »Final Fantasy: Chrystal Chronicles«

## »Final Fantasy Tactics Advance«

Om du törstar efter roll- och strategispel så har det säkert inte undgått dig att två nya Final Fantasy-spel är under utveckling till Nintendos spelmaskiner. Hela denna sida tillägnar vi åt Final Fantasy: Chrystal Chronicles (Nintendo GameCube) och Final Fantasy Tactics Advance (Game Boy Advance).

### SPELINFO



Titel: Final Fantasy:  
Chrystal Chronicles

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Game Designer's  
Studio

Sverigepremiär: Obestämt



Innan du hetsar upp dig för mycket så tänk på att båda dessa spel än så länge har långt kvar till en Sverige-lansering. Men visst ser det ganska lovande ut?



### SPELINFO



Titel: Final Fantasy  
Tactics Advance

Plattform: Game Boy Advance

Utvecklare: Game Designer's  
Studio

Sverigepremiär: Obestämt

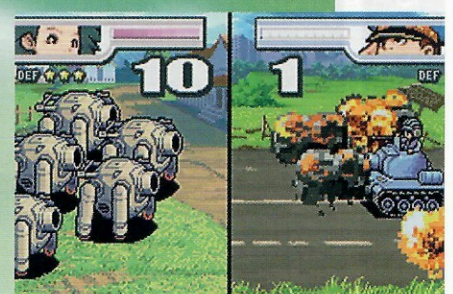
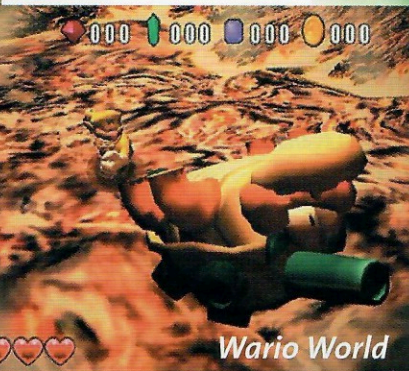
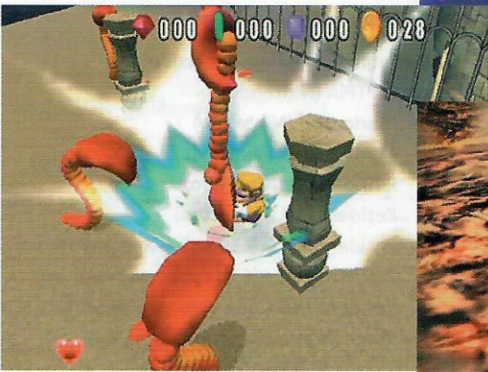
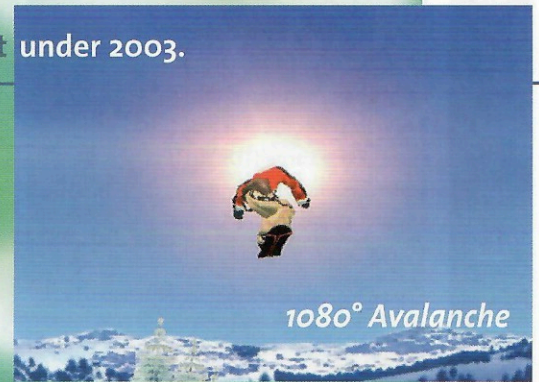




»*Nintendo-året 2003*«

Nintendo-året 2003 är mer än Metroid Prime och The Legend of Zelda: The Wind Waker. I år kommer F-Zero och Mario Kart till Nintendo GameCube, det försenade 1080° Avalanche har äntligen premiär, Advance Wars och Golden Sun får varsin uppföljare, Wario dyker upp i spel till både Nintendo GameCube och Game Boy Advance, Super Mario Advance-serien fortsätter och så kommer det två nya Pokémon-spel... Plus flera riktigt tunga titlar som Nintendo kommer att avslöja längre fram i år...

Här är några av de Nintendo-spel som vi alla har att se fram emot under 2003.





## NINTENDO GAMECUBE

**Februari 2003**

ATV Racing 2 (Acclaim)  
 Battlebots (THQ)  
 Blood Omen 2 (Eidos)  
 BMX XXX (Acclaim)  
 Castleween (Wanadoo)  
 Jimmy Neutron (THQ)  
 Legends of Wrestling 2 (Acclaim)  
 Mortal Kombat: Deadly Alliance (Midway)  
 NBA 2K3 (SEGA)  
 NBA Street Vol 2 (Electronic Arts)  
 Pac Man World 2 (Electronic Arts)  
 Rally Championship (SCI)  
 Rayman 3: Hoodlum Havoc (Ubi Soft)  
 Shrek: Extra Large (TDK)  
 Star Wars: Bounty Hunter (Activision)  
 Sum of All Fears (Ubi Soft)

**Mars 2003**

Batman: Dark Tomorrow (Kemco/Kotobuki)  
 Dakar Rally 2 (Acclaim)  
 Def Jam Vendetta (Electronic Arts)  
 Defender (Midway)  
 Evolution Worlds (Ubi Soft)  
 Haven: Call of the King (Midway)  
**Metroid Prime (Nintendo)**  
 Monsters Inc. Scream Team (THQ)  
 NHL 2K3 (SEGA)  
 Phantasy Star Online Episode I & II (SEGA)  
 Racing Simulation 3 (Ubi Soft)  
 Resident Evil Zero (Capcom)



Resident Evil Zero (Nintendo GameCube)  
 Ett helt nytt spel i Resident Evil-serien har premiär i mars – exklusivt till Nintendo GameCube!

**forts. mars 2003**

Sonic Mega Collection (SEGA)  
 Summoner 2: The Prophecy (THQ)  
 Super Bust-A-Move All Stars (Taito)  
 Super Monkey Ball 2 (SEGA)



Super Monkey Ball 2  
 Aporna är tillbaka! Super Monkey Ball 2 kommer till Sverige i mars.

Tom Clancy's Ghost Recon (Ubi Soft)  
 Vexx (Acclaim)  
 Zapper

**TILLBEHÖR:**

**Broadband Adapter (Nintendo)**  
**Modem Adapter (Nintendo)**

**Maj 2003**

Conflict Desert Storm (SCI)  
**The Legend of Zelda: The Wind Waker (Nintendo)**



The Legend of Zelda: The Wind Waker (Nintendo GameCube)  
 En bonusskiva kommer att medfölja The Legend of Zelda: The Wind Waker. I nästa nummer får du veta vad som ingår på den...

**Juni 2003**

**Wario World (Nintendo)**

**2003**

**1080° Avalanche (Nintendo)**  
 Dead Phoenix (Capcom)  
 Enter The Matrix (Infogrames)  
**F-Zero (Nintendo)**  
**Final Fantasy Crystal Chronicles (Nintendo)**  
 Futurama (SCI)  
 Hitman 2: Silent Assassin (Eidos)  
 Killer7 (Capcom)  
 The Lord of the Rings: The Two Towers (Electronic Arts)  
 Lost Kingdoms II (Activision)  
**Mario Kart (Nintendo)**  
 P.N.03 (Capcom)  
 RTX Red Rock (Lucas Arts)  
 Shaun Murry's Pro Wakeboarder (Activision)  
 True Crime (Activision)  
 Viewtiful Joe (Capcom)

**TILLBEHÖR:**

**Nintendo GameCube Game Boy Player (Nintendo)**

**Utan lanseringsdatum**

**Animal Crossing (Nintendo)**  
**GIFTPIA (Nintendo)**  
**Mario Golf (Nintendo)**  
**Mario Tennis (Nintendo)**  
**Roll-o-rama (Nintendo)**  
 Resident Evil 2 (Capcom)  
 Resident Evil 3: Nemesis (Capcom)  
 Resident Evil 4 (Capcom)  
 Resident Evil: Code Veronica (Capcom)  
**Stage Debut (Nintendo)**



Mycket talar för att Nintendo GameCube Game Boy Player blir det hetaste tillbehöret under 2003.



## GAME BOY ADVANCE



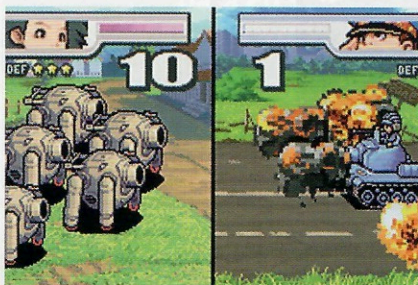
### Februari 2003

Formula One (Destination Software)  
 The Invincible Iron Man (Activision)  
 Medal of Honor Underground (Destination Software)  
 Mortal Kombat: Deadly Alliance (Midway)  
 Rayman 3 (Ubi Soft)  
 The Wild Thornberries (THQ)



### Mars 2003

Boulder Dash EX (Kemco)  
 Daredevil (THQ)  
 Dr. Muto (Midway)  
**The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords (Nintendo)**  
 Toca World Touring Cars (Codemaster)



Advance Wars 2 (Game Boy Advance)  
*Advance Wars 2 lanseras under 2003 och är ett av årets mest emotsedda spel av CN Crew.*

### HÅRDVARA:

**Game Boy Advance SP (Nintendo)**

### April 2003

Drome Racers (THQ)  
 Kirby: Nightmare in Dream Land (Nintendo)

### Maj 2003

Wario Ware (Nintendo)

### 2003

Advance Wars 2 (Nintendo)  
 Castleween (Wanadoo)  
 Donkey Kong + (Nintendo)  
 Donkey Kong Country (Nintendo)  
 Final Fantasy Tactics (Nintendo)  
 Golden Sun: The Lost Age (Nintendo)  
 kururin paradise (Nintendo)  
 Pokémon Ruby Version (Nintendo)  
 Pokémon Sapphire Version (Nintendo)  
 Pro Beach Soccer (Wanadoo)  
 Sim City 2000 (Zoo Digital Publishing)  
 Super Mario Advance 4 (Nintendo)



Pokémon Ruby & Sapphire (Game Boy Advance)  
*I Japan utklassar de båda spelen just nu all konkurrens fullständigt, med över 4,5 miljoner sålda exemplar (hittills).*

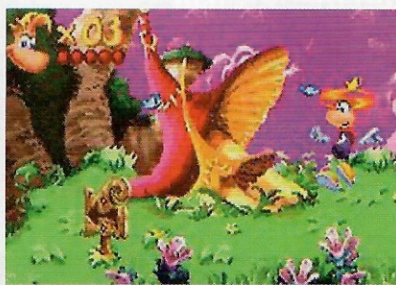


kururin paradise (Game Boy Advance)  
*Nya banor och nya spelsätt - 2003 kan bli det snurrigaste året på länge...*

### Utan lanseringsdatum

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

Parentesen anger spelets utgivare. Spel som Nintendo själva ger ut är markerade med fet stil. Det händer att lanseringsdatum ändras, vilket medför att information i dessa listor kan vara inkorrekt. För uppdaterade lanseringslistor - besök [www.nintendo-se.com](http://www.nintendo-se.com) eller kontakta Club Nintendo.



Rayman 3 (Game Boy Advance)  
*Färggranna banor och ledlösa figurer väntar i marsspelet Rayman 3 till Game Boy Advance.*



Mycket talar för att Game Boy Advance SP blir den hetaste spelmaskinen under 2003.



## NINTENDO-TOPPEN JAPAN



1. Pokémon Ruby & Sapphire (Game Boy Advance)
2. Rock Man Battle Network 3 (Game Boy Advance)
3. Derby Stallion Advance (Game Boy Advance)
4. Mario Party 4 (Nintendo GameCube)
5. Biohazard 0 (Nintendo GameCube)

Bygger på försäljningen av Nintendo-spel i Japan under vecka 49, 2002. Sammanställs av Famitsu.



## NINTENDO-TOPPEN USA



1. Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul (Game Boy Advance)
2. Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (Game Boy Advance)
3. Mario Party 4 (Nintendo GameCube)
4. Yu-Gi-Oh! Duel Monsters: Dark Duel Story (Game Boy Color)
5. Star Fox Adventures (Nintendo GameCube)

Bygger på försäljningen av Nintendo-spel i USA under oktober 2002. Sammanställs av The NPD Group.

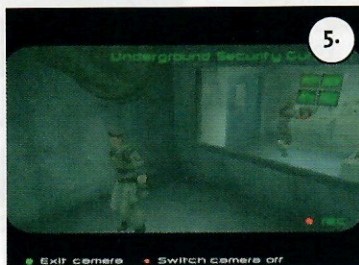


## NINTENDO GAMECUBE-TOPPEN SVERIGE



1. Star Fox Adventures
2. Eternal Darkness: Sanity's Requiem
3. Harry Potter och Hemligheternas Kammare
4. Super Mario Sunshine
5. TimeSplitters 2
6. Tony Hawk's Pro Skater 4
7. Need for Speed: Hot Pursuit 2
8. FIFA 2003
9. Star Wars: The Clone Wars
10. Super Smash Bros. Melee

Bygger på försäljningen av Nintendo GameCube-spel i Sverige under vecka 48, 2002. Sammanställs av Manual.

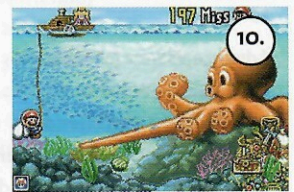


## GAME BOY-TOPPEN SVERIGE



1. Harry Potter och Hemligheternas Kammare (GBC)
2. Harry Potter och Hemligheternas Kammare (GBA)
3. The Lord of the Rings: The Two Towers (GBA)
4. Super Mario World: Super Mario Advance 2 (GBA)
5. Metroid Fusion (GBA)
6. Super Mario Bros. Deluxe (GBC)
7. Crash Bandicoot XS (GBA)
8. Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (GBA)
9. Harry Potter och De Visas Sten (GBA)
10. G&W Gallery Advance (GBA)

Bygger på försäljningen av Game Boy Advance-spel i Sverige under vecka 48, 2002. Sammanställs av Manual.



## METROID-TOPPEN CLUB NINTENDO MAGAZINE SVERIGE



1. Metroid Prime (GCN)
2. Super Metroid (SNES)
3. Metroid Fusion (GBA)
4. Metroid (NES)
5. Metroid II: Return of Samus (GB)

Bygger på de bästa spelen i Metroid-serien. Sammanställs av redaktionen på Club Nintendo Magazine.





# »Legenden »Återföds«

Det har skapats många spelserier under årens lopp, men bara en som är legendarisk. Den 3 maj 2003 återföds legenden i The Legend of Zelda: The Wind Waker till Nintendo GameCube. Club Nintendo Magazine ger dig den officiella recensionen samt chansen att förhandsboka och vinna 2000-talets mest storslagna äventyr.

## PLUS:

### DUBBELNUMMER

Nästa nummer blir Club Nintendo Magazines första dubbelnummer. Det betyder minst 60 sidor Nintendo!

### STORA RECENSIONER

The Legend of Zelda: The Wind Waker, Pokémon Ruby & Sapphire, Wario World, Kirby: Nightmare in Dream Land med flera.

### NINTENDO GAMECUBE GAME BOY PLAYER

En närmare titt på tillbehöret som låter dig spela alla dina Game Boy-spel på TV:n.

### SPELA ON-LINE MED CN CREW

Häng med oss på en on-linedrabbning i Phantasy Star Online Episode I & II.

»Legendariskt dubbelnummer i april!«



270453  
Helsing Daniel  
Kyrkbovägen 4  
79041 GAGNEF



Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA

# METROID P R I M E

Du glömmer väl inte att  
förhandsboka dig i din  
butik? Flera spel lottas  
ut varje vecka!



NINTENDO  
GAMECUBE™

© 2002 NINTENDO.

Nintendo®

[www.nintendo-se.com](http://www.nintendo-se.com)