

club Nintendo®

MAGAZINE

Nr 2003:2/3

zelda: the wind waker

Legenden är återfödd!

Wario World och Wario Ware

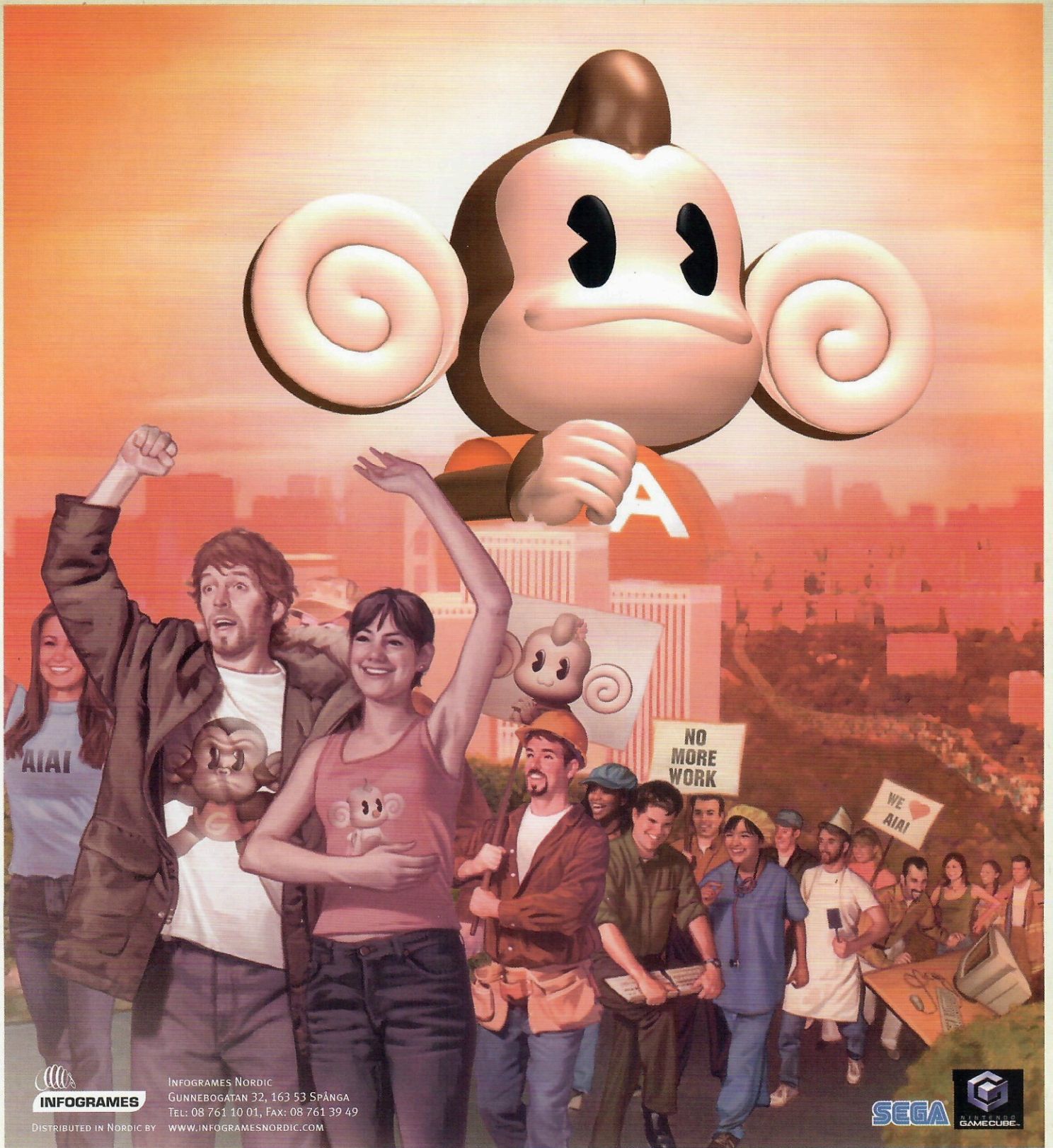
dubbelt så wario!

mästaren miyamoto

i Zelda-intervju



Den officiella källan för alla Nintendo-fans



INFOGRAMES

INFOGRAMES NORDIC
 GUNNEBOGÅTAN 32, 163 53 SPÅNGA
 TEL: 08 761 10 01, FAX: 08 761 39 49
 WWW.INFOGRAMESNORDIC.COM

DISTRIBUTED IN NORDIC BY

SEGA 

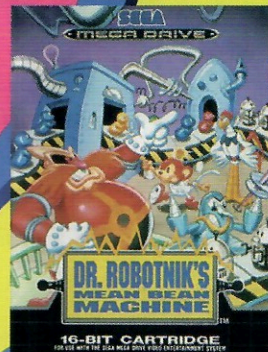
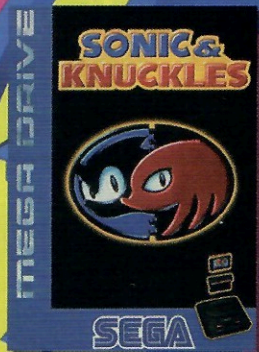
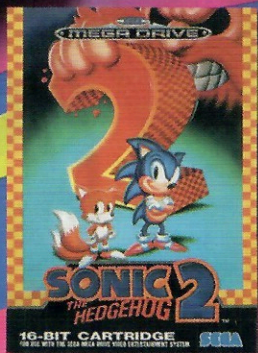
SHARE THE MONKEY DREAM JOIN THE MONKEY PARTY!



THEY SAY HE'S COMING...CHIMP CHAMPION OF THE MASSES, PRIMATE OF THE PEOPLE! MONKEY MAYHEM IS BACK AND BIGGER THAN EVER. FASTER, WILDER, WITH 13 GAMES IN ONE, 6 NEW MULTIPLAYER GAMES INCLUDING MONKEY BOAT RACES, MONKEY DOG FIGHTS, MONKEY TENNIS, BASEBALL AND FOOTBALL. YOU AND YOUR MATES CAN UNITE AND BECOME FIERCE MONKEY RIVALS, BATTLING FOR PRIMATE SUPREMACY IN AIAI'S MADDEST ADVENTURE YET. SO TAKE TO THE STREETS, MARCH TO YOUR LOCAL STORE, SHOUT SUPER MONKEYBALL 2 FOREVER! AND DEMAND YOUR COPY NOW.

WWW.SUPER-MONKEY-BALL.COM

SEVEN GREAT HITS



INFOGRAMES NORDIC
GUNNEBOGATAN 32, 163 53 SPÅNGA
DISTRIBUTED IN NORDIC BY TEL: 08 761 10 01, FAX: 08 761 39 49 WWW.INFOGRAMESNORDIC.COM

ONE MEGA COLLECTION



FEATURES ALL SEVEN SONIC GAMES
EXTRA HIDDEN GAMES AND BONUS FEATURES
AVAILABLE EXCLUSIVELY ON GAMECUBE



INNEHÅLL CLUB NINTENDO MAGAZINE NUMMER 2003:2/3 (APRIL)

AVDELNINGAR

Information.....	05
Välkommen.....	07
Nintendo News.....	08-09
Club Nintendo Support.....	48-49
Kodarkivet.....	50
Poké Center.....	52
Retro.....	53
Tävling: The Legend of Zelda.....	54
Tävling: Tony Hawk's Pro Skater.....	55
Hi Score.....	56
Marios Galleri.....	57
Releaselistor.....	64-65
Topplistor.....	66
Nästa nummer.....	67

SPECIAL

Players Choice.....	38
Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable.....	39
SM i Nintendo 2003.....	40-41
Intervju: Shigeru Miyamoto.....	42-45
Intervju: Jens Peter Kurup.....	46-47

RECENSIONER NINTENDO GAMECUBE

The Legend of Zelda: The Wind Waker.....	10-15
Wario World.....	16-17
Hitman 2: Silent Assassin.....	18-19
Conflict: Desert Storm.....	20
Castleween.....	21
Lost Kingdoms II.....	22
X-Men 2: Wolverine's Revenge.....	24
Nintendo GameCube Game Boy Player.....	26-27

RECENSIONER GAME BOY ADVANCE

Pokémon Ruby & Sapphire.....	28-31
Wario Ware Inc.: Minigame Mania.....	32-33
Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray.....	34
X-Men 2: Wolverine's Revenge.....	35
Castleween.....	36
CT Special Forces 2: Back to Hell.....	37

FÖRHANDSVISNINGAR

Pikmin 2.....	58
F-Zero.....	59
Soul Calibur II.....	60
True Crime: Streets of LA.....	61

I DETTA NUMMER:

SID 10-15

VINDEN VISAR VÄGEN!



SID 28-31

FENOMENET ÄR TILLBAKA,
I ÄDEL FORM

SID 38

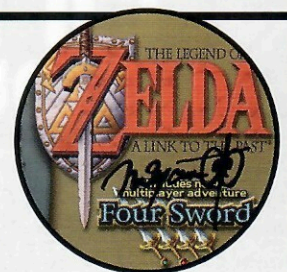
NÅGON SOM HAR VÄNTAT PÅ BILLIGARE
NINTENDO GAMECUBE-SPEL?

SID 50

BILLY OCH REBECCA BYTER OM
TILL FINKLÄDERNA...

SID 54

SIGNERAT ZELDA-SPEL STÅR PÅ SPELI



CLUB NINTENDO MAGAZINE

REDAKTION:

ANSVARIG UTGIVARE

Johan Laring

REDAKTÖR

Kim Weinefelt

SKRIBENTER

Emelie Lager

Johan Lenngerd

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 bedömningsynpunkt. 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 4, 2002

Snapshots-tävlingen

Jakob Degler från Uppsala

Club Nintendo Magazine 6, 2002

Jultävlingen

Förstapristagare: Anna Masser från Upplands Väsby

Vinnarbidraget (Wario Land 4):

Som Mario fast lila och gul

Grymmare, starkare och ganska ful

Han samlar cd-skivor och skatter på tid

Inuti en jättestor pyramid

Andrapristagare: Erik Knutsson från Ängelholm,

Tommy Magnusson från Borensberg och

Mathias Staffas från Mora

Tredjepristagare: Joakim Annfält från Huddinge,

Daniel Bark från Grytgöl, Erik Flodin från Enköping,

Tony Johansson från Södra Vi, Christoffer Lindgren från

Hällingsjö, Daniel Lindgren från Hällingsjö,

Patric Magnusson från Skara, Thorbjörn Mehlin från

Sollefteå, Joakim Mäkipää från Eskilstuna och
Mattias Nyh från Nälden

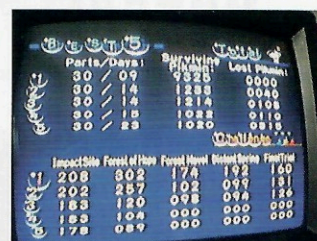
Rätt svar: 1: Advance Wars, 2: Luigi's Mansion, 3: Super Mario
World: Super Mario Advance 2, 4: Super Smash Bros. Melee

Hi Score-tävlingen (Mario Party 4)

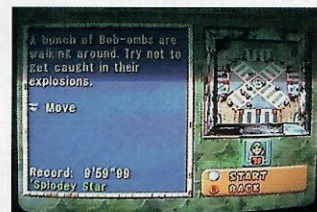
1. Josef Gustavsson från Floby (9.59,99)
2. Fredrik Andersson från Lund (9.59,99)
2. Mark Gaines från Stocksund (9.59,99)
2. Christian Holmqvist från Kalmar (9.59,99)
2. Joel Hultgren från Kristianstad (9.59,99)
2. Jacob Lincke från Floda (9.59,99)
2. Mikael Lindberg från Mörarp (9.59,99)
2. Kim Pesola från Sandarne (9.59,99)

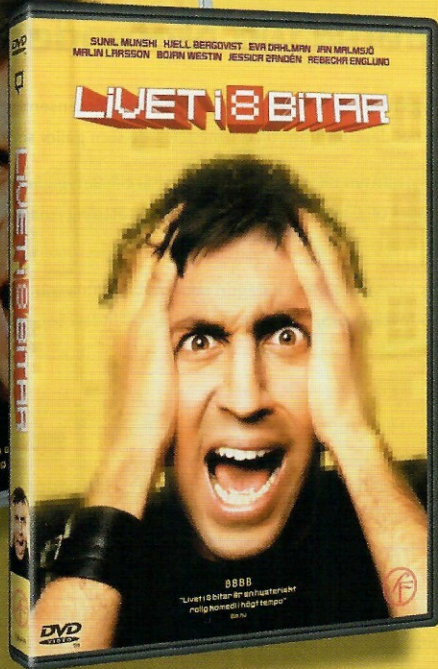
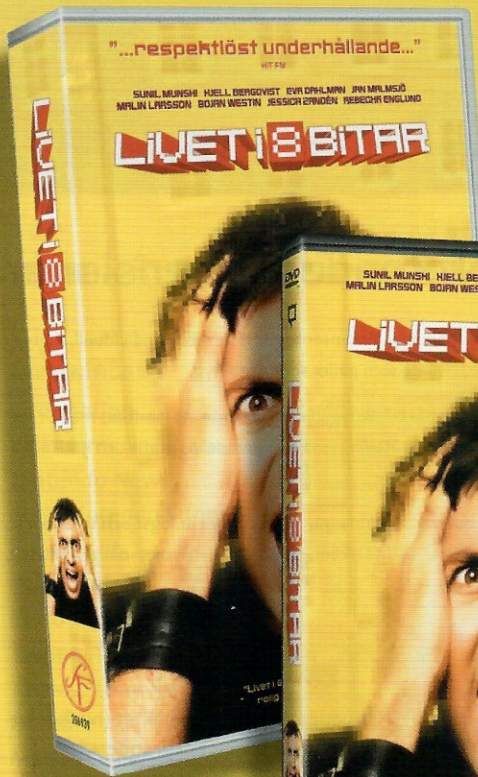
Eftersom det var flera deltagare som klarade maxtiden (9.59,99) i den här Hi Score-tävlingen lottade vi vinnaren bland dessa. Alla som klarade maxtiden har fått varsitt Club Nintendo-bordersur.

Joakim Mäkipää från Eskilstuna vann
Hi Score-tävlingen i CN Magazine
nr 4, 2002. Här är hans bildbevis!



Josef Gustavsson från Floby vann
förstapriset i Hi Score-tävlingen
från CN Magazine nr 6, 2002.





Ta en paus från Mario och se en störtskön komedi om en kille som är ännu mer galen i TV-spel än du!

BBBB

"LIVET I 8 BITAR är en hysteriskt rolig komedi i högt tempo"

BIO.NU

"...en av årets bästa svenska filmer"

RIX FM

"Originell svensk filmdebut"

AFTONBLADET

**ETT MÅSTE FÖR ALLA
INBITNA TV-SPELSÄLSKARE!**

LIVET I 8 BITAR

Nu på VHS och DVD!

**SUNIL
MUNCHI**

Vingar av glas

**MALIN
LARSSON**

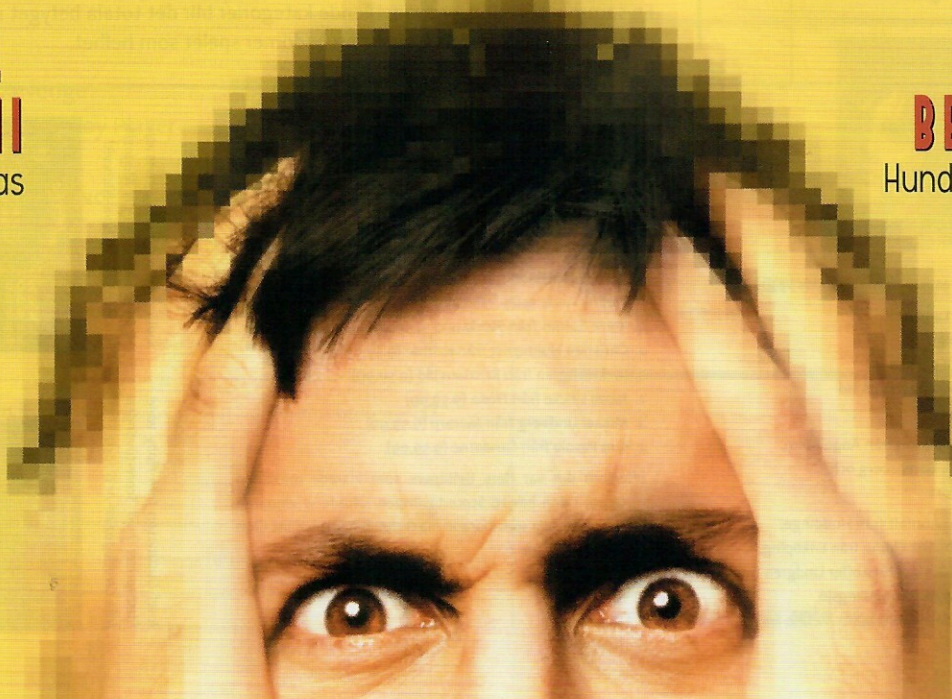
Beck - Enslingen

**KJELL
BERGOVIST**

Hundtricket - The Movie

**JESSICA
ZANDEN**

Livet är en schlager



R E C E N S E N T E R

**Emelie Lager**

Ålder: 21

Bästa Zelda-spel: A Link to the Past

Favoritspel just nu:

1. Pokémon Ruby & Sapphire
2. Zelda: The Wind Waker
3. The Sims

Ser mest fram emot:

1. Castlevania: Area of Sorrow
2. Sim City 2000
3. Super Mario Advance 4

För att ta sig från Göteborg (där hon bor) till Kungsbacka (där Club Nintendo ligger) måste Emelie färdas med både spårvagn, tåg och buss. Då är det tur att de flesta av hennes intressen – såsom att skriva, rita, läsa modetidningar och naturligtvis spela – går att utöva på resande fot! När hon är hemma, spelar hon så mycket Zelda som möjligt!

**Johan Lenngerd**

Ålder: 29

Bästa Zelda-spel: The Wind Waker

Favoritspel just nu:

1. The Zelda: The Wind Waker
2. Metroid Prime
3. Resident Evil Zero

Ser mest fram emot:

1. Advance Wars 2
2. F-Zero (GCN)
3. Mario Kart (GCN)

Johan är helt återställd i ryggen sedan det lite väl tunga inbandypasset. Nu laddar han inför kommande golfsäsong som börjar med en resa till Mallorca, där bästa reskamraten naturligtvis blir ett Game Boy Advance SP och Advance Wars. Sannolikt blir det även en hel del linkning med The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords under resan.

**Mikael Nylander**

Ålder: 23

Bästa Zelda-spel: A Link to the Past

Favoritspel just nu:

1. Metroid Prime
2. Zelda: The Wind Waker
3. Wario Ware Inc., Minigame Mania

Ser mest fram emot:

1. Golden Sun: The Lost Age
2. Mario Kart (GCN)
3. Soul Calibur II

Micke har ägnat stor del av senare tid åt den europeiska versionen av favoritspellet Metroid Prime, då den har fått flera förbättringar jämfört med USA-versionen. Han fick också förmånen att prova Nintendo GameCube Game Boy Player, innan den ens släppts i Japan.

**Kim Weinefelt**

Ålder: 25

Bästa Zelda-spel: Ocarina of Time

Favoritspel just nu:

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

Ser mest fram emot:

1. F-Zero (GCN)
2. Mario Kart (GCN)
3. Advance Wars 2

Efter alla dessa år har Kim äntligen lyckats klara Metroid, tack vare att originalspellet ingår i Metroid Prime. I sommar tänker han börja samla tiokronor, i hopp om att arkadspelsversionen av det nya F-Zero-spelet ska komma till Sverige. Men innan dess ska allt i The Legend of Zelda: The Wind Waker vara funnet och avklarat!

VÄLKOMMEN!

Katastrofen var ett genidrag

Har du tänkt på hur mycket åsikterna om grafiken i Zelda-spelet till Nintendo GameCube har ändrats sedan det visades för första gången? Efter demofilmen på Space World 2001, där den tecknade Link sprang runt och slogs mot komiska grisvarelser, blev ungefär hälften av världens alla Zelda-fans totalförskräckta, medan den andra hälften gillade Links ny stil, även om inte heller de först trodde sina ögon. Många skrek "katastrof", menade att Zelda-känslan var borta och funderade på att bojkotta Nintendo för all framtid.

Idag är The Legend of Zelda: The Wind Waker (med samma tecknade Link och komiska grisliknande varelser) förmodligen det mest efterlängtade spelet alla kategorier. I alla spelbutiker, speltidningar och spelsajter skrivs det hela tiden om hur fantastiskt The Legend of Zelda: The Wind Waker är. Det finns säkert fortfarande några som inte kommer att spela spelet på grund av utseendet, men de allra flesta har med tiden accepterat den nya grafikstilen och många kallar den till och med för ett genidrag. Så det kan bli...

På tal om genidrag – som du ser och känner har Club Nintendo Magazine gått upp i vikt sedan förra numret. Du håller nämligen i vårt första dubbelnummer – det största och förhoppningsvis bästa numret av Club Nintendo Magazine som någonsin har gjorts. Läs mycket och spela massor så syns vi igen i sommar!

KIM WEINEFELT, CHEFREDAKTÖR

Nintendo VINNER PRISER

Hela sju Nintendo-spel har belönats med Interactive Achievement Awards från The Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS).

The Academy of Interactive Arts and Sciences är en officiell akademi för den interaktiva underhållningsbranschen och varje år delar de ut priser för förra årets bästa spel. Nintendos spel vann i sju kategorier:

CONSOLE FIRST PERSON ACTION GAME OF THE YEAR - 2002

- **Metroid Prime**

CONSOLE ROLE PLAYING GAME OF THE YEAR - 2002

- **Animal Crossing**

FAMILY GAME OF THE YEAR - 2002

- **Mario Party 4**

HANDHELD GAME OF THE YEAR - 2002

- **Metroid Fusion**

INNOVATION IN CONSOLE GAMING - 2002

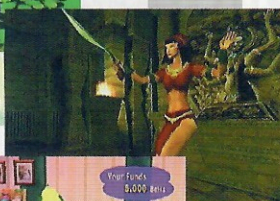
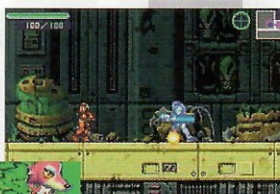
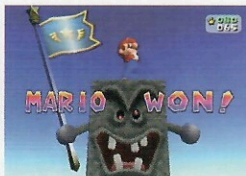
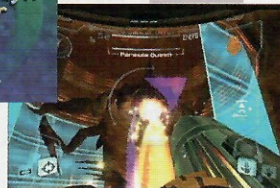
- **Animal Crossing**

OUTSTANDING ACHIEVEMENT IN CHARACTER OR STORY - 2002

- **Eternal Darkness: Sanity's Requiem**

OUTSTANDING ACHIEVEMENT IN GAME DESIGN - 2002

- **Animal Crossing**



Nintendo GameCube inklusive spel

Just nu säljs ett Nintendo GameCube-paket där Metroid Prime ingår – passa på att skjuta två rympirater med ett skott!

Sedan den 21 mars 2003 finns Metroid Prime Pak i din spelbutik. Paketet innehåller:

- Svart Nintendo GameCube
- Nintendo GameCube-handkontroll
- Metroid Prime-spel
- Nintendo GameCube-emblem

I samband med att The Legend of Zelda: The Wind Waker har Sverigepremiär kommer det dessutom ett paket där det spelet säljs tillsammans med Nintendo GameCube.



SÅ HÄR SER GALAXENS HETASTE SPELPAKET UT – INUTI FINNS ETT SVART NINTENDO GAMECUBE MED HANDKONTROLL, METROID PRIME OCH EN BONUSPRESENT! I MAJ KAN DU KÖPA ETT PAKET DÄR THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER INGÅR I STÄLLET!

Spela on-line mot CN Crew

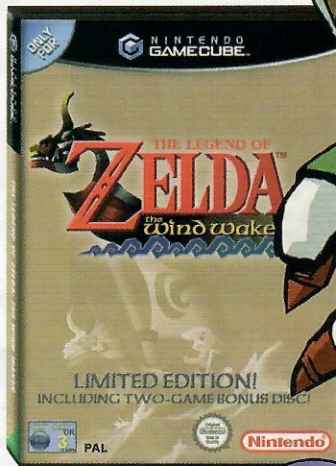
Utmana oss on-line i Phantasy Star Online Episode I & III!

Under månaderna april och maj kommer några av oss i CN Crew att spela Phantasy Star Online Episode I & II mer än vanligt. På

CN Web kommer vi att utannonsera tid och plats då ni medlemmar (och andra också så klart) kan spela tillsammans med oss över Internet. Håll utkik på CN Web under april för mer information så syns vi där ute!



NU NÄR NINTENDO GAMECUBE GÅR ATT SPELA ON-LINE KAN VI ÄNTLIGEN SPELA TILLSAMMANS! LÅTER TREVLIGT, ELLER HUR?



SPELINFO

Titel: The Legend of Zelda: The Wind Waker
Plattform: Nintendo GameCube
Speltyp: Äventyr
Utvecklare: Nintendo
Utgivare: Nintendo
Antal spelare: 1
Tillbehör: Memory Card (12 block),
 Nintendo GameCube
 Game Boy Advance Cable
Sverigepremiär: 2 maj 2003



Enligt legenden är det en ny Link som bekämpar ondskan i varje Zelda-spel. Det förklarar varför The Wind Waker kan utspela sig 100 år efter Ocarina of Time.



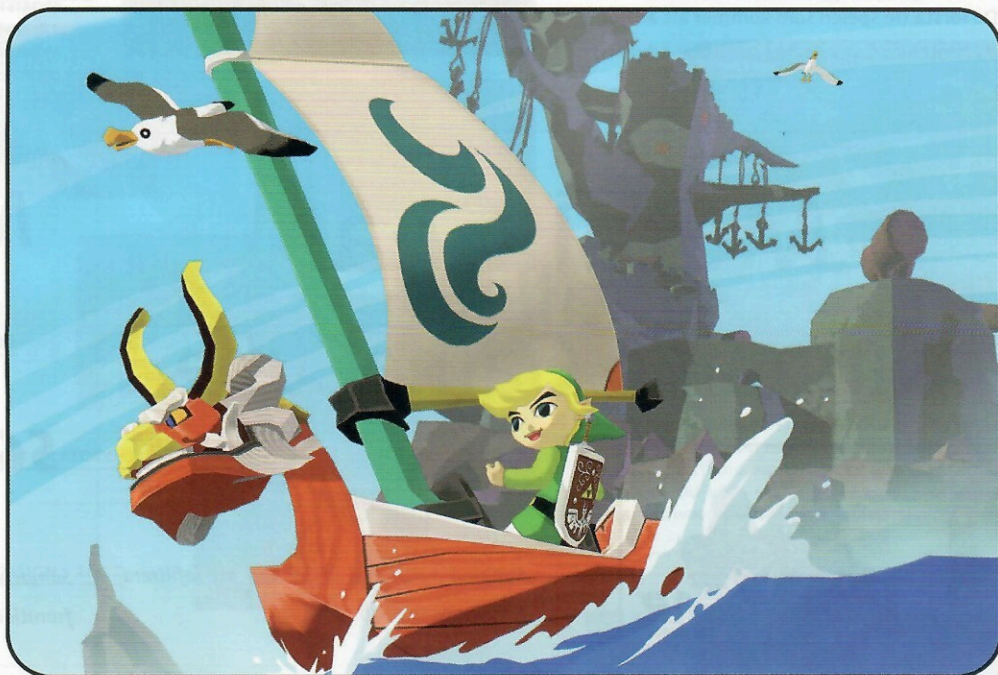
Inget annat spel har lika känslofulla och talande ansiktsuttryck. Det är bland annat detta som Nintendo har lyckats framkalla tack vare den nya grafikstilen.



Dirigera vinden

Nyfikna äventyrare blir sannolikt ännu mer nyfikna bara av att läsa undertiteln på det här Zelda-spelet – vad är "The Wind Waker" för något? Wind Waker är en magisk stav som hjälten Link använder som taktpinne för att spela magiska toner. Tonerna har bland annat förmågan att ändra riktningen från vilken vinden blåser.

Genom att ändra vindriktningen kan Link använda sin segelbåt till att färdas över havet till nya öar och områden. Vinden har flera andra, liknande användningsområden i det här spelet, så Link måste kunna dirigera och styra den för att lyckas med sitt äventyr.



Link är tillbaka med en helt ny stil, i det första The Legend of Zelda-spelet till Nintendo GameCube!



Sättet som Link rör sig och slåss på i The Wind Waker är detsamma som i de båda The Legend of Zelda-spelen till Nintendo 64. Föremålens placeringar på knapparna känns också igen, men kamerakontrollen har du bättre hand om än tidigare.



Rollistan

I The Legend of Zelda: The Wind Waker dyker många nya ansikten upp. Förutom aldrig tidigare sedda vänner och fiender får vi till exempel för första gången träffa några personer ur Links släkt.

LINK – Självaste Hero of Time! För varje nytt The Legend of Zelda-spel föds en ny Link. Äventyret som denna Link går igenom utspelar sig 100 år efter berättelsen i Ocarina of Time.



ARYLL – Links syster Aryll blir bortrövad av en stor fågel i inledningen av historien. Trots att det är hans födelsedag tvekar självklart inte Link att kasta sig in i ett nytt äventyr för att försöka rädda sin syster!



GRANDMA – Hero of Time kommer inte långt utan lite hjälp från sin mormor/farmor! Av Grandma får Link sin gröna dräkt som vi har sett honom i så många gånger tidigare.



TINGLE – Är Tingle – först sedd i The Legend of Zelda: Majora's Mask – en reinkarnation av en fe eller är han bara fullständigt galen? Hur som helst är den här grönklädde mannen till stor hjälp.



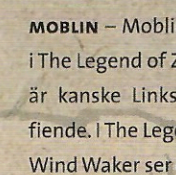
ORCA – Link måste besöka den här gamle (men ytterst alert!) mannen i början av äventyret för att lära sig mer om olika svärdsat-tacker och förtjäna Hero's Sword.



TETRA – Tetra är ledare över ett piratgäng som håller till ute på det stora havet. Tetra blir bortförd i början av äventyret, men Link hittar henne ganska snart.



MEDLI – Den unga och mystiska flickan Medli tillhör Rito – en stam som lever på en av öarna dit Link kommer att färdas. Medli kan, hör och häpna, flyga!



MOBLIN – Moblin var med redan i The Legend of Zelda till NES och är kanske Links mest välkände fiende. I The Legend of Zelda: The Wind Waker ser de lite annorlunda ut, men är fortfarande lika onda.



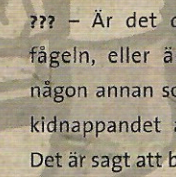
BOKOBLIN – Fienden Bokoblin är inte lika stark som Moblin, men smartare. De är dessutom kvickare i sina rörelser och kan hantera maskiner.



KING OF RED LIONS – Links egen segelbåt förflyttar honom mellan öarna på det stora havet – Great Sea. King of Red Lions har ett stort segel som ser till att Link färdas i samma riktning som vinden.



ZEPHOS – Zephus är vindarnas gud, i form av en groda på ett svävande moln! Zephus hjälper Link och de båda kommunicerar ofta med varandra, på ett eller annat vis.



??? – Är det den stora elaka fågeln, eller är det måhända någon annan som ligger bakom kidnappandet av Links syster? Det är sagt att bara Hero of Time kan finna svaret på den frågan!



Förutom att rädda sin syster får Link flera, kanske mindre viktiga, sidouppdrag. I ett av dem gäller det att fånga smågrisar med bara händerna.



Link spenderar mycket tid på havet i segelbåt King of Red Lions. Vissa av föremålen som han hittar får ett helt nytt användningsområde ute till havs. Prova att använda dem alla och se vad som kan göras!

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 10

The Wind Waker är det bästa som Nintendo kunde ha gjort med världens äventyrsserie nummer ett. Här finns alla guldorn från de tidigare Zelda-spelen – ett fritt spelupplägg som låter spelaren utforska världen på sitt eget sätt, finurliga föremål som är lika roliga att hitta som att använda, svårlösta grottlabyrinter som man kan kämpa med i flera timmar utan att ens komma på tanken att ge upp och mycket mer. Till den helglutna grunden har ett nytt och helt sagolikt vackert utseendet lagts, ännu fler nya och roliga föremål, plus vind, Tingle-hjälp och andra innovativa inslag som får det hela att kännas som ny och spännande mark.

För mig är Ocarina of Time fortfarande världens genom tiderna bästa äventyrsspel, och så lär det förbli. Men jämfört med dagens standard och vad som numera går att åstadkomma är The Wind Waker ett helt perfekt TV-spel.

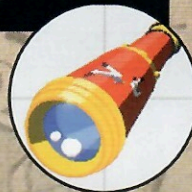
EMELIE LAGER: 10

Piratromantik, fantastisk karaktärsdesign och spelbarhet, samt story som jag inte kan se hur man kunde ha gjort bättre. Detta spel är lika mycket en nostalgitripp full av kära återseenden som en häpnadsväckande resa in i det nyskapande och okända. Med detta sanna storhetsbevis får Nintendo mig att fälla tårar av lycka och inlevelse.

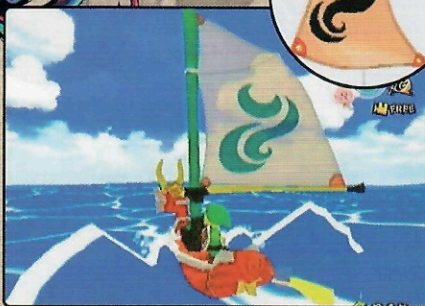
**En hjältes föremål**

Sinnrika och finurliga föremål har alltid varit en stor del av The Legend of Zelda. Några av de här föremålen känner du säkert igen, men flera av dem kan användas på helt nya sätt i The Legend of Zelda: The Wind Waker.

A. TELESCOPE – Link får ett teleskop när han träffar sin syster, med detta kan han studera avlägsna platser, saker och händelser. Ta en paus ibland och se om du kan hitta något intressant!



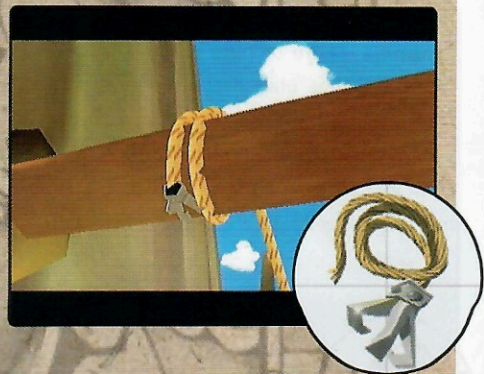
B. SAIL – Båten King of Red Lions är oanvändbar till dess att Link har hittat seglet. När seglet är satt på plats är det bara för honom att ge sig ut på havet och utforska världen!



C. WIND WAKER – Wind Waker är en magisk stav med stor kapacitet. Rätt använd kan Wind Waker inte bara ändra vindens riktning, utan även påverka världen på olika sätt!



D. GRAPPLING HOOK – Det här repet har en hake i ena änden, så Link kan använda det till att svinga sig över stup. Prova att använda Grappling Hook när Link seglar med King of Red Lions...



E. EMPTY BOTTLE – Flaskor har nästan alltid varit till stor glädje för Link. I en sådan kan han förvara medicin, feer och andra värdefulla ting.



F. BOOMERANG – Links beprövade bumerang har förlamat och dräpt många fiender genom åren. Med just den här bumerangen kan Link sikta in sig på flera mål samtidigt!



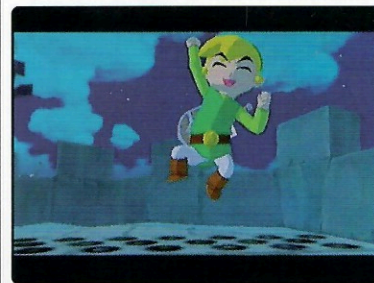
H. BOMBS – Som du vet är bomberna inte bara bra att använda mot fiender, utan de är också alldeles utmärkta redskap för att rasera svaga väggar och därmed öppna nya vägar. Prova även att använda dem under en seglats...



G. DEKU LEAF – Deku-löv kan användas som en sorts fallskärm, så Link kan glida långa sträckor genom luften. Ett sådant här löv fungerar också som fläkt.



I. PICTO BOX – Med Picto Box tar Link bilder som du kan spara som minne från äventyret. Till skillnad från i The Legend of Zelda: Link's Awakening DX kan du välja motiv helt själv.



Link är strålande glad efter att ha fått högsta poäng av Club Nintendo Magazine!



Sekunderna innan man vet vad som finns i skattkistan känns väldigt långa! Känslorna som Nintendo lyckas förmedla till spelaren just den stunden är väldigt starka.





Tingle Tuner

The Legend of Zelda: The Wind Waker använder Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable på det roligaste och mest originella sättet hittills! Du som äger ett Game Boy Advance och en sådan kabel (inget Game Boy Advance-spel behövs) får ut mycket mer av The Legend of Zelda: The Wind Waker.

Samarbeta via Game Boy Advance

När ett Game Boy Advance är ihopkopplat med Nintendo GameCube och du använder föremålet Tingle Tuner kan du samarbeta med en mänsklig spelare som styr Tingle via Game Boy Advance!

Hitta gömda föremål

Om Tingle är med kan han hjälpa till att hitta saker som Link aldrig skulle ha funnit på egen hand. Det kan röra sig om Rupees eller andra typer av föremål.

Få tips och ledtrådar

Om du sitter fast i spelet kan du alltid fråga Tingle om tips och ledtrådar som gör att du kanske kommer vidare. Tingle är påläst och kan även berätta för Link om fiender (ungefär som Navi gjorde i The Legend of Zelda: Ocarina of Time).

Köp Tingles föremål

I The Legend of Zelda: Majora's Mask sålde Tingle bara kartor, men nu har han utökat sortimentet. Link kan bland annat köpa föremål som ger igen liv eller magi och skyddar honom från fiender.

Tingle Bomb

Spelaren som kontrollerar Tingle via Game Boy Advance kan smälla av en kraftig Tingle Bomb. Dessa speciella bomber kan spränga fram nya vägar, eller skada fiender och (om du inte ser upp) Link!

Tingle Balloon

Om Tingle hade varit hjälten i det här spelet skulle han nog ha använt en ballong i stället för ett svärd... Nu är det tursamt nog inte så, men Tingle Balloon gör att Link kan nå höga klippor och avsatser.



The Legend of Zelda: The Wind Waker blir inte komplett utan Game Boy Advance och Nintendo GameCube Game Boy Advance Game Link Cable!

The Legend of Zelda: The Wind Waker kan faktiskt spelas av två personer samtidigt! Den ena styr Link och den andra kontrollerar Tingle via Game Boy Advance!



Så här ser den ut, en Tingle Tuner. Med den kan du kalla på Tingle, som har möjligheten att hjälpa Link på en rad olika sätt.



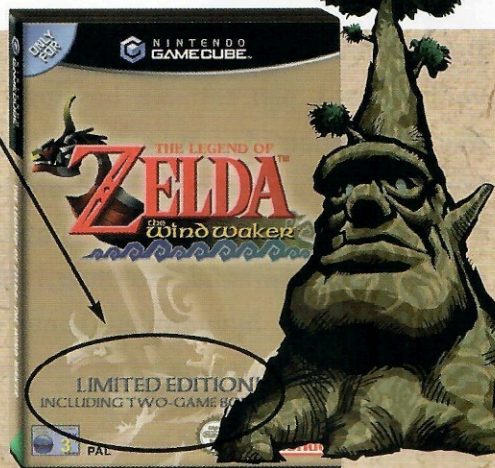
Det här är vad spelaren som använder Game Boy Advance ser. Det går att skoja med Link genom att släppa bomber på honom!

Limited Edition med bonusskiva!

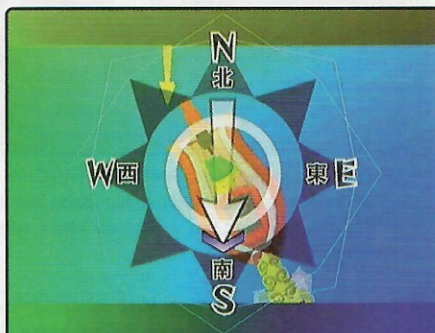
Om du förhandsbokar The Legend of Zelda: The Wind Waker eller är bland de första som köper spelet får du inte bara ett The Legend of Zelda-spel, utan hela tre stycken!

Vi vet, det låter för bra för att vara sant, men om du snabbar dig på att inhandla The Legend of Zelda: The Wind Waker Limited Edition får du två spelskivor i stället för en. På den första finns The Legend of Zelda: The Wind Waker och på den andra en konvertering av Nintendo 64-spelet The Legend of Zelda: Ocarina of Time, samt en något förnyad version av det spelet: The Legend of Zelda: Ocarina of Time: Master Quest. På den andra spelskivan ligger dessutom filmer på Nintendo GameCube-spelen F-Zero, 1080° Avalanche, TimeSplitters 2, Phantasy Star Online Episode 1 & II, Rayman 3: Hoodlum Havoc och Super Monkey Ball 2.

Det är vad vi kallar en bonus av legendariska mått!



Köper du Limited Edition-utgåvan av The Legend of Zelda: The Wind Waker ingår en bonusskiva med två extra Zelda-spel: The Legend of Zelda: Ocarina of Time och The Legend of Zelda: Ocarina of Time: Master Quest (bilden)!

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

Teknik och stil i perfekt kombination! Världarnas och föremålens utformning, samt karaktärernas utseenden och kroppsspråk är av ren världsklass, oavsett om vi pratar TV-spel eller film. The Legend of Zelda: The Wind Waker är nästan obeskrivligt vackert.

LJUD: 10

Klassiska The Legend of Zelda-stycken i fräscha och storslagna "tolkningar", plus nya musikaliska mästerverk. Lyckligtvis används det fortfarande inte något samplat tal på Link. Om Tingles läten är positiva eller negativa är vi dock osäkra på...

SPELKONTROLL: 10

En förfining av den redan i stort sett perfekta äventyrskontrollen som Nintendo introducerade i The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Att känna och använda vinden på sättet som Link gör låter dig erfara en helt ny typ av känsla och spelkontroll.

UTMANING: 10

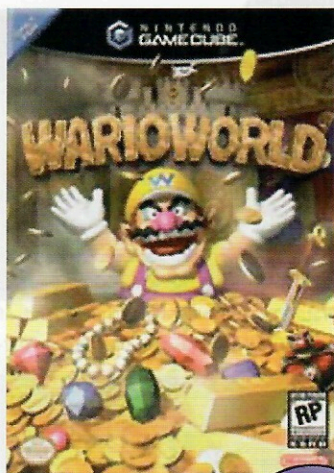
I Links nya värld finns nästan hur mycket som helst att uppleva. Havet är stort, öarna är många och grotterna bland de lurigaste hittills. Ändå vill man aldrig att det ska ta slut. När det trots allt gör det väntar två extra Zelda-spel på bonusskivan...

SPELDESIGN: 10

Det enda sättet att förstå vilket enastående spel det här är, är att spela det själv. Vindens roll och kopplingen till Game Boy Advance gör The Wind Waker nästan lika nyskapande som Ocarina of Time, trots att de båda spelen i grunden liknar varandra.

TOTALT: 10

The Legend of Zelda: The Wind Waker är 2000-talets bästa äventyrsspel, och kommer så att förbli ända till den dagen då Nintendo ger ut nästa spel i serien om Link och Zelda.



Det går bra för Wario. Från att 1992 ha varit luspank och sett sig besegrad av Mario äger han idag ett slott fullt med juveler och plundrat gods. Som om inte det vore nog har hans eget Nintendo GameCube-spel premiär i sommar, i vilket han själv spelar huvudrollen. Lönar det sig att vara elak och girig?

Warios Värld

Nej, det gör det nog inte. Visserligen äger Wario nu ett stort slott fyllt med skatter som han har samlat på sig i sina många Game Boy-spel, men glädjen varar inte alltför länge. En dag händer något konstigt – när Wario ligger och sover i sitt slott passar en mystisk svart juvel på att förvandla de andra ädelstenarna till monster.

När Wario vaknar nästa dag har hela stället förvandlats till ett bisarrt parallelluniversum, med massor av monster i stället för skatter. Det här tolererar naturligtvis inte Wario, och jakten på att vinna tillbaka förmögenheten är i gång.

SPELINFO

Titel: Wario World

Plattform: Nintendo GameCube

Speltyp: Action

Utvecklare: Nintendo

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1

Tillbehör: Memory Card

Sverigepremiär: Juni 2003

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 9

Så fort Super Mario-spelen gjordes i 3D blev det genast mer äventyrsspel av dem än tidigare. Snabbheten försvann något i förmån för mer letande. Sedan dess har nästan alla 3D-plattformsspel gått ut på att leta och samla, i stället för att helt enkelt klara banor. Därför gillar jag att Wario World är ett spel med högre tempo och där det för en gång skull krävs lite fingerrfärdighet och reflexer också.

JOHAN LENNGERD: 9

Sen Super Mario Sunshine har det varit lite tunt med bra plattformsspel, så visst känns det fantastiskt bra när man pillar i Wario World-skivan. Wario har enligt min mening alltid tillhört den absolut roligaste delen av Mario-familjen, detta spel får mig definitivt inte att ändra på den åsikten, snarare tvärtom – Wario är helt enkelt "råball". Inte bara det han säger utan hela hans sätt att vara och röra sig är sanslöst kul att titta på. Ett otroligt välgjort plattformsspel med mycket action och många roliga speltimmar. Wario hälsar "have a rotten day".



Wario World är det första Nintendo GameCube-spelet med Wario i huvudrollen. Du som har spelat hans senaste Game Boy-spel vet vad du har att vänta, nämligen nonstop action.

Du som tyckte om scenerna när Mario och Conker snurrade runt och kastade iväg bossarna i Super Mario 64 och Conker's Bad Fur Day har nu ett helt spel fullt av den varan.



Så här lite saker på skärmen är det sällan i Wario World. Mängder av fiender brukar anfalla mer eller mindre samtidigt, och när de är röjda ur vägen dräller det ofta av mynt eller skatter utmed Warios väg.

Wario kanske inte är lika duktig att hoppa som Mario, men han har många fler attacker att tillämpa mot sina opponenter. Här syns en av de mest brutala.



Warios fula knep

Wario är visserligen nästan lika bred som lång, men du kommer att bli förvånad över hur mycket han kan göra med sin sfärliknande kropp. Han har ett helt gäng fula knep att ta till mot fiender och bossar, det här är bara några av dem:

SLÅ OCH SPARKA – Warios slag gör ont, det skriver de flesta fienderna under på. Om du trycker på attackknappen i följd kanske Wario till och med kombinerar slagen med en spark.

SNURRA OCH KASTA – Monster och andra ting som Wario har slagit omkull kan han ta upp och, i snabbare och snabbare tempo, rotera likt en slägga. När farten är tillräckligt hög är det bara att släppa monstret eller föremålet och se allt som kommer i vägen knockas medvetslöst.

SNURRHOPPA – Vissa fiender ligger väldigt illa till när Wario gör den här attacken. Den går ut på att han tar tag i fienden, hoppar upp i luften med den och snurrar ner till marken med en

våldsamt smäll. Även fiender som är i vägen för nedslaget slås ut.

MARKDUNSA – Vad Wario gör med stängda luckor som finns i golv och på marken? Han tar sats i luften och dunsar rakt ner med full kraft för att öppna dem. Markdunsen fungerar även på fiender.

BOLLBALANSERING – På vissa väggar sitter bollliknande föremål fastsatta. Wario kan klänga sig fast i dem, röra sig på dem och sedan hoppa från dem, eventuellt till en ny "boll". Det här ser lika löjligt som kul ut.

VIRVELVIND – Ok, det här är egentligen inget sätt att attackera, men om Wario kommer i närheten av en virvelvind kan han dras in i den och sväva högt upp i luften. Kanske hittar han nya vägar där uppe?

**Wario World VS Super Mario Sunshine**

Vi frågade Wario själv vad han tycker är skillnaden mellan sitt eget Wario World och Marios Super Mario Sunshine.

Ja, vad är den största skillnaden mellan Wario World och Super Mario Sunshine?

– Haha, mitt spel är mycket bättre! Nästa fråga!

Ok, varför är det bättre?

– Hehe, för att jag har huvudrollen!

Kan du motivera lite bättre, är du snäll.

– Hm... I Wario World går allting mycket snabbare än i Super Mario Sunshine! Det finns fler fiender och föremål att slå sönder och det händer saker hela tiden! Jag behöver inte springa runt och leta lika mycket som stackars Mario, och om det är något jag måste leta efter, så är det skatter! Men det finns mer: jag kan klättra på gula bollar och kasta slägga med vilket föremål och vilken fiende som helst! Sedan behöver jag ingen grön dinosaurie för att ta mig fram – jag klarar mig bra själv! Och så har jag många fler attacker än Mario! Och så...

Tack, det räcker. Varför fick inte du en vattenkanon som Mario?

– Ha, det säger sig självt! Fråga vilken fiende som helst vad han fruktar mest – lite vatten eller närkontakt med min vältränade mage.

Slutligen, varför ska folk köpa ditt nya spel Wario World?

– Ha, för att det är en ekonomiskt tilltalande produkt! Speciellt för mig.

**BETYG****GRAFIK: 9**

Rund (då menar vi inte bara Warios mage) och slipad grafik med gälla färger är precis vad Wario World är fullt av. Det är stor variation på världarnas utseenden, och överallt finns det snygga specialeffekter.

LJUD: 8

Musiken är snabb och galen och påminner ganska mycket om låtarna i Warios Game Boy-spel. Från Warios mun kommer det ekande hånskratt och ibland förolämpningar, vilket faktiskt är riktigt skojigt.

SPELKONTROLL: 9

Det här är ett snabbt spel, och likaså springer, hoppar och rör sig Wario snabbt när du styr honom. Wario har ett helt kassaskåp fullt av olika rörelser och attacker, och efter bara några minuters träning sitter de reflexmässigt.

UTMANING: 8

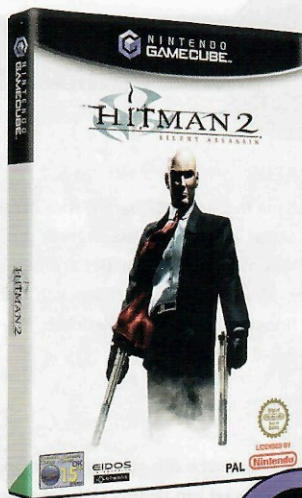
Det finns hur mycket som helst att se och framförallt samla i Wario World och spelet är lagom klurigt. Men det gäller att du varierar Warios attacker för att inte slagsmålen med fienderna ska bli enahanda.

SPELDESIGN: 9

Det är kul att se att tredimensionella spel av den här sorten kan handla mer om att slåss med fiender än att lösa uppdrag. Warios spel innehåller helt enkelt mer fart och action än vad Marios spel brukar göra.

TOTALT: 9

Wario World är som de tredimensionella Super Mario-spelen, fast med Wario i stället för Mario. Och tjugo fiender på skärmen samtidigt i stället för två. Kort sagt ett kul, mer fartfyllt och annorlunda alternativ till Super Mario Sunshine!



SPELINFO

Titel: Hitman 2: Silent Assassin
Plattform: Nintendo GameCube
Speltyp: Action
Utvecklare: IO Interactive
Utgivare: Eidos
Antal spelare: 1
Tillbehör: Memory Card
Sverigepremiär: Maj 2003

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 6

Jag har svårt för att leva mig in i rollen som en skallig och brutal mördare, men för alla som kan det och gillar att leka agent kommer Hitman 2: Silent Assassin att passa bra. IO Interactive har arbetat mycket med detaljerna och skapat ett spel som i sin helhet är ganska udda.

JOHAN LENNGERD: 8

Sanslöst välgjort actionspel. Även om målsättningen egentligen är att det ska bli så lite action som möjligt är det ganska ofta man misslyckas att smyga sig på eller förbi sina fiender, med en enorm eldstrid som följd. Därför väljer jag att kalla det action. Att smyga omkring som 47 i detta spel ger mig en kick som få spel nu för tiden kan erbjuda. Nerverna är på helspänn i vartenda uppdrag – "kan jag smyga mig förbi denna vakt utan att jag blir upptäckt?", "bara han inte vänder sig om just nu..."

Hitman 2: Silent Assassin är utvecklat av det danska spelföretaget IO Interactive. Trots detta faktum är det här spelet så långt ifrån fotboll, pilsnerkorvar och udda filmproducenter som det bara går att komma.

Ditt yrke: "hitman"

Att vara en hitman, det vill säga en person som utför mord på uppdrag av andra, är vad du får prova på i det här spelet. Det är inte direkt ett glamoröst yrke, men för den sakens skull måste du vara skicklig och behärska en del färdigheter för att lyckas i spelet. Som hitman måste du:

Planera operationen

Det lönar sig sällan att bara springa rakt fram till ett offer och knäppa honom – uppdragen kräver betydligt mer eftertanke än så. Undersök området, välj lämpliga vapen och se till att du har en reservplan om något skulle gå fel. Glöm inte heller att planera flyktvägen.

Undvika uppmärksamhet

Ju mindre du syns, desto bättre. Detta gäller inte bara när du är i närheten av dina mål, utan hela tiden. Se till att använda tysta vapen när det är befogat, och smyg dig på dina offer i stället för att ringa på dörrklockan.

Skaffa bra förklädnad

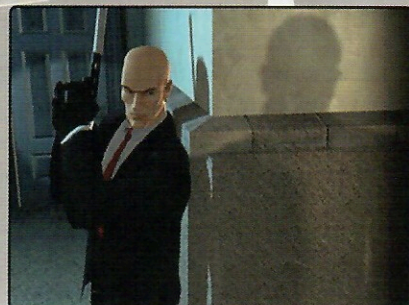
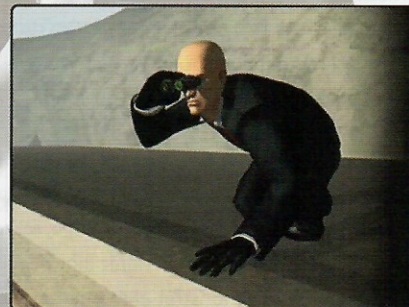
För att kunna röra dig mer obehindrat är det bra om du kan skaffa en förklädnad som smälter in i omgivningen. Detta minskar risken att bli upptäckt eller misstänkt. Du kan bli tvungen att "låna" en förklädnad av någon som i vanliga fall rör sig i området.

"Städa" efter dig

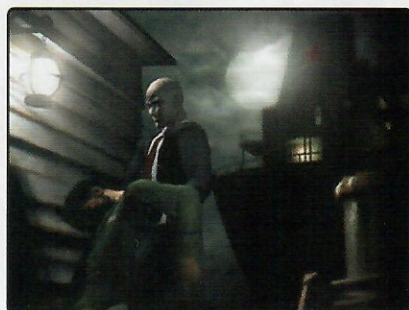
Ett jobb är inte klart bara för att huvudmålet eller andra offer är röjda ur vägen. Gör allt vad du kan för att sopa undan spår efter dina arbeten för att se till att det förblir osynligt.



Spänningen är det definitivt inget fel på i det här spelet. Om du har undrat över hur det är att vara en hitman så tror vi att du får en ganska klar bild av det efter att ha spelat Hitman 2: Silent Assassin.



Du kan byta förklädnad för att bättre smälta in i omgivningen. Visst ser det här ut som en helt vanlig läkare? Bortsett från slipsen och uppsynen, kanske...



Arbetsredskapen

En snickare använder hammare och spik, en målare är aldrig utan penslar och en hitman klarar sig inte utan vapen. I Hitman 2: Silent Assassin är det viktigt att välja rätt arbetsredskap beroende på vad som ska göras. Som tur är har du några att välja på...

HANDELDVAPEN

• Baller .45 • 9mm Pistol • Deagle .50
• .22 SD • 5.45mm Pistol • Revolver

MINDRE MASKINGEVÄR

• SMG • SMG SD6 • Uzi

GEVÄR OCH MASKINGEVÄR

• AK • Sp 12 • M4 • M60

GEVÄR MED KIKARSIKTE

• SVD Sniper • Crossbow • R93 Sniper
• W2000 Sniper • W2000 Custom Sniper
• M195 Sniper

SPECIALVAPEN

• Combat Knife • Chloroform • Fiber Wire

Arbetsplatserna

Som hitman kan du få uppdrag nästan var som helst i världen. De här är några av områdena som utgör dina arbetsplatser:

ST. PETERSBURG – Det finns många stora och öppna områden i St. Petersburg, vilket gör att du kan få problem att gömma dig. Tänk först och rör dig sen.

SICILIEN – Sicilien är ett område som ofta förknippas med maffia, och dessvärre är du tvungen att undersöka den saken närmare. Det här är ingen lätt arbetsplats.

MALAYSIA – När du är i Malaysia kan du njuta av vackra omgivningar och byggnader, men uppdraget blir tyvärr inte lättare för det. Snarare tvärtom, eftersom säkerheten är hög.

JAPAN – I Japan måste du infiltrera ett anrikt slott, som ligger svårtillgängligt intill ett bergsmassiv. Klimatet är hårt och krävande under det här uppdraget.

NURISTAN – Ett varmt område där du gör bäst i att använda en bra förklädnad för att inte människorna ska bli misstänksamma. Glöm inte turbanen.

**BETYG****GRAFIK: 8**

Karaktärsdesignen är riktigt bra – visst ser spelfiguren ut som en typisk hitman med grov kroppshydd, bister uppsyn och skällig hjässa? Tekniskt sett är det ok – fler förbättringar till Nintendo GameCube-versionen hade inte skadat.

LJUD: 7

Musiken kunde inte passa mycket bättre till handlingen och speltypen. IO Interactive och Eidos tyckte till och med att den var så bra att de har gett ut ett soundtrack med låtar från Hitman 2: Silent Assassin.

SPELKONTROLL: 7

Vår hitman är visserligen en bitig historia, men så värst svårstyrd är han inte. Med tanke på hur många vapen det finns i spelet kanske det är lätt att tro att man måste vara vapenexpert för att kunna hantera dem alla, men så är det inte.

UTMANING: 7

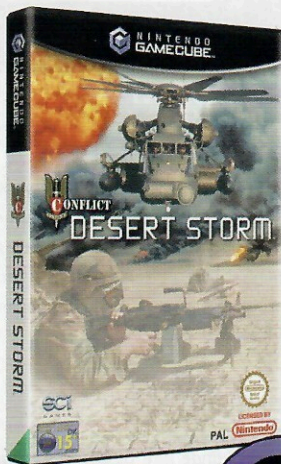
Inte så många nivåer, men totalt sett finns det mycket att göra i spelet. Framförallt så belönas de som försöker klara spelet mer än en gång, och variationen från en spelomgång till en annan är stor.

SPELDESIGN: 8

Hitman 2: Silent Assassin hade inte alls varit lika kul om det bara hade handlat om att springa runt och skjuta. Men som det är nu – med ett upplägg där spelaren måste bruka hjärna före vapen – när det mycket längre.

TOTALT: 7

Ytterligare ett Nintendo GameCube-spel för den vuxna publiken. I agentgenren är Hitman 2: Silent Assassin ett klart bättre alternativ än de två senaste James Bond-spelen. Dessutom är det kul med ett Nintendo GameCube-spel som är gjort i Danmark!



SPELINFO

Titel: Conflict Desert Storm
 Plattform: Nintendo GameCube
 Speltyp: Action
 Utvecklare: Pivotal Games
 Utgivare: SCI Games
 Antal spelare: 1-4 samtidigt
 Tillbehör: Memory Card
 Sverigepremiär: April 2003

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 6

De strategiska inslagen är bra, och gillar man bara att kriga så funkar det också. Det vilar en liten Army Men-känsla över det här spelet. Fast med mer realism och mindre plastgubbar, så klart. Och med ett intressant fyrspelaralternativ.

JOHAN LENNGERD: 7

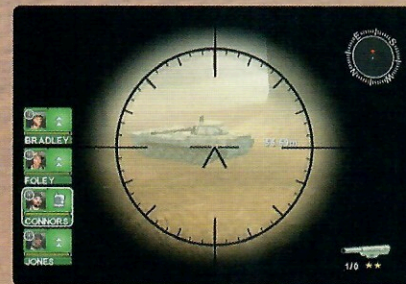
Att planera sin framfart för att ta mark med de olika typerna av soldater och de egenskaper de besitter är väldigt utmanande. Ibland kan jag dock känna att det spelar lite för lite roll hur jag planerar, att bara röja fram och meja ned allt som rör sig är en lösning som tyvärr fungerar lite för ofta.

BETYG

GRAFIK:	7
LJUD:	7
SPELKONTROLL:	6
UTMANING:	6
SPELDESIGN:	7
TOTALT:	7

Att Nintendo GameCube-versionen av Conflict: Desert Storm släpps relativt sent är inte alls negativt. Det betyder bara att vi får den bästa utgåvan, med mängder av förbättringar och uppgraderingar jämfört med andra format!

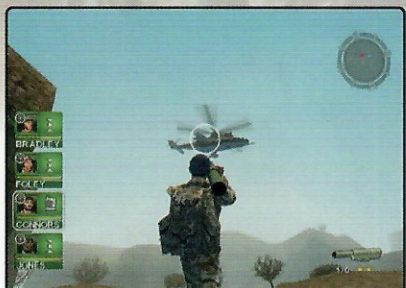
En stridsvagn rullar förbi, ovetandes om att den är låst i ett sikte och snart kommer att få en mycket otrevlig överraskning. Men bli inte rädd – Conflict: Desert Storm till Nintendo GameCube är bara ett låtsaskrig.



Led en specialstyrka

Conflict: Desert Storm är ett actionspel ur tredjepersonsperspektiv som simulerar Gulfkriget. Det är din uppgift (eller förmån, beroende på hur du ser det) att leda en specialstyrka på fyra man – en gruppledare, en krypskytt, en vapenspecialist och en stridstekniker. Ni placeras mitt i en krigsmiljö där det gäller att kunna fatta rätt beslut, ha rätt strategi och rätt vapen.

Uppgifterna ni får kan både innebära offensiva och defensiva handlingssätt, där det mesta från att slå ut fiender till att utföra avancerade räddningsuppdrag ingår. Ni har också möjlighet att kalla in flyghjälp och ta kontroll över fordon, när det känns befogat.



Som medlem i en trupp som endast består av fyra man är det inte bara viktigt att klara dig själv, utan också att se till att kompisarna är rätt placerade och mår bra. Utan någon av dem är gruppen starkt försvagad.



Förbättringar i Nintendo GameCube-versionen

Nintendo GameCube-versionen av Conflict: Desert Storm kommer visserligen lite senare än upplagorna till de andra formaten, men den har också fått följande förbättringar:

- **UPPDATERAD GRAFIK** – Grafiken är optimerad för Nintendo GameCube, vilket bland annat märks på explosionerna. Ett riktigt stort plus är att laddningstiderna är kortare.
- **BÄTTRE SIKTE** – En ny Dynamic Aiming-funktion har lagts till, tillsammans med ett smidigare automatiskt sikte som spårar fiender med en knapptryckning.
- **BÄTTRE AI** – Dina fiender är smartare i den här versionen (det låter i och för sig inte så positivt), vilket du lär märka när de spårar dig med hjälp av ljud och kommer ihåg var de senast såg dig.
- **FYRA SPELARE SAMTIDIGT** – Om du har tillräckligt med handkontroller inkopplade kan 2-4 mänskliga spelare samarbeta under uppdragen i "co-op mode".

Castleween är baserat på Halloween-traditionen och berättar en historia om hur illa det kan gå om man är för nyfiken. Visserligen är det tur att spelets hjältar Alicia och Greg är så nyfikna – annars hade det ju varken blivit någon handling eller något spel!

En ovanlig Halloween

Det här är en berättelse om ett gäng barn, som under Halloween maskerar sig och planerar att gå runt till grannarna för "trick or treat" (busa eller få godis). Slutligen kommer de fram till en gammal och sliten byggnad, som de beslutar sig för att undersöka. Två av barnen – flickan Alicia och pojken Greg – kommer lite efter de andra, och plötsligt upptäcker de att kompisarna har blivit förvandlade till statyer!

Inte en hjälte, utan två

Castleween har alltså två hjältar – Alicia och Greg. Du får själv välja vem av dem du vill styra och spela som. Du kan emellertid inte alltid byta karaktär när du vill, för att göra det måste du ha samlat ihop tillräckligt med gnistor.

Alicia och Greg är två olika spelfigurer och de har sina egna för- och nackdelar. Att avgöra vem av dem du ska spela som är av stor vikt – fel val försvårar spelet väsentligt och kan kosta dig livet! Exakt vad som skiljer Alicia och Greg åt har vi sparat till Game Boy Advance-recensionen av Castleween. Läs den om du vill veta mer om spelet.

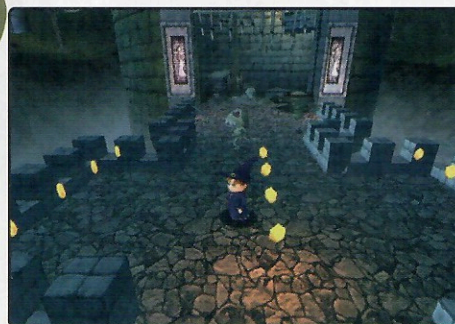
Situationen blir inte bättre när Alicia och Greg försöker springa därifrån, för då upptäcker de sig själva vid ingången till de dödas värld! För att kunna lämna den här mardrömmen finns det bara en sak att göra – hitta kompisarnas själar och bryta förtrollningen.



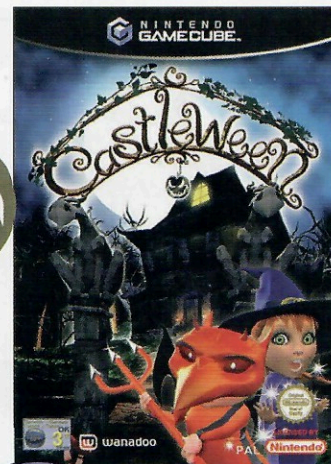
Castleween är ett plattformsspel när det är som allra vanligast. Men ändå måste det sägas att det här är en ganska charmig berättelse, speciellt för de små.



Det här är Greg, den ena av spelets två huvudpersoner. Greg är utklädd till en djävul och tål därför värme mycket bättre än...



...den andra spelfiguren Alicia, som har klätt på sig häxmunderingen och hellre spelar banor med kyligare klimat.



SPELINFO

Titel: Castleween

Plattform: Nintendo GameCube

Speltyp: Action

Utvecklare: Wanadoo

Utgivare: Wanadoo

Antal spelare: 1

Tillbehör: Memory Card

Sverigepremiär: Maj 2003

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 6

Jag som är så himla rutinerad har spelat hur många sådana här springa-hoppasamla-spel som helst och har svårt att motivera mig för ytterligare ett. Är du däremot lite yngre så passar Castleween bättre.

JOHAN LENNGERD: 6

Att röra sig i denna drömvärld är faktiskt riktigt skönt – det finns mycket snyggt att titta på i miljöerna som man tar sig igenom. Jag gillar dessutom det faktum att man måste använda de olika egenskaperna som häxflickan och demonpojken besitter för att ta sig vidare.

BETYG

GRAFIK:	6
LJUD:	6
SPELKONTROLL:	6
UTMANING:	6
SPELDESIGN:	6
TOTALT:	6

LOST KINGDOMS II

SPELINFO

Titel: Lost Kingdoms II
 Plattform: Nintendo GameCube
 Speltyp: RPG
 Utvecklare: From Software
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1-2 samtidigt
 Tillbehör: Memory Card
 Sverigepremiär: Maj 2003

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 7

Tycker fortfarande det var synd att Lost Kingdoms inte fick behålla sin japanska titel Rune II hade suttit ännu bättre... Hur som helst är det här i grunden ett bra spel, och denna uppföljare ger dig mer av det du fick i ettan. Få nyheter, dock.

JOHAN LENNGERD: 7

Jag gillade redan ettan i serien men här har From Software lyckats att förbättra det mesta. Framförallt har de lyckats ge spelaren mer frihet vilket gör striderna bättre och enklare att genomföra. Fler besvärjelser/kort ökar naturligtvis också mångfalden i spelet.

BETYG

GRAFIK: 7
 LJUD: 6
 SPELKONTROLL: 7
 UTMANING: 8
 SPELDESIGN: 7
 TOTALT: 7

I våra ögon är Lost Kingdoms det klart bästa rollspelet hittills till Nintendo GameCube. Det håller tydligen utvecklarna From Software och utgivarna Activision med om, eftersom de redan har trollat fram uppföljaren!

Kort introduktion

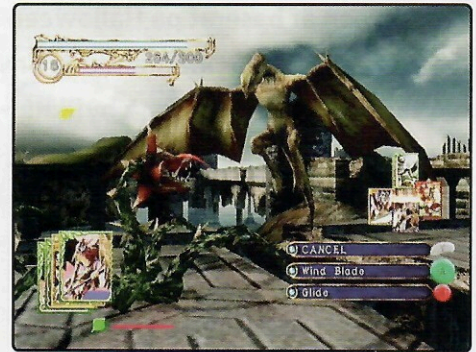
Rollspel och kort utgör en bra kombination i Lost Kingdoms II. Spelet går som föregångaren ut på att använda magiska kort för att vinna strider och samla erfarenhetspoäng. Hjältinnan, som heter Tara, har i uppgift att samla, slåss med och uppgradera dessa kort (av vilka det finns ett par hundra) för att förhoppningsvis så småningom återställa freden i landet Argwyll. För att låta dig som spelade det första Lost Kingdoms-spelet känna dig lite mer orienterad ska det också skrivas att Lost Kingdoms II utspelar sig 200 år efter originalet.

Kort om kort

För att använda de magiska korten måste Tara ha magiska stenar. Även om hon inte skulle ha tillräckligt med stenar kan hon använda korten ändå, men på bekostnad av sin livsenergi.

Kort som har hjälpt Tara att besegra fiender upp-tar erfarenhetspoäng, och efter tillräckligt många sådana poäng kan de uppgraderas mot starkare versioner.

Idén att slåss med hjälp av kort som framkallar saker är riktigt, riktigt bra. Kortet kan kombineras i enorm utsträckning och precis som det ska vara i rollspel stiger de i nivå ju mer de används. När de blir starkare kan de uppgraderas och därefter kalla fram nya överraskningar åt dina fiender.



Grafiken i det första Lost Kingdoms-spelet var väl sådär. I uppföljaren har det yttre fått en märkbar förbättring.

Kortkommandon

De magiska korten i Lost Kingdoms II kan kombineras på nästan hur många sätt som helst, men det finns sex bastyper av kort. Dessa är:

INDEPENDENT – Independent-kort kallar fram varelser som är oberoende av Tara. De attackerar fiender till dess att energin tar slut.

WEAPON – Med dessa kort använder Tara en speciell attack. Attacken beror på vilket kort som används.

SUMMONS – För att väcka varelser som framkallar attacker eller trollformler (som bland annat har förmågan att återställa liv) är det Summons-korten Tara ska plocka fram.

SPIN – Spin framkallar varelser som fungerar som sköld för dig och Tara.

TRAP – Trap-kort lockar fram varelser som sätter upp fällor som skadar fiender som kommer för nära.

TRANSFORM – Med Transform kan Tara förvandla sig själv till en magisk varelse och därefter nå områden som annars skulle förbli utom räckhåll.

När ondskan träder i dagen måste
en ny hjältinna träda fram.



Spela ensam eller man mot man.



Du kan samla mer än 200 spelarkort
och låta dem slåss mot horder av ond-
skefulla monster.

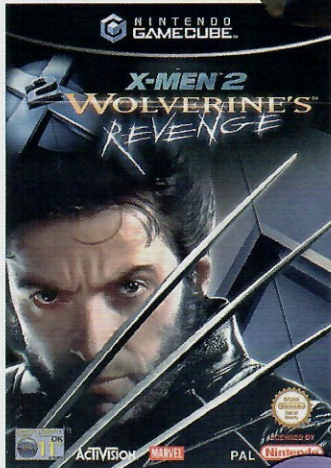
ACTIVISION

activision.com

NINTENDO
GAMECUBE

FROM SOFTWARE

© 2003 FromSoftware, Inc. Alla rättigheter förbehålles. Spelet publiceras och distribueras av Activision Publishing, Inc. Activision är ett registrerat varumärke och Lost Kingdoms är ett varumärke som tillhör Activision, Inc. och dess dotterbolag. TM OCH © OCH LOGOTYPEN TILL NINTENDO GAMECUBE ÄR VARUMÄRKEN SOM TILLHÖR NINTENDO. © 2003 NINTENDO. Alla rättigheter förbehålles. Alla andra varumärken och firmabeteckningar är respektive ägares egendom.



SPELINFO

Titel: X-Men 2: Wolverine's Revenge

Plattform: Nintendo GameCube

Speltyp: Action

Utvecklare: Gene Pool

Utgivare: Activision

Antal spelare: 1

Tillbehör: Memory Card

Sverigepremiär: Maj 2003

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 5

Det här spelet sätter jag i samma kategori som Batman: Dark Tomorrow, fast med tristare hjälte och roligare speldesign.

JOHAN LENNGERD: 6

Wolverine är definitivt den coolaste karaktären av alla X-Men. Detta spel hade således definitivt förutsättningarna att fånga mitt intresse, och visst är det ett bra spel. Spelet innehåller allt man kan förvänta sig av ett bra actionspel, tyvärr är det lite för lite nyskapande och överraskande moment i spelet för att det ska bli ett toppbetyg.

BETYG

GRAFIK:	6
LJUD:	6
SPELKONTROLL:	6
UTMANING:	6
SPELDESIGN:	6
TOTALT:	6



Så fort en ny X-Men-film går upp på bioograferna ser Activision som vanligt till att låta ett X-Men-spel gå upp på Nintendo GameCube. Huvudrollen har den förmodligen mest populära X-Men-mutanten av dem alla – Wolverine.

Handlingen: typisk X-Men

Handlingen är typisk X-Men. Eller vad sägs om följande: Wolverine har upptäckt att ett dödligt virus har injicerats i hans kropp, och att botemedlet till detta måste hittas inom 48 timmar. Botemedlet finns hos samma organisation som muterade Wolverine och gav honom viruset. Gissa vad som måste göras nu...

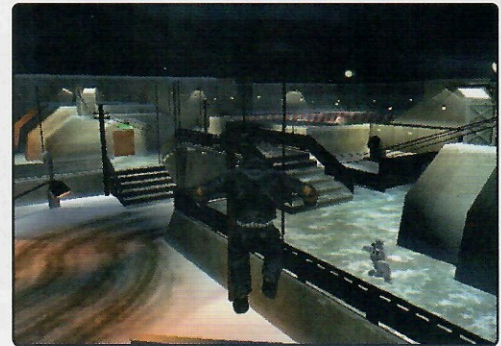
Wolverine behöver inte slåss ensam mot sina fiender i den här kampen mot klockan. Hans vänner Beast och Colossus hjälper till mot elakingar som Sabertooth, Wendigo, Juggernaut, Omega Red samt Magneto och förutom fysisk hjälp från ovan nämnda får Wolverine också psykisk hjälp från professor Charles Xavier, i form av tips och ledtrådar via telepatisk väg.

Handling är för övrigt originalskriven för just det här spelet och du känner kanske igen namnen på två av spelets röstkådespelare: Mark Hamill (från Star Wars) och Patrick Stewart (från Star Trek).



Ett actionspel, såklart

X-Men 2: Wolverine's Revenge spelas i tredimensionella världar och du styr Wolverine från ett normalt tredjepersonsperspektiv. Till största del handlar det om action – att slå ned fiender och besegra bossar lär du vänja dig vid i det här spelet. Wolverine har till sin och din hjälp ett par behändiga superhjälteförmågor – hans vassa klor river lätt ned fiender och hans övernaturliga krafter tillåter honom bland annat att gå in i ett så kallat "stealth mode" och på så sätt smyga sig på elakingarna lättare. Wolverine har dessutom en helande förmåga som kommer väl till användning.



Enligt Activisions pressrelease är Wolverine den X-Men som spelarna gillar bäst. Det tvivlar vi inte alls på – det har trots allt givits ut fler spel med honom tidigare.



Wolverine slåss ofta och gärna med sina vassa klor, storlek XXL. Han har för övrigt flera andra sätt att ta ned sina fiender, bland annat genom gå in i ett "stealth mode".

Läser du serierna och ser de tecknade avsnitten om X-Men ska du naturligtvis ha det här spelet också. Det mesta från speldesignen har vi sett förr, men gillar man huvudpersonen i ett spel känns det ju alltid mycket mer motiverat att spela det.



PREPARE
TO MEET
YOUR MAKERS.



Möt ditt förlutna på Weapon X-fabriken. Använd dina klor, attackkombinationer och din förbättrade läkeförmåga i action- och stealth-uppdrag.



Använd dina muterade sinnen för att se doftpartiklar och upptäcka värmespor i jakten på dina fiender.



Slåss med Sabretooth™, Wendigo™, Juggernaut™ och Magneto™ medan Professor X™ och Beast™ hjälper dig att leta efter motgiften som räddar ditt liv.

X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE™

PÅ BIO
2 MAJ

www.wolverinesrevenge.co.uk
game info • competitions • downloads



PlayStation.2

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE.

GAME BOY ADVANCE™

PC
CD
ROM



MARVEL

ACTIVISION™

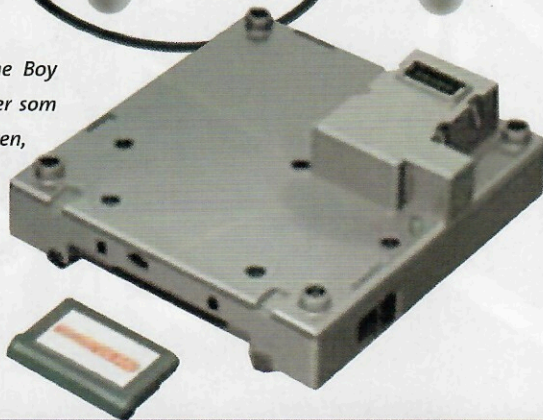
Screenshots taken from PlayStation®2 computer entertainment system gameplay.
X2 Motion Picture Elements: © 2003 20th Century Fox Film Corporation. All rights reserved. MARVEL, X-MEN, Wolverine and all Marvel characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2003. All rights reserved. www.marvel.com. Game code © 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo, Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

activision.com

»Nintendo GameCube Game Boy Player«

I juni kommer årets mest intressanta Nintendo GameCube-tillbehör till Sverige. Med en Nintendo GameCube Game Boy Player inkopplad under Nintendo GameCube kan du spela alla dina Game Boy-spel på TV:n!

Nintendo GameCube Game Boy Player finns i samma färger som Nintendo GameCube-enheten, så att den ska passa in på ett snyggt sätt.



Game Boy-spelen växer

Alla Game Boy-spel som någonsin har gjorts är kompatibla med Nintendo GameCube Game Boy Player (det finns dock ett försvinnande litet antal spel som inte fungerar helt korrekt). Det inkluderar alla spel till alla Game Boy-modeller, inklusive Game Boy, Game Boy Color och Game Boy Advance. Du behöver inte ens ha en Game Boy Advance-enhet för att kunna använda Nintendo GameCube Game Boy Player!

Det är helt klart annorlunda att se Game Boy-spelen på en större skärm och de äldre, svartvita Game Boy-spelen blir till och med färg när de spelas på Nintendo GameCube Game Boy Player.

Game Boy-spel med rumble-funktion fyller av naturliga skäl inte någon funktion på Nintendo GameCube Game Boy Player. Spelar du Pokémon Pinball eller något annat spel med inbyggd vibrationsmekanism rekommenderas det att du stänger av den.



Det är en helt annan känsla att spela ett Game Boy-spel på en stor TV-skärm. Spel som Advance Wars, Metroid Fusion och The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords gör sig jättebra i större format.

Hur fungerar det här?

Nintendo GameCube Game Boy Player är ett tillbehör som kopplas in på undersidan av Nintendo GameCube, i uttaget "Hi Speed Port". Sedan måste du ladda den medföljande startskivan i Nintendo GameCube, varefter Management-menyn kommer fram. I den kan du göra diverse inställningar:

→ **Ändra spel**

Om du vill börja spela direkt är det bara att ladda ett Game Boy-, Game Boy Color- eller Game Boy Advance-spel i Nintendo GameCube Game Boy Player och sätta igång.

→ **Timer**

Du kan använda en timerfunktion om du vill.

→ **Skärmfilter**

Ändra bildens skärpa. Hitta en lagom balans mellan skärpa och mjukhet i bilden.

→ **Kontrollinställning**

Här är det möjligt att ändra knappfunktionerna på Nintendo GameCube-handkontrollen, så att de passar dig så bra som möjligt (styrspaken går alldeles utmärkt att använda, i fall du undrade).

→ **Skärmstorlek**

Välj mellan att dra ut "Game Boy-skärmen" över hela TV-rutan, eller spela i originalförhållande.

→ **Ramar**

Precis som i Super Game Boy till Super NES kan du dekoreera spelskärmen med olika ramar – hela 20 stycken finns att välja mellan. Det finns flera riktigt fräcka ramar, bland annat en med stjärnhimmeltema och en som ser ut som kretskort.

Hur ser Game Boy-spel ut på en TV?

– Bättre än du tror, är vi säkra på. De äldre Game Boy- och Game Boy Color-spelen blir tydligare och mer överskådliga på en TV än när de visas på liten skärm. Game Boy Advance-spelen ser fantastiskt bra ut – eftersom de har så pass bra upplösning (240 x 160 punkter) blir bilden nästan lika skarp som när du spelar ett normalt Nintendo 64-spel!



Eftersom Game Boy Advance-spelen nästan har samma upplösning som de flesta Nintendo 64-spelen (240 x 160 punkter) kommer skärpan att vara lika skarp som i exempelvis Super Mario 64!

Välj handkontroll

En intressant funktion som finns inbyggd i Nintendo GameCube Game Boy Player är att du kan välja om du vill spela Game Boy-spelen med en Nintendo GameCube-handkontroll eller med ett Game Boy Advance.

Styr med Nintendo GameCube-handkontrollen

Det här är det naturliga valet, eftersom du med största sannolikhet redan äger minst en Nintendo GameCube-handkontroll.

Styr med Game Boy Advance-enheten

För att styra med ett Game Boy Advance behöver du (förutom givetvis en Game Boy Advance-enhet) en Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable. Den kabeln kopplar du mellan handkontrollsuttaget på Nintendo GameCube och Game Boy Advance-enheten.



Världens i särklass mest populära RPG-serie är tillbaka, för första gången på Game Boy Advance! I sommar väntar Treecko, Torchic, Mudkip och fler än 100 aldrig tidigare sedda Pokémon (plus gamla favoriter) på att bli fångade och tränade av både rutinerade och nya Pokémon-tränare!

SPELINFO

Titel: Pokémon Ruby Version/Pokémon Sapphire Version
 Plattform: Game Boy Advance
 Speltyp: RPG
 Utvecklare: Nintendo/Creatures/GAME FREAK
 Utgivare: Nintendo
 Antal spelare: 1 – 4 samtidigt
 Tillbehör: Game Boy Advance Game Link
 Sverigepremiär: Juli 2003



Snart är tiden inne för de första Pokémon-spelen till Game Boy Advance! I sommar tar Pokémon-febern ny fart i och med de nya spelen och allt som kommer där till – TV-serier, samlarkort, mjukisdjur och mycket mer!



Pokémon Ruby & Sapphire går endast att spela på Game Boy Advance (eller Game Boy Advance SP). Tänk på det om du har en äldre Game Boy-modell.

Välkommen till Hoenn!

Hoenn är en helt ny värld att utforska för alla nya och gamla Pokémon-tränare. Här finns nya platser och städer att besöka, nya tränare att möta och så klart massor av nya Pokémon att fånga och lära känna.

Ditt mål

Ditt mål är att bli världens bästa Pokémon-tränare! Det blir du bara om du lyckas besegra samtliga Gym Leaders och därigenom samlar alla Gym Badges, samt slutligen besegra de bästa Pokémon-tränarna som finns i Elite 3Four.

Äventyret börjar

Pokémon-världen är full av svåra val. När du har valt om du ska spela Ruby Version eller Sapphire Version får du bestämma om du ska spela som pojke eller flicka. Efter det väntar ytterligare ett svårt val, nämligen vilken Pokémon du ska starta äventyret med – Grass-typen Treecko, Fire-typen Torchic eller Water-typen Mudkip.



Pokémon Ruby & Sapphire är de första Pokémon-spelen till Game Boy där fyra mänskliga spelare kan fightas samtidigt! Se till att köpa upp er på tillräckligt många Game Boy Advance Game Link-kablar.



Två Pokémon samtidigt

Så vad är den största nyheten i de här två nya Pokémon-spelen, frågar du? De flesta som har provat skulle nog svara att det numera går att slåss med två Pokémon samtidigt, och att man ofta även är tvungen att slåss MOT två Pokémon samtidigt!

Att slåss med och mot två Pokémon på en gång öppnar upp så många fler möjligheter, så ruti-

nerade Pokémon-tränare måste börja tänka och bygga upp strategier på nya sätt. I och med två mot två-upplägget har det också kommit fram nya föremål. Vissa föremål leder till exempel bort vissa typer av attacker mot en av de två Pokémon som strider (lämpligen mot den Pokémon som tål attacken bäst).

Pokémon Contest

Runt om i Hoenn finns det speciella tävlingshallar, där så kallade Pokémon Contests äger rum. Här kan du låta domare bedöma din Pokémon i förhållande till andra tränares Pokémon. Domarna dömer i dessa fem kategorier:

COOL (hur cool din Pokémon är)

BEAUTY (hur vacker din Pokémon är)

CUTE (hur söt din Pokémon är)

SMART (hur smart din Pokémon är)

TOUGH (hur tuff din Pokémon är)

Tips för dig som vill vinna i Pokémon Contest

På många platser runt om i Hoenn finns det träd på vilka bär växer (du kan för övrigt plantera frön från bär och vattna dem för att odla fram nya bär i Pokémon Ruby & Sapphire). Försök att leta upp speciella bär, så kallade PokéBlock Berries.

Ta PokéBlock Berries till en Berry Blender (bärblandare). Dessa kan du hitta i vissa Pokémon Contest-hallar. För att blanda till bären måste du ta hjälp av minst en tränare i spelet eller av en kompis. Roligast är det om ni är fyra personer som blandar tillsammans!

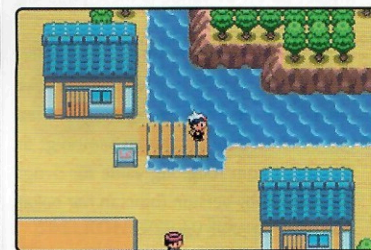
När du har blandat fram ett PokéBlock är det dags att ge den till din Pokémon. Pokémon gillar olika bärsmaker beroende på dess typ och personlighet, så bäst är om du provar dig fram för att på så sätt få reda på vilka bärblandningar som passar bäst till dina olika Pokémon.

När du har gett ett PokéBlock till din Pokémon är det dags att visa upp den i tävlingen. Din Pokémon tävlar mot tre andra och den Pokémon som får flest applåder av publiken vinner.

Om din Pokémon klarar sig bra i tävlingen blir den högre rankad. Pokémon börjar i klassen Normal och måste kämpa sig upp via Super och Hyper till den högsta klassen, som är Master.



Pokémon Ruby & Sapphire går inte att koppla ihop med de äldre Pokémon-spelen till Game Boy eller Game Boy Color. Du kan alltså inte föra över dina redan fångade Pokémon till något av dessa spel, utan måste börja om med samlandet.



Genom att använda det nya föremålet PokéNav kan du titta på kartan över Hoenn. "Condition" och "Trainer's Eye" är två andra nyttiga funktioner i PokéNav. Dessa visar dig hur dina Pokémon mår (bra att se efter inför Pokémon Contests) och ger dig information om tränare som du har mött.



Spela med andra tränare

Ett av Pokémon-spelens främsta varumärken har alltid varit att de belönar samarbete mellan spelare på fler än ett sätt. I Pokémon Ruby och Pokémon Sapphire blir det ännu roligare, eftersom upp till fyra personer kan spela tillsammans! Om ni har tillräckligt med spel och Game Boy Advance Game Link-kablar är det här spelsätten ni har att välja mellan:

SINGLE BATTLE (för två spelare)

Den klassiska en mot en-fighten som är känd sedan de tidigare Pokémon-spelen. Varje tränare får använda upp till sex Pokémon var, men bara en i taget.

DOUBLE BATTLE (för två spelare)

Double Battle har bara en, men klar, skillnad jämfört med Single Battle. Här får tränarna använda två av sina sex Pokémon samtidigt!

MULTI BATTLE (för fyra spelare)

I det här spelsättet går två tränare ihop i lag, mot två andra tränare. Varje tränare väljer tre Pokémon, vilket gör totalt sex Pokémon per lag.

POKÉMON CONTEST (för fyra spelare)

Om fyra tränare är ihopkopplade kan de ställa upp och tävla med sina Pokémon i en Pokémon Contest. Tränarna bestämmer själva vilken tävlingsklass deras Pokémon ska tävla i: Cool, Beauty, Cute, Smart eller Tough.

GÖR POKÉBLOCKS (för två, tre eller fyra spelare)

PokéBlocks kan du göra tillsammans med tränare du möter i spelet, men också tillsammans med andra Pokémon Ruby- eller Pokémon Sapphire-ägare. Samarbeta med varandra för att skapa PokéBlocks av bra kvalitet!

RECENSIONER



KIM WEINEFELT: 9

Pokémon har jag alltid tyckt väldigt bra om, även om jag ännu inte har ägnat de 255 timmar eller vad det nu behövs för att fånga alla. Mitt första intryck efter att ha provat de nya spelen var att Pokémon Ruby & Sapphire kunde ha gjorts ännu mer annorlunda, jämfört med originalspelen. Efter att ha funderat på detta ytterligare kom jag dock fram till att det förmodligen inte hade varit så smart att ändra för mycket på ett av världens mest populära spelkoncept.

Apropå spelens nyheter så är det självklart spännande att se nya Pokémon dyka upp på skärmen, och den nya regeln med fyra Pokémon ute på arenan samtidigt är lika smart som rolig. Jag valde för övrigt Pokémon Ruby Version (brorsan har bokat Pokémon Sapphire Version).

EMELIE LAGER: 9

Jag kan inte få nog! Om de tidigare spelen har hållit i årtal, lär väl dessa hålla i eoner! Här ryms allting som jag älskar med Pokémon, plus en helt ny dimension av upplevelser inom ljud och bild, utmaning och spelglädje! Roligt är också att vissa ljud effekter och animationer bevarats oförändrade från föregående spel, som en extra, nostalgisk krydda i de nya färgstarka versionerna.



Var inte orolig – du behöver inte börja plugga japanska för att förstå de nya Pokémon-spelen. De har naturligtvis översatts till engelska innan de kommer hit.

Ruby eller Sapphire (eller båda)?

Om du inte är en äkta Poké Maniac som köper båda versionerna av de nya Pokémon-spelen har du ett ganska viktigt val framför dig – ska du spela Ruby eller Sapphire?

Pokémon Ruby och Pokémon Sapphire är två mycket lika spel, men inte helt identiska. För att kunna fånga alla nya Pokémon måste du äga båda versionerna, eller känna någon som äger den version som du inte har. Det krävs också en Game Boy Advance Game Link-kabel för att kunna byta Pokémon mellan två spelkassetter.

Det finns en någorlunda stor skillnad mellan de båda versionerna, och den skillnaden heter Team Magma och Team Aqua.

TEAM MAGMA

Du som spelar Pokémon Ruby lär inte missa Team Magma – ett gäng som vill skapa så mycket landyta som möjligt åt alla människor och Pokémon. Team Magmas ledare heter Maxie.

TEAM AQUA

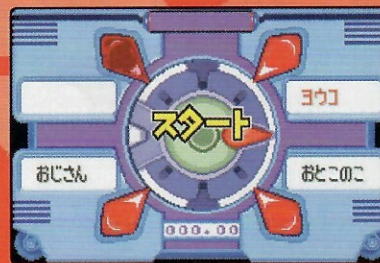
Team Aqua, som kan sägas är motsatsen till Team Magma, kommer att göra allt för att se till att det blir så många vattenområden som möjligt i Pokémon Sapphire. Ledaren för Team Aqua är Archie.



Nytt i Pokémon Ruby & Sapphire är att du själv kan plantera nya träd med frön som kommer från bär. Det finns massor av olika bärtyper.



Precis som Kanto och Johto har den nya Pokémon-världen Hoenn städer, gym och massor av områden där vilda Pokémon väntar på att bli fångade.



Så här ser det ut när man använder Berry Blender. Alla deltagare bidrar med varsitt bär (Berry) och hjälper sedan varandra att tillverka PokéBlock.



Den nya professorn i Pokémon-världen heter professor Birch. Han verkar vara lika Pokémon-tokig som både professor Oak och professor Elm!

Nya Pokémon!

Det nya Pokédexet innehåller 200 Pokémon! Av dessa är 135 nya och resten tidigare kända Pokémon. Här är några av de Pokémon som gömmer sig i Hoenn:



#004 TORCHIC

#007 MUDKIP

#010 POOCHYENA

#012 ZIGZAGOON

#034 SHROOMISH

#025 TAILLOW

#098 SHARPEDO

#001 TREECKO

#028 PELIPPER

#198 KYOGRE



BETYG

GRAFIK: 8

Grafiken i Pokémon Ruby & Sapphire är enkel och skulle nästan kunna ha gjorts på Game Boy Color. Men den suveräna designen på föremål, figurer, och framförallt alla Pokémon skjuter upp betyget flera snäpp.

LJUD: 9

Pokémon-spelen har alltid stått med mycket bra musik – vem glömmar till exempel hur det låter i Celadon City? Efter att ha spelat Pokémon Ruby & Sapphire är det omöjligt att sluta vissa på de nya låtarna.

SPELKONTROLL: 10

I rollspel som Pokémon Ruby & Sapphire är det lika viktigt att ha bra kontroll över menyerna som spelfiguren. Kontrollen över spelfiguren är så bra den kan bli och såväl stridsmenyn som Pokédex-menyn lämnar inget övrigt att önska.

UTMANING: 9

Ett stort och långt äventyr med många timmars roligt spelande väntar för alla som nöjer sig med det. För tränare som vill fånga och träna upp alla Pokémon tar de här två spelen i princip aldrig slut.

SPELDESIGN: 9

Enastående smart, som vanligt – alla som fångar och tränar Pokémon vet hur kul det är! Att det inte blir en tia här beror på att Pokémon Ruby & Sapphire trots allt har grunden i de tidigare Pokémon-spelen.

TOTALT: 9

Pokémon Ruby och Pokémon Sapphire får varsin väldigt stark nia. För gamla tränare är det här en underbar fortsättning från de tidigare spelen, och nya tränare har så mycket att uppleva och se fram emot att de lär få svårt att veta var de ska börja!



SPELINFO

Titel: **Wario Ware Inc.:
Minigame Mania**

Plattform: **Game Boy Advance**

Speltyp: **Action**

Utvecklare: **Nintendo**

Utgivare: **Nintendo**

Antal spelare: **1-2 samtidigt**

Tillbehör: **-**

Sverigepremiär: **23 maj 2003**

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 8

"Stämmer det här?" Det var min första tanke efter att ha läst vad Wario Ware, Inc., Minigame Mania går ut på. Att få spela 200 olika minispel låter bra, men det går väl inte att göra någonting på bara fem sekunder? Men det går faktiskt, och det sanslösa tempot gör det här till ett spel som är helt unikt och på samma gång väldigt roligt. Du som verkligen kan Nintendos historia har dessutom mycket kul att hitta här, bland annat i form av kopplingar till företagets leksaker från 1960- och 1970-talet.

MIKAEL NYLANDER: 8

Wario Ware, Inc.: Minigame Mania verkade vid första anblicken vara ett till synes ganska förvirrande och konstigt spel. Efter att ha givit det lite tid så märkte jag dock att detta spel var mycket underhållande och på gott och ont till och med beroendeframkallande.

De olika minispelen är inte speciellt avancerade eller för den delen ens svåra, men på grund av den stora variationen av spel och med tanke på att hastigheten på dessa hela tiden höjs så blir det efter ett tag mycket utmanande.

Varken titeln på det här spelet eller innehållet i det liknar något som Nintendo eller något annat spelföretag tidigare har gjort. Wario Ware, Inc.: Minigame Mania består av över 200 olika spel, där varje spel måste klaras av inom 5 sekunder!

5 sekunder x 200 spel

Risken finns att du inte ens tror oss när vi beskriver hur det här Game Boy Advance-spelet är utformat, men så här ligger det faktiskt till: Wario har startat sitt eget företag – Wario Ware, Inc. – och tillsammans med sina udda vänner har han utvecklat över 200 olika minispel! Ditt jobb är helt enkelt att förstå dig på och klara alla dessa spel som Wario Ware, Inc. har skapat!

Så långt är väl allt som det ska, men nu kommer den underliga delen: du är tvungen att klara varje spel inom fem sekunder! Innan dessa fem ynka sekunder har passerat måste du inte bara klara spelet, utan även komma på vad det är som ska göras! Som om inte det vore nog dyker spelen upp slumpmässigt med kort intervall efter varandra, och missar du fyra gånger är det Game Over!

Om du har sett liknande bilder från spel som heter Made in Wario och Wario Ware, Inc.; Mega Microgame\$ så bli inte förvillad – det är det här spelets japanska respektive amerikanska titel.



När du har fixat en uppsättning minispel får du gå vidare till nästa. Ju fler du klarar desto kortare blir pauserna mellan varje spel.



När du har klarat tillräckligt många minispel ställs du inför en bossnivå. Efter det att den är avklarad får du möjligheten att prova på nya minispel från fler av Warios spelutvecklarvänner. Ditt sista mål blir att möta företagets ledare – Wario.

Två spelare på samma GBA

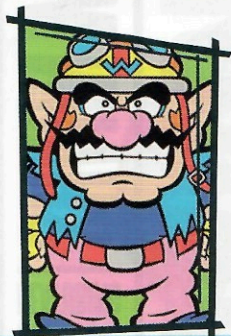
När du har nått vissa av Warios mål blir det möjligt att spela ihop med en kompis. Ingen linkkabel eller extra spelkassett behövs – inte ens något extra Game Boy Advance, faktiskt. Du och vännen spelar de fyra tillgängliga minispelen på samma Game Boy Advance samtidigt. Eftersom de enda knapparna som används är L och R håller en av er i den vänstra delen av enheten och den andra i den högra!



Varje spelfigur har sina egna typer av minispel, så även om spelen dyker upp slumpmässigt vet du ungefär vad de handlar om och vad det är du ska göra.

Warios spelutvecklare

Wario och hans vänner har tillsammans utvecklat de drygt 200 spelen i Wario Ware, Inc.: Minigame Mania. Varje spelutvecklare har gjort sina egna typer av minispel, en av dem kan till exempel erbjuda en uppsättning av korta versioner av klassiska NES-spel!



Wario
Spelgenre: ?



Dr. Crygor
Spelgenre: Realistiska



Mona
Spelgenre: Konstiga



g-Volt
Spelgenre: Nintendo



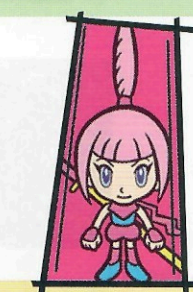
Orbulon
Spelgenre: IQ



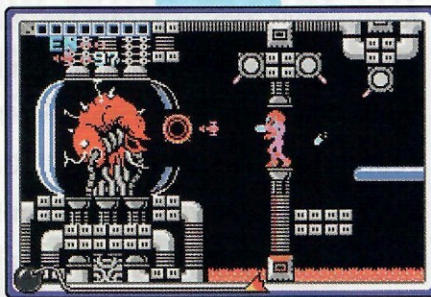
Jimmy
Spelgenre: Sport



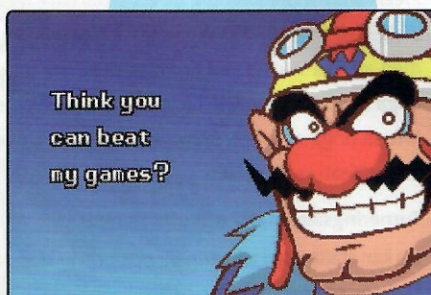
Dribble
Spelgenre: Science Fiction



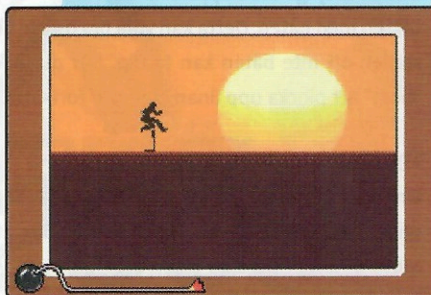
Kat
Spelgenre: Natur



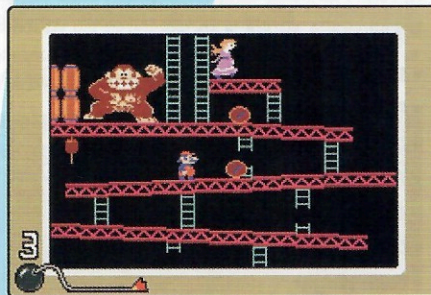
Wario och hans udda vänner har utvecklat de konstigaste spelen du någonsin har sett. De går ut på allt från att peta näsan till att spela Metroid i fem sekunder!



Hur det kommer sig att Wario har startat ett eget spel-företag? Vi hörde att det hade något med snabba pengar att göra...



Så fort du har klarat ett minispel kan du spela det på nytt, när som helst du vill. Vissa minispel är befriade från den korta tidsgränsen.



Superkorta versioner av NES-spel som Donkey Kong, Super Mario Bros., The Legend of Zelda, Metroid, F-Zero och Balloon Fight finns med i Wario Ware, Inc.: Minigame Mania.



BETYG

GRAFIK: 6

Minispelen har grafik i klass med 8-bits-spel, och ofta inte ens så bra. För övrigt är kläderna som Wario och hans vänner bär väldigt, väldigt långt ifrån ordet "moderiktigt". Det här spelet har andra kvaliteter än bra grafik.

LJUD: 8

Inte heller musiken eller ljudeffekterna påminner om något annat än NES. Jo förresten, det skulle vara Warios skratt, som klingar härligt i högtalaren. Men det här spelet har andra kvaliteter än bra ljud...

SPELKONTROLL: 8

De allra flesta minispelen använder bara en eller ett par knappar, och även om spelaren inte får några instruktioner innan spelomgången är det lätt att förstå spelkontrollen. Enkel men klart funktionsduglig, alltså.

UTMANING: 8

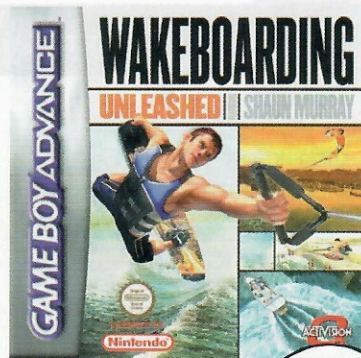
Wario Ware, Inc.: Minigame Mania kräver i första hand snabba reflexer och precision. Det skadar inte heller att ha snabb beslutfattningsförmåga. Det tar ett tag att få se och klara alla de 224 minispelen, så livslängden är lång.

SPELDESIGN: 9

Det är inte varje enskilt minispel som gör det här spelet bra, utan alla tillsammans och på sättet de spelas. Wario Ware, Inc.: Minigame Mania är det mest annorlunda Game Boy Advance-spelet vi har testat.

TOTALT: 8

Wario Ware, Inc.: Minigame Mania behöver inte några tjocka instruktionsböcker eller långa förklaringar. Det är bara för vem som helst att sätta igång, spela så länge eller kort man vill och ha kull!



SPELINFO

Titel: Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray
 Plattform: Game Boy Advance
 Speltyp: Sport
 Utvecklare: Activision
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1–2 samtidigt
 Tillbehör: Game Boy Advance Game Link
 Sverigepremiär: Juni 2003

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 6

Det här var ganska kul utformat på sina håll, med fler möjligheter än att bara göra trick hela tiden. Man måste nog emellertid uppskatta wakeboarding eller vattenskidor på riktigt för att det ska bli hållbart i längden.

JOHAN LENNGERD: 6

Extremidrottsspelet har tyvärr aldrig fallit mig speciellt väl på läppen. Detta till trots finner jag detta spel väldigt fascinerande den tid jag spelat. Det är första gången jag spelat något liknande.

BETYG

GRAFIK: 6
 LJUD: 5
 SPELKONTROLL: 7
 UTMANING: 6
 SPELDESIGN: 7
 TOTALT: 6

Naturligtvis ska vi recensera en extrem-sporttitel från Activision i det här numret också. Nu är det Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray till Game Boy Advance som står på tur, sedan Nintendo GameCube-versionen ramlat i vattnet.

Som snowboard, fast på vatten

Precis som snowboarding är ett alternativ till skidåkning är wakeboarding ett alternativ till vattenskidåkning. Poängen med att åka wakeboard är att göra så bra trick och få till så höga hopp som möjligt, i alla fall i det här spelet. Detta låter inte så originellt, men Activision har tänkt till och lagt in följande "features" i spelet:

Turneringsalternativ och utmaningar

Du kan ställa upp i turneringar och, om du klarar dig bra där, få fram spelhemligheter. Du ställs inför utmaningar som går ut på allt från att åka i kapp till att transportera djur!

Släpp linan

Det är möjligt att släppa linan och därmed bryta kontakten med båten. Detta kan vara bra om du vill utforska ställen dit inte båten kan ta dig. När du är klar är det "bara" att plocka upp linan igen och fortsätta.

Styr båten

Om du tröttnar på att stå på brädan eller kanske hamnar under vattnet oftare än över, kan du välja att själv styra motorbåten och hjälpa killen eller tjejen på wakeboarden att klara sina trick.

Sju wakeboardåkare

Sju av världens bästa wakeboardåkare ställer upp med sina namn i Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray. Du kan välja att spela som:

- Shaun Murray
- Parks Bonifay
- Dallas Friday
- Tara Hamilton
- Cobe Mikacich
- Darin Shapiro
- Colin Wright

Det är inte bara namnen som skiljer de här wakeboardåkarna åt. De har alla personliga åkstilar och trick som du bör utnyttja.

WAKEBOARDING

UNLEASHED

FEATURING SHAUN MURRAY



Som Nintendo-spelare har man ofta valfriheten att välja mellan två olika versioner av ett spel. Så är fallet med X-Men 2: Wolverine's Revenge, som förutom till Nintendo GameCube även ges ut till Game Boy Advance.

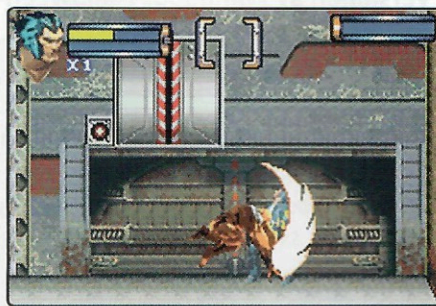
Samma handling, skilda spel

X-Men 2: Wolverine's Revenge till Game Boy Advance har samma huvudperson och handling som Nintendo GameCube-spelet med samma namn, men spelet är ändå rätt så annorlunda i en jämförelse. Wolverine har här en dimension mindre att hålla reda på, eftersom han bara behöver förflytta sig i höjd och sidled – aldrig "in och ut" från spelskärmen på samma sätt som i X-Men 2: Wolverine's Revenge till Nintendo GameCube. De färre knapparna gör också att han inte har samma rörelseförmågor på Game Boy Advance som på Nintendo GameCube, men å andra sidan är han mer lättstyrd i lillebrorversionen.

Ett actionspel till, så klart

Game Boy Advance-versionen är inte lika spektakulär som sin Nintendo GameCube-kollega (det skiljer trots allt några "bits" i prestanda!) men som

Om du ser den senaste X-Men-filmen och efter det blir sugen på att styra Wolverine själv kan du välja att antingen göra det på Nintendo GameCube, Game Boy Advance (som här), eller både och!

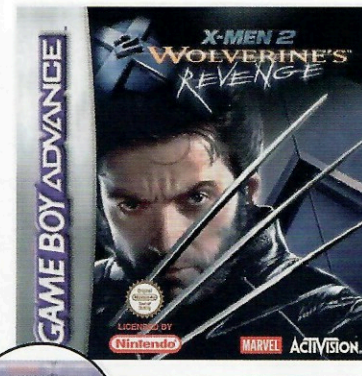


vi har tjatat om tidigare har Game Boy Advance-spelen alltid minst två fördelar – de är någon hundralapp billigare och så behöver man ju inte sitta framför en TV för att spela dem.

Om du verkligen gillar X-Men är det inte någon dum idé att skaffa både Nintendo GameCube- och Game Boy Advance-versionen, eftersom de – trots liknande handling – har utvecklats av två olika företag och är så pass olika varandra.



Så här ser det ut när Wolverine slåss på en Game Boy Advance-skärm. Det kommer du som spelar att få se ofta, för här verkar fienderna aldrig ta slut!



SPELINFO

Titel: X-Men 2: Wolverine's Revenge

Plattform: Game Boy Advance

Speltyp: Action

Utvecklare: Vicarious Visions

Utgivare: Activision

Antal spelare: 1

Tillbehör: –

Sverigepremiär: Maj 2003



RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 5

Om huvudpersonen skulle bytas ut i det här spelet skulle det ändå vara i stort sett omöjligt att skilja det från dussintals liknade Game Boy-spel av den här sorten. Som sagt – bra val för dig som gillar X-Men, annars räcker det med Super Mario Advance- och Wario Land-serien.

JOHAN LENNGERD: 6

Bra action, gillar du som jag X-Men i allmänhet och Wolverine i synnerhet är denna titel definitivt köpvärd. Förvänta dig inget revolutionerande i spelväg bara. Det är klassisk action helt enkelt.

BETYG

GRAFIK: 6

LJUD: 6

SPELKONTROLL: 7

UTMANING: 5

SPELDESIGN: 5

TOTALT: 5



SPELINFO

Titel: Castleween
 Plattform: Game Boy Advance
 Speltyp: Action
 Utvecklare: Wanadoo
 Utgivare: Wanadoo
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: –
 Sverigepremiär: Maj 2003

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 5

Precis som Nintendo GameCube-versionen är Castleween till Game Boy Advance ett lagom snyggt, lagom stort och lagom kul spel som passar lagom bra till lagom gamla spelare.

EMELIE LAGER: 5

Bus eller godis? Tyvärr blir det inget godis för den utklädda skara barn som vågar sig in i traktens märkligaste herrgård under sitt Halloween-firande. Det roligaste med denna blandning av spökhistoria och gulligt plattformsäventyr är nog dess ambition att utveckla genren något, då spelaren med jämna mellanrum får växla mellan de två hjältarna Alicia och Greg för att kunna övervinna alla banornas olika hinder.

BETYG

GRAFIK: 6
 LJUD: 5
 SPELKONTROLL: 6
 UTMANING: 6
 SPELDESIGN: 6
 TOTALT: 5

Vid första anblicken på den här sidan kanske du tror att vi recenserar Nintendo GameCube-spelet Castleween i repris. Så är lyckligtvis inte fallet – det här är Game Boy Advance-versionen av Wanadoos Halloween-historia!

Formatet må vara annorlunda, likaså utseendet och i viss mån speldesignen. Men handlingen i de båda Castleween-spelen är densamma, och i stor grad även speldesignen. Så i stället för att berätta storyn en gång till går vi nu igenom spelupplägget.

Ett spelupplägg som du för övrigt lär känna igen. Castleween består av olika nivåer för dig att klara och bemästra; den första nivån är till för att du ska få lära dig spelkontrollen, därefter väntar ytterligare tio nivåer innan du ställs inför den sista utmaningen i spelet.

Att det här är ett spel med Halloween-tema märks på fienderna – du möter bland annat skelett, vampyrer, häxor och djävlar (ingen svordom), vilka blir svårare att undvika och slåss mot ju längre in i spelet du kommer.

På typiskt Mario-manér går det att plocka upp bonusföremål som är bra för hälsan, speciella gnistor och (glöm inte bort!) själarna som tillhör de fångade kompisarna.

Alicia och Greg

Som du kanske kommer ihåg från Nintendo GameCube-recensionen har Castleween två hjältar – Alicia och Greg. Här får du veta mer om dem, samt om deras för- och nackdelar som spelfigurer.

ALICIA – Alicia är klädd som en häxa och har en mycket behändig häxhatt. Den kan hon kasta som en bumerang mot sina fiender, och hon har även förmågan att kunna krympa och gömma sig i hatten! Alicia tål inte mycket värme, men klarar kyla desto lättare. Hon har talangen att frysa vatten, lava och fiender.

GREG – Greg har maskerat sig som en djävul och har en djävulsgaffel, vilken kommer väl till pass i strider med fiender. När gaffeln inte nyttjas som ett vapen kan den användas på ungefär samma sätt som stavhoppare använder en stav, vilket resulterar i trippelhopp. Greg har inga problem med varma områden, men är rädd för kyla.



Som den här bilden avslöjar är Castleween i två dimensioner i stället för Nintendo GameCube-spelets tre. Knappast överraskande – så brukar det vara när ett spel av den här typen görs till de båda formaten.



Det som gör att Castleween sticker ut något från mängden är att du kan välja att spela som två olika karaktärer. Inte samtidigt, dock...





Dina val

Du kan välja att spela som en av fyra antiterrorist-karaktärer, var och en av dem har (minsann!) sina egna specialförmågor. De fyra "gubbarna" som du har att välja mellan är:

- STEALTH OWL
- RAPTOR
- AQUILA ONE
- AVENGER

Dina arbetsområden

Fler än 20 nivåer ska rensas upp och totalt finns det fem olika typer av områden att gå igenom, däribland öknerna i Mellanöstern, slätter i Afrika, de ständigt kalla områdena vid polcirkelarna och en mycket ogästvänlig indonesisk djungel. Ta både med dig shortsens och understället, alltså...

Ditt mål

Uppdraget ditt är att sätta stopp för terroristerna innan de blir ett allvarligt hot mot hela världen. Men om du trodde att det räcker med att bara skjuta ned allt du ser med dina granater, hagelbössor och raketkastare, så trodde du fel. Du måste också frita gisslan, vilket du lättast gör med din helikopter.



Terrorister hotar världen på nytt i CT Special Forces 2: Back to Hell till Game Boy Advance. Det verkar tydligen vara så att TV-spel och politik ibland hör ihop, trots allt...



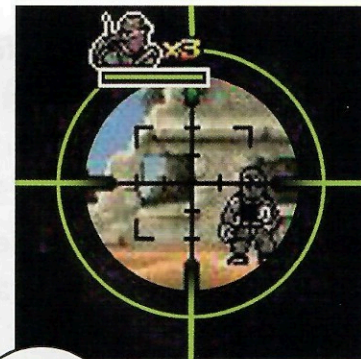
Som du säkert har räknat ut är det här ett actionspel där A- och B-knapparna på Game Boy Advance-enheten används mycket och ofta. Variationen är dock rätt så hög, eftersom du inte bara rör dig till fots, utan också får chansen att använda olika fordon.



Under 8- och 16-bitstiden var sådana här actionspel mycket vanliga och då dog spelfiguren ofta direkt av en enda fiendeträff. I CT Special Forces 2: Back to Hell har hjälten en livsmätare, vilket betyder att han tål lite mer.



Om du kör fast kan du prova att byta spelfigur. Eftersom var och en av de fyra hjältarna har olika förutsättningar kanske någon av dem fungerar bättre än någon annan på en viss nivå.



SPELINFO

Titel: CT Special Forces 2: Back to Hell

Plattform: Game Boy Advance

Speltyp: Action

Utvecklare: L.S.P.

Utgivare: L.S.P.

Antal spelare: 1-2 samtidigt

Tillbehör: Game Boy Advance Game Link

Sverigepremiär: April 2003

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 6

Om man kan säga att actionspel av den här sorten är varierande så är CT Special Forces 2: Back to Hell precis det. Så fort ett scenario börjar bli tjatigt händer något nytt som gör det värt att gå vidare en stund till. Allt i det här spelet har redan setts och hörts tidigare, men gillar du action blir du inte besviken. Tvåspelarläget är ett plus, men jag besegrar hellre Johan i Advance Wars en gång till...

JOHAN LENNGERD: 6

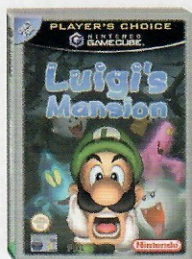
Redan ettan tyckte jag var ett bra spel. Men detta är de facto än bättre. Härlig action med stor variation där helikopterbanorna är en klar favorit för mig. Att bekämpa terrorister är kul, åtminstone så länge de håller till i min Game Boy.

BETYG

GRAFIK:	6
LJUD:	6
SPELKONTROLL:	7
UTMANING:	5
SPELDESIGN:	6
TOTALT:	6

PLAYERS CHOICE

Här kommer en glad nyhet för dig som vill ha mycket spel för lite pengar: De första Nintendo GameCube-spelen i Players Choice-serien är här! Spel i Players Choice-serien har sålt så bra och blivit så populära att Nintendo har kunnat sänka priset på dem. De första tre Nintendo GameCube-spelen som ingår i Players Choice-serien och som nu säljs till lågpris är:



Luigi's Mansion lanserades samtidigt som Nintendo GameCube och är enligt oss fortfarande ett av de bästa Nintendo GameCube-spelen. På vissa sätt är det till och med bättre än Super Mario Sunshine.

LUIGI'S MANSION

Styr Luigi genom en mörk herrgård full av lustiga spöken och leta upp den kidnappade Mario. Luigis enda vapen mot de gäckande gengångarna är dammsugaren Poltergust 3000!

TIPS! För att få det bästa slutet i spelet måste du samla ihop hela 150 000 000 G (det räcker alltså inte med 100 000 000 G som vi nämnt vid tidigare tillfälle). Samla de största pärlorna!

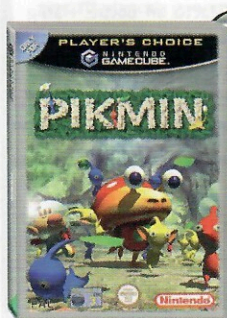


Super Smash Bros. Melee är det bäst säljande Nintendo GameCube-spelet i Sverige, Japan och i stort sett hela övriga världen. Prova spelet så kommer du direkt att förstå varför!

SUPER SMASH BROS. MELEE

Du som har växt upp med Nintendo får absolut inte vara utan Super Smash Bros. Melee, som är en storslagen hyllning till Nintendos största spel och spelfigurer. Det här spelet har precis allt.

TIPS! Prova att ändra språket i spelet till tyska eller franska och lyssna sedan på Pokémon-låten i Sound Test (du måste ha låst upp alla spelfigurer och arenor för att få tillgång till Sound Test). Skrottgaranti!



Pikmin har vunnit pris för "mest originella spel" och har ett helt unikt spelkoncept som inte liknar någonting du tidigare har spelat.

PIKMIN

Rymdresaren Captain Olimar måste samla ihop alla 30 delar av sitt kraschade rymdskepp. Hjälp får han av varelserna Pikmin, som bland annat kan besegra fiender, bygga broar, bära bomber och vägra lyda order!

TIPS! I stället för att kasta en Pikmin i taget med A-knappen kan du använda C-spaken och förflytta alla Pikmin mot arbetsplatsen på en gång. Detta sparar tid och är även användbart mot de flesta fiender.

Du kan räkna med fler Nintendo GameCube-spel i Player's Choice-serien. Håll utkik efter den här symbolen om du letar efter extra prisvärda spel!

Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable är ett tillbehör som börjar användas mer och mer av spelutvecklarna, och på fler och fler roliga sätt dessutom. Vad som händer när du kopplar ihop den tillsammans med Metroid- och The Legend of Zelda-spelen vet du säkert redan, men visste du att den även möjliggör några mycket speciella funktioner i Rayman 3: Hoodlum Havoc till Nintendo GameCube och Rayman 3 till Game Boy Advance?



Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable är högaktuell för tillfället, inte bara i spel som Metroid och The Legend of Zelda utan även i de senaste Rayman-spelen till Nintendo GameCube och Game Boy Advance.

RAYMAN 3 (GBA): Fler banor

Koppla ihop och du kan ladda ned tio extra banor till Game Boy Advance-versionen. Om du har klarat Nintendo GameCube-versionen kan du dessutom ladda ned ytterligare en extrabana till lillebrorversionen.

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC (GCN): Nya bonusspel

När du har klarat Rayman 3 till Game Boy Advance eller öppnat alla burar i det spelet låser du upp bonusspel i Nintendo GameCube-versionen. Denna belöning gör det värt att kämpa lite extra!

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC (GCN): Samarbeta mellan plattformarna

Det andra sättet att dra nytta av Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable i Rayman 3: Hoodlum Havoc är än mer spektakulärt, och för det behövs ingen spelkassett i Game Boy Advance-enheten. Här spelar en person på Nintendo GameCube och den andra på Game Boy Advance. Game Boy Advance-spelaren bygger en väg av Tetris-liknande block som Nintendo GameCube-spelaren måste ta sig fram på för att undkomma en förföljare och samla skatter! Med tillräcklig utrustning blir det också möjligt att spela mot ett lag som använder en andra Nintendo GameCube-handkontroll och en andra Game Boy Advance-enhet!



Du som äger både Rayman 3: Hoodlum Havoc till Nintendo GameCube och Rayman 3 till Game Boy Advance samt har en Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable hittar ett tiotal extrabananor i Game Boy Advance-versionen...



...och nya bonusspel i Nintendo GameCube-versionen! Med Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable blir 1 + 1 = 3!



Använd Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable tillsammans med Rayman 3: Hoodlum Havoc så kan du och en kompis samarbeta mellan Nintendo GameCube och Game Boy Advance!

SM I NINTENDO 2003

I höst startar de Svenska Mästerskapen i Nintendo – för fjärde året i rad! Föranmäl dig nu och få en garanterad plats i ett av Sveriges mest underhållande mästerskap.

Årets upplaga av SM i Nintendo startar i höst med deltävlingar och avslutas i traditionell stil med en storfinal. Vilka spel det blir i år samt var och när deltävlingarna kommer att hållas berättar vi i nästa nummer av Club Nintendo Magazine, som kommer i slutet av sommaren. Spela mycket och väl till dess.



Mikrointervju med Mark Gaines, regerande Svensk Mästare i Nintendo:

Har du märkt av att det är du som är svensk mästare i Nintendo?

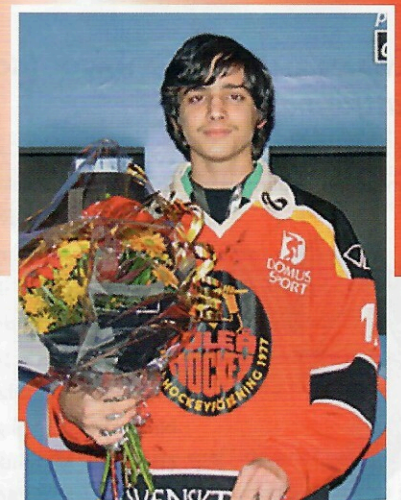
På Club Nintendo Web är det fler som kollar in på min hemsida än tidigare. Jag och min kompis Oscar, som kom trea i SM, brukar även skämta lite om att vi är ett bra lag ihop. Då och då nämns det i skolan också.

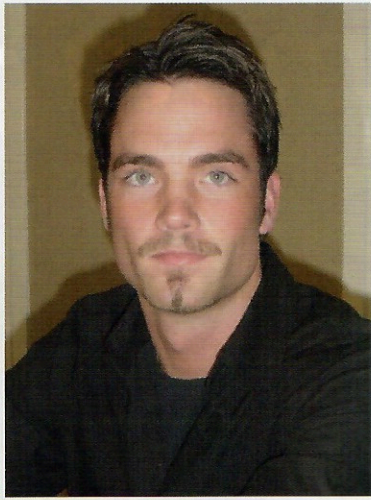
Vad spelar du just nu?

Jag köpte Metroid Prime i fredags och klarade det i söndags, annars är det fortfarande Super Smash Bros. Melee som spelas mest mellan spelinköpen, även om det inte är så mycket.

Hur långt kommer du i årets tävling och vem blir din svåraste konkurrent?

Det är svårt att säga på förhand, det kommer fler bra spelare varje år och andra blir bättre, men jag hoppas att jag kan försvara min titel.





Pierre Andersson, projektledare på eventbyrån Dahlgren & Winterquist som anordnar SM i Nintendo tillsammans med Club Nintendo, svarar på vad vi kan förvänta oss av årets tävling:

Vad kommer att skilja mellan 2002 och 2003 års mästerskap?

Till att börja med kommer det återigen att heta Svenska Mästerskapen i Nintendo. Vår målsättning med detta års mästerskap är inte bara att få fram duktiga spelare till finalen utan också att alla som ställer upp ska få en ännu roligare och mer minnesvärd upplevelse. Nintendo är något kul och det är också det vi ska ha när vi träffas ute i landet.

Hur många orter kommer SM i Nintendo att hållas på?

20 är det antal vi har enats om men det kan komma att utökas beroende på intresse. Lägg där till att vi ska ha en stor riksfinal i slutet på året.

Tävlingsspelen kommer ju inte att avslöjas förrän nästa nummer av CNM kommer ut, så hur ska man träna?

Mångsidighet i spelandet gäller – spela många typer av olika spel. De som har varit med tidigare år vet vilken linje vi har använt då, med spel som skiljer sig från varandra. För att vinna en deltävling ska man klara av att spela alla typer av spel.

Till alla gamers och Nintendo-fans där ute: lycka till så ses vi till hösten!

Föränmälningstalong: SM i Nintendo 2003

Du kan redan nu föränmäla dig till SM i Nintendo 2003 genom att skicka in denna talong till oss. Samtliga Club Nintendo-medlemmar som föränmäler sig är garanterade plats i tävlingen.

Fyll i nedanstående uppgifter och skicka talongen (det går även bra att kopiera den) till:

**SM I NINTENDO
2003**

Plats för
porto

Bergsala AB

Club Nintendo

Box 10256

SE-434 23 KUNGSBACKA

VIK HÄR

Ja, jag vill vara med i SM i Nintendo!

Namn:

Adress:

Telefon:

E-postadress:

Önskad spelort:

.....

intervju

»Miyamoto – en populär kille«

I februari var Nintendos 50-åriga spelguru Shigeru Miyamoto på besök i London för att värma upp förväntningarna på de två The Legend of Zelda-spelen som är aktuella nu: A Link to the Past/Four Swords och The Wind Waker. Dessutom passade han på att avslöja ett par nya Nintendo-projekt...

Miyamoto är en populär kille som alltid drar fulla hus. Över 1 000 personer från nästan hela Europa hade åkt till London för att få en skymt (och kanske ett spel signerat) av Links pappa.

Efter mötet med sina fans gav Miyamoto en intervju för utvald spelpress. Frågorna kretsade mest runt The Legend of Zelda: The Wind Waker, men spörsmål om andra spel smet också in mellan varven.

2: Vilka var influenserna under utvecklingen av det nya Zelda-spelet och, bortsett från den stora grafikförändringen, på vilket sätt skiljer det sig från Ocarina of Time?

1: Naturligtvis är grafiken helt annorlunda, men The Wind Waker använder ett liknande spelsystem som det vi använde i Ocarina of Time. Så de

som har spelat Ocarina of Time kommer inte att ha några problem alls att bemästra spelkontrollen i The Wind Waker. Och även om du inte har spelat Ocarina of Time ännu har vi gjort ett spelsystem som gör att vem som helst kan sätta sig in i och bemästra spelet ganska lätt. Vi har elimi-

nerat många svårigheter i spelet så att det nu är mycket enklare för spelaren.

Det är ganska svårt för mig att identifiera varje speciell skillnad mellan N64- och Nintendo GameCube-versionerna, men om jag ska försöka



välja en skillnad så blir det området i *The Wind Waker* – havet. I *Ocarina of Time* var det fält där Link red på en häst för att utforska ett enormt område, i det nya spelsystemet är det havet som är området. Nu kommer han att segla och eftersom havet nu är området har han mycket mer area att äventyra på, jämfört med *Ocarina of Time*.

»Desto viktigare är det att spelarna börjar förstå att Toon Shading-grafiken faktiskt är bäst lämpad för *The Wind Waker*.«

En annan betydelsefull sak i *The Wind Waker* är att spelet använder vinden. När Link styr sin segelbåt måste han kontrollera vinden för att segla med båten i rätt riktning. Det finns också många vindeffekter som du kan känna, som Links kläder som rör sig i vinden. Genom att använda Wind Baton har Link möjligheten att kontrollera riktningen på själva vinden, vilket är väldigt intressant.

En annan skillnad är att vi har använt Toon Shading-teknologi i *The Legend of Zelda*-världen. Den mest synbara skillnaden är Links ögon. Du kommer att få se att Links ögon följer händelserna i 3D-världen. Därför tror jag att vi för allra första gången skapat en levande spelfigur i ett videospel.

2: Var ni rädda att folk inte skulle gilla den nya grafikstilen i *Zelda*?

1: Ja, jag vet att några har varit rädda för grafikändringarna. Men i Japan, där vi redan har börjat sälja *The Wind Waker* och hört intrycken från användarna, får vi knappast någon kritik alls över ändringen i grafikstilen. Desto viktigare är det att spelarna börjar förstå att Toon Shading-grafiken faktiskt är bäst lämpad för *The Wind Waker*.



? Vad bidrar Amusement Vision med till F-Zero som Nintendo inte klarar av?

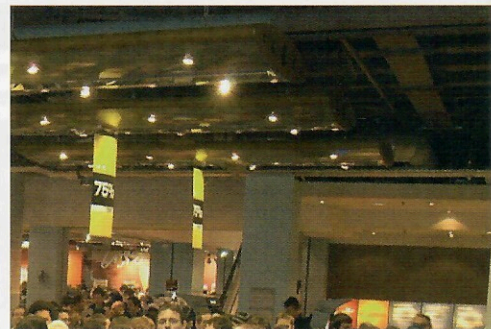
I: Det första jag tänker på är grafiken, vilket i och för sig inte är något som Nintendo inte klarar av, men det handlar om grafik i SEGA-stil. Jag litar på Mr Nagoshi på Amusement Vision, så därför har jag gett honom mitt förtroende för det nya F-Zero-spelet. Han är en mycket allvarlig kille som aldrig kompromissar när han gör TV-spel.

Det är SEGA som producerar arkadversionen av F-Zero och tillsammans har vi skapat arkadspelschiptet Triforce. Så SEGA drar fördel av det för att göra arkadversionen av F-Zero. Mellan de båda versionerna funderar vi på att introducera intressanta saker. Vi kan använda Memory Card för Nintendo GameCube, som kan utnyttjas i arkadversionen av F-Zero och tvärtom och vi funderar också på att eventuellt göra något slags arkadkort för F-Zero till Nintendo GameCube.

? Kan du nämna något om Pikmin 2? Multiplayer eller något annat?

I: Ja, det kommer att ingå ett multiplayer-alternativ i Pikmin 2. Jag tror det kommer att bli mycket underhållande.

Kommer du ihåg Kirby's Air Ride – spelet som skulle bli Kirbys första Nintendo 64-jobb? Spelet lades på is för flera år sedan, men kommer snart att återuppstå på Nintendo GameCube!



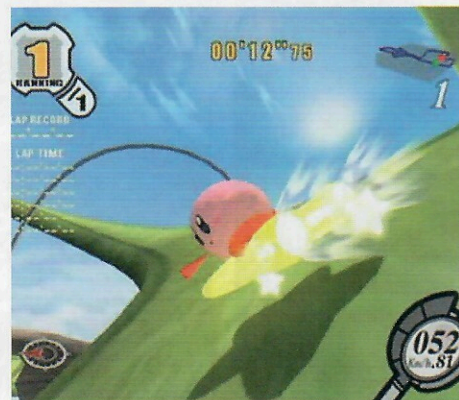
Fler än 1 000 fans från hela Europa trängs för att få en skymt av sin idol!

»Många tycker att 2D-spel är mer lättspelade, så jag tror absolut inte att de någonsin kommer att försvinna.«

? Tror du att 2D-spelen är helt borta nu, i och med Metroid Prime?

I: Många tycker att 2D-spel är mer lättspelade, så jag tror absolut inte att de någonsin kommer att försvinna. Angående Metroid Prime, så ville vi verkligen göra ett utforskningsspel i en tredimensionell värld och det var då vi kom på idén med förstapersonsperspektivet. Självklart så är det stor skillnad mellan tredje- och förstapersonsperspektiv, denna skillnad oroade många sig för i Metroid Prime. Men nu när vi har börjat sälja Metroid Prime i USA har vi knappt haft några klagomål alls, så vi tror att de är nöjda med resultatet.

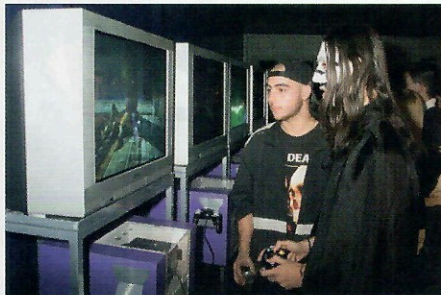
Några har valt Metroid Prime till 2002 års bästa spel. I Las Vegas kommer en ceremoni för förra årets spel hållas, där har Metroid Prime blivit nominerad i tio olika kategorier, vilket är ett rekordnummer.



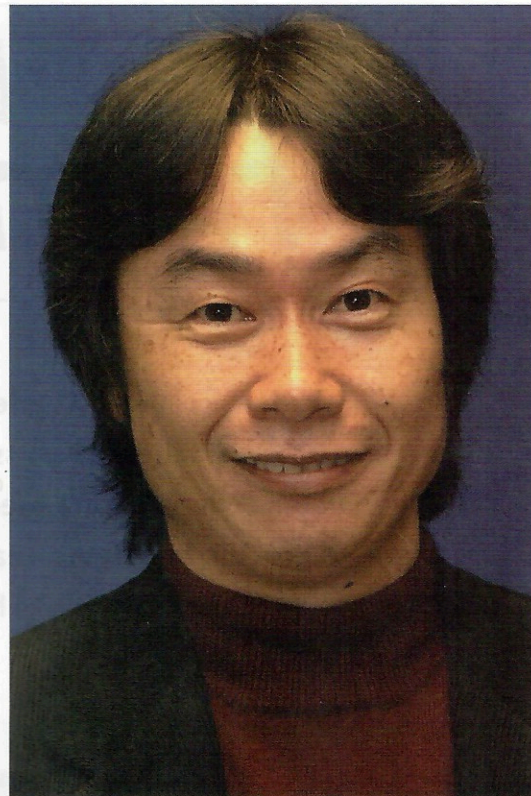
?: Stör det dig att många anser Nintendo-spel vara barnsliga på grund av den grafiska stilen, ofta oavsett spelkänslan.

I: Jag är rädd att de flesta av sådana påståenden är skapade av våra konkurrenter, som gärna sätter en barnstämpel på Nintendo. Faktum är att Nintendo är ett ovanligt företag som kan locka både barn och vuxna. När våra konkurrenter säger att "Nintendo är för barn och vi för vuxna" så räknar de vuxna som 15–20-åringar. När Nintendo säljer spel så riktar sig de flesta av dem till de verkligt vuxna – de som är över 30 – och samtidigt till deras barn.

Se på mjukvara som Nintendo visar just nu – *Metrod Prime*, *Eternal Darkness* som vi har utvecklat tillsammans med *Silicon Knights* och *Resident Evil*-serien som *Capcom* utvecklar exklusivt till *Nintendo GameCube*. Ser du på dessa spel så förstår du att det som våra konkurrenter försöker säga inte alls stämmer.

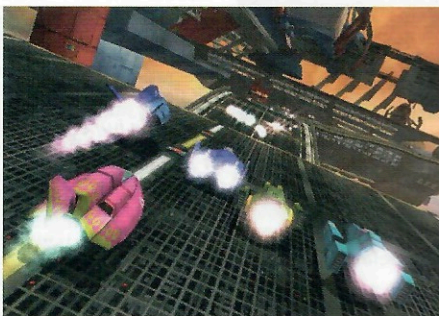


Nintendo har alltid riktat sig mot alla mål- och åldersgrupper. Efter *Nintendo GameCube*-spel som *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* och nya *Game Boy Advance SP* märks det ännu mer tydligt.



Miyamoto hade även med sig de första bilderna från *Pikmin 2* (se förhandsvisningen i detta nummer) samt ett par nya bilder från *F-Zero* och *Soul Calibur II* till *Nintendo GameCube*.

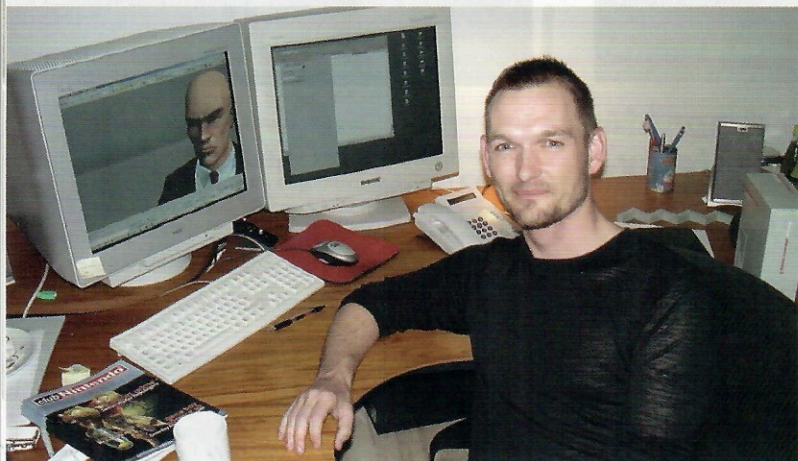
»När Nintendo säljer spel så riktar sig de flesta av dem till de verkligt vuxna – de som är över 30 – och samtidigt till deras barn.«



intervju

»Arbetet bakom en hitman«

Det danska spelföretaget IO Interactive är aktuellt med Hitman 2: Silent Assassin till Nintendo GameCube. Då de var klara med spelet ställde vi några frågor till företagets Lead Animator, Jens Peter Kurup, och fick en inblick i hur det är att arbeta med grafik i ett TV-spel.



Club Nintendo (CN): Först och främst – gratulerar till arbetet med Hitman 2: Silent Assassin! Berätta om dig själv och vilken roll du hade i arbetet med spelet.

Jens Peter Kurup (JPK): Mitt namn är Jens Peter Kurup, och jag har arbetat som det man kallar Lead Animator i Hitman-spelen. Det betyder bland annat att jag ska se till att alla rörelser i spelet (inklusive filmsekvenser) ser så bra ut som möjligt och att de fungerar med spelkontrollen. Dessutom arbetar jag lite grann tillsammans med de andra på både historien, röster och styrning.

CN: Vad var svårast i ditt arbete med spelet?

JPK: Det svåraste på daglig basis är att kunna hantera arbetspressen. Det kräver mycket arbete att göra ett spel. Över ett helt projektförlopp på två år är det svårt att föreställa sig hur en förstagångsspelare upplever en bana, en filmsekvens eller ett stycke speldesign.

CN: Berätta vad du är mest nöjd med i Hitman 2: Silent Assassin.

JPK: Jag är nog mest nöjd med att spelet har så mycket "replay-value". Det är väldigt få spel där man kan spela banorna så många gånger och ändå få ut något nytt av dem.

CN: Hade du några inspirationskällor när du arbetade med Hitman 2: Silent Assassin?

JPK: Det kommer rätt så mycket visuell inspiration från film. Både till speldesign, scenarier och



själva stilen. Nikita, Leon och Ghostdog är bra inspirationskällor och rent stilmässigt är det svårt att inte bli inspirerad av en film som Godfather.

CN: Är det några förbättringar och ändringar i Nintendo GameCube-versionen av Hitman 2: Silent Assassin?

JPK: Det är små ändringar här och där, men huvudsakligen är det grafiska förbättringar.

»Över ett helt projektförlopp på två år är det svårt att föreställa sig hur en förstagångsspelare upplever en bana, en filmsekvens eller ett stycke speldesign.«

CN: Hitman 2: Silent Assassin är IO Interactives första Nintendo-spel. Hur är det att arbeta med Nintendo GameCube som plattform?

JPK: Jag arbetar inte själv med den, men vad jag hör från programmerarna är att den är ganska behaglig. Den saknar inte direkt några funktioner och den har en lagom mängd RAM. Rent grafiskt har den en snygg output, och spelet ser bra ut på den.

CN: Hur är det att vara spelutvecklare i Danmark, som på kartan är ett relativt litet "spelland"?

»Nikita, Leon och Ghostdog är bra inspirationskällor och rent stilmässigt är det svårt att inte bli inspirerad av en film som Godfather.«

JPK: Det spelar lyckligtvis ingen roll hur stort ditt land är, bara din produkt fungerar bra. Det kan vara svårt att hitta nytt folk, men lyckligtvis är det en del utanför Danmark som söker till oss.

CN: Hur kommer det sig att ett danskt spelföretag som ni gör ett spel som handlar om mördare och inte om fotboll?

JPK: IO är baserat på att vi gör karaktärsdrivna actionspel i tredjepersonsperspektiv. Det är det vi tycker är roligast. Vi tycker om att göra saker som är lite originella – det blir svårt med ett fotbollsspel.

CN: Hur stor betydelse tycker du att grafiken har i ett actionspel idag?

JPK: Det kräver rätt läcker grafik, om man bara tror på det man ser och kan leva sig in i en roll. Det är speciellt viktigt i spel som Hitman, där man faktiskt har tid till att titta på detaljerna och inte bara ska skjuta sig igenom det hela.

CN: Har du några tips till dem som vill arbeta med grafik och animation i TV-spel men som inte riktigt vet var och hur de ska börja?

JPK: Det första steget är nog att komma på vad du tycker är häftigt – 3D-modellering, animation eller kodning. Därefter är det rätt viktigt att hitta

några andra, som också är tokiga i det – gärna några som är lite bättre än du själv. Det kan man antingen göra på sin fritid, eller prova att utbilda sig inom området.

CN: Vilka program använder ni till att animera och designa grafik till ett Nintendo GameCube-spel som Hitman 2: Silent Assassin?

JPK: Vi använder 3D-Max 5.1 med Character Studio. Dessutom har vi ju en hel del av våra egna program, som vi använder till att sätta det hela samman till ett spel.

CN: Har IO Interactive fler Nintendo-spel på gång i framtiden?

JPK: Det kommer fler [Nintendo] GameCube-spel från oss.

Frågor från danska Club Nintendo-medlemmar:

Mathias Johansen: Hur kom ni på namnet Hitman och personen?

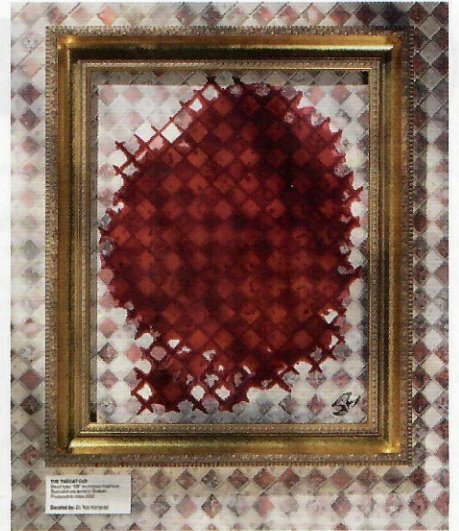
JPK: Hitman var bara en arbetstitel som användes i början. Vi ville super-gärna ha kallat det något annat i början, för vi kände att det var för ensidigt. Men när vi (och Eidos) såg folks reaktioner på namnet blev det inte ändrat. Det hade varit förfärligt dumt att ändra. Det är inte så många spel som har en titel som berättar allt vad spelet handlar om.

Peter Pilely: Vill ni fortsätta med att göra spel till Nintendo GameCube, och eventuellt bara till Nintendo GameCube?

JPK: Vi vill mycket gärna göra fler Nintendo-spel. Det är ju allt för häftigt och lite av en dröm att få göra. [Nintendo] GameCube-exklusivitet är nog inte så sannolikt.

Tack för intervjun och lycka till i framtiden!

Läs recensionen av Hitman 2: Silent Assassin i detta nummer!



STAR FOX ADVENTURES, NINTENDO GAMECUBE



FRÅGOR OCH SVAR:

F: Hur ska jag komma in i Volcano Force Point Temple efter att ha använt min första Spellstone på bron?

S: I slutet av brons räckan brinner två dekorativa facklor, vars lågor skiftar färg med jämna mellanrum. På väggen mitt emot, på var sin sida om den dörr du vill öppna, glänser två kulor i klara färger. Ditt uppdrag är nu att skjuta med staven på dessa juveler, och att avfyra dina skott så att de först passerar genom de två eldarna, när dessa har samma färg som respektive kula.

F: Hur ska jag ta mig förbi rummet med totempålen i LightFoot Village när jag har gjort de första två testen?



Gör inte som Fox McCloud gör här. Koncentra dig i stället på att mata den instängda mammuten med taggruskor.

S: I detta rum finns en knapp som du når genom att klättra upp på en hög med lådor. När du ställer dig på denna knapp börjar delarna på pålen att rotera, och det gäller nu för dig att skjuta på var och en av dem för att få dem att stanna, för att slutligen vara vända åt samma håll. Då öppnas dörren. Om du misslyckas är det bara att stiga av knappen och försöka igen.

F: Hur ska jag hjälpa mammuten som är fast under isen i Snowhorn Wastes?

S: För att han ska bli stark nog att kunna bryta sig loss behöver han få i sig tre stycken taggruskor som du kan hugga ned från det kala trädet som växer lite längre ned i backen. För att få upp dem till mammuten kan du antingen sparka dem framför dig som en fotboll eller be Tricky om hjälp.

De Sharp Claw-vakter som under tiden anfaller dig slutar inte att komma förrän du har räddat mammuten, hur många av dem du än har ihjäl, så koncentra dig i stället på att bli klar med matandet så fort som möjligt!

F: Hur får jag bort den stora meteoriten som blockerar vägen i Moon Mountain Pass?

S: Du måste reglera lufttrycket så att den lyfter från marken och du kan

springa under den. Detta gör du genom att leta upp tre småstenar och placera i tre speciella rykande hål. Det är bara att testa dig fram tills stenen svävar tillräckligt högt ovan marken!

F: Hur får jag tillbaka staven i Cloud Runner Fortress?

S: För att kunna smyga sig förbi vakterna i fortet måste Fox klä ut sig så att han ser ut som en av dem... Grodan Slippy kan förse honom med denna uppgradering, bara Fox skapar en öppning i taket som teknikern kan skicka ner förklädnaden genom. Detta gör han genom att placera en explosiv tunna på en vindhiss och skicka upp den i taket för att fixa en rejäl smäll!

F: Hur besegrar jag T. Rex-bossen i LightFoot Village?

S: RedEye är en hårdhudad best. Börja med att skjuta på Fire Blast-knappen i ett av rummets hörn och ta tag i den bombtunna som då kommer fram. Vänta sedan på att monstret skall börja ryta, och ställ dig med tunnan i famnen på strömbrytaren på golvet för att ge RedEye en stöt när han har munnen öppen. Då blir han så förvirrad att det passar perfekt att kasta tunnan på honom. Repetera sedan denna process några gånger för att vinna striden.



Ta upp en tunna innan du ställer dig på plattan som laddar upp blixten. När sugen-på-rävstek-osaurien är nere för räkning har du gott om tid att kasta tunnan på honom.

F: Hur kommer jag in i sol- och måntemplen i Walled City?

S: För att lyckas med detta måste du ha köpt den futuristiska kikaren som kallas Hi-Def Display Device i ThornTail Store innan du beger dig till Walled City. Denna pryl måste du nämligen använda för att zooma in bilderna på en måne och en sol i respektive tempel för att öppna deras portar.

F: Vad skall jag göra för att klara spelet till 100 %?

S: Det är endast utförda huvud- och sidouppdrag som räknas till dessa procent – alltså inte föremål som till exempel Fuel Cells och Fire Flies.

HAMTARO: HAM-HAMS UNITE!, GAME BOY COLOR



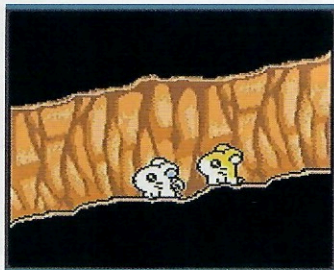
FRÅGOR OCH SVAR:

F: Var finns Tricket?

S: Tricket hittar du i Acorn Shrine. Det är han som ser ut som ett solrosfrö när du hittar honom på marken, men sedan visar sig vara en insekt och flyger iväg från dig om du inte har fått uppdraget att hitta honom.

F: Hur får jag tag i hamstern Cappy?

S: Först och främst måste du ha lärt dig orden Bestest, Pooie och Ta-Dah, och Penelope måste ha gått med dig tillbaka till klubbhuset. Därefter ska du åter besöka Ruins och tala med grodan vid den trasiga TV:n igen. Använd ordet Bestest på honom, så lär han dig hur man luktar sig till vilket väder det skall bli. Använd sedan Hif-Hif bredvid grodan för att få Frog Badge av honom.



Så där ja, ännu en hamster på väg tillbaka till klubbhuset. Följ vår Ham-Ham-expert Emelies råd så har du snart samlat ihop hela gänget!

Därefter ska du ta hissen upp till hamstermamman som har picknick på ett tak med sina två ungar. Hälsa på dem och använd ordet Hif-Hif för att "lukta på vädret". När de då frågar dig vilket väder det ska bli, ska du säga Pooie. Då flyttar de på sig så att du kan använda Digdig där de satt.

Nu kan du hoppa ner en våning och vidare åt höger, för att komma till den skojiga Tack-Q Bowling-banan. Där ska du tackla Cappy för att få veta att han inte tänker lämna stället förrän du har vunnit en peruk åt honom... Nu är det bara att smälla ballonger tills du kommer upp i 130 poäng. Använd sedan ordet Ta-Dah på Cappy för att få lära dig Blissie av honom, samt lyckas med ditt uppdrag!

F: Hur får jag tag i hamstern Stan?

S: För att finna en ände på detta komplicerade uppdrag måste Hamtaro ha lärt sig orden Spiffie, Bizzaroo, Hamteam, Wishie, Tuggie samt Lookie. Efter att Stans syster Sandy har gått med på att hjälpa dig att finna honom, ska du gå och tala med den golfande hamstern i det nedre vänstra hörnet av soltaket i Sky Garden. Till honom ska du säga Bizzaroo, varpå han lär dig ordet Spiffie.

Gå vidare till den solande tjejen precis ovanför, halka på bananen framför henne och använd sedan det nya ordet när ni har inlett en konversation. Då kommer hon att lära dig ordet Hamteam. Detta är ordet som Sandy vill höra för att jakten på Stan runt poolen skall lyckas. Snart har du fått med dig båda två hem igen!

DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU, GAME BOY ADVANCE



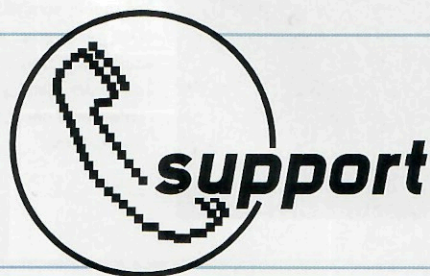
FRÅGA OCH SVAR:

F: Hur ska jag hitta den gröna artefakten i Namek Temple?

S: Gå in genom templets huvudingång och ställ dig på den silverfärgade warpplattan. Därefter ska du gå neråt och sedan svänga av åt höger, in i en lång korridor. Vid korridorens slut ser du en hand som pekar på den högra väggen, vilket betyder att det finns en hemlig passage att hitta där. Gå rakt igenom väggen för att finna det du söker...



Det finns flera Dragon Ball Z-spel både till Game Boy Color och Game Boy Advance. Vi ger dig svaret på en av de vanligaste frågorna i Dragon Ball Z: The Legacy of Goku.



CLUB NINTENDO SUPPORT

Som medlem i Club Nintendo har du tillgång till kostnadsfri spelsupport via internet och mot en mindre avgift då du ringer. Adresserna och telefonnumret till oss hittar du på sidan 5.

RESIDENT EVIL ZERO

Resident Evil Zero är ett så otäckt spel att det får stå ensamt i Kodarkivet den här gången. Inga andra spel vågade helt enkelt ställa upp!

Alternativa kläder

När du har klarat spelet på svårighetsgraden "Normal" eller "Hard" får du Closet Key, som du kan använda i nästa spelomgång (tänk på att du måste använda samma spelfil). Closet Key finns då bland dina övriga föremål, och låser upp tågets garderob där de nya kläderna finns.

Leech Hunter

När du har klarat Resident Evil Zero på valfri svårighetsgrad får du chansen att prova minispelet Leech Hunter, där uppgiften är att samla så många Leech Charms som möjligt. Efter du har klarat och sparat ditt spel väljer du "Extra" i menyn när du ska sätta igång en ny spelomgång.

Platserna där du hittar Leech Charms varierar, likaså färgerna på dem. Blå Leech Charms kan bara Billy plocka upp, de gröna kan endast Rebecca bära. Din ranking beror på hur många Leech Charms du hittar.

Resident Evil
Zero

gcn



Billy har en uppsättning alternativa kläder, Rebecca har två. Innan du får se dem måste du ta dig igenom hela spelet på svårighetsgraden "Normal" eller "Hard".



```
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) 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 fran = " & request.form("membernr") & ""
```

Bonushändelser i Leech Hunter

Du får bonushändelser beroende på vilken ranking du förtjänar i Leech Hunter. När du har fått fram en av dessa bonushändelser kan du bara utnyttja den i huvudspelet, inte i Leech Hunter.

Uppgift: Klara Leech Hunter med ranking "A".

Bonus: Ger dig obegränsat med ammunition till alla vapen du hittar under äventyret.

Uppgift: Klara Leech Hunter med ranking "B".

Bonus: Ger dig Magnum Revolver i början av spelet. Vapnet ligger på sängen, i rummet bredvid rummet där skrivmaskinen står.

Uppgift: Klara Leech Hunter med ranking "C".

Bonus: Ger dig obegränsat med ammunition till Hunting Gun.

Uppgift: Klara Leech Hunter med ranking "D".

Bonus: Ger dig obegränsat med ammunition till Handgun.

Uppgift: Klara Leech Hunter med ranking "E".

Bonus: Ger dig ett extra magasin med 100 % Machinegun Ammo när du startar spelet. Du kan hitta mer Machinegun Ammo under äventyrets gång.

Bonushändelser i huvudspelet

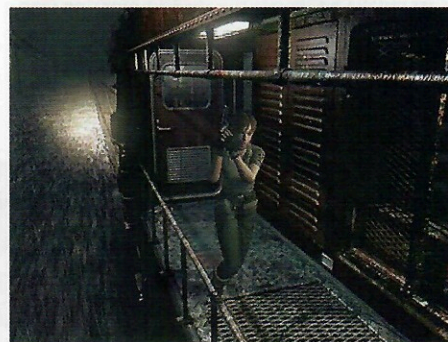
Du får bonushändelser beroende på vilken ranking du förtjänat när du har klarat spelet på svårighetsgraderna "Normal" eller "Hard".

Uppgift: Klara spelet med ranking "S".

Bonus: Låter dig starta spelet med Rocket Launcher.

Uppgift: Klara spelet med ranking "A".

Bonus: Låter dig starta spelet med Sub-Machinegun.



För att förtjäna ranking "S" ska du klara spelet så snabbt som möjligt. Det går mycket snabbare och lättare om du använder Magnum Revolver med obegränsad ammunition.

©2002 Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. Nintendo, Game Boy, Game Boy Advance, Game Boy Advance™ and the Nintendo Gamecube logo are trademarks of Nintendo. ©2002 Nintendo.

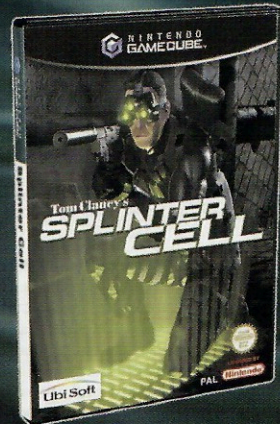
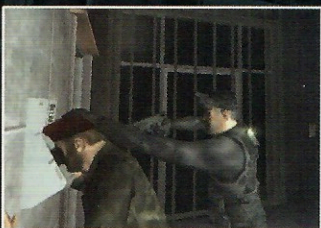
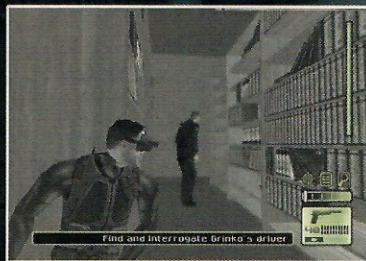


Rule N°1: Leave without a trace.
Rule N°2: If you think it's a game, it's over.

Tom Clancy's **SPLINTER CELL**™

Årets Action/Adventure spel 2002 kommer
nu till Gamecube™ och Gameboy Advance™!

RELEASE: MAJ 2003

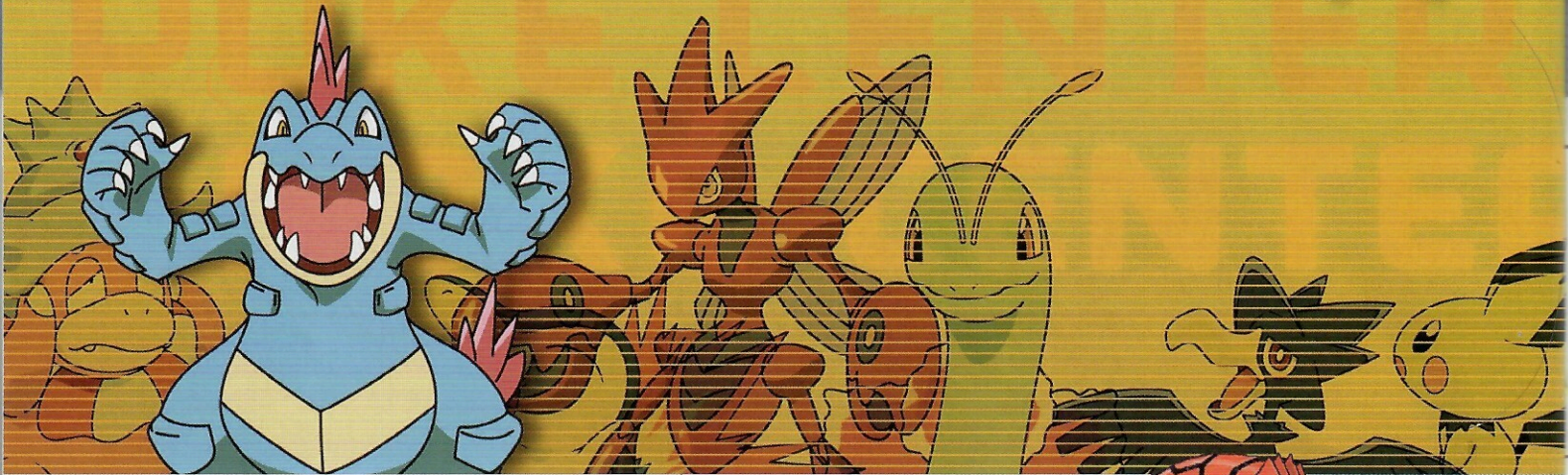
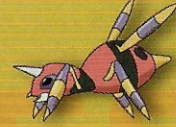


www.splintercell.com

Coming soon on

Kontaktinformation:
Tel.: 08 564 351 30





»Pokémon Ruby & Sapphire i fokus«

Poké Center krymper en sida, vilket inte beror på att Professor Oak och Elm tagit semester, utan på att det finns Pokémon-sidor på andra ställen i det här numret! Backa tillbaka några steg för en fyrsidig recension av Pokémon Ruby & Sapphire!



Läs mer om oss på sid 28-31.

Colosseum

Har du tänkt på hur många olika sätt ett Pokémon-lag kan byggas på? Genom att välja bland 251 Pokémon kan ett lag bestående av sex Pokémon sättas ihop på fler än 250 biljoner (250 000 000 000 000) olika sätt! En av alla dessa lagmöjligheter kommer ifrån Robin Alvin, som bor i Gällinge söder om Kungsbacka. Här är Robins team:

#25 Pikachu



Min pappa tränade denna Pokémon till level 100 men han omkom och jag vill hedra honom. Jag använder först Thunderbolt som paralyserar motståndarna. Mot Rock använder jag Flash för att minska deras syn. Pikachus Speed är det bästa han har i status.

Item: Magnet

Thunderbolt	Flash
Thunder	Swift

#94 Gengar



Jag har Gengar för att det är min favorit, hans Shadow Ball är stark mot Psychic Pokémon. Jag använder Dream Eater mot Poison. Normal och Fighting har ingen effekt mot Gengar. Det gillar jag.

Item: Spell Tag

Shadow Ball	Night Shade
Hypnosis	Dream Eater

#182 Bellossom



Han är en ren Grass Pokémon, så bara Fire, Poison och Bug kan hota honom. Jag har lagt in Moon Light på honom så att han kan hela sig själv när han har lite liv kvar. Jag har också valt att ha Petal Dance på honom.

Item: Biter Berry

Cut	Petal Dance
Solarbeam	Moon Light

#149 Dragonite



Dragonite är en Dragon och Flying Pokémon. Jag använder Dragon-attacker för att de blir starkare tack vare att han är en Dragon Pokémon. Jag tog Dragon Fang för att han har två Dragon-attacker. Jag använder Dragonbreath till att paralysera motståndaren. Han tål Ground men är chanslös mot Ice-attacker.

Item: Dragon Fang

Hyper Beam	Fly
Outrage	Dragonbreath

#15 Beedrill



Jag tog med Beedrill för han är en av mina favoriter. Jag har lagt in Giga Drain som jag har ökat med PP Up för att kunna använda fler gånger. Jag lade in Sludge Bomb för att jag har Poison Barb. Jag använder också Twineedle mot Psychic och Grass.

Item: Poison Barb

Rage	Twineedle
Giga Drain	Sludge Bomb

#229 Houndoom



Jag valde Houndoom för han är en Fire och Dark Pokémon. Ifall jag får sämre syn använder jag Faint Attack som är lika stark som Swift. Jag har Crunch ifall jag möter en Psychic Pokémon, jag har också två Fire-attacker så han kan göra motståndaren "Burned". Han är bra mot Grass, Psychic, Bug och Ice.

Item: Black Glasses

Crunch	Faint Attack
Fire Blast	Flamethrower

»De tre "oäkta" Zelda-spelen«

retro

Text: Kim Weinefelt

Tro det eller ej, men det finns faktiskt spel om Zelda och Link som varken är utvecklade eller utgivna av Nintendo! I början och mitten av 1990-talet gav Nintendo rättigheten till Philips att göra Zelda-spel till spelmaskinen CD-i.

CD-i var Philips egen spelmaskin, som var tänkt att bli deras genombrott i spelindustrin. Nu blev det inte så, men innan Philips CD-i hade plockats bort från varenda butikshylla gjorde Nintendo och Philips en överenskommelse som tillät Philips att publicera egna Zelda-spel. Resultatet blev de tre CD-i-spelen Link: Faces of Evil, Zelda: The Wand of Gamelon och Zelda's Adventure.

Detta låter kanske spännande, men med tanke på den låga kvaliteten hos samtliga tre spel är det här ett kapitel som många trogna The Legend of Zelda-spelare nog helst vill och försöker glömma.

Hur kunde Nintendo gå med på det här, frågar du dig direkt. Det hade eventuellt att göra med att Nintendo och Philips under den här tiden samarbetade med utvecklingen av den CD-spelare som var tänkt att släppas till Super NES (men som för övrigt aldrig lanserades).

Observera att dessa tre spel om Zelda och Link inte gavs ut av Nintendo, och att de inte längre går att få tag på från Philips. Observera också att det här INTE är ett aprilskämt, även om det är lätt att tro det.

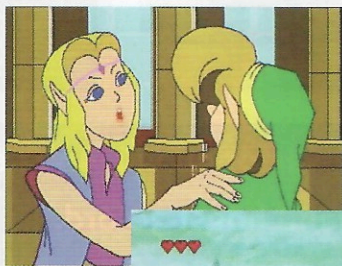


LINK: FACES OF EVIL



Link: Faces of Evil var det första Zelda-spelet som gavs ut till Philips spelmaskin CD-i. CD-i blev ett misslyckat försök av Philips att etablera sig i TV-spelsbranschen.

Jodå, det ska faktiskt föreställa Link från The Legend of Zelda! I början av 1990-talet var det här spelgrafik som man tappade hakan åt.



LINK: THE WAND OF GAMELON

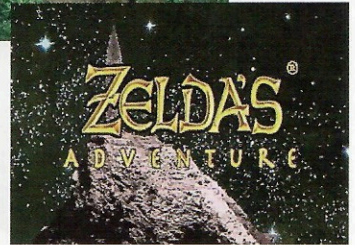


Stilen på de tecknade filmsekvenserna i Zelda: The Wand of Gamelon är ju faktiskt inte helt olik grafikstilen i The Wind Waker. Skillnaden på spelglädjen är desto större...

Nintendo själva hade i stort sett ingenting att göra med de här tre CD-i-spelen. De utvecklades av mindre spelföretag och gavs ut av Philips.



ZELDA'S ADVENTURE



I Zelda's Adventure styrde spelaren Zelda i stället för Link. Upplägget från Nintendos "riktiga" The Legend of Zelda-spel kändes ändå igen.

De här tre Zelda-spelen ska absolut inte räknas in i Nintendos The Legend of Zelda-serie. Se dem snarare som en mikroskopisk parentes som kan vara kul att känna till.

De "äkta" The Legend of Zelda-spelen är som du säkert vet:

- The Legend of Zelda (NES)
- Zelda II: The Adventure of Link (NES)
- The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES)
- The Legend of Zelda: Link's Awakening (GB)
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)
- The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (GBC)
- The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)
- The Legend of Zelda: Oracle of Ages (GBC)
- The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (GBC)
- The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords (GBA)
- The Legend of Zelda: The Wind Waker (GCN)



En Zelda-tävling i det här numret är naturligtvis lika given som svärdet och skölden är i Links utrustning. Den första uppgiften är rätt så krävande, men har du hängt med sedan det allra första The Legend of Zelda-spelet har du goda chanser att klara den.

Uppgift 1: Här nedan ser du nio The Legend of Zelda-spel och nio bilder hämtade från dessa. Din första uppgift är att sätta ihop rätt bild med rätt spel.

A: The Legend of Zelda

B: Zelda II: The Adventure of Link

C: Zelda: A Link to the Past

D: Zelda: Link's Awakening

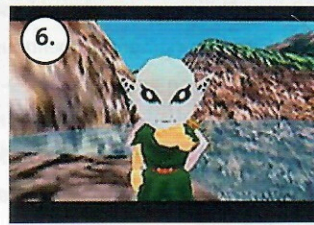
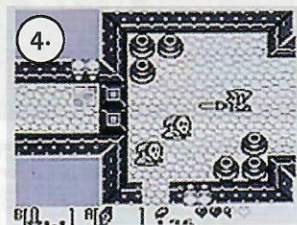
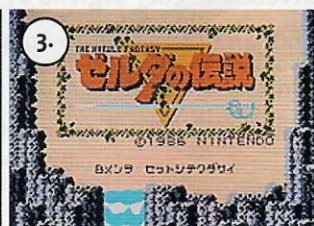
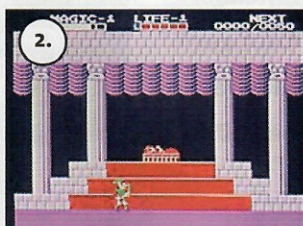
E: Zelda: Ocarina of Time

F: Zelda: Link's Awakening DX

G: Zelda: Majora's Mask

H: Zelda: Oracle of Ages

I: Zelda: Oracle of Seasons



Uppgift 2: Skriv en motivering varför du vill vinna ett signerat Zelda-spel.

Använd högst 30 ord.

1:a pris (1 vinnare)

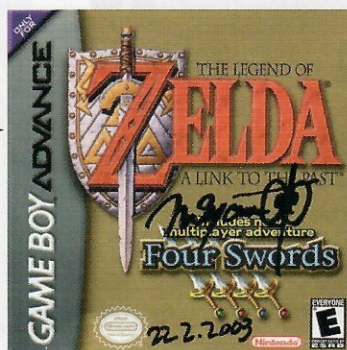
Zelda-spel signerat av Miyamoto!

2:a pris (3 vinnare)

Club Nintendo's t-shirt

3:e pris (10 vinnare)

Club Nintendo's pin



REGLER – VAR GOD LÄS!

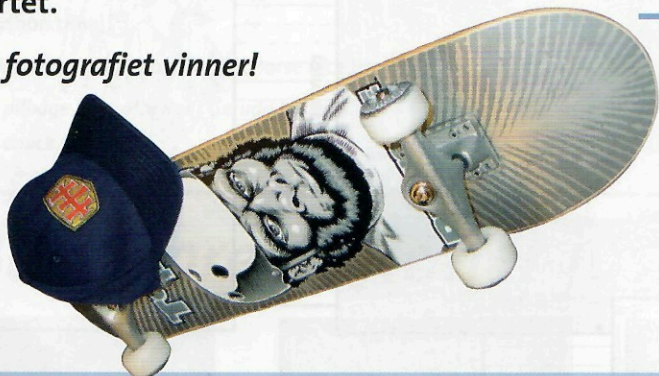
Endast medlemmar i Club Nintendo (dock ej anställda i Bergsala AB och dess anhöriga) får delta i tävlingen. Varje medlem får delta med endast ett bidrag. Bidrag märks med "Tävling" och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5). Sista tävlingsdatum är den 30 juni 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.



Dubbelnummer betyder dubbla tävlingar och dubbla chanser att vinna! De snälla flickorna och pojkarna hos Activision har försett oss med skateboards och kepsar med passande motiv – dessa tänker vi föra vidare till några av er medlemmar!

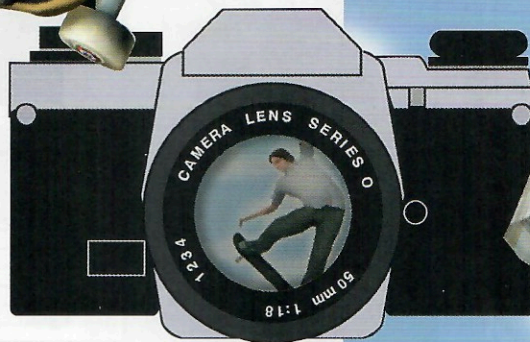
Uppgiften: För att se till att priserna hittar till rätt personer går den här tävlingen ut på att ta det bästa fotografiet med skateboardmotiv. Fotografiet kan visa när du gör ett svårt trick, när du spelar Game Boy Advance samtidigt som du åker(!) eller i stort sett vad som helst – den enda regeln är att en skateboard måste vara med på kortet.

Bästa fotografiet vinner!



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 5). Sista tävlingsdatum är den 30 juni 2003. Juryn består av medarbetare i Club Nintendo och deras beslut kan ej överklagas. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna. Vinsterna kan ej bytas mot kontanter.



1:a pris (1 vinnare)

Cool Tony Hawk-skateboard med tillhörande cool keps

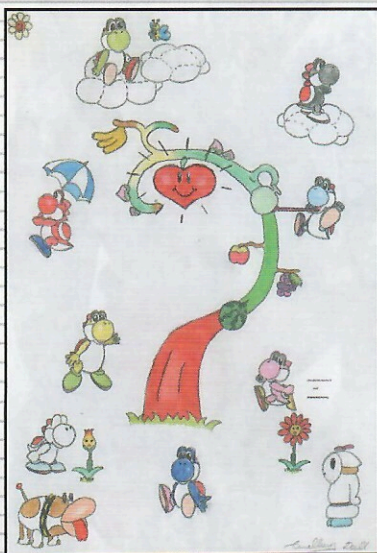
2:a pris (3 vinnare)

Cool keps, men utan tillhörande cool skateboard

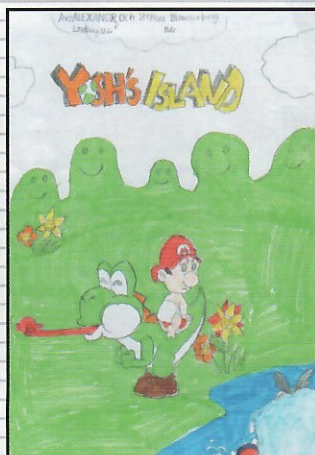


MARIOS GALLERI

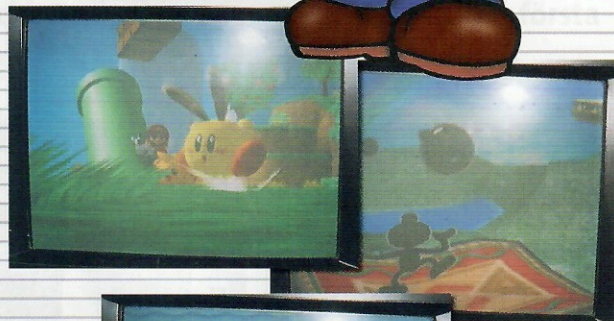
Marios Galleri bjuder både på vackra teckningar och roliga kort. Den här gången skrev vi inga rubriker till bidragen, så det får du hitta på själv om du vill.



Emma Olsson från Tranås



Alexander Lindberg & Stephan Blomsterberg



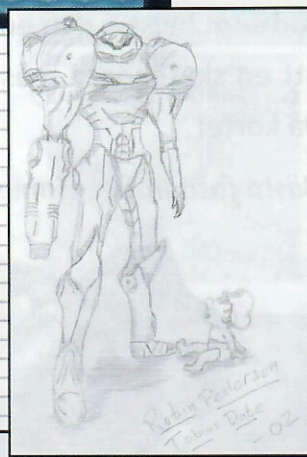
Kim & Jimmy Haggström från Hemmingsmark



Även denna fina teckning är gjord av Emma Olsson!



Andreas Nilsson från Luleå

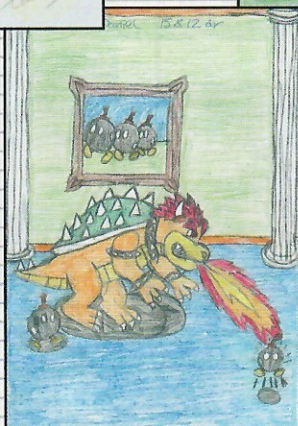


Robin Pedersen & Tobias Date från Lerum

info

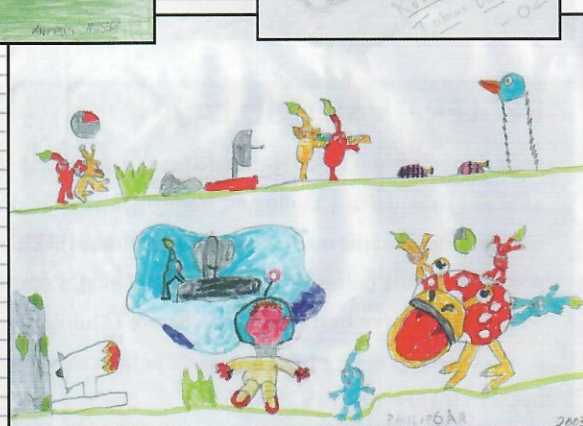
Marios Galleri är platsen för medlemmarnas teckningar och fotografier med Nintendo-motiv. Bidrag märks med "Marios Galleri" och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5).

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.



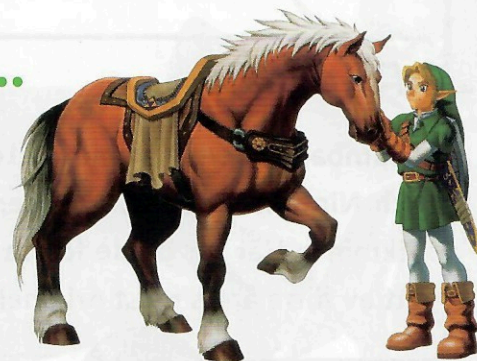
Samuel & Daniel Holmedal från Lilla Edet

Philip Jarhamn-Berlin från Nyköping



I vilken sport ska deltagarna jaga...

...spindlar, fiska, springa maraton, rida hinderbana på en bondgård och skjuta pilbåge från hästrygg? Det är faktiskt inte frågan om någon ultramodern femkamp, utan en Hi Score-tävling i The Legend of Zelda: Ocarina of Time till Nintendo GameCube!



DEN HÄR HI SCORE-TÄVLINGEN ÄR KANSKE DEN MEST KRÄVANDE VI HAR HAFT, MEN VEM VILL INTE KUNNA TITULERA SIG SOM "EN AV SVERIGES BÄSTA THE LEGEND OF ZELDA-SPELARE"?

»aktuellt tävlingsspel« Zelda: Ocarina of Time (GCN-versionen)

Spelet som tävlingen utspelar sig i är alltså Nintendo GameCube-versionen av The Legend of Zelda: Ocarina of Time, som ingår i The Legend of Zelda: The Wind Waker "Limited Edition". I det spelet ställs Link inför fem speciella utmaningar, vilka finns runt om i Hyrule.

De fem utmaningarna är:

1. Leta upp och förstör 100 gyllene spindlar (Spiders Squished)
2. Fiska stora fiskar i Fishing Pond (Largest fish caught)
3. Spring ett maratonlopp genom Hyrule Field. (Marathon time)
4. Rid hinderbana i Lon Lon Ranch. (Horse race time)
5. Skjut pilbåge på måltavlor i Gerudo Fortress. (Horseback archery)

Dina bästa poäng och tider i dessa utmaningar sparas och du kan se resultaten på tavlan "Link's Records!" i Links hydda i Kokiri Forest.

Den deltagare som har bäst resultat i en utmaning erhåller en poäng. Om fler deltagare har samma vinstresultat erhåller de en poäng var. Tävlingsvinnare blir den som har vunnit flest utmaningar och därmed samlat flest poäng (den totala maxpoängen är alltså fem). Kortet som bevisar resultaten tas på tavlan som visar "Link's Records!".

PRISER:

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

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

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 juni 2003. Deltagaren med flest poäng vinner. Vid lika poäng avgörs tävlingen genom lottning. 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



3

1. SUPER SMASH BROS. MELEE

Tiden 00.00,93 på Event

Match Lv. 17

Lars Beck-Friis från Uppsala

2. SUPER SMASH BROS. MELEE

Tiden 00.09,48 med Roy i

Stadium Target Test

Linus Lekander från Moheda

3. SUPER SMASH BROS. MELEE

Tiden 00.11,46 med Link i

Stadium Target Test

Henrik Ljungström

»Pikmin 2«

I samband med Miyamotos London-besök i februari visade han och Nintendo de första bilderna på Nintendo GameCube-spelet Pikmin 2. Här ser du de första fyra bevisen på att uppföljaren till ett av förra årets mest originella spel är under utveckling!

SPELINFO



Titel: Pikmin 2

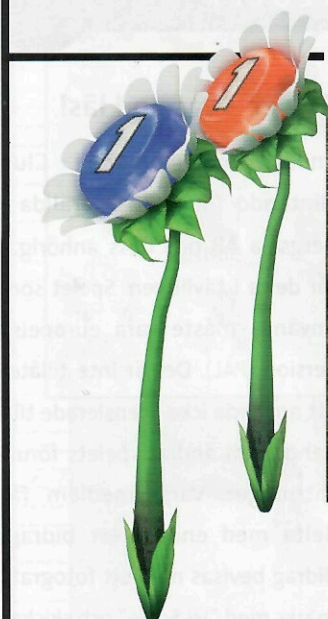
Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Nintendo

Sverigepremiär: Hösten 2003

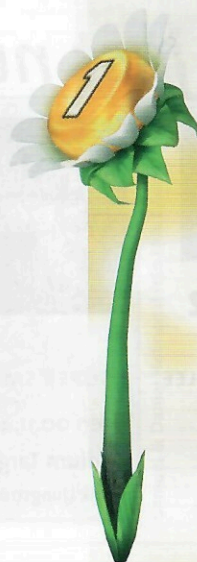


Det första Pikmin-spelet vann för övrigt priset för "Årets innovation" på Spelgalan 2003. Även Super Mario Sunshine tog hem pris där.



Här syns Captain Olimar till höger och hans nye följeslagare till vänster. Håller du inte med om att Olimars kompis troligtvis är en av de mest fänroliga karaktärer som Nintendo har gjort på länge?

Två spelare samtidigt i Pikmin 2? Det ser så ut i alla fall! Kommer det i så fall bli möjligt att samarbeta, tävla mot varandra eller kanske både och?



I slutet av det första Pikmin-spelet skymtades Pikmin-varianter i många andra färger än blått, gult och rött. Det vi undrar mest just nu är om dessa Pikmin kommer gå att kontrollera i Pikmin 2.

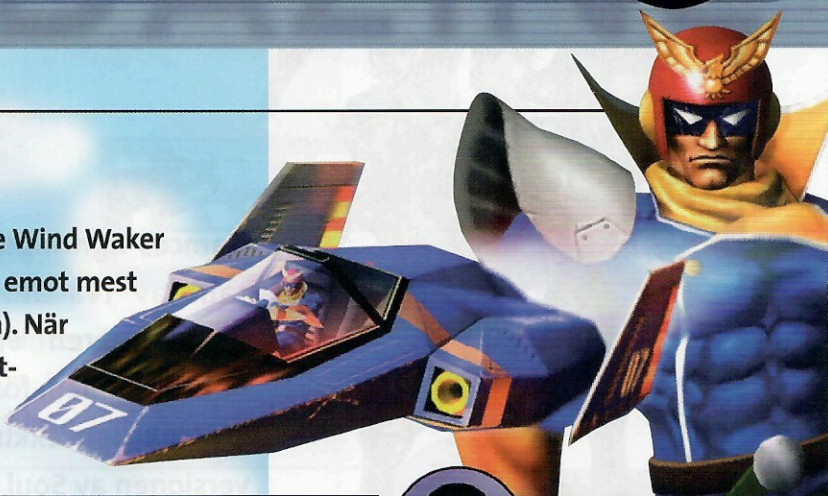


Titta noga på den vänstra delen av den här bilden så ser du en ny ikon, i form av en styrknapp. Det verkar alltså som om styrknappen kommer att användas på ett eller annat sätt i Pikmin 2.



»F-Zero«

Nu när både Metroid Prime och The Legend of Zelda: The Wind Waker är här är F-Zero det Nintendo GameCube-spel vi ser fram emot mest (i alla fall Kim, som tjarar om spelet i stort sett hela tiden). När du har tittat på de här bilderna – som ger dig en uppfattning om de olika "världarna" i spelet – kan du ställa dig frågan om något racingspel någonsin har sett bättre ut.



...MUTECITY



...PORTTOWN



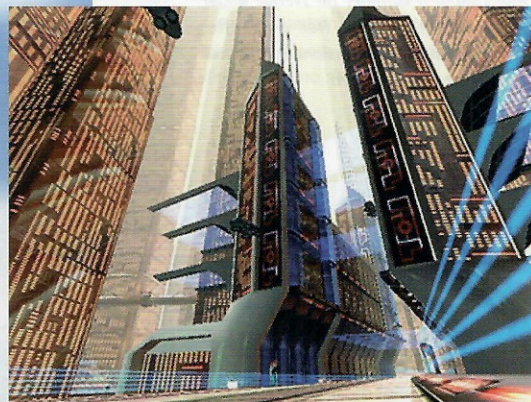
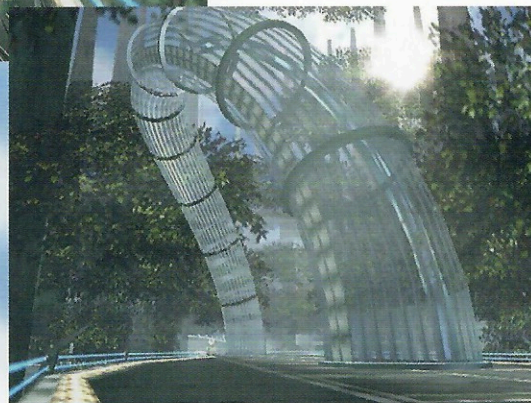
...LIGHTNING



...GREENPLANT



...AEROPOLIS



SPELINFO

Titel: F-Zero
 Plattform: Nintendo GameCube
 Utvecklare: Nintendo
 Sverigepremiär: Under 2003



»Soul Calibur II«

Namcos fightingspel Soul Calibur II är högintressant av två anledningar. För det första var föregångaren ett av de mest uppskattade fightingspelen; för det andra ställer ingen mindre än Link upp exklusivt för Nintendo GameCube-versionen av Soul Calibur II!



SPELINFO



Titel: Soul Calibur II

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Namco

Sverigepremiär: Under 2003



Soul Calibur II kommer till Sverige under andra halvan av 2003. Håll utkik efter Nintendo GameCube-versionen, där alltså Link ställer upp exklusivt!

Nintendo och Namco är som bekant mycket goda vänner numera (annat var det för några år sedan). Det senaste beviset på vänskapen finns i Namcos fightingspel Soul Calibur II.

Förutom olika svärdskombinationer och de klassiska uppåt- och nedåtstötarna samt sin rundsving kan Link använda bumerangen, pilbågen och bomberna i Soul Calibur II.



I Nintendo GameCube-versionen finns Link från The Legend of Zelda-serien med som spelbar figur! Att Nintendos svärdsvingande alv passar bra i fightingspel vet redan alla som spelar Super Smash Bros. och nu ska han alltså prova på att slåss "man mot man" i stället för "alla mot alla".

Eftersom Soul Calibur II bygger på fighting med vassa vapen passar Link och hans svärd ypperligt in bland de andra karaktärerna.



SOUL CALIBUR II



»True Crime: Streets of LA«

Bråkspel med undre världen-tema har blivit synnerligen populära på senare tid. Snart är det Activisions tur att kasta handskarna och ge sig in i slagsmålet med Nintendo GameCube-spelet True Crime: Streets of LA. Vi förhandstittar...

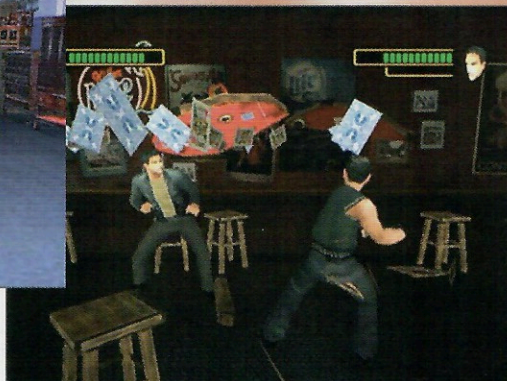
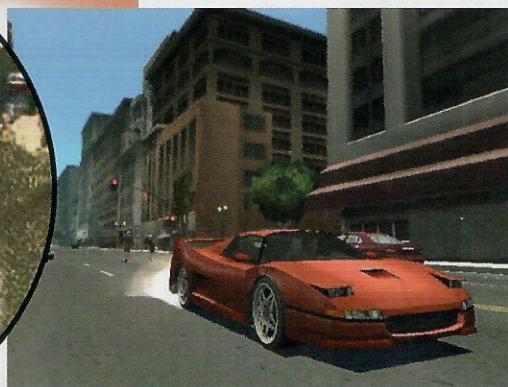
TRUE CRIME™

S T R E E T S O F L A™

Luxoflux (kul namn...) heter företaget som har utvecklat spelet. De har hämtat inspiration från Hong Kong-filmer, vilket låter bra för oss som gillar att se Jackie Chan på film.



Nick Kang är spelets hjälte. Hans jobb är att rensa upp bland kinesiska och ryska gängbrottslingar.



Spelet innehåller över 100 uppdrag och handlingen kommer att ändras beroende på vilka av dessa du klarar och vilka du missar.

Enligt Activision är True Crime: Streets of LA en blandning av olika genrer i ett och samma spel. Du kommer att kunna vara med om vilda biljakter, skottlossningar och rena slagsmål.

True Crime: Streets of LA innehåller ett Los Angeles i miniatyr. Hundratals kvadratkilometer av den amerikanska västkuststaden är återskapad i detalj.



SPELINFO

Titel: True Crime: Streets of LA

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Luxoflux

Sverigepremiär: September 2003



Midgård står på randen till undergång. Ni enas, annars faller ni.



Strid som Aragorn, Legolas eller Gimli, var och en med sin egen unika stil och styrka.

Kriga mot Saurons onda undersåtar. Besegra grott-trollet, ringvålnader, Uruk-Hai och andra hemiska varelser i Midgård, från Morias gruvor till murarna vid Helms klyfta.

Förutom att spela spelet kan du njuta av exklusiva intervjuer med filmens skådespelare, tjuvrika på scener från filmen Sagan om de två tornen samt lyssna till filmmusiken från Sagan om Ringen.

SAGAN OM DE
TVÅ TORNEN
HÄRSKARRINGEN



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE



XBOX

NEW LINE CINEMA



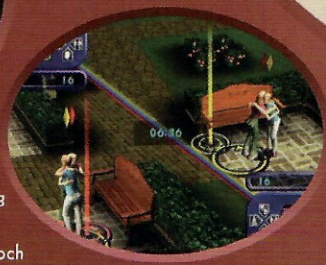
lotr.ea.com
sverige.ea.com

OFFICIAL PRODUCT OF THE MOVIE TRILOGY

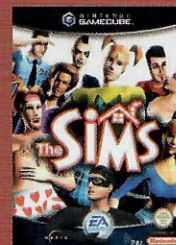
©2002 New Line Productions, Inc. The Lord of The Rings and the characters, names, and places therein, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

Challenge Everything™

Skapa dina simmar och njut av röran!



Flytta innan du blir galen! Att bo tillsammans med en tjugit morsa är allt annat än lätt. Det är hög tid att prova dina vingar som sim på PlayStation®2. Du måste hitta ett jobb och en egen lya. När du ändå försöker göra det så mysigt som möjligt, varför inte samtidigt försöka hitta någon att mysa med? Se till att skaffa rätt prylar i din jakt på framgång: ett pokerbord, en fet stereo och om du når nivå fem, det störtsköna "kärleksbadet". Spela tillsammans eller ensam i nivåbaserade uppdrag och lås upp nya prylar och andra godsaker under resans gång. Håll utkik efter ap-butlern som gör ditt liv bekvämare genom att lyda din minsta vink. Skapa och kontrollera dina egna simmar i The Sims™ på PlayStation®2. Trots allt är det ju därför du har tummar.



Challenge Everything™

www.thesims.se



PlayStation 2

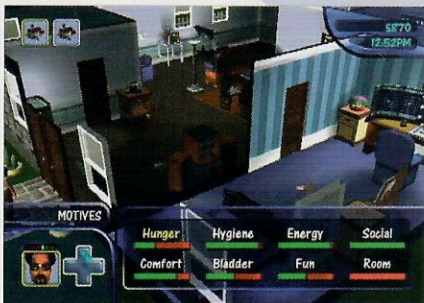
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, The Sims, EA GAMES, the EA GAMES logo, Maxis and the Maxis logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.™, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ and Maxis™ are Electronic Arts™ brands.

NINTENDO GAMECUBE



April 2003

Dr. Muto (Midway)
 Drome Racers (Electronic Arts)
 Monsters Inc. Scream Arena (THQ)
 Rugrats Royal Ransom (THQ)
 The Sims (Electronic Arts)
 Spongebob: Revenge of the Flying Dutchman (THQ)
 VEXX (Acclaim)
 WWE Crush Hour (THQ)
 X-Men 2: Wolverine's Revenge (Activision)



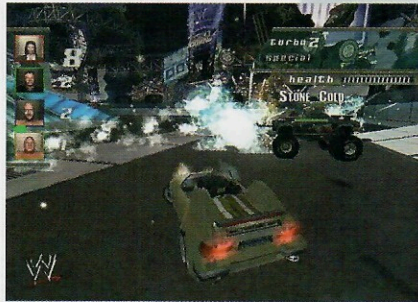
The Sims

Två personer kan spela The Sims till Nintendo GameCube (Sverige-aktuellt i april) samtidigt.



VEXX

Vexx, som är Acclaims nypåhittade actionhjärte, springer in på Nintendo GameCube i april.



WWE Crush Hour

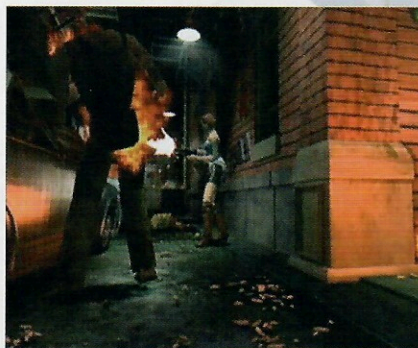
WWE Crush Hour är inget wrestlingspel, men ett stökigt racingspel med kända wrestlingbrottare! Lansering i april.

Maj 2003

Battlebots (THQ)
 Castleween (Wanadoo)
 Conflict Desert Storm (SCI)
 Def Jam Vendetta (Electronic Arts)
 F1 Career Challenge (Electronic Arts)
 Hitman 2: Silent Assassin (Eidos)
The Legend of Zelda: The Wind Waker (Nintendo)
 Lost Kingdoms II (Activision)
 NBA Street 2 (Electronic Arts)
 Resident Evil 2 (Electronic Arts)
 Resident Evil 3: Nemesis (Electronic Arts)

Juni 2003

Red Faction II (THQ)
 Tom & Jerry War Of The Whiskers (New Kid Co.)
 Tom Clancy's Splinter Cell (Ubi Soft)
Wario World (Nintendo)



Resident Evil 3: Nemesis

Nintendo GameCube-versionerna av Resident Evil 2 och Resident Evil 3: Nemesis (bilden) lanseras i maj, båda på samma datum.

Juli 2003

Charlies Angels (Ubi Soft)

2003

1080° Avalanche (Nintendo)
 Celebrity Deathmatch (Take 2)
 Dead Phoenix (Capcom)
 Enter The Matrix (Infogrames)
F-Zero (Nintendo)
Final Fantasy Crystal Chronicles (Nintendo)
 Futurama (SCI)
 Killer7 (Capcom)
Mario Golf (Nintendo)
Mario Kart (Nintendo)
 P.N.03 (Capcom)
 Piglets Big Game (Take 2)
Soul Calibur II (Nintendo och Namco)
 True Crime (Activision)
 Viewtiful Joe (Capcom)



Red Faction II

Nintendo GameCube-ägare som gillar spel i förstapersonsperspektiv och som har spelat klart Metroid Prime kan se fram emot sommaren då Red Faction II kommer till Sverige.

TILLBEHÖR:

Nintendo GameCube Game Boy Player (Nintendo)

Utan lanseringsdatum

Animal Crossing (Nintendo)
GIFTPIA (Nintendo)
Kirby's Air Ride (Nintendo)
Mario Tennis (Nintendo)
Pikmin 2 (Nintendo)
Roll-o-rama (Nintendo)
 Resident Evil 4 (Capcom)
 Resident Evil: Code Veronica (Capcom)
Stage Debut (Nintendo)

GAME BOY ADVANCE



April 2003

Lego Drome Racers (THQ)
The Muppets (TDK)
X-Men 2: Wolverine's Revenge (Activision)

TILLBEHÖR:

Game Boy Advance SP Carrying Case (ALS)



Tom Clancy's Splinter Cell

Tom Clancy's Splinter Cell ser ut att bli ett riktigt spännande Game Boy Advance-spel. Dessutom går det att koppla ihop med Nintendo GameCube-versionen. Båda spelen lanseras i juni.



Kirby: Nightmare in Dream Land

Releasen av Game Boy Advance-spelet Kirby: Nightmare in Dream Land har flyttats fram, från april till september.

Juli 2003

Pokémon Ruby Version (Nintendo)
Pokémon Sapphire Version (Nintendo)

2003

Advance Wars 2 (Nintendo)
Donkey Kong + (Nintendo)
Donkey Kong Country (Nintendo)
Final Fantasy Tactics (Nintendo)
Finding Nemo (THQ)
Golden Sun: The Lost Age (Nintendo)
Kirby: Nightmare in Dream Land (Nintendo)
kururin paradise (Nintendo)
Sim City 2000 (Zoo Digital Publishing)
Super Mario Advance 4 (Nintendo)



kururin paradise

På de här sidorna i förra numret visade vi en bild på ett av de nya bonusspelen i kururin paradise. Här kommer en till sådan bild...



Wario Ware Inc., Minigame Mania

I maj kommer du att kunna spela "Dr. Wario" och över 200 andra minispel i vårens och förmodligen även årets knasigaste titel: Wario Ware, Inc.: Minigame Mania.

Utan lanseringsdatum

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

Maj 2003

Castleween (Wanadoo)
CT Special Forces 2: Back to Hell (L.S.P.)
Galidor: Defenders Of The Outer Dimension (Electronic Arts)
Medal Of Honor Underground (Destination Software)
Pro Beach Soccer (Wanadoo)
Tom & Jerry Infurnal Escape (Ubi Soft)
Wario Ware (Nintendo)



Golden Sun: The Lost Age

Golden Sun: The Lost Age till Game Boy Advance har inte fått något officiellt lanseringsdatum ännu. I skrivande stund lutar det åt tredje kvar-talet 2003.

Juni 2003

Tom Clancy's Splinter Cell (Ubi Soft)
Wakeboarding Unleashed (Activision)

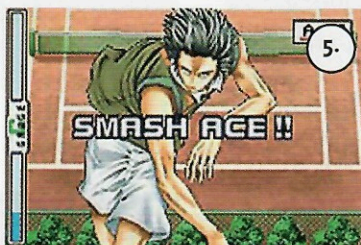
Parentesen anger spelets utgivare. Spel som Nintendo själva ger ut är markerade med fet stil. Det händer att lanseringsdatum ändras, vilket medför att information i dessa listor kan vara inkorrekt. För uppdaterade lanseringslistor – besök www.nintendo-se.com eller kontakta Club Nintendo.

NINTENDO-TOPPEN JAPAN



1. Metroid Prime (Nintendo GameCube)
2. Pokémon Ruby & Sapphire (Game Boy Advance)
3. Final Fantasy Tactics Advance (Game Boy Advance)
4. Metroid Fusion (Game Boy Advance)
5. Prince of Tennis 2003 Coolblue & Passionred (Game Boy Advance)

Bygger på försäljningen av Nintendo-spel i Japan under vecka 9, 2003. Sammanställs av Famitsu.



NINTENDO-TOPPEN USA



1. Metroid Prime (Nintendo GameCube)
2. Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul (Game Boy Advance)
3. Metroid Fusion (Game Boy Advance)
4. Uppgift saknas
5. Uppgift saknas

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

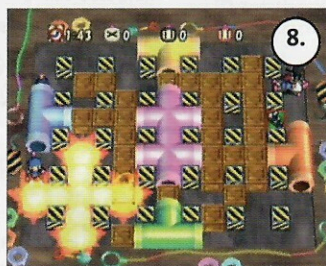


NINTENDO GAMECUBE-TOPPEN SVERIGE



1. Medal of Honor: Frontline
2. Rayman 3: Hoodlum Havoc
3. Star Fox Adventures
4. Mortal Kombat: Deadly Alliance
5. Mario Party 4
6. Eternal Darkness: Sanity's Requiem
7. Super Smash Bros. Melee
8. Bomberman Generation
9. Pikmin
10. Star Wars: Bounty Hunter

Bygger på försäljningen av Nintendo GameCube-spel i Sverige under vecka 9, 2003. Sammanställs av Manual.



GAME BOY-TOPPEN SVERIGE



1. The Lord of the Rings: The Two Towers (GBA)
2. Harry Potter och Hemligheternas Kammare (GBA)
3. Harry Potter och Hemligheternas Kammare (GBC)
4. Spyro 2: Season of Flame (GBA)
5. Metroid Fusion (GBA)
6. FIFA 2003 (GBA)
7. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (GBA)
8. Super Mario Bros. Deluxe (GBC)
9. Pokémon Gold Version (GBC)
10. Pokémon Silver Version (GBC)

Bygger på försäljningen av Game Boy-spel i Sverige under vecka 9, 2003. Sammanställs av Manual.



THE LEGEND OF ZELDA-TOPPEN CN MAGAZINE SVERIGE

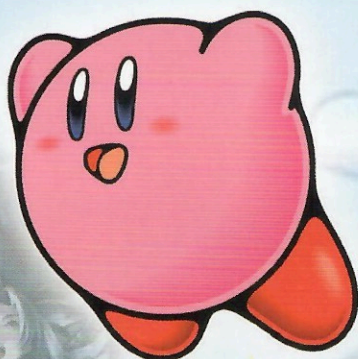


1. Zelda: A Link to the Past (SNES)
2. Zelda: The Wind Waker (GCN)
3. Zelda: Ocarina of Time (N64)
4. Zelda: Link's Awakening/DX (GB/GBC)
5. The Legend of Zelda (NES)
6. Zelda: Majora's Mask (N64)
7. Zelda II: The Adventure of Link (NES)
8. Zelda: A Link to the Past/Four Swords (GBA)
9. Zelda: Oracle of Seasons (GBC)
10. Zelda: Oracle of Ages (GBC)

Bygger på de bästa spelen i The Legend of Zelda-serien. Sammanställs av redaktionen på Club Nintendo Magazine.



Nintendos »Höstkollektion«



Nintendo har massor av toppspel på gång inför hösten. Vad sägs om Nintendo GameCube-spel som F-Zero, 1080° Avalanche och Mario Golf samt Game Boy Advance-spel som Advance Wars 2, Kirby: Nightmare in Dream Land och Golden Sun: The Lost Age? Och då är inte ens de nya spelen #####, ##### och ##### nämnda...

PLUS:

INIFRÅN E3

Nintendos monter på E3-mässan – till nästa nummer fotograferar vi allt som är värt att se och skriver om allt som är värt att veta.

NINTENDOS NYA ARKADSPEL

Snart kommer du att kunna koppla ihop spelen i vardagsrummet med de i spelhallen.

SM I NINTENDO 2003

Ett av Sveriges mest underhållande mästerskap startar igen i höst. Läs när, var och hur.

RESULTATET I CN AWARDS

Den fullständiga listan över förra årets bästa Nintendo-spel, enligt er medlemmar.

»Visas i augusti!«

270453
HELSING DANIEL

KYRKBYVÄGEN 4
78041 GAGNEF

Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA

B



SONIC 2 ADVANCE™

FASTER, BIGGER AND BETTER THAN EVER



TWICE AS BIG AND TWICE AS FAST
AS THE ORIGINAL SONIC ADVANCE

INFOGRAMES

INFOGAMES NORDIC
GUNNEBOGATAN 32 • 163 21 SPANGA
TEL: 08 761 10 01, FAX: 08 761 10 41
WWW.INFOGAMESNORDIC.COM

DISTRIBUTED IN NORDIC BY

