

**club Nintendo®**

MAGAZINE

Pris 39,-

Nr 2003:4

**soul calibur 2**  
Link vässar svärdet

SM i Nintendo 2003  
**årets stora  
spelevenemang**

**poster ingår**  
Sätt 200 Pokémon på väggen



Den officiella källan för alla Nintendo-fans



## ROLL OUT THE HEAVY ARTILLERY.

Mobilise your ground force over all-new terrain.

Mount a massive aerial assault against new enemies and coordinate a campaign designed to shock.

You are the Commanding Officer.  
Let the battle begin.

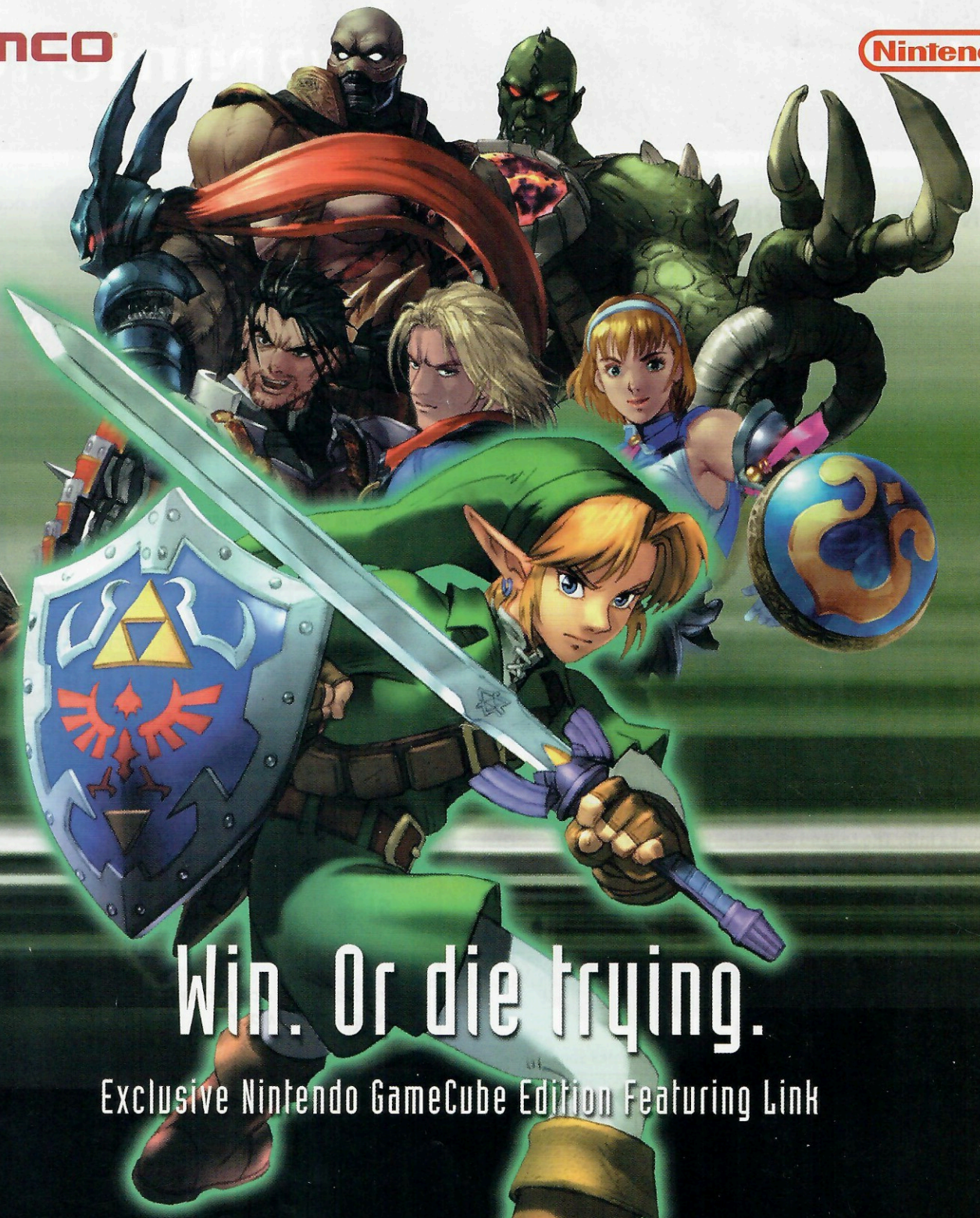
**ADVANCE WARS 2.**  
Only on Game Boy Advance.



**GAME BOY ADVANCE SP™**

namco

Nintendo



Win. Or die trying.

Exclusive Nintendo GameCube Edition Featuring Link

# SOUL CALIBUR II

The Legend of Zelda. ©1986-2003 Nintendo. The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc. The Character. ©2003 by Namco Limited. All right reserved. Illustration ©2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. SOULCALIBUR™ is ©1995-1998 2002-2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. TM. © and the Nintendo GameCube Logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. © 2003 Nintendo.

16+  
www.pegi.info

NINTENDO GAMECUBE

## INNEHÅLL CLUB NINTENDO MAGAZINE NUMMER 2003:4 (AUGUSTI)

## AVDELNINGAR

Information.....	05
Välkommen.....	07
Nintendo News.....	08-09
Kodarkivet.....	46
Club Nintendo Support.....	47
Poké Center.....	48-49
Tävling: F-Zero.....	50
Hi Score.....	51
Releaselistor.....	52-53
Topplistor.....	54
Nästa nummer.....	55

## SPECIAL

Nattvaka inför The Legend of Zelda: The Wind Waker.....	31
E <sup>3</sup> -reportage.....	32-41
SM i Nintendo 2003.....	42-43
CN Awards 2002 – resultat.....	44-45

## RECENSIONER NINTENDO GAMECUBE

F-Zero GX.....	10-13
Soul Calibur II.....	14-15
Sonic Adventure DX: Director's Cut.....	16-17
Gladius.....	18
Disney's Extreme Skate Adventure.....	19

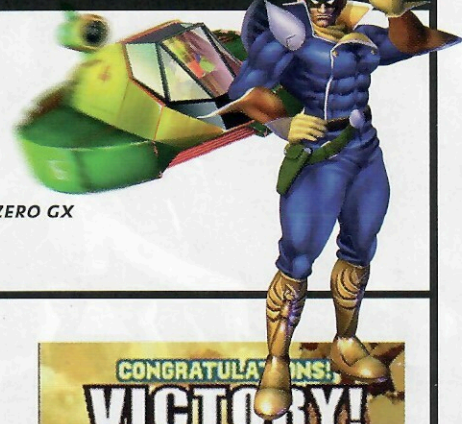
## RECENSIONER GAME BOY ADVANCE

Advance Wars 2: Black Hole Rising.....	20-21
Golden Sun: The Lost Age.....	22-23
Kirby: Nightmare in Dream Land.....	24-25
Donkey Kong Country.....	26-27
Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak.....	28-29
Disney's Extreme Skate Adventure.....	30

## I DETTA NUMMER:

## SID 10-13

SNABB, SNABBARE, F-ZERO GX



## SID 20-21

STURM HAR STARTAT  
ETT ANDRA ADVANCE  
WARS-KRIG



## SID 32-41

TIO SIDOR BILD OCH TEXT FRÅN  
NINTENDOS E<sup>3</sup>-MONTER



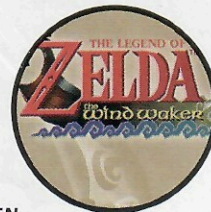
## SID 42-43

NI KAN VARA HELT LUGNA –  
CN CREW STÄLLER UPP UTOM  
TÄVLAN I ÅR OCKSÅ



## SID 47

VI GER DIG BÄTTRE VIND I SEGLEN



## 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><http://club.nintendo-se.com>

## ANNONSERING:

För annonsering i Club Nintendo Magazine eller Club Nintendo Web, kontakta [annonsering@bergsala.se](mailto:annonsering@bergsala.se)

## Information om Club Nintendos recensioner

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

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

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

**Grafik**

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

**Ljud**

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

**Spelkontroll**

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

**Utmaning**

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

**Speldesign**

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

**Totalt**

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

## Club Nintendo Magazine 2003:1

## Metroid-tävlingen

Förstapristagare: Olle Ekberg från Jönköping

Vinnarbidraget: "Jag vill ha den bästa varan, det får jag med Samus Aran"

Andrapristagare: Andreas Gustafsson från Blidsberg, Simon Johansson från Vejbystrand och Johannes Lewréh från Onsala

Tredjepristagare: Mikko Grins från Enskede, Sebastian Gustafsson från Borås, Sara Larsson från Skärholmen, Rikard Lemming från Norrköping, Sebastian Mjörnell från Partille, Johan Pettersson från Härnösand, Daniel Sega från Tranemo, Jacob Wallgren från Onsala, Mikael Westman från Brunflo och Rickard Österholm från Farsta

Rätt svar: C, D, E, G, J

## Hi Score-tävlingen

1:a Jonas Enocson från Anderstorp (0.59)

2:a Atthe Grajrcvi från Strövelstorp (1.03)

3:a Mattias Carlberg från Marbäck (1.14)

4:a Alexander Johansson från Borås (1.17)

5:a Stanislav Dennis Izotov från Stockholm (1.18)

5:a Linus Lekander från Moheda (1.18)

Grattis till vinnarna och tack till alla deltagare!



Jonas Enocson (0.59) tog hem segern i Hi Score-tävlingen (CN Magazine 2003:1)



**THIS IS NOT A  
DRIVING GAME.**

**THIS IS NOT A  
FIGHTING GAME.**

**THIS IS NOT A  
SHOOTING GAME.**



"...an immense landscape covering hundreds of miles of LA streets..."

- IGN.com

"True Crime's fighting action is the most in-depth in any game of this type"

- XBOX World

"The best game since Vice City"

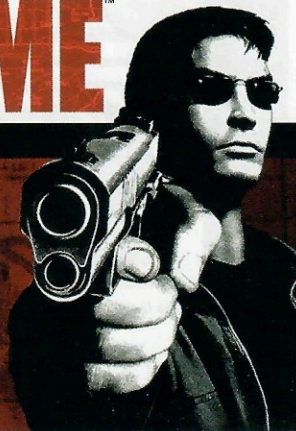
- PLAY

[truecrimela.com](http://truecrimela.com)

**THIS IS**

**TRUE CRIME**

**STREETS OF LA**



**16+**

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

**ACTIVISION**

[activision.com](http://activision.com)

**Luxoflux**



PlayStation.2

**NINTENDO GAMECUBE**

**XBOX**

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. "PlayStation" and "PlayStation" 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 US and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

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

**Emelie Lager***Ålder:* 21*Bästa F-Zero-spel:* F-Zero*Favoritspel just nu:*

1. Castlevania: Aria of Sorrow
2. Soul Calibur II
3. Pokémon Ruby & Sapphire

*Ser mest fram emot:*

1. Final Fantasy: Crystal Chronicles
2. Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike
3. Resident Evil 4

Denna sommar har Emelie varit i Italien, skrivit klart sin första roman på många år, suttit i Nintendos monter under Gothia Cup och naturligtvis även spelat en hel del GBA. Hon är helt betagen av musiken i Golden Sun: The Lost Age, och kan ni gissa vilken ram-layout hon har valt till textrutorna i sitt Pokémon Ruby? Nr. 15, så klart!

**Johan Lenngerd***Ålder:* 29*Bästa F-Zero-spel:* F-Zero GX*Favoritspel just nu:*

1. Advance Wars 2: Black Hole Rising
2. F-Zero GX
3. Virtual Kasparov

*Ser mest fram emot:*

1. Mario Kart: Double Dash!!
2. Final Fantasy: Tactics Advance
3. Metal Gear Solid: Twin Snakes

Johan håller som bäst på att förbereda sig för att åka till Skottland och delta i Activisions stora produktvisning Activate. Där kommer han att få träffa produktutvecklare till flera av höstens stortitlar såsom True Crime: Streets of L.A., Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike och Tony Hawk Underground för att nämna några. Mycket spännande!

**Mikael Nylander***Ålder:* 24*Bästa F-Zero-spel:* F-Zero GX*Favoritspel just nu:*

1. Soul Calibur II
2. Golden Sun: The Lost Age
3. F-Zero GX

*Ser mest fram emot:*

1. Soul Calibur II (US version)
2. Mario Kart: Double Dash!!
3. Mario Party 5

Micke njuter av både sommar, sol och bad, och har även hunnit med att vinna ett och annat Nintendo-vad... För när det kommer till att dominera på spel, slår Mickes övernaturliga spelgenskaper aldrig fel! Ivy i Soul Calibur II gillar han minnsann bäst! Utan henne blir det ingen... fest?

**Kim Weinefelt***Ålder:* 25*Bästa F-Zero-spel:* F-Zero GX*Favoritspel just nu:*

1. F-Zero GX
2. Pokémon Ruby Version
3. Wario World

*Ser mest fram emot:*

1. Mario Kart: Double Dash!!
2. Kirby Air Ride
3. Pikmin 2

Kim har flyttat söderut och är sedan den 1 augusti installerad i Bergsalas och Club Nintendos speltempel i Kungsbacka. Han har återigen börjat arbeta med Bergsalas hemsidor – främst [www.nintendo.se](http://www.nintendo.se) – vid sidan av Club Nintendo Magazine och tycker fortfarande att han har Sveriges roligaste arbetsplats.

## VÄLKOMMEN!

**Behåll din favorit**

Vissa spelsajter och speltidningar tycker det är jättekonstigt att det finns personer som bara spelar en sorts spel, och bara gillar en speltillverkare. De förstår inte att vissa bara köper en spelmaskin och inte är intresserade av att äga fler.

Men vad är det som är så konstigt? Att bara välja spel som kommer från exempelvis Nintendo eller att bara spela spel som designats av Shigeru Miyamoto är inte konstigare än att välja kläder efter favoritmärke eller att supporta ett fotbolls- eller ishockeylag. Att ha en favorit och hålla sig till den är allt det handlar om. Vi gillar Nintendo så mycket att det inte behövs mer. Konstigt? Inte särskilt.

Men bara för att vi på Club Nintendo Magazine är Nintendo-fans betyder inte det att vi inte kan kritisera. Även om de allra flesta spelen som Nintendo själva utvecklar och lanserar håller toppklass är vi fullt medvetna om de medelmåttiga och mindre bra spelen som ges ut till Nintendos spelmaskiner (ofta av svagare spelföretag). Bara så du vet.

Så fortsatt att spela dina favoritspel från ditt favoritspelföretag om du vill. Det kommer vi att göra.

KIM WEINEFELT, CHEFREDAKTÖR

# Nintendos E<sup>3</sup>-NYHETER i korthet

Nintendo dukade som vanligt upp en presskonferens dagen innan E<sup>3</sup> öppnade. Korta men goda nyheter från den kommer här:

#### PAC-MAN TILL NINTENDO GAMECUBE

Nintendo kommer att utveckla en egen version av Pac-Man till Nintendo GameCube. Det finurliga med spelet är att de tre spökvarelserna styrs av mänskliga spelare. Den som fångar Pac-Man blir själv Pac-Man och ju längre man klarar sig utan att bli fångad, desto fler poäng raslar in. Spelet gick att testa i Nintendos monter och vi kan meddela att det ser lovande ut (speciellt för spökerna, den här gången).

#### MER AV THE SIMS TILL NINTENDO

Det kommer också nya versioner av The Sims till Nintendos spelmaskiner. De nya The Sims-spelen lär göras kompatibla med Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable, så att du kan hålla full koll över dina kompisar både när du är hemma (på Nintendo GameCube) och borta (på Game Boy Advance).

#### NYA METROID OCH RESIDENT EVIL

Metroid Prime 2 och Resident Evil 4 till Nintendo GameCube visades bara upp som demofilm på E<sup>3</sup>, men de såg båda ruskigt bra ut redan nu. Vi återkommer med officiella bilder.

#### NINTENDO E-READER ÄR PÅ VÄG TILL EUROPA

Dessutom bekräftade Nintendo of Europe att det nyskapande Game Boy Advance-tillbehöret e-Reader kommer till Europa. I och med det är också en hel uppsjö av klassiska NES-spel på väg.



# www.nintendo.se



SVERIGES OFFICIELLA NINTENDO-WEBBPLATS HITTAR DU NUMERA PÅ WWW.NINTENDO.SE!

De båda webbplatserna [www.nintendo-se.com](http://www.nintendo-se.com) och [www.pokemon-se.com](http://www.pokemon-se.com) är numera sammanslagna till [www.nintendo.se](http://www.nintendo.se)!

Sveriges officiella Nintendo-sajt har fått en ny och enklare adress. Den gamla adressen [www.nintendo-se.com](http://www.nintendo-se.com) har bytts ut mot [www.nintendo.se](http://www.nintendo.se) – tack vare nya regler för svenska webbadresser.

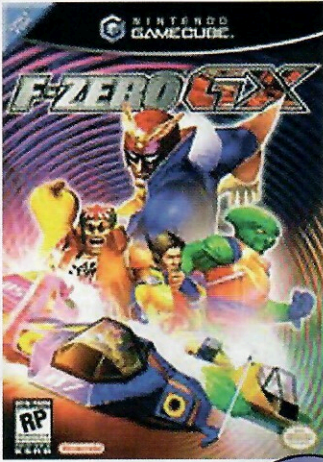
Pokémon-sajten [www.pokemon-se.com](http://www.pokemon-se.com) har lagts på is tills vidare. Information om

Pokémon finns numera på [www.nintendo.se](http://www.nintendo.se) – alla Pokéfans är ordentligt välkomna dit!









Kim rycker numera på axlarna åt Formel 1, trots att bilarna gör en bra bit över 300 km/h. Micke försöker pressa tusendelarna på tiden det tar att åka till jobbet varje dag. Emelie har börjat välja strömlinjeformade kläder och frisyrer. Johan tyckte att flygplanet som han åkte med från E3 gick alldeles för långsamt. Vad som har hänt? Club Nintendo har spelat F-Zero GX.

### SPELINFO

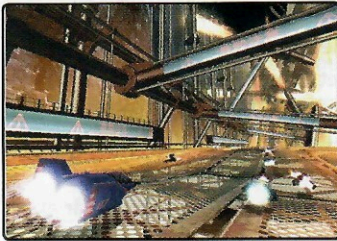
Titel: F-Zero GX  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Speltyp: Racing  
 Utvecklare: Nintendo, SEGA och Amusement Vision  
 Utgivare: Nintendo  
 Antal spelare: 1-4 samtidigt  
 Tillbehör: Memory Card (12 block)  
 Sverigepremiär: Oktober 2003



#### Pilot- och svävarfakta

Det finns (minst) 30 piloter i F-Zero GX, vilket betyder att du har 29 motståndare. Och här talar vi inte om några vanliga motståndare. Här handlar

det om 29 aggressiva farddårar, som varken vet vad säker körning eller gulflagg betyder.



Det fjärde F-Zero-spelet är ett av de snabbaste racingspelen som gjorts. Och ett av de snyggaste. Och ett av de roligaste.

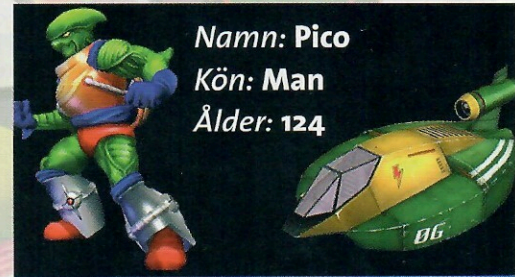


Tack och lov går det fortfarande att tackla motståndare av banan – det var ju ett av de största nöjena i F-Zero X. I F-Zero GX tacklar du med X-knappen samtidigt som du svänger vänster eller höger.



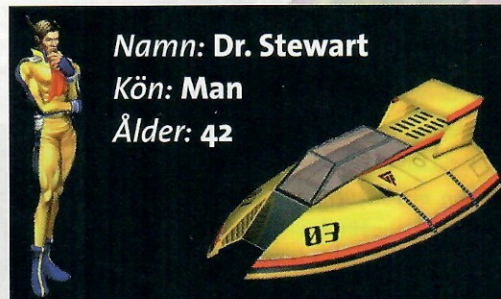
**Namn: Captain Falcon**  
**Kön: Man**  
**Ålder: 37**

**Svävare: #07 Blue Falcon**  
**Vikt: 1260 Kg**  
**Egenskaper: Body = B, Boost = C, Grip = B**



**Namn: Pico**  
**Kön: Man**  
**Ålder: 124**

**Svävare: #06 Wild Goose**  
**Vikt: 1620 Kg**  
**Egenskaper: Body = B, Boost = B, Grip = C**



**Namn: Dr. Stewart**  
**Kön: Man**  
**Ålder: 42**

**Svävare: #03 Golden Fox**  
**Vikt: 1420 Kg**  
**Egenskaper: Body = D, Boost = A, Grip = D**



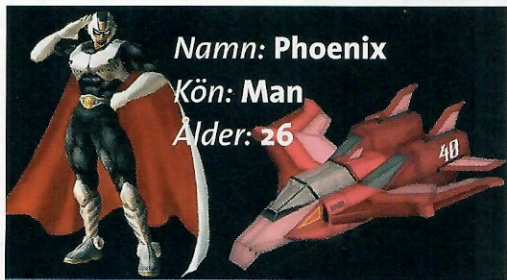
**Namn: Samurai Goroh**  
**Kön: Man**  
**Ålder: 45**

**Svävare: #05 Fire Stingray**  
**Vikt: 1960 Kg**  
**Egenskaper: Body = A, Boost = D, Grip = B**



**Namn: Princia Ramode**  
**Kön: Kvinna**  
**Ålder: 16**

**Svävare: #36 Spark Moon**  
**Vikt: 1620 Kg**  
**Egenskaper: Body = B, Boost = C, Grip = B**



**Namn: Phoenix**  
**Kön: Man**  
**Ålder: 26**

**Svävare: #40 Rainbow Phoenix**  
**Vikt: 1080 Kg**  
**Egenskaper: Body = B, Boost = B, Grip = C**



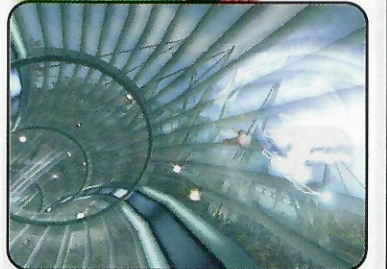
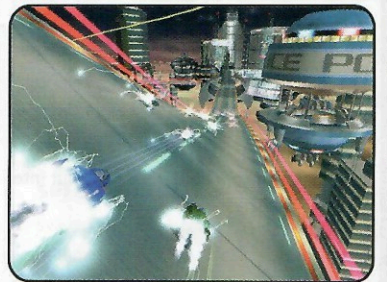
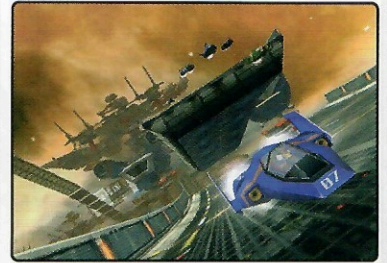
**Namn: QQQ**  
**Kön: Okänt**  
**Ålder: Okänt**

**Svävare: #39 Rolling Turtle**  
**Vikt: 999 Kg**  
**Egenskaper: Body = A, Boost = D, Grip = B**

Info om svävaregenskaperna: De tre svävaregenskaperna graderas från A (starkast) till E (svagast). Body står för hur stabil svävaren är och hur bra den tål tacklingar. Boost står för hur bra svävaren använder extrafart. Grip står för hur bra svävaren svänger utan att spinna ur balans. Vikten påverkar också köregenskaperna.

## Banorna

Typsikt för banorna i F-Zero-spelen är att de är byggda högt ovanför stora städer. Dessa racingmiljöer är gjorda för att vara snabba, underhållande och extrema.



Hur mäktigt är det inte att åka i cirka 2 000 km/h på in- och utsidan av ett gigantiskt genomskinligt rör? Det får du bara veta i F-Zero GX.

## RECENSIONER



KIM WEINEFELT: 10

Det är sällan jag blir riktigt imponerad av nya spel nuförtiden, men jag blinkade nog inte en enda gång under mitt första varv i F-Zero GX. I mina ögon är det här det snyggaste spelet hittills (oavsett spelsystem), och fartkänslan är helt överlägsen. Sedan gillar jag verkligen att det för första gången i ett F-Zero-spel går att bygga sin egen svävare, och att man måste köpa sig tillgång till nya delar av spelet. Att jag ger F-Zero GX full poäng har också sin förklaring i att jag ända sedan Super NES-originalet har gillat att sväva fram på futuristiska banor så pass mycket att jag förmodligen skulle ta chansen att köra ett F-Zero-lopp på riktigt, om jag bara fick chansen. Fast jag lär väl inte komma längre än gokartbanan... Hur som helst: missa absolut inte det här spelet!

MIKAEL NYLANDER: 9

När en ny del av en klassisk Nintendo-titel släpps är alltid förväntningarna höga! Det var inget undantag med F-Zero GX, och jag tror ingen blir besviken! Denna gång är spelet både snyggare, snabbare men även svårare än sina föregångare. Scenerierna och omgivningarna är fantastiska (om man hinner titta på dem vill säga), och när man sitter och spelar detta spel gäller det att ha både tungan, svävaren och blicken på rätt ställe! Med nya funktioner som Customize, där man kan bygga och dekora sitt eget skepp, och Story, med filmsekvenser och utmanande uppdrag, så är detta helt klart det bästa F-Zero-spelet till dagens datum!



## Några av spelsätten

## • GRAND PRIX

Grand Prix består av en serie lopp där du och 29 andra förare slåss om placeringar och poäng. Högst på prispallen kommer den som fortfarande lever och har flest poäng när alla lopp är körda.

## • TIME ATTACK

Slå dina egna och andras rekordtider. Att putsa rekordet med en tiondels sekund låter inte mycket, men tänk på att det kan motsvara mer än 50 meters körning i F-Zero GX.

## • VS BATTLE

Dela upp skärmen i två, tre eller fyra rutor och tävla mot dina kompisar. Tacklingar ÄR tillåtna.

## • STORY

I spelsättet Story berättas en historia om Captain Falcon med välgjorda filmer mellan loppen. Här gäller det inte bara att köra snabbt, utan att klara olika sorters uppdrag och utmaningar på racingbanan.

## • CUSTOMIZE

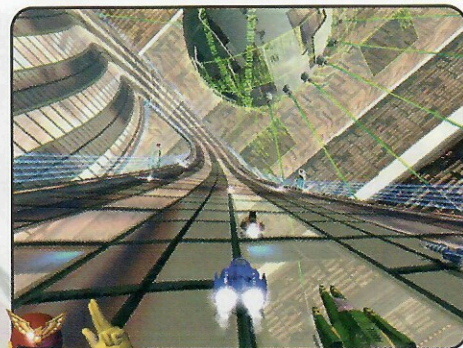
Använd valutan som du vinner efter varje lopp till att köpa nya delar till din svävare. Du kan bygga din svävare på upp emot 8 000 unika sätt, men då måste du ladda hem vissa delar från F-Zero AX.

## 2 000 km/h

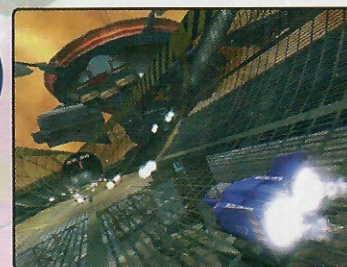
Svävarna i F-Zero GX kan komma upp i farter runt 2 000 km/h. För att lättare förstå hur det känns att färdas i den hastigheten har vi gjort några jämförelser.

1 200 km/h hinner du:

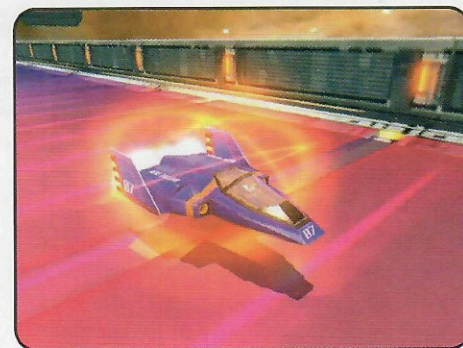
- Drygt 555 meter per sekund
- Lätt passera ljudets hastighet
- Åka ett hundrameterslopp samtidigt som världsrekordhållaren på distansen precis har hunnit reagera på startskottet
- Åka från Club Nintendo i Kungsbacka (söder om Göteborg) till Stockholm tur och retur på strax under 29 minuter
- Åka till månen på nästan precis åtta dagar



Hela F-Zero GX är full av underbar grafik. Om man – som vi – bara älskar blinkande neonlampor och ljuseffekter får man ett fånigt leende på läpparna varje gång man ser en ny bana.



Den hårdaste svårighetsgraden och de sista utmaningarna är så svåra att de känns helt omöjliga att fixa under de sådär 30 första försöken. Bara sanna fartdårar kommer att klara allt i det här spelet.



Alla som har spelat ett F-Zero-spel är bekanta med dessa energigivande fält. Mycket energi betyder mer boost-power och högre fart. Lite energi kan betyda en krasch och brutet lopp.

**F-Zero AX**

Det finns en spännande koppling mellan F-Zero GX till Nintendo GameCube och arkadspelet F-Zero AX. Med ett Memory Card kan du ladda hem piloter och unika delar till din svävare från F-Zero AX till F-Zero GX. När du har byggt ihop din egen svävare i F-Zero GX kan du sedan ta med dig den till spelhallen och använda i F-Zero AX!

F-Zero AX har samma snygga grafik som F-Zero GX, plus ett gäng häftiga funktioner som bara ett arkadspel kan ha. Efter att du har stigit in i förarkabinen måste du sätta på dig ett **säkerhetsbälte**, vilket behövs då sätet **kränger** till vänster och höger när du svänger i spelet. Du kan **inte krascha** i F-Zero AX, i stället hissas du tillbaka in på banan efter att ha åkt utanför kanten. Vissa lopp körs **fler än tre varv**, beroende på hur lång tid varven tar att köra. Du måste också hinna till vissa platser på banan för att få **mer åktid**. Boosten använder du genom att trycka på

en **stor rund knapp** mitt på ratten, och för att luta extra skarpt i kurvorna finns två reglage på varsin sida om ratten. Efter varje lopp får du ett personligt **F-Zero License Card** utskrivet där ditt namn och dina resultat visas!

F-Zero AX är ett av de allra häftigaste arkadspelen just nu och värt att spendera många tior kronor på. Fråga efter det i din närmaste spelhall och glöm inte att ta med dig ditt Nintendo GameCube Memory Card! I skrivande stund är det inte bekräftat att Memory Card-kopplingen mellan F-Zero GX och F-Zero AX kommer att fungera i Europa.



Efter vissa lopp och turneringar får du en sorts valuta som kan användas till att köpa tillgång till fler skepp, banor, maskindelar till svävaren, med mera.

Det finns möjlighet att både bygga och designa svävare i F-Zero GX. När du har valt ut och satt ihop delarna kan du "måla" bygget med ett stort urval av bilder.



Varje turnering består av fem lopp, och poängsystemet är detsamma som i F-Zero X – vinnaren i ett lopp får 100 poäng och därefter räknas poängen ned ända till trettiondeplatsen.

F-Zero GX är ett av de absolut bästa spelen till Nintendo GameCube hittills. Och ett av de absolut bästa racingspelen genom tiderna.

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

När det gäller ren spelgrafik så är det Nintendo GameCube som är kungen – visa oss annars ett racingspel som ser bättre ut än det här! F-Zero GX är så ##### snyggt, så ##### snabbt och så otroligt ##### läckert!!

**LJUD: 9**

Skråriga framtidslåtar att älska eller skruva ned. Vad man än tycker så höjer musiken adrenalin i den högra tummen (den som trycker på accelerationsknappen) och de klassiska låtarna är fortfarande lysande, även i ny tappning.

**SPELKONTROLL: 9**

Svårvarkänslan = maximal. Styrningen = millimeterprecision. Tacklingarna = härliga. Bromsknappen = aldrig.

**UTMANING: 10**

F-Zero-spelen har alltid varit svåra och det krävs massor av träning för att klara Master-nivån i F-Zero GX. 20 banor är godkänt, men det kunde ha varit fler. Det finns mycket mer att göra här än i de tidigare F-Zero-spelen.

**SPELDESIGN: 9**

Vi kommer att bli överraskade den dag det kommer ett spel som har bättre fartkänsla än F-Zero GX. Det är svårt att göra racingspel nyskapande, men Story, Customize och kopplingen till arkadhallen är väldigt originella.

**TOTALT: 10**

Det fjärde F-Zero-spelet är det snabbaste, snyggaste och tuffaste racingspelet som har gjorts. En oöverträffad upplevelse för fartgalningar i alla åldrar.



Från Namco kommer Soul Calibur II – känt som det bästa vapenbaserade en-mot-enfightingspelet genom tiderna. Från Nintendo kommer Link – känd som Hyrules största hjälte genom tiderna. Försök att hitta en vassare kombination.

## SPELINFO

**Titel:** Soul Calibur II  
**Plattform:** Nintendo GameCube  
**Speltyp:** Fighting  
**Utvecklare:** Namco  
**Utgivare:** Nintendo och Namco  
**Antal spelare:** 1–2 samtidigt  
**Tillbehör:** Memory Card (4 block)  
**Sverigepremiär:** September 2003

## RECENSIONER

### KIM WEINEFELT: 8

Jag hade inte varit hälften så intresserad av Soul Calibur II om inte Link hade varit en spelbar figur. Men nu är han det och därför har jag spelat mycket och då även sett att det här spelet har andra kvaliteter. Spelfigurerna är mer varierande än jag först trodde och spelsättet Weapon Master är ett smart tillägg av Namco. Ett tips – se till att använda Links bomber på motståndare som ligger ned – det irriterar de flesta!

### EMELIE LAGER: 9

Jag fullkomligt smälter när jag får vila ögonen på all den skönhet som Soul Calibur II har att stoltsera med. De supervackra karaktärernas underbara klädnader och graciösa kropps rörelser, ihop med de stämmningsfulla miljöerna och den oklanderliga kontrollen, ger mig känslor för detta beat em' up som få andra spel kan. Jag säger bara två saker: Ögonfröjd och spelglädje! Och Raphael!

### Fokus på Link

Soul Calibur II innehåller kämpar från det första Soul Calibur-spelet och andra spel som exempelvis Tekken. Vår klara favoritfigur är dock från ett helt annat spel... Link från The Legend of Zelda har drygt 100 olika attacker att använda i strid. Här är några av dem:



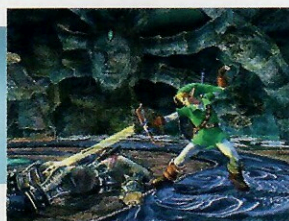
### BUMERANG

Vid rätt avstånd träffar den fienden två gånger.



### PILBÅGE

Bra långdistansvapen som kan laddas upp.



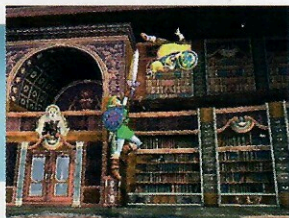
### SNURRATTACK

Inte lika effektiv som i Super Smash Bros.-spelen, men bra ändå.



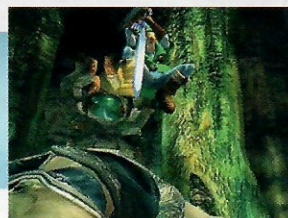
### UPPÅTSTÖT

Bra att använda när angriparen är i luften.



### NEDÅTSTÖT

Link kan använda den här attacken för att studsa på liggande motståndare.



**Weapon Master**

I Soul Calibur II hittar du spelsätten Arcade, VS Battle, Time Attack, Survival, Team Battle, VS Team Battle, Practise och allt som du kan förvänta dig i ett fightingsspel. Det spelsätt som vi gillar bäst är dock det originella och **RPG-inspirerade** Weapon Master.

I Weapon Master spelar du en berättelse och följer den genom olika **kapitel**. I varje kapitel ställs du inför speciella matcher med **uppdrag**. Du måste till exempel gå igenom en träningssektion, slåss mot tre motståndare efter varandra, utföra ett visst antal attacker inom en given tid och så vidare.

Efter varje match får du **erfarenhetspoäng** som gör att du efter hand stiger i **klass**. Du blir också tilldelad valutan **Gold** efter matcherna, med vilken du kan köpa nya vapen och utrustning åt spelfigurerna (åt Link kan du till exempel köpa **Megaton Hammer** och **Cane of Byrna**, vilka kan användas i speciella matcher). Kul!



*En av de största behållningarna med Soul Calibur II är att se hur kämparna rör sig. Varje figur har över 100 olika slag, sparkar, kast och andra typer av rörelser.*



*Voldo (han med knivarna) är en av de mest spektakulära figurerna att titta på. Han vrider och vänder på sig själv på ett sätt som påminner om en orms rörelser.*

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

Sättet som kämparna rör sig på är fruktansvärt vackert. Soul Calibur II har bland de snyggaste animationer som gjorts i ett TV-spel. Bakgrunderna är det inte direkt heller något fel på...

**LJUD: 7**

Musiken som spelas under matcherna är långt ifrån lika märkvärdig som grafiken. Det finns ett undantag, och det är när den mäktiga musiken från The Legend of Zelda spelas under Links matcher.

**SPELKONTROLL: 9**

Det går snabbare att räkna upp vad spelfigurerna i Soul Calibur II inte kan göra än vad de kan göra. Var och en har drygt 100 olika slag, sparkar, kast och specialattacker. Spelkontrollen är som gjord för nybörjare, men ger samtidigt vana spelare en klar fördel.

**UTMANING: 8**

Alla klassiska spelsätt finns här, plus Weapon Master som är en extra utmaning. Mängder av hemligheter går att låsa upp allteftersom. Långt ifrån lika många arenor och spelfigurer som Super Smash Bros. Melee, dock.

**SPELDESIGN: 8**

I grunden är det här bara ytterligare ett en-mot-en-fightingsspel. Det som gör Soul Calibur II bäst i sin klass är Link, den fantastiska grafiken, RPG-touchen, och så Link förstås. Nämnde vi Link?

**TOTALT: 8**

Du har redan Super Smash Bros. Melee, eller hur? Bra, om du då vill ha ett mer traditionellt fightingsspel är Soul Calibur II det bästa du kan hitta till Nintendo GameCube (med risk för att göra Capcom Vs. SNK-fansen arga).



## SPELINFO

Titel: Sonic Adventure DX: Director's Cut

Plattform: Nintendo GameCube

Speltyp: Action

Utvecklare: Sonic Team

Utgivare: SEGA

Antal spelare: 1-2 alternerande

Tillbehör: Memory Card (9 block), Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable

Sverigepremiär: Juli 2003

## RECENSIONER

## KIM WEINEFELT: 6

Har aldrig gillat Sonic-spelen. Det var kul att springa igenom den första banan men sedan slocknar motivationen snabbt. Problemet är att det är otydligt vad man ska göra och inte – så i stället för att springa snabbt tvingas man ibland att stå still och inte fatta vad som är bana och vad som är utanför banan. Sonic Adventure DX: Director's Cut har självklart flera positiva bitar också – första banan och flipperspelet bland annat – men de borde ha varit fler.

## MIKAEL NYLANDER: 7

Det enda jag egentligen störde mig på var kameravinkeln, som har en ond förmåga att placera sig på fel ställe, och fenomenet att man kan hamna bakom väggar så att man ej kan se sin karaktär. I övrigt är detta ett roligt och underhållande äventyr för alla åldrar!

## Karaktärer med karaktär

Varför spela med en figur när du kan spela med sex olika? I Sonic Adventure DX: Director's Cut väljer du hjälten, och får se handlingen ur olika perspektiv beroende på vem du spelar med.



**SONIC** – Snabb och blå. Attackerar med bland annat Jumping Attack, Spin Dash, Homing Attack, Light Speed Attack och Light Speed Dash.



**TAILS** – Vänlig och tvåsvansad. Attackerar med bland annat Jump Attack, Propeller Flight och Tails Attack.



**KNUCKLES** – Snabb men röd. Attackerar med bland annat Jump Attack, Gliding, Climbing, Punch Attack, Digging och Knuckles' Heat Attack.



**AMY** – Liten med stor hammare. Attackerar med bland annat Jump Attack, Hammer Attack, Hammer Jump och Spin Hammer Attack.



**BIG** – Stor katt. Attackerar med bland annat Power Moves, Casting- och Lure Attack.

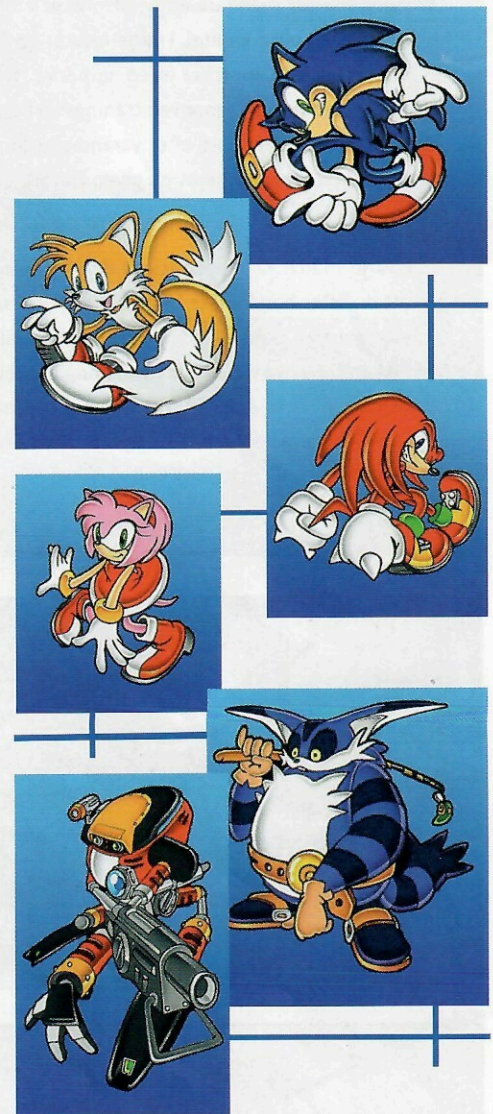


**E-102 GAMMA** – Robot. Farlig robot. Attackerar med bland annat Laser Gun, Homing Missile Launch och Rolling Mode.



Grafiken når nätt och jämnt upp till Nintendo GameCube-standard, men det gör inte så mycket eftersom Sonic Adventure DX: Director's Cut är ett varierat och ofta riktigt roligt spel.

Ett kasino... Knuckles ser ut att trivas här och det skulle flera av oss på Club Nintendo också göra.





**Därför heter det DX**

SEGA och Sonic Team har uppgraderat Sonic Adventure till Nintendo GameCube med en rad exklusiva igelkottsgodbitar. Här är det bästa extra-materialet i Sonic Adventure DX: Director's Cut:

**12 Game Gear-spel ingår**

Genom lite arbete i Mission Mode kan du få fram tolv Game Gear-spel, nämligen:

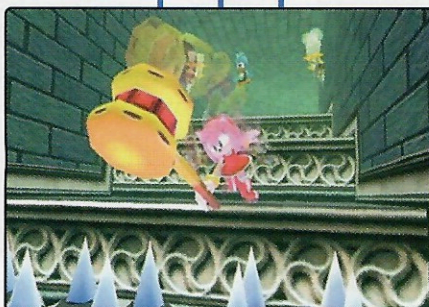
- Sonic the Hedgehog
- Sonic Drift Racing
- Sonic & Tails
- Sonic Spinball
- Sonic Labyrinth
- Sonic the Hedgehog 2
- Dr. Eggman's Mean Bean Machine
- Sonic & Tails 2
- Sonic Drift 2
- Tail's Skypatrol
- G Sonic
- Tails Adventures

**Mission Mode**

Nintendo GameCube-versionen av Sonic Adventure innehåller 60 speciella uppdrag. Uppdragen går exempelvis ut på att hjälpa medlemmarna i Station Square till deras destination, ta bort ogräs utanför Tails hus och panga ballonger på tid.

**Chao Garden**

I Chao Garden kan du uppfostra och utveckla de å så söta varelserna som kallas Chao. Med Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable blir det möjligt att flytta över Chao till Tiny Chao Garden som finns i alla de tre Sonic-spelen till Game Boy Advance – Sonic Advance, Sonic Advance 2 och Sonic Pinball Party.

**BETYG****GRAFIK: 6**

Strandbanan i början av spelet ser riktigt läcker ut, men för att vara Nintendo GameCube är grafiken bara godkänd överlag. Något som stör är att Sonics och de andras kropps- och munrörelser inte hänger med rösterna.

**LJUD: 7**

Bra musik att springa snabbt till, men de skrikiga låtarna blir jobbiga att lyssna på i längden. Röstkådespelarna är tyvärr riktigt usla, men spelet stöder i alla fall Dolby Pro Logic II.

**SPELKONTROLL: 6**

Sonic är som vanligt toksnabb och så länge han inte springer för snabbt för sitt eget bästa går det bra att styra honom. Ibland är det dock otidligt var man kan gå och inte – de osynliga väggarna är många.

**UTMANING: 7**

Gillar man Sonic finns det mycket att göra. Här väntar flera spelbara figurer, specialuppdrag och minispel nästan överallt. Och så Chao Garden, för dem som orkar...

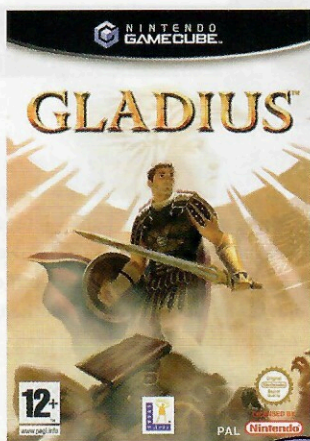
**SPELDESIGN: 7**

Ett annorlunda och snabbt (naturligtvis!) spel för dem som hellre springer förbi problemet än försöker lösa det. Banorna är spektakulära men vissa bitar av handlingen och spelet är ologiska.

**TOTALT: 6**

Ett gammalt spel i ny förpackning för er som inte spelade originalet och som bara inte kan få nog av blå igelkottar. I annat fall räcker det med Sonic Adventure 2: Battle. Eller ännu hellre – Super Mario Sunshine.





## SPELINFO

Titel: Gladius  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Speltyp: RPG  
 Utvecklare: Lucas Arts  
 Utgivare: Activision  
 Antal spelare: 1-4 samtidigt  
 Tillbehör: Memory Card  
 Sverigepremiär: Oktober 2003

## RECENSIONER

## KIM WEINEFELT: 3

Det här var ett bra sömnpiller. Striderna är alldeles för långa och det känns som om filmerna tar upp mer tid än vad man själv får spela. Grafiken och ljudet orkar jag inte ens gå in på. Det finns ingenting som motiverar mig att spela vidare Gladius.

## MIKAEL NYLANDER: 2

Vad kan man säga? Långa och framförallt många laddningstider, kass grafik och dålig styrning är bara några av de negativa aspekterna på detta spel. Versionen jag testade var dock inte "final", så jag hoppas att den färdiga versionen blir betydligt bättre!

## BETYG

GRAFIK: 3  
 LJUD: 3  
 SPELKONTROLL: 3  
 UTMANING: 4  
 SPELDESIGN: 2  
 TOTALT: 3

Efter fyra (ett femte på gång!) Star Wars-spel till Nintendo GameCube vänder LucasArts helt om och gör i stället något som är så långt ifrån Star Wars det går att komma – ett rollspel med en Gladiator-historia.



## Välj din gladiator

I början av spelet ställs du inför valet av gladiator. Både Valens och Ursula har sin egen bakgrundshistoria, men de hjälps åt tillsammans för att nå sina mål.

**VALENS** – Valens är son till den största gladiatoren i trakten. Är kunnig inom litteratur och konst. Svinga svärdet är han också duktig på.

**URSULA** – Ursula är dotter till en kung och bär på mystiska och magiska krafter. Och så har hon fina flätor.



## Träna din gladiator

LucasArts Gladius är något så ovanligt som ett rollspel där du ska träna och slåss med gladiatorer. Spelet innehåller fler än 100 karaktärer att välja mellan, och en rad olika magier, vapen, sköldar och hjälmar att utrusta dem med.



Om du verkligen gillar rollspel och om du verkligen gillar gladiatorer så finns det en liten chans att du kommer att gilla Gladius. En liten.



Tryck på knappen i rätt ögonblick under ett anfall så ökar din attackstyrka. Misslyckas du helt är det risk att fienden blockerar attacken.

Activision har kommit på en lösning för de yngsta spelarna, som också vill vara med och åka skateboard. Disney's Extreme Skate Adventure är som Tony Hawk's Pro Skater 4, fast med Buzz Lightyear i stället för Tony Hawk och Tarzans trädkoja i stället för tungt trafikerade stadsmiljöer.

### Skateboardåkande Disney-figurer

Spelfigurerna i Disney's Extreme Skate Adventure är hämtade från Disney-filmerna Disney/Pixar's Toy Story 2, Disney's Tarzan och Disney's The Lion King. Totalt finns det 12 (inte direkt vanliga) skateboardåkare, bland annat dessa:

Från Disney/Pixar's Toy Story 2

- BUZZ LIGHTYEAR
- WOODY



Från Disney's Tarzan

- YOUNG TARZAN
- TERK

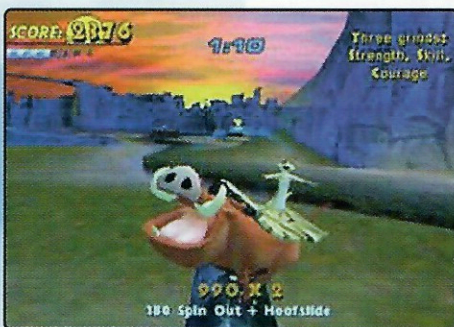


Från Disney's The Lion King

- SIMBA
- RAFAELI



Tricklistan i bildens underkant känns igen. I grunden är det här samma spel som Tony Hawk's Pro Skater 4, fast med Disney-figurer.



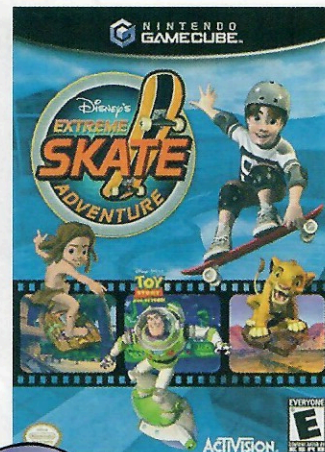
Här ser vi Tony Hawk göra en 180 Spin Out och en... Vänta, det där är inte Tony Hawk – det är ett värtsvin!



Unge Tarzan ser ut att trivas lika bra på en skateboard-bräda som i lianerna.



Om du redan äger ett Tony Hawk's Pro Skater-spel får du nog inte ut så mycket av Disney's Extreme Skate Adventure. Det här spelet passar förmodligen bättre till din lillebror eller son.



### SPELINFO

Titel: Disney's Extreme Skate Adventure

Plattform: Nintendo GameCube

Speltyp: Sport

Utvecklare: Activision

Utgivare: Activision

Antal spelare: 1-2 samtidigt

Tillbehör: Memory Card (9 block)

Sverigepremiär: September 2003



### RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 6

Det är smart av Activision att försöka bredda sin populäraste spelserie genom att även rikta den mot en yngre målgrupp. Personligen hamnar varken Tony Hawk-serien eller de moderna Disney-figurerna hos mina favoriter, och därför inte det här spelet heller (även om det faktiskt överträffade mina låga förväntningar).

MIKAEL NYLANDER: 7

En rolig variant på ett populärt tema gör detta spel till en otippad vinnare – tro det eller ej! Musikkvalet är riktigt bra, karaktärerna många och roliga och spelmiljön är riktigt cool! Enligt mig är detta ett av de roligaste skateboardspelen man kan spela!

### BETYG

GRAFIK:	5
LJUD:	9
SPELKONTROLL:	7
UTMANING:	7
SPELDESIGN:	7
TOTALT:	7



Under en stor del av 2002 rådde total Advance Wars-feber hos Club Nintendo och Bergsala. Vissa av oss spelade femtimmarsomgångar under flygresor, andra krigade mot varandra samtidigt som de åt lunch. Just när hysterin började avta kommer uppföljaren. Tack för det.

Officer). Alla CO har dessutom fått en ny CO Power – en Super CO Power – som kan användas när mätaren är ordentligt uppladdad.



## SPELINFO

**Titel:** Advance Wars 2: Black Hole Rising

**Plattform:** Game Boy Advance

**Speltyp:** Strategi

**Utvecklare:** Intelligent Systems

**Utgivare:** Nintendo

**Antal spelare:** 1–4 alternerande

**Tillbehör:** Game Boy Advance Game Link

**Sverigepremiär:** Oktober 2003



## RECENSIONER



**KIM WEINEFELT: 9**

Tia eller nia? Nia eller tia? Nu blev det en nia och därmed är den väldigt stark. Ett spel som är ännu bättre än det bästa Game Boy Advance-spelet som gjorts borde ju vara värd en klockren tiopoängare, men där det första Advance Wars-spelet kändes nytt och perfekt känns Advance Wars 2: Black Hole Rising "bara" perfekt. Nu har jag dock inte tid att skriva mer, det här är det i särklass roligaste Game Boy Advance-spelet just nu och jag har fortfarande många uppdrag att klara...

**JOHAN LENNGERD: 9**

Advance Wars är bland det bästa som någonsin hänt Game Boy enligt min mening. När man nu ska kasta sig över del 2 är förväntningarna självklart skyhöga. Underbart att äntligen kunna ge sig på nya uppdrag i Campaign Mode, dessutom har en hel del smådetaljer blivit bättre i tvåan. Det enda som håller mig borta från toppbetyg är att jag kanske hade velat ha fler nya trupper och vapen att välja bland. Men detta är definitivt bland det bästa som finns att spela både ensam och mot vännerna.

### Nyttillkomna CO och CO Powers

Alla arméer utom Orange Star har fått förstärkning i form av minst en ny CO (Commanding

### ORANGE STAR

**Andy** – Inga svagheter, men inte heller några riktiga styrkor.

**CO POWER:** Hyper Repair

**SUPER CO POWER:** Hyper Upgrade

**Max** – Fruktansvärt stark i närkamp, men svag på distans.

**CO POWER:** Max Force

**SUPER CO POWER:** Max Blast

### BLUE MOON

**Olaf** – Olaf trivs i snö, men ogillar regn.

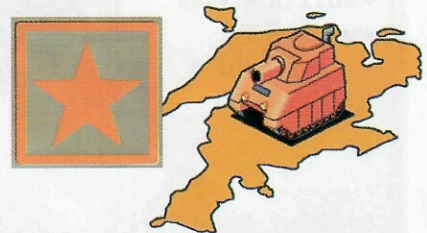
**CO POWER:** Blizzard

**SUPER CO POWER:** Winter Fury

**Colin (NY!)** – Colin bygger billigare, men attackmässigt något försvagade, trupper.

**CO POWER:** Gold Rush

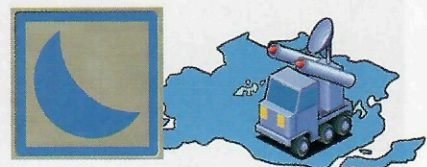
**SUPER CO POWER:** Power of Money



**Samir** – Samis fotsoldater är mästare på att ta över städer, men fordonen är svaga.

**CO POWER:** Double Time

**SUPER CO POWER:** Victory March



**Grit** – Motsatsen till Max heter Grit och är stark på distans men svag i närstrid.

**CO POWER:** Snipe Attack

**SUPER CO POWER:** Super Snipe



Vänster: Här är det Kim som har spelat, det syns klart och tydligt. (Bildtexten är skriven av Kim.)

Höger: På kartan går det att hitta nyheter som missilbaser, rörledning och vulkaner, inget av det syns dock på den här bilden.



## YELLOW COMET

**Kanbei** – Kanbeis trupper har mer styrka, men är också dyra att bygga och underhålla.

**CO POWER:** Morale Boost

**SUPER CO POWER:** Samurai Spirit

**Sonja** – I spelsättet Fog of War är Sonja ett bra val, även om hennes trupper är något svaga.

**CO POWER:** Enhanced Vision

**SUPER CO POWER:** Power Break



**Sensei (NY!)** – Nye Sensei är specialist på fotsoldater och attackhelikoptrar.

**CO POWER:** Copter Command

**SUPER CO POWER:** Airborne Assault

## GREEN EARTH

**Eagle** – Har klar fördel i luften, men nackdel till sjöss.

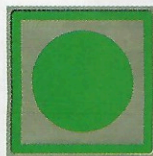
**CO POWER:** Lightning Strike

**SUPER CO POWER:** Lightning Drive

**Drake** – Har klar fördel till sjöss, men nackdel i luften.

**CO POWER:** Tsunami

**SUPER CO POWER:** Typhoon



**Jess (NY!)** – Jess landtrupper är utmärkta, vilket man dock inte kan säga om hennes flyg- och båttrupper.

**CO POWER:** Turbo Charge

**SUPER CO POWER:** Overdrive

## BLACK HOLE

**Sturm** – Sturm är lika stark som elak och kan röra sig lätt över all sorts terräng (så länge det inte snöar, vill säga).

**SUPER CO POWER:** Meteor Strike

**Hawke (NY!)** – Trupperna hos Hawke är ruskigt kraftfulla, men det tar också ruskigt lång tid att bygga upp hans CO Powers.

**CO POWER:** Black Wave

**SUPER CO POWER:** Black Storm

**Adder (NY!)** – Adders styrka ligger i att hans CO Power-mätare byggs upp snabbt.

**CO POWER:** Sideslip

**SUPER CO POWER:** Sidewinder



**Lash (NY!)** – Den här tjejen är duktig på att dra fördel av terrängen – även i attackerande läge.

**CO POWER:** Terrain Tactics

**SUPER CO POWER:** Prime Tactics

**Flak (NY!)** – Flak tar i så mycket i sina kraftiga attacker att han ibland missar dem.

**CO POWER:** Brute Force

**SUPER CO POWER:** Barbaric Blow



## BETYG

### GRAFIK: 8

Tydlig och rakt igenom snygg grafik, emellertid utan några speciella specialeffekter. Designen på spelfigurerna gillar vi verkligen – Max måste ha tränat ordentligt sedan sist!

### LJUD: 8

Några bra och några mindre bra låtar, precis som i det första Advance Wars-spelet. Om du tycker att explosioner och skotteld är som musik för öronen så har du kommit rätt.

### SPELKONTROLL: 10

Spelkontrollen är lika enkel som vanligt, och det är lagom mycket att hålla reda på i menyerna. Det finns alltså ingenting att skylla på om du spelar dåligt (eller någon annan att tacka om du spelar bra).

### UTMANING: 10

Stort, svårt och kul hela tiden. Vill du uppnå S-Rank på alla banor och köpa rubbet i Haichis affär får du vara beredd på att lägga ned ett tresiffrigt antal speltimmar. Det här spelet är tveklöst värt pengarna.

### SPELDESIGN: 9

Advance Wars har ett vinnande koncept och Nintendo har inte ändrat så mycket på det – speldesignen är fortfarande genialiskt enkel och beroendeframkallande. Lite fler nya typer av trupper hade emellertid inte suttit i vägen.

### TOTALT: 9

Advance Wars 2: Black Hole Rising är lika roligt som det första spelet, men det känns inte lika nytt den här gången. Har du ännu inte provat något Advance Wars-spel måste du göra det nu – det är en order!



Vänster: Veterankrigare ser att Neotanken är ny här. Den kostar nästan lika mycket som en Tank och Md Tank tillsammans.

Höger: Olaf har inte lärt sig mycket...





## SPELINFO

Titel: Golden Sun:  
The Lost Age

Plattform: Game Boy Advance

Speltyp: RPG

Utvecklare: Camelot Software Planning

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1–2 samtidigt

Tillbehör: Game Boy Advance Game  
Link

Sverigepremiär: September 2003

## RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 8

Golden Sun: The Lost Age är egentligen inte ett nytt spel, utan snarare ett nytt kapitel i samma spel. Allting ser, hör och känns likadant som första gången, vilket både är bra och mindre bra. Jag tycker att handlingen är ovanligt välskriven, så därför är det kul att fortsätta på samma sätt som förr, fast med nya huvudpersoner. Å andra sidan känns det inte lika fräscht längre, eftersom grunderna i spelet knappt har ändrats. Hur som helst är Golden Sun: The Lost Age ett lysande bra spel som rekommenderas till dig som har spelat klart originalet, eller av någon anledning inte spelat det alls.

MIKAEL NYLANDER: 9

Förutom att det ibland kan bli lite väl långa textkonversationer, och att det kan vara svårt att veta vart man ska ta vägen i den stora värld som man skapat i Golden Sun: The Lost Age, är detta spel ett sant mästerverk! Ni som missar detta spel går miste om ett storslaget äventyr!



Uppföljaren till förra årets bästa Nintendo-RPG (enligt majoriteten av Club Nintendos medlemmar och medarbetare) är här. Golden Sun: The Lost Age fortsätter precis där Golden Sun slutade.



## Koppla ihop historien

Du som har klarat det första Golden Sun-spelet har en kul bonus att se fram emot. Du kan nämligen använda erfarenhet från det spelet i Golden Sun: The Lost Age! Så här går det till:

1. Först måste du ha en sparfil i Golden Sun där hela spelet är avklarad (Clear data). Håll in VÄNSTER samt R och tryck START på meny-skärmen för att få fram valet "Send".
2. Välj den spelfil du vill använda i Golden Sun: The Lost Age (kom ihåg att det måste vara en fil där hela spelet är avklarad).
3. Nu bestämmer du om du ska flytta över informationen via lösenord eller en Game Boy Advance Game Link-kabel. Lösenordssystemet tar lite längre tid, men det andra alternativet kräver att du har två Game Boy Advance-enheter.
4. Klart! Nu har du kopplat ihop historien mellan Golden Sun och Golden Sun: The Lost Age. Vad det innebär för själva handlingen är upp till dig att upptäcka.



**Djinn – små men mäktiga**

Några av bifigurerna från Golden Sun är huvudpersoner i nya Golden Sun: The Lost Age. Djinn-

varelserna känner vi också igen sedan det första kapitlet. Här ser du vilka olika typer det finns och vad dessa små men mäktiga varelser kan göra:

**De fyra olika Djinn-typerna:****VENUS**

Element: Earth

**MERCURY**

Element: Water

**MARS**

Element: Fire

**JUPITER**

Element: Wind

**Djinnns fyra användningsområden****1. Använd Djinn till att ändra din klass**

När du använder en eller flera Djinn på en spelfigur kan det hända att spelfigurens klass ändras. Det betyder att spelfiguren kanske kan använda nya Psynergy-förmågor.

**2. Använd Djinn till att öka förmågan**

En eller flera Djinn som kopplas ihop med en spelfigur gör att den spelfigurens förmågor ökar. En Mars-djinni gör till exempel att spelfigurens eldbaserade attacker stärks och att han eller hon tål fiendernas eldattacker bättre.

**3. Använd Djinnns förmågor i strid**

Varje Djinni har en förmåga som är unik för just den. Vissa kan attackera fiender, andra har helande krafter, och så vidare.

**4. Använd Djinn till att kalla fram andar**

När en eller flera Djinn har använt sina förmågor eller ställts "standby", kan du använda kommandot "Summon" för att kalla fram en ande som utför en kraftfull attack på fienderna. Ju fler Djinn du använder, desto kraftfullare ande!

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

På det hela taget identisk grafik med det första Golden Sun-spelet. Med andra ord är Golden Sun: The Lost Age ett av de absolut snyggaste bärbara spel som har gjorts.

**LJUD: 9**

Flera av de bästa tonerna från det första spelet är kvar, blandat med nya kompositioner. Se till att du använder hörlurar när du spelar Golden Sun: The Lost Age, så missar du inte några detaljer.

**SPELKONTROLL: 9**

Även spelkontrollen är lik sin föregångare, vilket betyder bra styrning och smarta stridsmenyer. Men du som inte har vanan inne från Golden Sun lär bli lite konfunderade över det komplicerade Djinni-systemet.

**UTMANING: 10**

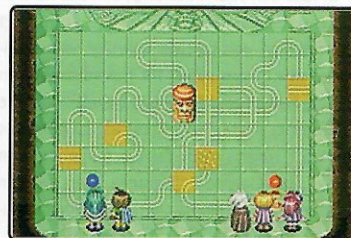
Utmaningen är den del som har förbättrats mest, jämfört med originalet. Platserna från det första spelet kan du besöka igen, plus ett mycket större område utöver det.

**SPELDESIGN: 9**

Många kommer att tycka att det här är för likt originalspelet. Nästan allting känns igen från Golden Sun, men gillar du det har du ett mycket bra rollspel med ett smart stridsystem och kluriga pussel att se fram emot.

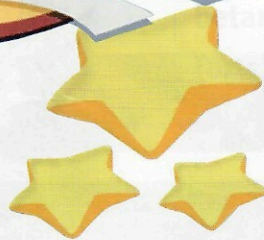
**TOTALT: 9**

Fortsättningen på ett av de bästa bärbara rollspelen som har gjorts är lik sin föregångare, och lika bra. Har du inte spelat det första kapitlet kommer du rätt in i handlingen här.





# Kirby



Om det finns någon som inte klarar av stora doser av runda och rosa spelfigurer väntar en svår period från och med nu. I början av 2004 surfar Kirby in på Nintendo GameCube, och redan nu är han aktuell i sitt första Game Boy Advance-spel.

## SPELINFO

**Titel:** Kirby: Nightmare in Dream Land  
**Plattform:** Game Boy Advance  
**Speltyp:** Action  
**Utvecklare:** HAL Laboratory  
**Utgivare:** Nintendo  
**Antal spelare:** 1-4 samtidigt  
**Tillbehör:** Game Boy Advance Game Link  
**Sverigepremiär:** September 2003

## RECENSIONER

### KIM WEINEFELT: 8

Kan inte göra annat än att tycka om Kirbys spel. För det första är de smart designade – banorna är enkla men samtidigt går det att klara dem på massor av olika sätt, beroende på vilken specialförmåga Kirby använder. Sedan är flera av låtarna helt suveräna, och det är värt mycket. Att spelet är kort och lätt är inte något problem – hellre ett spel som är lättspelat och varierat än ett spel som är frustrerande svårt med massor av banor som ser likadana ut. Kirby: Nightmare in Dream Land är kort och kul, helt enkelt.

### EMELIE LAGER: 7

Sitt namn till trots är denna söta lilla historia mycket långt ifrån en mardröm. Om man nu inte bor i en värld där allting är rosa och stjärnmönstrat och alla hörn är rundade, förstås... Miljöerna är härligt pastelliga och faktiskt ovanligt välarbetade, vilket även gäller för huvudkaraktären och hans många olika fiender. Kanske kommer detta spel främst att gå hem hos riktigt trogna Kirby-fans och spelare som har lite tålamod i fingrarna, men det kan utan problem räknas sig till plattformsgenrens övre skikt!

### Kirby kopierar kopiöst

Kirby är mest berömd för sin runda form och sin rosa färg. Och så hans kopieringsförmågor, naturligtvis. I Kirby: Nightmare in Dream Land kan den

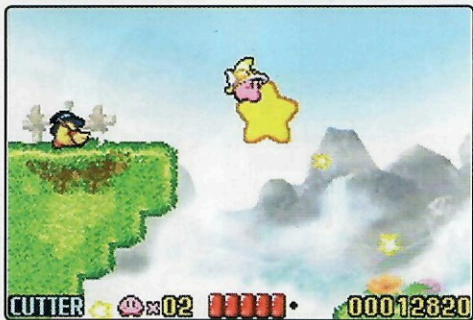
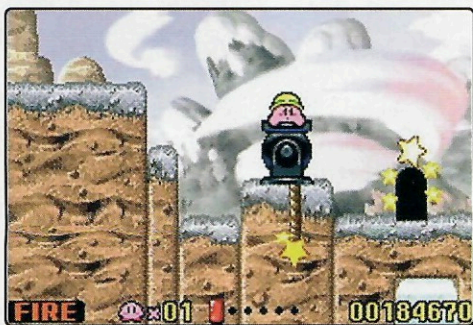
runda, rosa kopieringsmaskinen använda 24 olika förmågor. Alla förmågor hjälper Kirby genom banorna, på ett eller annat sätt.





**Samarbeta samtidigt**

För er som alltid har link-kablar redo och gillar att spela ihop är Kirby: Nightmare in Dream Land något alldeles extra. Om alla har var sitt Game Boy Advance, varsin spelkassett och tillräckligt med Game Boy Advance Game Link-kablar kan fyra spelare samarbeta under hela äventyret!



Kirby: Nightmare in Dream Land påminner en hel del om Kirbys första Game Boy-spel – Kirby's Dream Land. Och alla som har spelat Super Smash Bros.-spelen känner väl igen den klassiska trädbossen?

**Kirbys minispel**

Och så var det minispelen... Endast en spelkassett och Game Boy Advance Game Link-kablar behövs för att upp till fyra personer ska kunna spela dem på sina Game Boy Advance-maskiner tillsammans.

**QUICK DRAW**

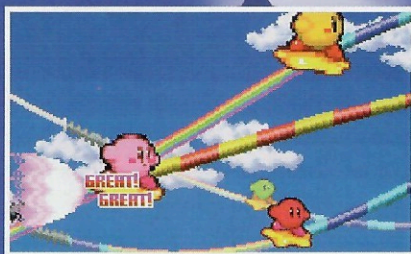
Reagera snabbt och slå ned din motståndare. Annars slår han ned dig.

**BOMB RALLY**

Du vill verkligen inte missa bomben när den kommer emot dig. Verkligen inte.

**KIRBY'S AIR GRIND**

Det här minispelet är som en enkel variant av Kirby Air Ride. Surfa snabbt!

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

Färgchock! Kirbys första Game Boy Advance-spel har underbart färgglad och snygg grafik med sprakande effekter. Som vanligt blir färgerna ännu klarare om du spelar via Game Boy Player.

**LJUD: 8**

Typisk Kirby-musik, vilket vill säga väldigt mysig musik. Den klassiska Dream Land-låten är nog vår favorit, och den finns med även i det här spelet. Plus för Sound Test-menyn.

**SPELKONTROLL: 8**

Kirby är förmodligen den mest mångsidiga spelfiguren som existerar. Tack vare hans kopieringsförmåga har han mängder med rörelser att använda i olika situationer, och styrningen sitter perfekt.

**UTMANING: 6**

Ett Kirby-spel är ett enkelt spel; den regeln gäller även i Kirby: Nightmare in Dream Land. Äventyret tar inte lång tid, men det gör det att hitta de hemliga områdena och utforska Kirbys alla förmågor.

**SPELDESIGN: 8**

Som Kirby-spel är det inte nyskapande, men Kirby-konceptet i sig är som bekant en höjdare. Se till att utnyttja fyrspelarmöjligheten både i minispelet och i själva äventyret, för det är kul.

**TOTALT: 8**

Kirbys första Game Boy Advance-spel är riktigt roligt, men aningen ordinariskt för oss som har spelat hans tidigare äventyr. Ett bra alternativ till Super Mario Advance-spelen för nya och unga Nintendo-spelare.





## SPELINFO

Titel: Donkey Kong Country

Plattform: Game Boy Advance

Speltyp: Action

Utvecklare: Rare

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1–2 samtidigt

Tillbehör: Game Boy Advance Game Link

Sverigepremiär: Juni 2003

## RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 8

Donkey Kong Country-spelen har en speciell plats hos mig och jag har samlat ihop alla procent i åtminstone åtta olika Donkey Kong Country och Donkey Kong Land-spel nu. Donkey Kong Country gör sig fortfarande allra bäst på en TV-skärm, men Game Boy Advance-versionen känns motiverad (vilket inte Game Boy Color-versionen gör idag) och är rolig att apa sig igenom ett par gånger. Candys och Funkys nyheter ger jag emellertid inte särskilt mycket för. Att äventyra på DK Island och leta efter alla bonusbanor är fortfarande roligast.

JOHAN LENNGERD: 8

När detta spel släpptes till Super NES var det i särklass det snyggaste spelet någonsin, dessutom med ett spelvärde som var i riktig Super Mario-klass. Nu, nästan 10 år senare, är det återigen bland det snyggaste vi sett – fast nu till Game Boy Advance. Spelglädjen finns definitivt också kvar. Har du inte spelat spelet kan jag definitivt rekommendera ett av de bästa plattformsåventyren genom tiderna.

Bra spel fräschas ibland upp och ges ut på nytt. Donkey Kong Country har fräschats upp och getts ut på nytt – två gånger. Det är dags att börja spela apa på Game Boy Advance.

## The original DK Crew

Donkey Kong Country introducerade en rad nya medlemmar i Kong-familjen när det 1994 slog ned som en banan (förlåt – "bomb" ska det vara) i spelvärlden. Bland annat var det här det första spelet som Diddy Kong var med i. Här är hela gänget:

## DONKEY KONG...

...är stor och stark, kan hoppa på tyngre fiender och banka upp föremål som ligger gömda i marken.

## DIDDY KONG...

...är snabb och håller tunnorna framför sig, vilket är bra när det gäller att leta efter bonusbanor.

## CRANKY KONG...

...är gammal och grinig. Inte ens instruktionsböckerna slipper undan hans syrliga kommentarer.

## FUNKY KONG...

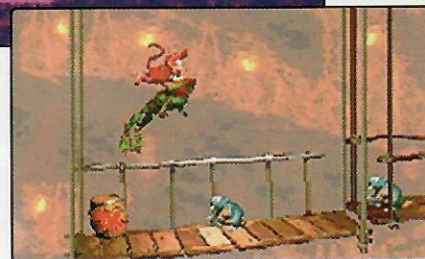
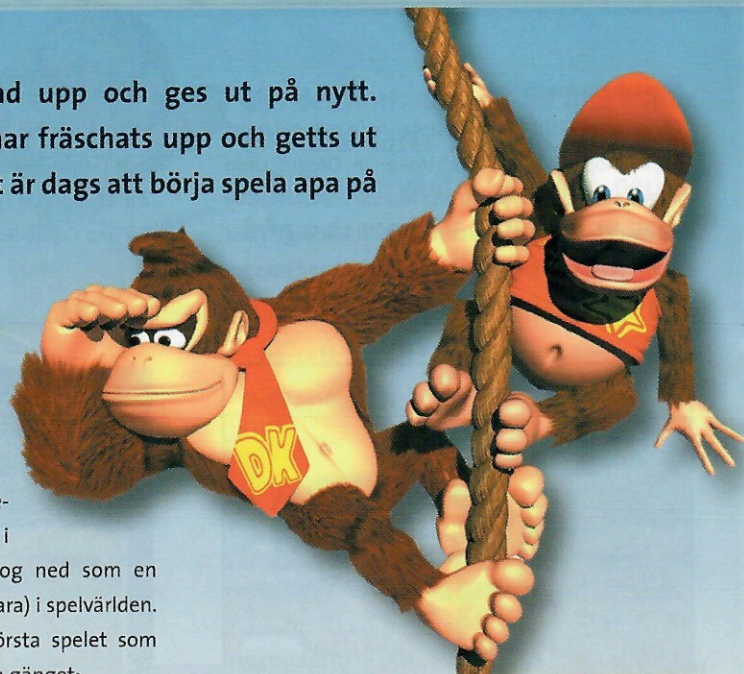
...erbjuder Donkey och Diddy flygturer fram och tillbaka över DK Island. Ett fiskespel har han också.

## CANDY KONG...

...har nya dansutmaningar för Donkey och Diddy. Sparar spelet gör hon inte längre.

## Djurvänner

Dessutom får Donkey och Diddy hjälp av djurvänner på vissa banor. Svärdfisken Enguarde gör undervattensbanorna lättare, strutsen Espresso kan flyga korta sträckor genom luften, noshörningen Rambli har en effektiv tacklingsattack, papegojan Squawks lyser upp en mörk grotta och grodan Winky hoppar enkelt på alla fiender.



## Nya "baner" och bananer

Allt det som gjorde originalspelet Donkey Kong Country till Super NES så bra finns med i Game Boy Advance-versionen, plus det här:

**DK ATTACK** – Banor som du har klarat blir tillgängliga i DK Attack – spelsättet där du ska klara en bana med så hög poäng som möjligt. Du får bland annat poäng för eliminerade fiender, extraliv och tiden som återstår när du har nått målet. Efteråt blir du belönad med en ranking beroende på din poäng.

**CANDY'S DANCE STUDIO** – Candy har sitt tält uppställt någonstans i varje område på DK Island. Numera sparar hon inte ditt spel (det gör du när du själv vill), utan låter dig prova sin dansutmaning där rätt knapp i rätt takt ska användas. Fina priser väntar...

**FUNKY'S FISHING** – Funky ser fortfarande till att du kan komma snabbt till vilken bana du vill (så länge du har klarat den). Hos honom kan du också spela ett fiskespel, där det gäller att få rätt typ av fisk på kroken. Drar du samtidigt upp fler fiskar i samma färg är det extra uppskattat.

**SCRAPBOOK** – För att uppnå 101 % räcker det inte längre att klara spelet och hitta alla bonusbanor. Nu måste du även hitta alla KONG-bokstäver och samla samtliga 52 bilder som är gömda i spelet. Bilderna samlas i ett album – scrapbook – som du när som helst kan titta i.



DK ATTACK



CANDY'S DANCE STUDIO



FUNKY'S FISHING



SCRAPBOOK



## Nygjorda sektioner

Det finns inga helt nya banor, men vissa av dem har gjorts om en aning. De sista bossarna har till exempel tagit till nya tricks och attackerar dig på annorlunda sätt.

## Ny slutsekvens

Duktiga apor kommer att få se en omgjord slutsekvens och få fram ett svårare äventyr. Men som sagt, det är bara de duktiga aporna...



## BETYG

**GRAFIK:** 9

Är inte lika skarp som Super NES-versionen, på grund av att skärmen är mindre. I övrigt är grafiken precis lika snygg och på en del ställen är den omgjord – kartskärmarna i de olika områdena har exempelvis ritats om helt.

**LJUD:** 9

De flesta av originalets superlåtar finns här, plus nyinsatta ljudeffekter och aptjätter. Underligt nog är en av originalets bästa melodier – den som spelades inne hos Funky Kong – borttagen.

**SPELKONTROLL:** 9

Snabb och kanonbra spelkontroll. Donkey och Diddy har två olika stilar och kan båda springa, hoppa, slå volter, kasta tunnor, studsa på bildäck, rulla på stältunnor, svinga sig i lianer, simma, åka gruvvagn, rida på fyra olika djurvänner, med mera.

**UTMANING:** 8

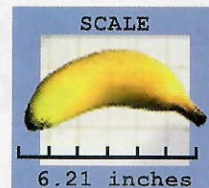
DK Island är ingen jättestor ö, men med de nya utmaningarna tar det väl cirka 10 timmar att hitta allt (om du har besökt ön förut, vill säga – annars tar det klart längre tid). Sedan tillkommer DK Attack och ett extra svårt äventyr.

**SPELDESIGN:** 8

Speldesignen är på många sätt i samma klass som Super Mario-spelen och på vissa sätt till och med bättre. Men det blir inga originalitetspoäng nu, eftersom det här är en konvertering på en konvertering.

**TOTALT:** 8

Har du ännu inte satt din fot på DK Island väntar ett av de bästa action-äventyren genom tiderna. Vi som har varit där för kan se fram emot en uppfräschad nostalgitripp.





## SPELINFO

**Titel:** Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak

**Plattform:** Game Boy Advance

**Speltyp:** Action

**Utvecklare:** Nintendo

**Utgivare:** Nintendo

**Antal spelare:** 1–2 samtidigt

**Tillbehör:** Game Boy Advance Game Link

**Sverigepremiär:** Juni 2003

## RECENSIONER

**KIM WEINEFELT: 6**

Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak är väldigt likt Hamtaros första spel, så gillade du det har du ett nytt kul spel framför dig. För oss som bara är sådär förtjusta i gulliga hamstrar är det lite tjiatigt att samla ihop alla ord igen – det var ju bara ett halvår sedan sist!

**EMELIE LAGER: 7**

Jag som uppskattade ettan är naturligtvis mycket förtjust även i detta spel. Det är dock inte det bästa äventyret att ge sig in på om man längtar efter en adrenalinkick och någon högre estetisk njutning... Ändå framkallar det en vilja i mig att hitta alla hamstrar och alla ord på nytt, och visst ska det bli roligt att se Hamtaro och hans kompisar leva vidare i TV-serien när den kommer hit i höst!



”Hamha” alla Hamtaro-fans! Era ”Hamigos” på Club Nintendo ”Heyhoo”: nu kan du ”Minglie” med Hamtaros nya och ”Tiptop” spel – Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak!

**Lär dig Ham-Chat**

I Hamtaros första Game Boy Advance-äventyr är det upp till honom och hans vän Bijou att stoppa dumningen Spats planer på att förstöra vänskapen bland Hamtaros kompisar. För att lyckas med det måste Hamtaro lära sig det vida kända Ham-Chat – ett språk som bara hamstrar kan förstå. Ju



fler ord (det finns över 80 stycken i Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak) Hamtaro lär sig, desto fler hamstrar kan han prata med och desto fler saker kan han göra. Trots att du som läser detta förmodligen inte är någon hamster kan du få chansen att lära dig lite av Ham-Chat:

**Ham-Chat:**

Blash-T  
Bloat-T  
Bluhoo  
Dingding  
Fend-D  
Gasp-P  
Gossip-P  
Hamha  
Hamigos  
Hamteam  
Heyhoo  
Jamout  
Libert-T  
Lost-T  
Lovedove  
Minglie  
Nok-nok  
Offdoff  
Oopsie  
Pakapaka  
Pushie  
Scrit-T  
Sesam-E  
Snorklie  
Stead-E  
Tiptop

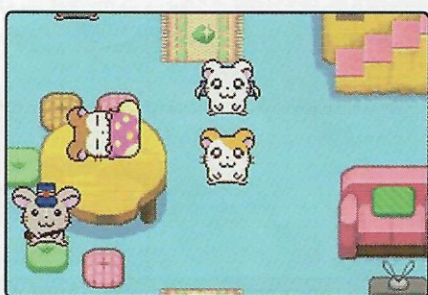
**Ungefärlig betydelse på svenska:**

Arg  
Uppblåst  
Ledsen  
Inse  
Försvara  
Åh nej!  
Småprat  
Hälsning  
Bästa vänner  
Samarbeta  
Ropa ut  
Spela musik  
Frihet  
Förlora  
Hålla fast vid  
Leka  
Slå  
Ta bort  
Förlåt  
Bitar  
Knuffa  
Klösa  
Öppna  
Djup  
Fast  
Utmärkt





Det roligaste med Hamtaro-spelen är det speciella hamsteralfabetet, Ham-Chat, som du måste lära dig av andra hamstrar. Med Sesam-E kan du till exempel öppna dörrar.



Så här ser det ut i klubbhuset; härifrån kan du ta dig till spelets alla områden. Och så finns det en och annan underlig hamster att prata med.



BETYG

GRAFIK: 6

Hamtaro ser snyggt ut på Game Boy Color, men imponerar inte lika mycket på Game Boy Advance. Färgglad och tydlig grafik, men i enklaste laget för en 32-bitsprocessor.

LJUD: 6

Jodå, ett par riktigt bra låtar finns det även i Hamtaros Game Boy Advance-spel. Och så går det ju att dansa till ljudeffekterna. Ham-ham!

SPELKONTROLL: 7

Hamtaro själv är väldigt lättstyrd, naturligtvis. Ändå kan han utföra lika många saker som det finns ord i Ham-Chat-alfabetet. Det vill säga drygt 80 stycken.

UTMANING: 7

Hamtaro-spelen är relativt svåra att klara, med tanke på den målgrupp de riktar sig till. Spelare som inte kommer vidare i äventyret kan dock alltid ge sig in i dansbranschen och skapa en Ham-Jam eller två.

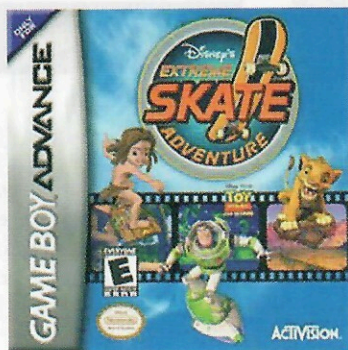
SPELDESIGN: 7

Här finns det väldigt mycket innehåll och idéer från det första Hamtaro-spelet. Ham-Chat är ju visserligen något av spelseriens kännetecken, men att samla ihop alla ord på nytt känns inte lika spännande.

TOTALT: 7

Gillar du Ham-Hams Unite! så gillar du garanterat Ham-Ham Heartbreak. Har du inte provat ett Hamtaro-spel till Game Boy är det lika bra att göra det nu. För eller senare kommer hamsterfebern även till dig!





## SPELINFO

**Titel:** Disney's Extreme Skate Adventure  
**Plattform:** Game Boy Advance  
**Speltyp:** Sport  
**Utvecklare:** Activision  
**Utgivare:** Activision  
**Antal spelare:** 1-2 samtidigt  
**Tillbehör:** Game Boy Advance Game Link  
**Sverigepremiär:** September 2003

## RECENSIONER

## KIM WEINEFELT: 6

Om ett spel ges ut på både Nintendo GameCube och Game Boy Advance föredrar jag i regel Nintendo GameCube-versionen. Men i ett sådant här fall, då innehållet känns lite tunt redan i Nintendo GameCube-spelet, rekommenderar jag nog det mindre spelet.

## JOHAN LENNGERD: 7

Det här är ett Tony Hawk för de yngre. Allt är väl genomfört och snyggt, men spel-designen är det inget unikt med.

## BETYG

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

Här är lillebror i Disney's Extreme Skate Adventure-familjen. Game Boy Advance-versionen är som vanligt lite enklare i utseende och spelinnehåll, men kan ju tas med var och när som helst.



Perspektivet är detsamma som i Tony Hawk's Pro Skater-spelen till Game Boy Advance, men färgerna är desto gällare.

## Skateboardåkning, storlek mindre

Game Boy Advance-versionen av Disney's Extreme Skate Adventure är lite mindre än sin motsvarighet till Nintendo GameCube. Här finns endast sex spelbara figurer, men liknande spelsätt:

**STORY** – Klara uppdrag och få fram nya nivåer

**SINGLE SESSION** – Tricksa så mycket du kan och samla ihop rekordpoäng

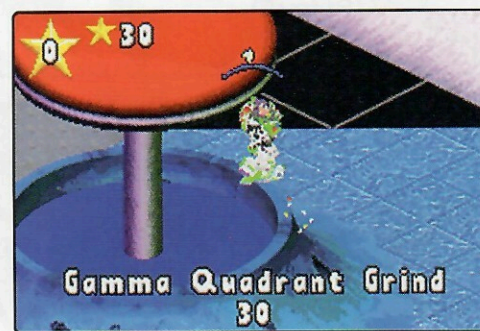
**MULTIPLAYER** – Utmana en kompis med Game Boy Advance Game Link-kabeln



Uppdragen är barnvänligt enkla och går bland annat ut på att hitta alla bokstäver i ett speciellt ord. Ett par meter till så är "A" taget.



Banorna är hämtade från samma Disney-filmer som figurerna kommer ifrån. Här har vi elefantkyrkogården från Lejonkungen.



Det här är ingen vanlig "Grind", ska kidsen veta. Nej då, det här är en "Gamma Quadrant Grind".



# »The Legend of Zelda: Releasepartyt«

special

Den 1 maj 2003, timmarna innan den svenska lanseringsdagen för The Legend of Zelda: The Wind Waker, arrangerade TV-spelsbörser i Göteborg en nattvaka och ett releaseparty. Club Nintendos paparazzi-fotograf var på plats.



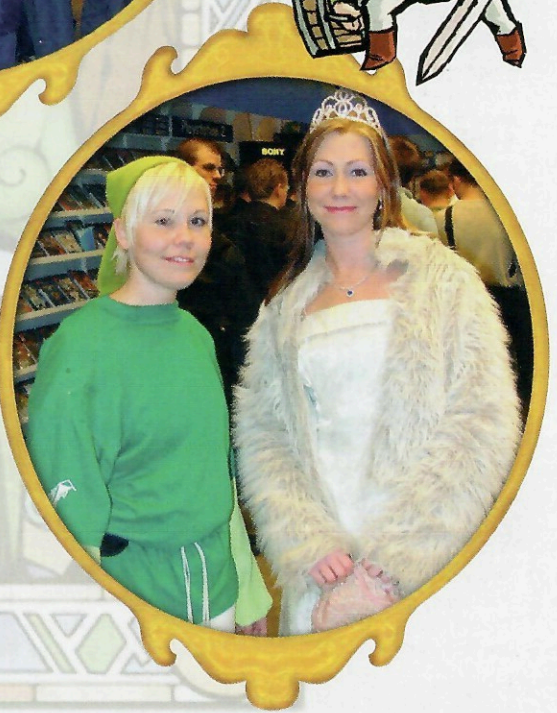
ÖVER 100 ZELDA-FANS HÖLL SIG VAKNA FÖR ATT KUNNA KÖPA THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER REDAN KLOCKAN 00.00 PÅ FREDAGEN.



DET VAR MÅNGA SOM INTE ENS KUNDE VÄNTA EN TIMME LÄNGRE PÅ LINKS SENASTE ÄVENTYR. THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER ÄR REDAN ETT AV DE BÄST SÄLJANDE NINTENDO GAMECUBE-SPELEN I SVERIGE.

SÅ HÄR SÖTA ÄR LINK (ELLER ÄR DET SARIA?) OCH ZELDA PÅ RIKTIGT.

NÅGRA KLÄDDE UT SIG OCH VAR MED OCH TÄVLADE OM ETT GAME BOY ADVANCE SP SAMT T-SHIRTS MED ZELDA-MOTIV. VINNAREN BLEV MAX LUNDBERG.



På E3 förra året var det Mario, Zelda och Metroid som hördes mest. I år var det bredden som imponerade i Nintendos monter. Efter Mario Kart: Double Dash!! och F-Zero GX i spetsen fanns ett tjugotal titlar till Nintendo GameCube och Game Boy Advance som utan problem skulle kunna nomineras till titeln "bästa Nintendo-spel på mässan". Club Nintendo Magazine fick reservera tio sidor för att få plats med dem alla.

# E3 2003

Text och foto: Kim Weinefelt

## Mario Kart: Double Dash!!

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: NOVEMBER 2003

När mässan öppnade sprang jag direkt till Mario Kart: Double Dash!! Nintendo of America hade dukat upp åtta Nintendo GameCube ihopkopplade med varsin bredbandsadapter, så att åtta mänskliga spelare kunde köra samtidigt (detta kommer även att bli möjligt i den färdiga versionen)! Det gick många gokartvarv innan jag ens funderade på att flytta på mig.



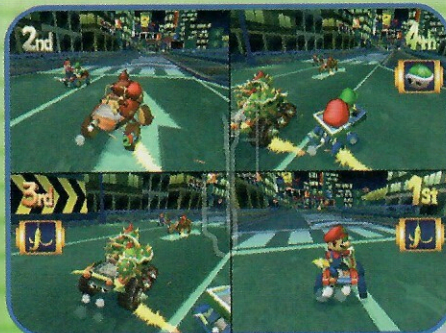
Nu sätter det två förare i varje Mario Kart-gokart – därav namnet Double Dash!! Den ene styr och den andre sköter vapenhanteringen. Du kan när som helst under ett lopp byta plats på de två förarna.



Äntligen ett Mario Kart-spel med fler än åtta spelfigurer! Mario Kart: Double Dash!! har 16 karaktärer och du får själv bestämma vilka två som ska åka ihop och vilken sorts gokart de ska använda. Kombinationerna är alltså väldigt många.



Vapnen plockas upp från vapenboxar, men det går också att använda vapen som andra förare har tappat på banan. I Mario Kart: Double Dash!! finns det även nya dubbla vapenboxar – kör du igenom dem får båda spelfigurerna var sitt vapen. Det finns också vapenboxar som rör sig.



Nya vapen? Ja visst, det finns åtta specialvapen som bara vissa figurer kan använda. Mario kan till exempel kasta eldbollar och Donkey Kong har ett bananskal som är enormt mycket större än de vanliga skalen.



Styrningen och sladdarna påminner om spelkontrollen i Mario Kart 64. Angående farten så tyckte jag att Mario Kart: Double Dash verkade vara en aning långsamt, men det berodde väl på att jag jämförde det med F-Zero GX.



Tre banor gick att provåka på E3 – Luigi Circuit, DK Mountain och Mushroom City (bilden). Naturligtvis i de klassiska klasserna 50, 100 och 150 kubik.





## F-Zero GX

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: OKTOBER 2003

Efter Mario Kart: Double Dash!! tog jag mig snabbt till F-Zero GX-avdelningen och blev barnsligt glad över av att få se att det även gick att prova arkadmaskinen F-Zero AX. Här stannade jag ännu längre än vid Mario Kart: Double Dash!! Läs recensionen av F-Zero GX i detta nummer!

## Kirby Air Ride

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: 2004

Det här var ett överraskande kul spel! Kirby Air Ride utvecklas av samma gäng som gjorde Super Smash Bros. Melee, och det märks på både spelets menyer och ljudeffekter. I Kirby Air Ride används bara handkontrollens styrspak och A-knapp för att åka utmed banorna. Det kanske låter simpelt, men du kommer att bli förvånad över hur mycket som går att göra med bara en knapp.



Stjärnan under Kirby accelererar automatiskt. Det enda du behöver göra är att styra och använda A-knappen för att ladda upp turbomotorerna i kurvorna, kopiera fiendernas förmågor, aktivera fartpilare och mycket annat.



Innan loppet får varje spelare chansen att välja en egen stjärna att åka på. Alla stjärnor är olika – vissa har högre toppfart, andra passar bättre för nybörjare och så vidare.



När det är som snurrigast är det inte lätt att veta vad som är upp och ner eller framåt och bakåt. Men bara det faktum att det är Super Smash Bros. Meleeskaparna som ligger bakom det här spelet höjer förväntningarna till stjärnorna!

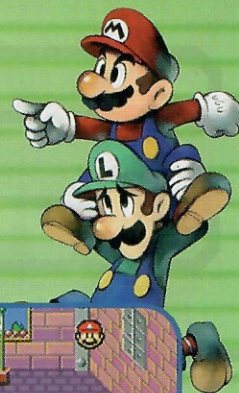


## Mario & Luigi

PLATTFORM:  
GAME BOY ADVANCE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: NOVEMBER 2003

Mario & Luigi var en av de största spelövertäckningarna i Nintendos monter. Det här är ett helt nytt rollspel, med influenser från Paper Mario och Super Mario RPG. Sämre förebilder går ju att ha...



Mario & Luigi känns väldigt unikt, eftersom du kontrollerar Mario och Luigi tillsammans och samtidigt separat. Du styr de båda ihop, men använder A- och B-knappen för att låta dem hoppa individuellt.



Det här är slutet på en av banorna som jag testade. Här gäller det att hoppa hopprep med både Mario och Luigi samtidigt, vilket inte är så lätt som det verkar.



Under fighterna, som går till på ungefär samma sätt som i Paper Mario, kan Mario och Luigi göra extra starka attacker genom att samarbeta.

## Advance Wars 2: Black Hole Rising

PLATTFORM:  
GAME BOY ADVANCE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: OKTOBER 2003

Som ni kanske vet vid det här laget är Advance Wars mitt favoritspel till Game Boy Advance, så det var spännande att få testköra tvåan. Advance Wars 2: Black Hole Rising ger framförallt nya uppdrag åt oss som vill ha mer, men också småtrevliga nyheter. Läs recensionen av Advance Wars 2: Black Hole Rising i detta nummer!

## Pikmin 2

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: NOVEMBER 2003

Pikmin 2 är fullt av skojiga nyheter. Den här gången ska du inte samla ihop delar till ett rymdskepp, utan leta upp föremål som är värda pengar. Det finns nya färger på Pikmin också – lila och vita – men dem stötte jag dessvärre inte på under provomgången. En annan nyhet är att det finns en slumpgenerator som bygger upp nya nivåer.



Du kan kontrollera Olimar och hans ännu icke namngivna kamrat samtidigt eller dela på dem och gå åt olika håll. Båda rymdgubbarna kan ta med sig Pikmin på egen hand.



I Challenge Mode kan du och en kompis hjälpas åt att samla ihop föremål som är värda Pokos (pengar). Det är också möjligt att gå ner i subnivåer och samla nycklar.



De här rosa kulorna växer på vissa blommor. Tar du hem tio stycken av dem får du en sak som gör att dina Pikmin ger ifrån sig ett sken och blir starkare.



## 1080° Avalanche

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: NOVEMBER 2003

Äntligen en E3-mässa med ett spelbart 1080° Avalanche! Jämfört med originalspelet 1080° Snowboarding är de här backarna bredare och händelserikare, så beroende på var du åker och vad du gör kan diverse oväntade saker inträffa. Efter ett par försök lyckades jag exempelvis svänga in på ett sidospår i en av backarna, krascha in i en varningsskylt och starta en lavin bakom mig. Dumdrigtigt, men kul.



I Match Race tävlar du bara mot en datorstyrd motståndare. I flerspelarläget kan fyra snowboardintresserade åka samtidigt.



Om du stöter emot något litet hinder (som exempelvis ett tåg i mötande riktning...) och tappar kontrollen måste du rotera styrspaken snabbt för att få tillbaka balansen. För att grajnda (egen stavning) krävs det att du balanserar styrspaken till vänster och höger, på samma sätt som i Tony Hawk's Pro Skater-spelen.



Spelkontrollen är exakt lika skön som i 1080° Snowboarding, men inte lika känslig vid hopp och landningar, vilket är bra eftersom i alla fall jag ibland retade mig på millimeterprecisionen som krävdes i N64-spelet.



## Wario World

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

SVERIGEPREMIÄR: JUNI 2003

Wario World presenterades i stor skala på E3 i år igen, men när du läser det här har ju det redan lanserats i Sverige. Wario World släpptes faktiskt tidigare i Sverige än i USA!

Wario Ware, Inc.:  
Minigame Mania

PLATTFORM:  
GAME BOY ADVANCE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

SVERIGEPREMIÄR: MAJ 2003

Wario Ware, Inc.: Minigame Mania var också aktuell på E3, även om det var ett tag sedan det kom till Sverige.

**Super Mario Bros. 3:  
Super Mario Adv 4**

PLATTFORM:  
GAME BOY ADVANCE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: OKTOBER 2003

Det fjärde Super Mario-spelet som översatts till Game Boy Advance blir inget mindre än Super Mario Bros. 3 – det utan tvivel bästa Super Mario-spelet till NES!

**Soul Calibur II**

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: SEPTEMBER 2003

Soul Calibur II var ett av flera tredjepartsspel som Nintendo satte stor fokus på i sin monter. Inte så konstigt, eftersom ingen mindre än Link är med exklusivt i Nintendo GameCube-versionen. Läs recensionen av Soul Calibur II i detta nummer!

**Final Fantasy: Crystal  
Chronicles**

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
SQUARE ENIX/NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: 2004

Det här var första gången som jag spenderade någorlunda tid med ett Final Fantasy-spel. Det här Nintendo-exklusiva rollspelet har flera nya idéer, framförallt för dem som kopplar ihop Nintendo GameCube och Game Boy Advance.

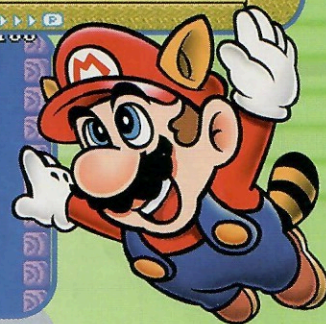


Så här ser den första världen ut. Super Mario Bros. 3 var det första Super Mario-spelet som visade en sådan här karta mellan banorna.

Precis som i de tre förra Super Mario-konverteringarna har Nintendo ändrat om en aning. Varken grönsaken eller fienden under Mario fanns med i originalspelet.



Marios olika kostymer är bara en sak som gör det här spelet så bra. Med groddräkten blir det mycket lättare att ta sig fram under vattnet.



För att spela fyra samtidigt krävs det att alla deltagare har var sitt Game Boy Advance och varsin Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable. Ni kan då gå igenom äventyret tillsammans och hjälpas åt att slåss, lösa gåtor och hela varandra.



ミルワのしづくをめぐめる旅路  
自命危村の旅と始ちがろ。

Final Fantasy: Crystal Chronicles är ett RPG med actionsmak. Fienderna bekämpas inte med textkommandon, utan med hugg och magiska formler direkt när du trycker på knappen, mer i stil med ett äventyrsspel.



Eftersom varje spelare har en individuell skärm är det viktigt att delge information och ledtrådar till kompisarna och prata mycket med varandra.



## Final Fantasy Tactics Advance

PLATTFORM:  
GAME BOY ADVANCE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: OKTOBER 2003

En glädjande nyhet kommer sällan ensam, är det nya ordspråket. När Final Fantasy äntligen kommer tillbaka till Nintendo så är det med två spel på en gång.



Final Fantasy Tactics Advance är ett strategispel med rollspelsingredienser som trollkarlar, monster och magi.

Koppla ihop dig med en Final Fantasy-kompis så kan ni slåss eller byta föremål och klanmedlemmar med varandra.

## Metal Gear Solid: The Twin Snakes

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
KONAMI

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: DECEMBER 2003

Så där ja, nu börjar det likna något. Konamis Nintendo GameCube-satsning alltså, som innan Metal Gear Solid: The Twin Snakes har varit rätt så osynlig.



Spelet kombinerar handlingen från det första Metal Gear Solid-spelet med grafiken och spelkänslan från uppföljaren.

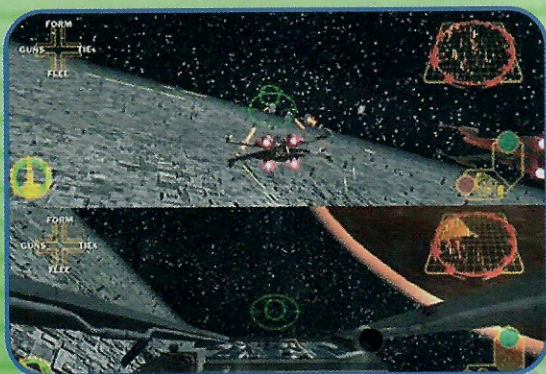
Metal Gear Solid: The Twin Snakes är en blandning mellan Metal Gear Solid och Metal Gear 2: Sons of Liberty och kommer bara att ges ut till Nintendo GameCube.

## Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
LUCAS ARTS

SVERIGEPREMIÄR: OKTOBER 2003

Factor 5 har redan kommit långt med utvecklingen av det tredje Rogue Squadron-spelet. Den här gången har de varierat sig mer – i de nya uppdragen får du bland annat provsitta en AT-ST, åka rymdmoppe på trånga skogsstigar och lösa uppdrag till fots.



Tvåspelarmöjligheten är efterlängtat i ett Rogue Squadron-spel. Nu kan du spränga Death Star tillsammans med en kompis, eller se vem som kan göra det först.

Nintendos Shigeru Miyamoto och Konamis vice VD Hideo Kojima har jobbat tillsammans med spelidéerna till Metal Gear Solid: The Twin Snakes. Det är lovande.



I ett av uppdragen ska du ta över en AT-ST och gå med den genom ett skogsparti. Efttriga Storm Troopers är det bara att traska över.



Den här sektionen var snabb, men enformig och svår. Factor 5 behöver jobba mer med den.



## Pokémon Colosseum

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE

UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: 2004

Pokémon är ordentligt tillbaka. Sex Pokémon-spel visades upp på E3, varav tre till Nintendo GameCube. Den tyngsta titeln bortsett från Pokémon Ruby och Pokémon Sapphire är nog uppföljaren till Pokémon Stadium – Pokémon Colosseum!



Alla 200 Pokémon från Pokémon Ruby och Pokémon Sapphire kommer till liv i tre dimensioner i Pokémon Colosseum. Självklart kan du använda dina egna Pokémon från Game Boy-spelen.



Ser inte det här ut att kunna bli en bra match? Fyra mänskliga spelare kan koppla ihop sina Game Boy Advance med Nintendo GameCube och ta reda på vems Pokémon som är starkast.

## Pokémon Channel

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE

UTGIVARE:  
NINTENDO

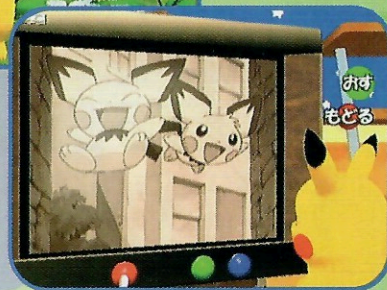
PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: 2004

Mer Pokémon! I Pokémon Channel handlar det inte om att fånga Pokémon, utan att bekanta sig med dem i deras egen värld. Och titta massvis på TV!



Pokémon Channel är ett kommunikationsspel där du får nöjet att utforska en Pokémon-värld och försöka bli vän med Pokémon.

I det här spelet kan du titta på tecknade TV-avsnitt, som till exempel aldrig tidigare visade avsnitt med Pichu Bros. Vissa scener från avsnitten går att färglägga och spara i Smeargles galleri.



## Pokémon Box

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE

UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: 2004

Pokémon Box är inte så mycket spel, utan mer en lagringsplats där du kan sortera och hålla ordning på dina Pokémon.



Med Pokémon Box och ett speciellt Memory Card till Nintendo GameCube kan Pokémon-tränare lagra upp till 1 500 Pokémon! Det är många Pokémon.



Pokémon Box låter dig spela ditt Pokémon Ruby- eller Pokémon Sapphire-spel på TV:n.

## Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire

PLATTFORM:  
GAME BOY ADVANCE

UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: NOVEMBER 2003

Pokémon Pinball till Game Boy Color är ett riktigt höjdspele tycker jag, och uppföljaren till Game Boy Advance verkar vara lika skoj. Att spela flipper och fånga Pokémon samtidigt är en lysande kombination!

Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire är likt originalet, men du kan fånga Pokémon på fler sätt här, bland annat genom att bara pricka omkringgående Pokémon med Poké Ball.



Det finns två spelbräden att välja mellan, naturligtvis heter de Ruby och Sapphire. Det går också att välja mellan två hastigheter på Poké Ball (kulan) – Slow och Normal.

## The Legend of Zelda: Four Swords For Nintendo GameCube

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: OBESTÄMT

En av de största överraskningarna på E3 var att Nintendo visade två nya The Legend of Zelda-spel till Nintendo GameCube! Inga riktiga äventyr dock, utan mer minispelsliknande historier för fyra spelare samtidigt, som på bästa sätt visar hur spelupplevelsen ökar när Nintendo GameCube och Game Boy Advance kopplas ihop.

## The Legend of Zelda: Tetra's Trackers

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: OBESTÄMT

Det andra The Legend of Zelda-spelet har undertiteln Tetra's Trackers och är en tävling om vem som kan hitta flest pirater och samla flest poäng. Det låter okomplicerat, men så var det detta med Nintendo GameCube-Game Boy Advance-kopplingen...



Till att börja med spelare varje spelare ett minnespel där föremål ska paras ihop på tid. Föremål som han eller hon hittar får behållas och kan användas under piratjakten. De som hittar Pegasus-skorna får till exempel fördelen att springa snabbt.



Alla deltagare följer sin spelfigur på Game Boy Advance-skärmen, men kan även se sin plats på TV-skärmen, där Tetra också ibland ropar på spelarna och ger tips om var piraterna gömmer sig.

## Star Fox 2

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: 2004

Jag hade stooora förväntningar på Star Fox 2, men den första spelbara versionen såg faktiskt inte så imponerande ut, varken spelmässigt eller grafikmässigt. Namco lär nog få jobba ett tag till på den här titeln, som ju har alla förutsättningar att bli hur bra som helst.



Alla spelare styr först och främst sina Link-figurer på TV-skärmen, men om någon går in i ett hus eller i en grotta förflyttas handlingen för den personen till Game Boy Advance-skärmen och bara han eller hon ser vad som finns i huset eller grottan!

För att flytta sig till nästa skärm måste alla fyra spelare vara överens om det, men annars är det här en alla-mot-alla-kamp om den som samlar flest Rupees. Även olika typer av bonuspoäng delas ut efter spelomgången.



## Mario Golf: Toadstool Tour

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: 2004

Det första jag lade märke till i det nya Mario Golf-spelet var hur fina miljöerna var. Sedan märkte jag också att en del icke-grafiska förbättringar har gjorts, bland annat har det blivit tydligare att putta. Mario Golf: Toadstool Tour går för övrigt att koppla ihop med det kommande Game Boy Advance-spelet Mario Golf: Advance Tour och då kan spelfigurer flyttas fram och tillbaka.

Du får själv välja mellan att spela på en realistisk golfbana eller en golfbana som ligger i Mushroom Kingdom. Bakgrunderna i den sistnämnda är ett sant nöje att beskåda. Likaså är Mario-gängets gester och svingar...



Fox, Falco, Slippy och Krystal krigar antingen inifrån en Arwing, Landmaster eller till fots. Alla tre alternativ har sina plus och minus.



Multiplayer är den stora grejen med Star Fox 2. Det går att spela fyra mot varandra eller hjälpas åt att lösa uppdragen, då ni antingen kan sitta i var sitt eller samma skepp (en sköter flygningen och den andre skjutandet).



## Mario Party 5

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: DECEMBER 2003

Nytt år, nytt Mario Party-spel. Visst känns det bra att veta att vi kan se fram emot Mario Party 23 på 2021-års upplaga av E3?



Spelkonceptet är detsamma, men en uppenbar förbättring i Mario Party 5 är att du kan slippa undan väntetiden som du annars får stå ut med när du spelar mot datorstyrda motståndare. Utmana Koopa Kid Brigade så spelar de sina omgångar samtidigt.



Yoshi's Cookie är det säkert inte många av er som har provat – det släpptes till NES och Game Boy för massor av år sedan. Under 2004 får du (och jag) en ny chans!



## Nintendo Puzzle Collection

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: 2004

Nintendo Puzzle Collection är en samling av Nintendos tre kanske bästa pusselspel genom tiderna: Dr. Mario, Yoshi's Cookie och Panel de Pon (mer känt som Tetris Attack eller Pokémon Puzzle League). I alla de tre spelen ingår numera fyrspelarlägen och du kan ladda ned varje spel till Game Boy Advance, eller använda Nintendos bärbara spelmaskin som handkontroll.

## Donkey Kong Country

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: JUNI 2003

Den här klassiska Super NES-konverteringen fick E3-besökarna att bli ordentligt banansugna. Läs recensionen av Donkey Kong Country i detta nummer!

## Fire Emblem

PLATTFORM:  
GAME BOY ADVANCE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: OBESTÄMT

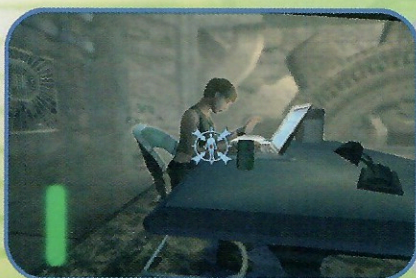
Alla som gillar strategispel har tre tunga sådana att se fram emot till Game Boy Advance: Advance Wars 2: Black Hole Rising, Final Fantasy Tactics Advance och Fire Emblem. Bättre strategi, kan det knappast bli.

## Geist

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: OBESTÄMT

Nintendo har ett nytt spännande samarbete på gång – den här gången med det amerikanska spelföretaget n-Space, som bland annat har Duke Nukem: Time to Kill på sin meritlista. Geist är ett spel i förstapersonsperspektiv, och ytterligare en Nintendo-exklusiv titel för den äldre publiken.



Möjligheten att som spöke ta över andra kroppar ger det här spelet en unik "touch". Det är ingen idé att bara springa runt och döda, eftersom döda kroppar är obrukbara. När du "tar över" en karaktär får du inte bara tillgång till dess specifika vapen och förmågor, utan även dess minne.



Super Smash Bros. Meleespelare vet att det finns flera Fire Emblem-spel i Japan. Håll nu tummarna för att det senaste av dem kommer till Sverige!

Tänk dig ett Advance Wars, fast med erfarenhetspoäng, trollkarlar och drakar i stället för pengar, Olaf och Grit.



## Sword of Mana

PLATTFORM:  
GAME BOY ADVANCE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVRIGEPREMIÄR: OBESTÄMT

Nya spel i både Final Fantasy- och Secret of Mana-serien görs exklusivt till Nintendos Game Boy Advance – visst känns det nästan som att vi är tillbaka på Super NES-tiden?



Beroende på vilken karaktär du väljer att spela med så ändras handlingen märkbart. Dessutom kan två personer äventyra samtidigt med var sitt Game Boy Advance och en Game Boy Advance Game Link Cable.



Speldesignen i det nya Game Boy Advance-spelet Metroid: Zero Mission är lik Metroid Fusion, men grafiken ser ännu bättre ut.

Metroid:  
Zero Mission

PLATTFORM:  
GAME BOY ADVANCE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVRIGEPREMIÄR: OBESTÄMT

Metroid Prime 2 visades bara i en kort videosekvens, och Metroid: Zero Mission var också rätt så hemlighetsfullt.

Mario &  
Donkey Kong

PLATTFORM:  
GAME BOY ADVANCE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVRIGEPREMIÄR: OBESTÄMT

Mario & Donkey Kong verkar vara den nya titeln på Donkey Kong +, som visades på E3 förra året. Titta på bilderna så ser du att Mario & Donkey Kong påminner om Game Boy-spelet Donkey Kong, som lanserades i samband med tillbehöret Super Game Boy.



Mario & Donkey Kong är en blandning mellan pussel och action, som får en att tänka på de gamla fina arkadspelen Donkey Kong och Donkey Kong Jr.

Hamtaro:  
Rainbow Rescue

PLATTFORM:  
GAME BOY ADVANCE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVRIGEPREMIÄR: MARS 2004

Det senaste bärbara Hamtaro-spelet visades på E3. I Hamtaro: Rainbow Rescue måste du få hjälp från hamsterkompisarna för att samla ihop regnbågens alla ingredienser, och spela över 100 olika minispel!



Med en Hamtaro-kompis och en Game Boy Advance Game Link Cable kan ni byta sådana här färgglada kort med varandra.



Giftpia påminner om Animal Crossing – ett spel som blev världens populärast i Japan. Målet i Giftpia är tydligen att du ska hjälpa öns invånare att samla ihop tillräckligt med pengar för en ceremoni.

## Giftpia

PLATTFORM:  
NINTENDO GAME CUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVRIGEPREMIÄR: OBESTÄMT

Jag fick inte något riktigt grepp om det här spelet på mässan. Det jag uppfattade var att Giftpia inte är helt olik Animal Crossing – de är båda rollspel och de går båda ut på att gå runt och prata med personer och spela alla möjliga sorters minispel.



## Custom Robot

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: OBESTÄMT

I Japan gillar man robotar och därför har flera av Nintendos Custom Robo-spel blivit populära där. Custom Robo till Nintendo GameCube visades lite smått på E3, så det är inte omöjligt att vi får se det i Sverige någon gång.



Sätt ihop din egen stridsmaskin genom att välja och vraka bland drygt 200 robotdelar och vapen. Sedan kan du se hur bra roboten är genom att låta den fightas mot andra på öppna tredimensionella arenor.

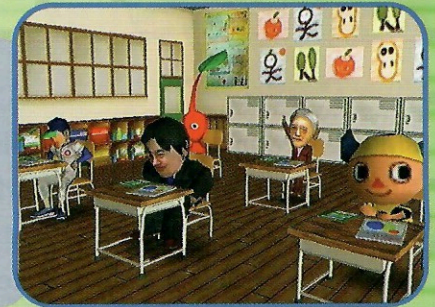
## Stage Debut

PLATTFORM:  
NINTENDO GAMECUBE  
UTGIVARE:  
NINTENDO

PRELIMINÄR SVERIGEPREMIÄR: VÄLDIGT, VÄLDIGT OBESTÄMT

Det här spelet skrev jag om redan efter förra E3 och visst fanns det här i år igen. Inte med en enda synlig förbättring, men fortfarande med samma sjuka humor.

Använd en speciell kamera och sätt in ditt eget ansikte i Stage Debut. Sedan är det bara att beskåda dig själv och andra digitala skönheter som Satoru Iwata och Hiroshi Yamauchi.



# Club Nintendos E3-priser:

### "BÄST": F-Zero GX (GCN)

Bästa och snabbaste fartkänslan i ett racingspel någonsin.

### "SNYGGAST": F-Zero GX (GCN)

Att susa fram i 1500 km/h genom neonblinkande städer är hypnotiserande vackert.

### "MEST POSITIVA ÖVERRASKNING": F-Zero AX

Inte själva spelet (visste redan att det skulle dominera), utan att Nintendo hade satt fram en arkadmaskin i sin monter.

### "BESVIKELSEN": Star Fox 2 (GCN)

Inte dåligt, men efter mina förväntningar hade jag trott på mer. Det kanske kommer.

### "MEST INNOVATIVA": Wario Ware Inc.: Mini Game Mania (GBA)

Warios senaste Game Boy Advance-spel är både otroligt udda och otroligt roligt.

### "MINST ÖVERRASKANDE": Mario Party 5 (GCN)

Att det inte visas ett nytt Mario Party-spel på E3 är ungefär lika stor risk som att Mario skulle byta färg på kepsen.

### "KÄRASTE ÅTERSEENDE": Teenage Mutant Ninja Turtles (GCN & GBA)

På NES spelade jag oftast med Donatello...

### "KONSTIGAST": Stage Debut (GCN)

Hoppa studsamma och se på när Satoru Iwata gungar gungbräde. Konstigt är i underkant.

### "GALNAST": Jimmy T.

Jimmy T. från Wario Ware, Inc.: Minigame Mania gick runt i Nintendos monter och störde så många han kunde.

### "MEST TVEKSAMMA SPELTITEL": The Fairly OddParents!: Breakin' Da Rules (GCN & GBA)

Med hård konkurrens från "Ed, Edd 'n' Eddy: Jawbreakers!" (GBA), "Fisher Price Rescue Heroes: Billy Blazes" (GBA) och Space Channel 5: Ulala's Cosmic Attack (GBA).



# SM I NINTENDO 2003

SM i Nintendo 2003 kommer tillsammans med Club Nintendo snart till en plats nära dig! I år lägger vi mer fokus på det faktum att SM i Nintendo inte bara är en tävling, utan även ett stort spelevenemang. Så även om du inte vill vara med och tävla ska du utan att tveka komma och testa de senaste och bästa Nintendo-spelen!

#### Anmäl dig på plats!

SM i Nintendo 2003 är öppet för alla, men Club Nintendo-medlemmar är garanterade plats i tävlingen. Om du inte redan har anmält dig till SM i Nintendo gör du det på plats, när tävlingen på din ort startar. Du får bara delta i en deltävling. Om du inte vill vara med i tävlingen, utan bara komma och spela, så behöver du inte anmäla dig.

#### Priser

Alla som deltar i SM i Nintendo 2003 får ett diplom. De bästa spelarna på varje ort belönas med en överraskning, och vinnaren får en helårsprenumeration på speltidningen Super PLAY. Vinnaren är dessutom kvalificerad till den stora finalen, som äger rum i slutet av året.

## Spelschema

För att delta i tävlingen måste du vara på plats och redo att anmäla dig när tävlingen startar. Detta gäller även dem som anmält sig i förväg.

STAD	DATUM	TIDER	PLATS
Göteborg	6 sep	kl 10-17	Nordstan
Jönköping	7 sep	kl 11-17	BR, A6
Växjö	13 sep	kl 10-22	GVG
Halmstad	14 sep	kl 11-17	Eurostop
Göteborg	20 sep	kl 10-16	Frölunda Torg
Trollhättan	21 sep	kl 10-18	Överby Köpcentra
Västerås	27 sep	kl 10-15	Zetterlunds leksaker
Stockholm	28 sep	kl 11-17	Stinsen
Kungsbacka	4 okt	kl 10-16	Kungsmässan
Karlstad	5 okt	kl 12-16	Barnens Hus
Borlänge	11 okt	kl 10-17	Kupolen
Örebro	12 okt	kl 11-17	Mariebergs köpcentra
Norrköping	18 okt	kl 10-16	Domino, Game Shop
Stockholm	19 okt	kl 11-18	Åhléns City
Malmö	25 okt	kl 10-17	Burlöv Centrum
Helsingborg	26 okt	kl 11-17	Väla
Sundsvall	1 nov	kl 10-18	Ikanohuset
Umeå	2 nov	kl 12-16	Viktoria Gallerian
Uppsala	8 nov	kl 10-18	Gränby Centrum
Gävle	9 nov	kl 12-16	Barnens Hus



## Spelen

### OMGÅNG 1

I år kan du välja mellan två spel i den första omgången. Du får två försök i det spel du väljer och det är det bästa av de två resultaten som räknas. De 10 bästa i varje spel går vidare till omgång 2.

#### *The Legend of Zelda: The Wind Waker*

Samla så mycket Rupees som möjligt i Boating Course. Du har två minuter på dig. Hamnar fler spelare lika avgör tiden.

*Hissa seglet och se till att ha vinden i ryggen! 150 Rupees är det bästa resultatet som går att få, om fler lyckas med det räknas tiden som är kvar efter målgången.*



#### *Wave Race: Blue Storm (Nintendo GameCube)*

Snabbaste totaltiden på banan Lost Temple Lagoon, svårighetsgrad Normal. Du väljer spelfigur och väderlek.

*Vad vore ett Nintendo-SM utan ett Wave Race- eller 1080-spel på spelmenyn?*



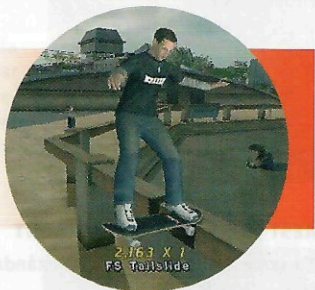
### OMGÅNG 2

Här är det bara ett spel och ett försök som gäller. De fyra bästa går vidare till placeringsmatchen.

#### *Tony Hawk's Pro Skater 4 (Nintendo GameCube)*

Samla så mycket poäng som möjligt under två minuter på banan College. Du väljer spelfigur.

*Förra året var det trean, nu uppgraderar vi till Tony Hawk's Pro Skater 4.*



### PLACERINGSMATCH

Ettan och tvåan i placeringsmatchen avancerar till finalen, medan trean slutar som trea och fyran slutar som fyra.

#### *Super Monkey Ball 2 (Nintendo GameCube)*

Först till två segrar i spelsättet Monkey Fight. Banorna väljs av oss, men du väljer spelfigur.

*Vilka apor kommer att nå finalen? De som kör med fula knep, gissar vi.*



### FINAL

Finalens vinnare kan känna sig bäst i stan på Nintendo och får en biljett till den stora SM-finalen, som går av stapeln i slutet av året.

#### *Soul Calibur II (Nintendo GameCube)*

En VS Battle i Soul Calibur II med 150 % i health avgör deltävlingen. Banan väljs slumpmässigt. Du väljer spelfigur.

*Deltävlingen avslutas med en mäktig tvekamp i Soul Calibur II.*



Det här diplommet kan bli ditt...

supported by  
club Nintendo

# svensk mästare

i nintendo 2003

# Nintendo®

SVENSKA MÄSTERSKAPEN

## cn awards 2002

»Ett spel som får bra betyg i en speltidning är sannolikt ett bra spel. Ett spel som röstas fram till vinnare av speltidningens läsare är garanterat ett bra spel. Resultatet i Club Nintendo Awards 2002 är nu färdigställt och fjolårets bästa Nintendo-spel är korade av Sveriges Club Nintendo-medlemmar, det vill säga er.«

**BÄSTA GRAFIK**

## »Star Fox Adventures

Star Fox Adventures var det allra snyggaste Nintendo-spelet förra året, tyckte de flesta av er som röstade. Vålförtjänt, för Foxs päls och Dinosaur Planets vatten är obeskrivligt vackert.

**BÄSTA LJUD/MUSIK**

## »Super Smash Bros. Melee

Ett spel som innehåller över 20 av de bästa Nintendo-låtarna som någonsin har gjorts bör naturligtvis vinna pris för bästa ljud/musik. Aldrig har vi använt Sound Test i ett spel så mycket som i Super Smash Bros. Melee.

**BÄSTA HANDLING**

## »Metroid Fusion

Handlingen i Metroid Fusion är så pass komplex att det stundtals är svårt att hänga med. Den här science fiction-sagan skulle passa bra som bok, tror vi.

**BÄSTA SPELFIGUR**

## »Samus (Metroid Fusion m.fl.)

Förra årets bästa spelfigur är inte en gubbe! Samus Arans insatser i Metroid Fusion och Super Smash Bros. Melee gjorde henne populärare än Mario, Donkey Kong och Link. Vilken överraskning!

**BÄSTA MINISPEL**

## »Home-Run Contest (Super Smash Bros. Melee)

Alla som har spelat Home-Run Contest vet hur kul det är att ge den där sandsäcken så mycket stryk det bara går och sedan för kung och fosterland klappa till den med baseballträt. Visst finns det skadeglädje i oss alla?

**BÄSTA MULTIPLAYERSPEL**

## »Super Smash Bros. Melee

Här var det aldrig något tvivel om vilket spel som skulle vinna. Super Smash Bros. Melee var nog det spel som slet ut flest handkontroller och var orsaken till flest armbågstacklingar i spelsoffan under 2002.

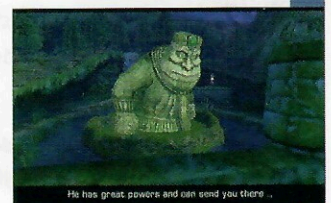
**MEST ORIGINELLA SPEL**

## »Pikmin

Vi vet fortfarande inte riktigt vilken genre vi ska placera Pikmin i. Det är ju ett strategispel, men samtidigt ett action- och äventyrsspel. Och så är det ett trädgårdsspel...

**BÄSTA/ROLIGASTE KOMMENTAR**»"Nobody ever brings me gifts anymore."  
(Warp Stone i Star Fox Adventures)

Rösterna i Star Fox Adventures är kollosalt underhållande. Vi kunde inte heller låta bli att flina när den stora gröna warpstenen i Star Fox Adventures började gnälla med sin brittiska dialekt.

**MEST IRRITERANDE MOMENT**»Tursamma tärningsslag av motståndarna  
(Mario Party 4)

Den här lite mindre smickrande kategorin vanns av Mario Party 4. Och visst – att se datormotståndarna slå dubbla tior och precis hinna byta till sig alla dina stjärnor under sista spelomgången är långt ifrån tillfredsställande...

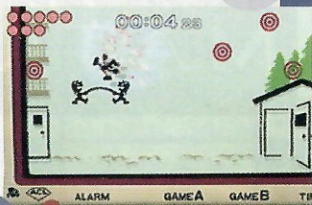


**BÄSTA ACTIONSPEL****»Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader**

Att flyga med sin X-wing mellan kanontorn i de trånga korridorerna på Death Star och samtidigt bli jagad av ett gäng TIE-fighters är precis vad vi menar med action. Och det gör ni också.

**BÄSTA FIGHTINGSPEL****»Super Smash Bros. Melee**

Det här var den minst jämna kategorin av alla, sett till rösterna. Super Smash Bros. Melee var lätt det bästa fightingspelet som släpptes under 2002. Enligt er och enligt oss.

**BÄSTA PUSSELSPEL****»Eggo Mania**

Att Eggo Mania vann i den här kategorin berodde nog inte på att det är ett så alldeles fantastiskt bra spel, utan snarare att utbudet av pusselspel var tunt förra året.

**BÄSTA RACINGSPEL****»Wave Race: Blue Storm**

Det bästa racingspelet går på vattnet! Alla fem racingspel som vi nominerade var ganska olika varandra, men Wave Race: Blue Storm tog hem en klar majoritet av era röster.

**BÄSTA ROLLSPEL****»Golden Sun**

Förra året var det glest med intressanta rollspel från Nintendo, men Golden Sun var och är riktigt, riktigt bra. Nästa år kommer det att bli jämnt i den här kategorin, då två Pokémon- och två Final Fantasy-spel har kommit ut.

**BÄSTA SPORTSPEL****»Tony Hawk's Pro Skater 4**

Att åka skateboard är roligare än att spela fotboll och ishockey. I alla fall på TV-skärmen, tycker ni.

**BÄSTA STRATEGISPEL****»Advance Wars**

Advance Wars är ett Nintendo-spel när det är som bäst – det passar nybörjare såväl som rutinerade och är fruktansvärt underhållande. Förra årets bästa strategispel är det också, enligt de flesta!

**BÄSTA ÄVENTYRSSPEL****»Star Fox Adventures**

Trots avsaknaden av ett Zelda-spel var äventyrskategorin en av de tuffaste. Star Fox Adventures besegrade klart men oväntat Super Mario Sunshine i den här genren!

**BÄSTA GAME BOY-SPEL****»Metroid Fusion**

Det första Metroid-spelet sedan 1994 levde upp till förväntningarna och utsågs av er till förra årets bästa Game Boy-spel. Inklusivt Samus personliga vinst fick Metroid Fusion tre priser totalt.

**BÄSTA NINTENDO GAMECUBE-SPEL****»Star Fox Adventures**

Fråga oss inte hur det gick till, men Star Fox Adventures (fyra segrar totalt) lyckades vinna i kategorin "Bästa Nintendo GameCube-spel", trots att ett annat Nintendo GameCube-spel vann kategorin "Bästa Nintendo-spel". Uppenbarligen ville många inte välja samma spel i de två klasserna.

**BÄSTA NINTENDO-SPEL**

- »1. Super Smash Bros. Melee
- »2. Metroid Fusion
- »3. Super Mario Sunshine

Förra årets Nintendo-kung hette Super Smash Bros. Melee! Spelet vann inte bara den finaste klassen, utan fick även flest utmärkelser totalt – hela fem stycken. Metroid Fusion och Super Mario Sunshine fick lika många poäng och delade på andraplatsen.



## ENTER THE MATRIX

För att slå in Enter the Matrix-koderna krävs det lite "hackande" innan. Koderna ska slås in från "Hacking option", som du hittar på huvudmenyn. Välj vilken fil du ska använda och ladda den. På dataskärmen som kommer fram gör du så här:

1. Använd "Command List", välj "Help" och tryck på A-knappen.
2. Börja med att trycka Enter på skärmen. Slå sedan in "HELP", mellanslag, "DIR" och tryck Enter. Slå in "DIR", mellanslag, "A:\TOOLS" och tryck Enter. Slå därefter in "CHEAT.EXE" och tryck Enter. Slå in "CHEAT", mellanslag, följt av någon av dessa koder:

KOD: 1DDF2556

RESULTAT: Obegränsad ammunition

KOD: 0034AFF

RESULTAT: Alla vapen

KOD: FFFFFFF1

RESULTAT: Osynlig

KOD: 69E5D9E4

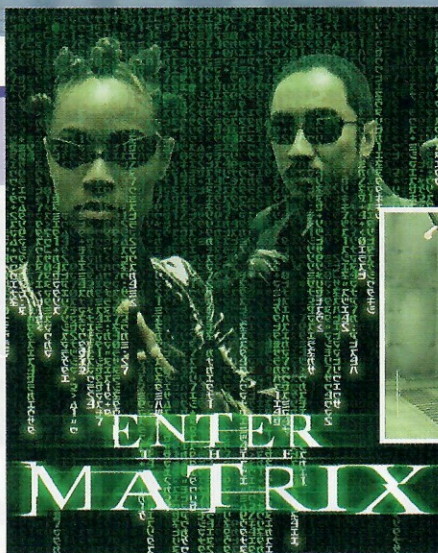
RESULTAT: Obegränsad "Focus"

KOD: 7F4DF451

RESULTAT: Obegränsad hälsa

KOD: D5C55D1E

RESULTAT: Multiplayer Fighting



gcn



KOD: 7867F443

RESULTAT: Faster Logos Flight Speed

KOD: 13D2C77F

RESULTAT: Läser upp "Bonus Test Level"

```
L = update tblnowoid set bildgodkand = 1, senastscore= 0
quest.form("poang") & "" where membernr = " & request.form("membernr") & ""
Conn.Execute(SQL) Conn.Execute(SQL) Conn.Close
= "DELETE from tblbildgodkand where id = " & request.form("id") & ""
Conn.Execute(SQL)
SQL = "Update tbllogfilesarch set bildgodkand = 1 where
```

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

GOLDEN SUN: THE LOST AGE gba

## Ändra namn på lagmedlemmarna

Tryck på SELECT tre gånger innan du ger ett namn åt spelets hjälte, Felix. Skriv sedan in ett nytt namn åt Felix och därefter kan du ändra namnen för resten av laget.

Det här namnbytestricket fungerar även i det första Golden Sun-spelet, precis på samma sätt.

SONIC MEGA COLLECTION gcn

## Välj bana i Sonic the Hedgehog

Använd kontrollspaken för att trycka UPP, NER, VÄNSTER och HÖGER när du befinner dig på titelskärmen. Om du har gjort rätt hörs ett ljud. Håll nu in B-knappen och tryck START/PAUSE.

## Välj bana i Sonic the Hedgehog 2

Välj Options, sedan Sound Test och spela nummer 19, 65, 09 och 17. Om du har gjort rätt hörs ett ljud. Ta dig tillbaka till titelskärmen, håll där in B-knappen och tryck START/PAUSE.

## Välj bana i Sonic 3D Blast

Tryck A, B, HÖGER, B, X, UPP, NER och B när du befinner dig på titelskärmen. Tryck START/PAUSE när huvudmenyskärmen kommer fram.



Även igelkottar bör ha friheten att välja bana lite då och då.

## THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (NINTENDO GAMECUBE)



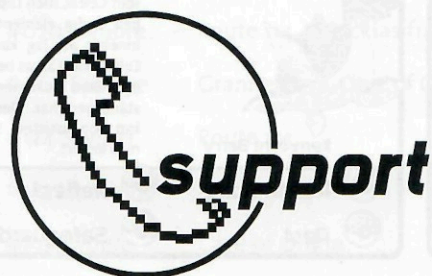
Seglar du i motvind? Saknar du det där föremålet som gör livet lite lättare? Ingen fara – på den här kartan över Great Sea ser du var viktiga

föremål, skattkartor och hjärtbitar finns.

	1	2	3	4	5	6	7
<b>A</b>	<i>Forsaken Fortress</i>	<i>Star Island</i>	<i>Northern Fairy Island</i>	<i>Gale Isle</i>	<i>Crescent Moon Island</i>	<i>Seven-Star Isles</i>	<i>Overlook Island</i>
	Pirate's Charm Skull Hammer Piece of Heart x1	Piece of Heart	Rupee Bag Upgrade Treasure Chart	Wind God's Aria Hookshot Triforce Chard Treasure Chart x2	Treasure Chart x2 Piece of Heart	Treasure Chart Piece of Heart	Triforce Chart Secret Chart
<b>B</b>	<i>Four-Eye Reef</i>	<i>Mother &amp; Child Isles</i>	<i>Spectacle Island</i>	<i>Windfall Island</i>	<i>Pawprint Isle</i>	<i>Dragon Roost Island</i>	<i>Flight Control Platform</i>
	Great Fairy Chart Treasure Chart	Ice Arrow Fire Arrow	Treasure Chart Piece of Heart	Sail • Bomb • Picto Box Bottle • Magic Armor • Hero's Charm • Song of Passing • Tingle Tuner • Deluxe Picto Box • Cabana Deed • Tingle's Chart • Treasure Chart x9 • Piece of Heart x9	Piece of Heart x2	Wind Waker • Delivery Bag Bottle • Wind's Requiem Father's Letter • Din's Pearl Grappling Hook • Treasure Chart x2 • Piece of Heart x2	Island Hearts Chart Platform Chart Piece of Heart
<b>C</b>	<i>Western Fairy Island</i>	<i>Rock Spine Isle</i>	<i>Tingle Island</i>	<i>Northern Triangle Isle</i>	<i>Eastern Fairy Island</i>	<i>Fire Mountain</i>	<i>Star Belt Archipelago</i>
	Arrow Upgrade	Bottle Treasure Chart x2 Piece of Heart x3	Piece of Heart	Octo Chart	Bomb Upgrade	Power Bracelets	<b>INGA FÖREMÅL</b>
<b>D</b>	<i>Three-Eye Reef</i>	<i>Greatfish Isle</i>	<i>Cyclops Reef</i>	<i>Six-Eye Reef</i>	<i>Tower of the Gods</i>	<i>Eastern Triangle Island</i>	<i>Thorned Fairy Island</i>
	Treasure Chart Piece of Heart x1	Triforce Shard Piece of Heart x1	Light Ring Chart Treasure Chart	Treasure Chart Piece of Heart	Command Melody Hero's Bow Treasure Chart x2	<b>INGA FÖREMÅL</b>	Arrow Upgrade Piece of Heart
<b>E</b>	<i>Needle Rock Isle</i>	<i>Islet of Steel</i>	<i>Stone Watcher Island</i>	<i>Southern Triangle Island</i>	<i>Private Oasis</i>	<i>Bomb Island</i>	<i>Bird's Peak Rock</i>
	Triforce Chart	Triforce Chart	Triforce Shard Triforce Chart Piece of Heart	Triforce Shard	Triforce Chart Treasure Chart	Bottle Piece of Heart x2	Triforce Chart
<b>F</b>	<i>Diamond Steppe Island</i>	<i>Five-Eye Reef</i>	<i>Shark Island</i>	<i>Southern Fairy Island</i>	<i>Ice Ring Isle</i>	<i>Forest Haven</i>	<i>Cliff Plateau Isles</i>
	Ghost Ship Chart Piece of Heart x1	Treasure Chart	<b>INGA FÖREMÅL</b>	Bomb Upgrade Treasure Chart Piece of Heart	Iron Boots Treasure Chart	Deku Leaf • Boomerang Forest Water • Firefly Farore's Pearl • Treasure Chart x3 • Piece of Heart x3	Triforce Shard Treasure Chart
<b>G</b>	<i>Horseshoe Island</i>	<i>Outset Island</i>	<i>Headstone Island</i>	<i>Two-Eye Reef</i>	<i>Angular Isles</i>	<i>Boating Course</i>	<i>Five-Star Isles</i>
	Treasure Chart x2	Telescope • Hero's Clothes Hero's Sword • Hero's Shield Bait Bag • Hyol Pear • All-Purpose Bait • Nayru's Pearl • Elixir Soup Triforce Shard • Rupee Bag Upgrade Hurricane Spin • Triforce Chart Piece of Heart x3	Earth God's Lyric Mirror Shield Treasure Chart x3 Piece of Heart	Triforce Shard Magic Upgrade Treasure Chart	Piece of Heart x2	Sea Hearts Chart Submarine Chart	Piece of Heart x2

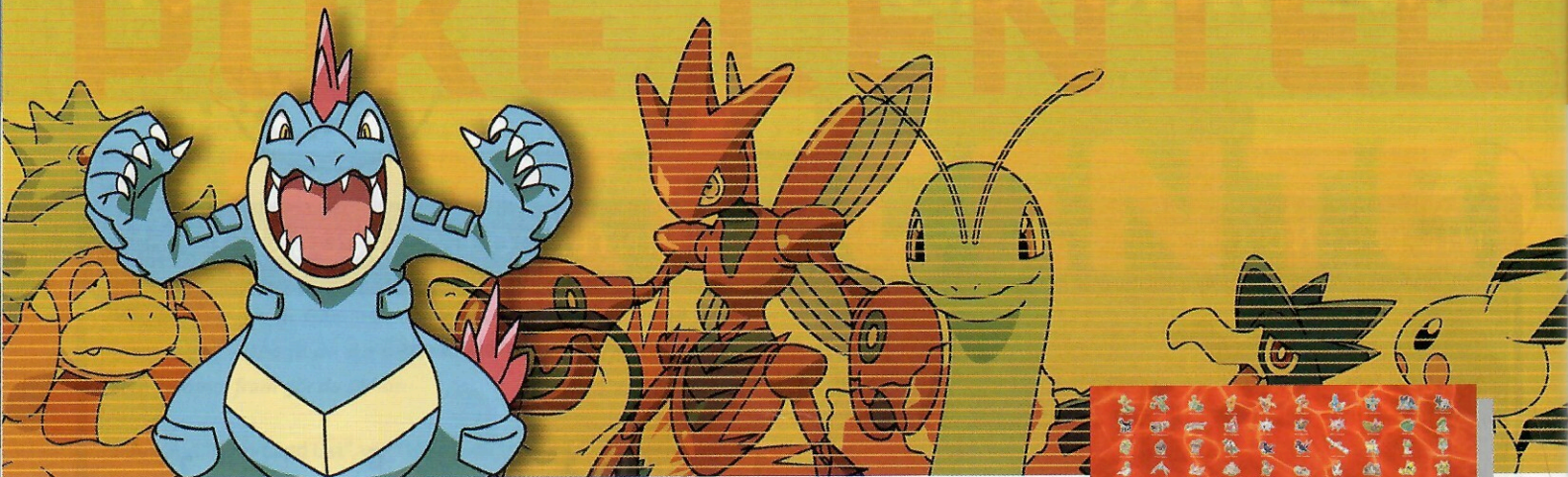
### Övriga områden

*Pirate Ship*: Spoils Bag • *Ghost Ship*: Triforce Chart • *Hyrule Castle*: Master Sword • *Ganon's Tower*: Light Arrow • *Great Sea*: Treasure Chart



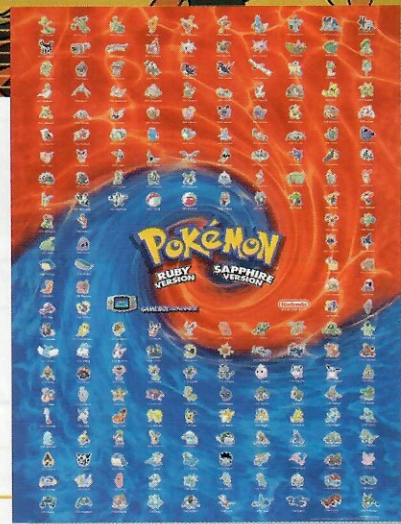
### CLUB NINTENDO SUPPORT

Vi tar emot dina spelfrågor varje vardag mellan kl 16.00 och 19.00 samt på helger mellan kl 12.00 och 15.00. Gratis support via internet och telefon-support via avgiftsbelagd linje. Adresserna och telefonnumret till oss hittar du på sidan 5.



## »Plansch med 200 Pokémon«

Ta en kort paus från Pokémon Ruby & Sapphire och läs igenom Club Nintendo Magazines Poké Center, som den här gången bland annat bjuder på information om vilka Pokémon som är unika för respektive version. Dessutom har vi i mitten av tidningen en plansch med 200 Pokémon från det nya Pokédex! Men den har du väl redan tagit loss och satt upp ovanför sängen, antar vi...



# Colosseum

Colosseums aktuelle gästtränare är Kai Weinefelt – lillebror till Kim och ägare av Pokémon Blue, Yellow, Silver, Crystal och Sapphire, plus 12 andra Pokémon-spel. Kai har investerat långt över 1 000 timmar på att spela och ta fram detta lag, så det finns säkert en del att lära av det.

Till nästa nummer ser vi fram emot att ni skickar in era Pokémon Ruby- och Pokémon Sapphire-lag till oss!

**#150 Mewto**

Suverän som starter, eftersom den är otroligt snabb men samtidigt betydligt starkare än Electrode. Safeguard och Miracle Berry gör att den nästan aldrig får dålig status och Psychic eliminerar det mesta.

Item: Miracle Berry

Psychic	Thunder Wave
Recover	Safeguard

**#249 Lugia**

Lugia har så hög Sp. Def. att den kan ta sig an nästan vilken Dark-typ som helst. Aeroblast i kombination med Scope Lens ger 60 % chans till Critical Hit. Whirlwind kan användas om motståndaren börjar trixa med statusändringar.

Item: Scope Lens

Aeroblast	Earthquake
Recover	Whirlwind

**#143 Snorlax**

Klarar Snorlax sig efter att ha använt Belly Drum finns det väldigt få saker som kan stoppa honom! Jag assisterar honom genom att först använda Thunder Wave med Mewtwo, eller Mean Look med Umbreon (då motståndaren har dålig Att.).

Item: Leftovers

Frustration	Earthquake
Rest	Belly Drum

**#197 Umbreon**

Umbreon är som gjord för att vara en assistent, snarare än en kämpe. Med Mean Look och Baton Pass kan han "läsa in" motståndaren mot en av mina andra Pokémon.

Item: Mystery Berry

Mean Look	Sunny Day
Moonlight	Baton Pass

**#251 Celebi**

Kombinationen Mean Look-Baton Pass-Perish Song är en oundviklig KO om inte fienden har en Pokémon som är stark mot Celebi, eller besitter vissa attacker. Man klarar sig oskadd själv från Perish Song genom att byta Pokémon omgången innan Perish Song får effekt.

Item: Bright Powder

Protect	Perish Song
Recover	Heal Bell

**#131 Lapras**

Fungerar i stort sett likadant som Celebi, men Lapras har helt andra element vilket innebär att jag kan välja Celebi eller Lapras beroende på vilken Pokémon motståndaren har. Dessutom kan hon assistera Snorlax med Reflect.

Item: Mint Berry

Perish Song	Reflect
Rest	Safeguard



# »Ruby- och Sapphire-exklusiva Pokémon«

En skillnad mellan Pokémon Ruby och Pokémon Sapphire är att vissa Pokémon bara finns i den ena versionen. Här nedan ser du vilka Pokémon det är, och var någonstans du kan hitta dem. Använd en Game Boy Advance Game Link-kabel och byt till dig de Pokémon som inte finns i din version. Observera att numren är från Pokémon Ruby & Sapphire Pokédex.



Pokémon som bara går att fånga i Pokémon Ruby Version:

**POKEMON: LETA I:**

#022 Seedot	Routes 102 och 114
#023 Nuzleaf	Route 114, utvecklas från Seedot
#069 Mawile	Granite Cave, Cave of Origin, Granite Road
#123 Zangoose	Route 114
#126 Solrock	Meteor Falls
#199 Groudon	Cave of Origin



Pokémon som bara går att fånga i Pokémon Sapphire Version:

**POKEMON: LETA I:**

#019 Lotad	Routes 102 och 114
#020 Lombre	Route 114, utvecklas från Lotad
#068 Sableye	Granite Cave, Cave of Origin, Granite Road
#124 Seviper	Route 114
#125 Lunatone	Meteor Falls
#198 Kyogre	Cave of Origin



## »Nya Pokémon-spel på E3«

Pokémon hade en egen avdelning i Nintendos monter på E3. Här kunde man prova eller se filmer på spelen Pokémon Channel, Pokémon Colosseum, Pokémon Box, Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire, Pokémon Ruby Version och Pokémon Sapphire Version (läs om spelen på E3-sidorna i det här numret!). Treecko och Torchic gick själva runt på mässgolvet (även Mudkip och Pikachu fanns i krokarna) och hälsade på förbipasserande. Både besökarna och inredningen klarade sig undan Grass- och Fire-relaterade skador, kan vi meddela.





Nu var det ett tag sedan vi hade en teckningstävling i Club Nintendo Magazine. Så nu... kör vi en teckningstävling. Inspirerad av svävarbyggandet i F-Zero GX, och allt så plocka fram pennan (eller sätt igång datorn) och designa en svävarfarkost som skulle passa i ett F-Zero Grand Prix.

### Uppgiften: Designa och teckna en svävare som skulle passa i F-Zero GX

I F-Zero GX till Nintendo GameCube kan du bygga din egen svävare med hjälp av olika delar. Men hur skulle din egen svävare se ut om du själv fick designa den från grunden? Det vill vi se! Svävaren som du tecknar bör utstråla framförallt två saker: snabbhet och attityd.



### 1:a pris (1 vinnare)

1 valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment

### 2:a pris (3 vinnare)

Club Nintendos T-shirt

### 3:e pris (10 vinnare)

Club Nintendos pin

### REGLER – VAR GOD LÄS!

Endast medlemmar i Club Nintendo (dock ej anställda i Bergsala AB och dess anhöriga) får delta i tävlingen. Det är tillåtet att använda dataprogram. 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 31 oktober 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.

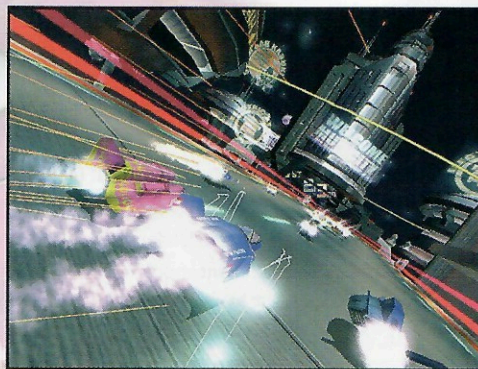
## Du som vill vara med...

...och tävla i Club Nintendos Hi Score-tävling nu och inom den närmsta framtiden bör gilla racingspel. I det här numret är det F-Zero GX-tävling och utan att avslöja för mycket kommer nästa nummers tävling också att handla om ett racingspel...

# »aktuellt tävlingsspel«

## F-Zero GX (Nintendo GameCube)

Tävlingsspelet är F-Zero GX till Nintendo GameCube, tävlingsspelsättet är Time Attack och tävlingsbanan är Mute City. Använd valfri svävare med valfria inställningar och kör så att det ryker – eller rättare sagt: kör så att ljudvallen försvinner bakom dig. Snabbaste totaltiden på tre varv vinner. Sätt igång.



PUTSA TUSENDELARNA OCH FÖRSÖK ATT FÅ SVERIGES OFFICIELLT BÄSTA TID PÅ MUTE CITY I F-ZERO GX!

### PRISER:

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

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

## »Bästa prestationer just nu«



1

1. SUPER SMASH BROS. MELEE

00.05,82 med Link i Stadium

Target Test

Sebastian Hallberg från Fritsla



2

2. SUPER SMASH BROS. MELEE

00.08,62 med Roy i Stadium

Target Test

Linus Lekander från Moheda



3

3. SUPER SMASH BROS. MELEE

00.09,25 med Mr. Game &

Watch i Stadium Target Test

Sebastian Hallberg från Fritsla



### 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 31 oktober 2003. Deltagaren med snabbast tid vinner. Vid lika tid mellan två deltagare 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.

## NINTENDO GAMECUBE



## September 2003

Disney's Extreme Skate Adventure (Activision)  
 Freaky Flyers (Midway)  
 Freedom Fighters (Electronic Arts)  
 Freestyle MX (Midway)  
 Gladius (Activision)  
 Madden NFL 2004 (Electronic Arts)  
 NHL 2004 (Electronic Arts)  
**Soul Calibur II (Nintendo och Namco)**  
 Tiger Woods PGA 2004 (Electronic Arts)  
 WWE Wrestlemania X9 (THQ)



Freaky Flyers

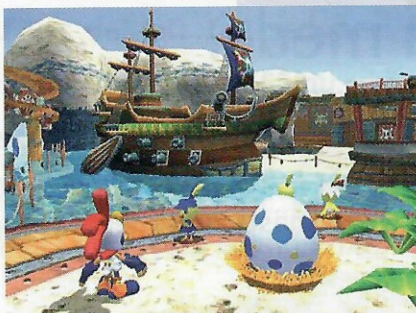
Midways udda *Freaky Flyers* till Nintendo GameCube flyger in i Sverige i september. Spelet påminner lite om *Diddy Kong Racing*.

## Oktober 2003

Bionicle: The Game (Electronic Arts)  
 Bratz Dolls (Ubi Soft)  
 Disney Party (Electronic Arts)  
 Drome Racers (Electronic Arts)  
**F-Zero GX (Nintendo)**  
 FIFA 2004 (Electronic Arts)  
 Finding Nemo (Disney Interactive)  
 Galidor Defenders of the Outer Dimension (Electronic Arts)  
 Harry Potter Quidditch (Electronic Arts)  
 NBA Live 2004 (Electronic Arts)  
 NHL Hitz Pro (Midway)  
 Sphinx (THQ)  
 SSX 3 (Electronic Arts)  
 Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike (Activision)  
 Worms 3D (SEGA)

## November 2003

**1080° Avalanche (Nintendo)**  
 Billy Hatcher and the Giant Egg (SEGA)



Billy Hatcher and the Giant Egg

*Billy Hatcher and the Giant Egg* presenterar vi närmare i nästa nummer. Spelet är exklusivt för Nintendo GameCube och lanseras i Sverige under november månad.

Celebrity Deathmatch (Take 2)  
 Harry Potter & the Philosophers Stone: Next Generation (Electronic Arts)  
 Harvest Moon: A Wonderful Life (Ubi Soft)  
 James Bond 007: Everything or Nothing (Electronic Arts)  
 Looney Tunes: Back in Action (Electronic Arts)  
 The Lord of The Rings: Return of the King (Electronic Arts)  
**Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo)**  
 Medal of Honor: Rising Sun (Electronic Arts)  
 Need for Speed Underground (Electronic Arts)  
**Pikmin 2 (Nintendo)**  
 Road Kill (Midway)  
 Scooby Doo 3 (THQ)  
 Spy Hunter 2 (Midway)  
 Tony Hawk Underground (Activision)  
 True Crime: Streets of L.A. (Activision)  
 Viewtiful Joe (Capcom)  
 XIII (Ubi Soft)



Harvest Moon: A Wonderful Life

*Harvest Moon* är en spelserie med stor fan-skara. I november kommer det första Nintendo GameCube-spelet i serien – *Harvest Moon: A Wonderful Life*.

## December 2003

**Mario Party 5 (Nintendo)**  
 Metal Gear Solid: The Twin Snakes (Konami)  
 Rogue Ops (Kemco)  
 Sonic Heroes (SEGA)

## Under 2003

The Italian Job (Eidos)

## 2004

**Final Fantasy Crystal Chronicles (Nintendo)**  
**Kirby Air Ride (Nintendo)**  
**Mario Golf: Toadstool Tour (Nintendo)**  
**Mario Tennis (Nintendo)**  
**Nintendo Puzzle Collection (Nintendo)**  
**Paper Mario (Nintendo)**  
 Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution (SEGA)  
 Pitfall Harry (Activision)  
**Pokémon Box (Nintendo)**  
**Pokémon Channel (Nintendo)**  
**Pokémon Colosseum (Nintendo)**  
**Star Fox 2 (Nintendo)**  
 Tak (THQ)

## Utan lanseringsdatum

**Animal Crossing (Nintendo)**  
 Dead Phoenix (Capcom)  
**Geist (Nintendo)**  
**GIFTPIA (Nintendo)**  
 Killer7 (Capcom)  
**The Legend of Zelda: Four Swords For Nintendo GameCube (Nintendo)**  
**The Legend of Zelda: Tetra's Trackers (Nintendo)**  
**Metroid Prime 2 (Nintendo)**  
**Roll-o-rama (Nintendo)**  
 Resident Evil 4 (Capcom)  
 Resident Evil: Code Veronica (Capcom)  
**Stage Debut (Nintendo)**

## GAME BOY ADVANCE



### September 2003

- Disney's Extreme Skate Adventure (Activision)
- Golden Sun: The Lost Age (Nintendo)**
- Kirby: Nightmare in Dream Land (Nintendo)**
- Lego Bionicle (THQ)
- Monster Truck Madness (THQ)
- Mortal Kombat: Tournament Edition (Midway)



Lego Bionicle  
Naturligtvis finns det möjlighet att bygga en egen spelare i Lego-spelet Lego Bionicle (lanseras i september till Game Boy Advance).

### Oktober 2003

- Advance Wars 2: Black Hole Rising (Nintendo)**
- Aladdin (Electronic Arts)
- Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge (THQ)
- Disney Party (Electronic Arts)
- FIFA 2004 (Electronic Arts)
- Final Fantasy Tactics Advance (Nintendo)**
- Finding Nemo (THQ)
- Harry Potter Quidditch (Electronic Arts)
- Justice League: Chronicles (Midway)
- Mega Man Zero 2 (Electronic Arts)
- Munchy's Odyssey (THQ)
- Piglets Big Game (THQ)
- SpyKids 3D: Game Over (THQ)
- Star Wars: Flight of the Falcon (THQ)
- Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4 (Nintendo)**
- Tiger Woods PGA 2004 (Electronic Arts)

#### HÅRDVARA:

- Game Boy Advance SP "Arctic Blue" (Nintendo)**
- Game Boy Advance SP "Flame Red" (Nintendo)**



Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge  
Rare kommer att ge ut sina Game Boy Advance-spel via THQ i Europa. Det grymt försenade Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge lanseras i oktober.



Game Boy Advance SP i nya färger  
Cool eller het? I oktober introduceras Game Boy Advance SP i två nya färger: "Arctic Blue" och "Flame Red".

### November 2003

- Brother Bear (THQ)
- Crouching Tiger Hidden Dragon (Ubi Soft)
- Franklin (K.E. Media)
- Harvest Moon: Friends of Mineral Town (Ubi Soft)
- James Bond 007: Everything or Nothing (Electronic Arts)
- Kim Possible (THQ)
- Lion King (THQ)
- Lizzie McGuire (THQ)
- Looney Tunes: Back in Action (Electronic Arts)
- The Lord of The Rings: Return of the King (Electronic Arts)
- Mario & Luigi (Nintendo)**
- Medal of Honor: Infiltrator (Electronic Arts)

- Need for Speed: Porsche Unleashed (Ubi Soft)
- Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire (Nintendo)**
- Prince of Persia: The Sands of Time (Ubi Soft)
- Scooby Doo 3 (THQ)
- SSX 3 (Electronic Arts)
- Tony Hawk Underground (Activision)
- Top Gear Rally (Nintendo)**



Harvest Moon: Friends of Mineral Town  
Harvest Moon-spelet till Game Boy Advance heter Harvest Moon: Friends of Mineral Town och kommer hit i samband med Harvest Moon: A Wonderful Life. De båda spelen går för övrigt att koppla ihop.

### Under 2003

- Sim City 2000 (Zoo Digital Publishing)
- Sonic Battle (SEGA)

### Under 2004

- Fire Emblem (Nintendo)**
- Hamtaro: Rainbow Rescue (Nintendo)**
- Mario Golf: Advance Tour (Nintendo)**
- Mario Tennis (Nintendo)**
- Pitfall Harry (Activision)
- Tak (THQ)

#### HÅRDVARA:

- Nintendo e-Reader (Nintendo)**

#### Utän lanseringsdatum

- kururin paradise (Nintendo)
- Mario & Donkey Kong (Nintendo)
- Metroid: Zero Mission (Nintendo)
- Sword of Mana (Square Enix/Nintendo)
- Yoshi's Story (Nintendo)

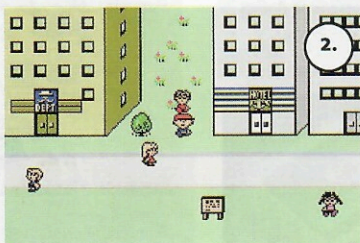
Parentesen anger spelets utgivare. Spel som Nintendo själva ger ut är markerade med fet stil. Det händer att lanseringsdatum ändras, vilket medför att information i dessa listor kan vara inkorrekt. För uppdaterade lanseringslistor – besök [www.nintendo.se](http://www.nintendo.se) eller kontakta Club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

## NINTENDO-TOPPEN JAPAN



1. Animal Forest e+ (Nintendo GameCube)
2. Mother 1+2 (Game Boy Advance)
3. Pokémon Ruby & Sapphire (Game Boy Advance)
4. Viewtiful Joe (Nintendo GameCube)
5. Hamtaro: Rainbow Rescue (Game Boy Advance)

Bygger på försäljningen av Nintendo-spel i Japan under vecka 27, 2003. Sammanställs av Famitsu.

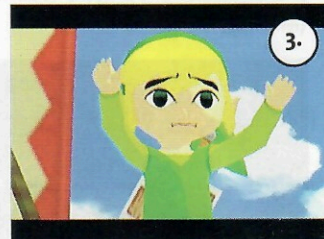


## NINTENDO-TOPPEN USA



1. Pokémon Ruby Version (Game Boy Advance)
2. Pokémon Sapphire Version (Game Boy Advance)
3. The Legend of Zelda: The Wind Waker (Nintendo GameCube)
4. Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel (Game Boy Advance)
5. Golden Sun: The Lost Age (Game Boy Advance)

Bygger på försäljningen av Nintendo-spel i USA under april 2003. Sammanställs av The NPD Group.

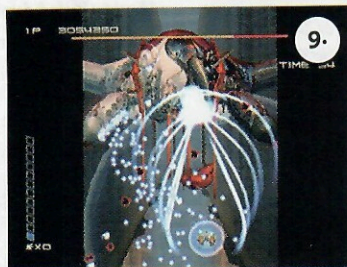


## NINTENDO GAMECUBE-TOPPEN SVERIGE



1. The Legend of Zelda: The Wind Waker
2. Enter the Matrix
3. Skies of Arcadia Legends
4. Wario World
5. Metroid Prime
6. FIFA 2003
7. Tom Clancy's Splinter Cell
8. Sonic Mega Collection
9. Ikaruga
10. Mario Party 4

Bygger på försäljningen av Nintendo GameCube-spel i Sverige under vecka 25, 2003. Sammanställs av Manual.



## GAME BOY-TOPPEN SVERIGE



1. The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords (GBA)
2. Pokémon Silver Version (GBC)
3. The Lord of the Rings: The Two Towers (GBA)
4. Pokémon Gold Version (GBC)
5. Donkey Kong Country (GBA)
6. Harry Potter och Hemligheternas Kammare (GBC)
7. Spyro: Season of Flame (GBA)
8. Harry Potter och Hemligheternas Kammare (GBA)
9. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (GBA)
10. Mario Kart: Super Circuit (GBA)

Bygger på försäljningen av Game Boy-spel i Sverige under vecka 25, 2003. Sammanställs av Manual.

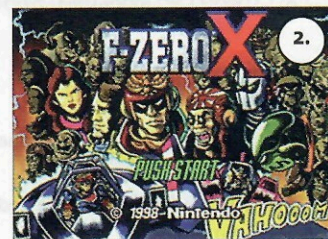


## F-ZERO-TOPPEN CLUB NINTENDO MAGAZINE SVERIGE



1. F-Zero GX (Nintendo GameCube)
2. F-Zero X (Nintendo 64)
3. F-Zero (Super NES)
4. F-Zero: Maximum Velocity (Game Boy Advance)

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



# »Club Nintendo ser rött (och dubbelt)«

Spelet som alla väntar på är snart här. I november är det grönt ljus för Mario Kart: Double Dash!! och om vi inte har fått kramp i fingrarna efter alla sladdar och allt Koopa-skalskjutande så blir det en recension i nästa nummer. Plus en intervju med Takashi Tezuka – en av personerna bakom Mario Kart-serien.

## PLUS:

### HÖGSÄSONG!

Oktober och november innebär högsäsong för Nintendo-spel. Club Nintendo spelar och recenserar Super Mario-, Pikmin-, Star Wars-, Final Fantasy-, snowboard- samt skateboardspel och mer därtill.

### MÅSTE SPELA FLER...

Ruby och Sapphire var bara starten på nytändningen. Fler Pokémon-spel är på ingång och vi berättar om dem alla.

### NINTENDO OF EUROPE TALAR UT

Två intervjuer med två av NOE:s mest betydelsefulla personer. Bara i Club Nintendo Magazine.

### TEMPORÄR VIKTÖKNING

Nästa nummer av Club Nintendo Magazine blir det största hittills och räcker ända fram till jul!



»Inga depåstopp i oktober!«

317799  
Helsing Johan

Kyrkbyvägen 4  
78041 GAGNEF

Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA

B



Golden Sun™: The Lost Age © 2001-2003 NINTENDO/CAMELOT™ AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO. <http://goldensun.nintendo.co.uk>



GAME BOY ADVANCE SP™



### PLAY WITH FIRE.

Journey to a land where fire, earth, wind and water are wielded like weapons.

Where spells and swords reign supreme.

And where a bold band of adventurers battle dark forces for the fate of the world.

**GOLDEN SUN: THE LOST AGE.**  
Only on Game Boy Advance.

