

**club Nintendo®**

MAGAZINE

Pris 59,-

Nr 2003:5/6

Mera Mario i  
**Super Mario Bros. 3:  
Super Mario Advance 4**

**Mario Kart:  
Double Dash!!**

Nintendo dubblar  
underhållningen

**Fånga  
Latias & Latios**

Vi ger ut EON Ticket  
exklusivt för medlemmar



Den officiella källan för alla Nintendo-fans

# KAN DU BLI VÄRLDSMÄSTARE I QUIDDITCH™?



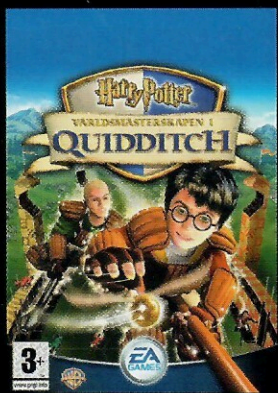
Nu får du chansen att spela Quidditch™ - favoritsporten bland häxor och trollkarlar. För ditt lag till seger på Hogwarts™ och delta sedan i den ultimata tävlingen - Världsmästerskapen i Quidditch™! Det är snabbt. Det är spännande. Det är första gången du får uppleva allt vad Quidditch™ egentligen handlar om!



In Ludo Est



Challenge Everything™



www.eagames.se  
www.harrypotter.com

PC CD-ROM



PlayStation.2



GAME BOY ADVANCE™

© 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.™. © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.™, ®, seal of quality icon and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo © 2003 Nintendo.

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © J.K. Rowling.™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (03)



PlayStation 2



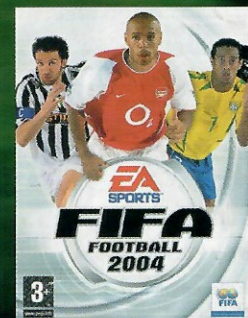
GAME BOY ADVANCE



Ett inlägg är som ett brev på posten.  
Det måste ha rätt adress och en mottagare.

Bara de riktigt stora målskyttarna kan ta vara på ett bra inlägg - de är på rätt plats, i rätt tid. Ständigt i rörelse skapar de ytor för sig själva och sina medspelare. Och motståndarna tvingas bita i gräset.

**OFF THE BALL** Brilljera. Kontrollera spelet utan boll.



[www.fifafootball2004.ea.com](http://www.fifafootball2004.ea.com)



It's in the game.™  
[www.easports.se](http://www.easports.se)

## INNEHÅLL CLUB NINTENDO MAGAZINE NUMMER 2003:5/6 (OKTOBER)

## AVDELNINGAR

Information .....	05
Välkommen .....	07
Nintendo News.....	08-09
Club Nintendo Support.....	52-53
Kodarkivet .....	54-55
Poké Center .....	56-57
Tävling.....	58
Hi Score .....	59
Marios Galleri .....	60-61
World of Nintendo .....	62
Game On! .....	63
Releaselistor.....	80-81
Topplistor.....	82
Nästa nummer .....	83

## SPECIAL

Game Boy Advance SP.....	40-41
Intervju med Takashi Tezuka .....	42-43
Intervju med Marko Hein .....	44-45
Intervju med Jim Merrick .....	46-47
Nintendo-SM 2003 .....	48
EA och Connectivity .....	50
Frönlunda Indians och NHL 2004 .....	51

## RECENSIONER NINTENDO GAMECUBE

Mario Kart: Double Dash!! .....	10-15
1080° Avalanche.....	16-17
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike .....	18-19
Billy Hatcher and the Giant Egg .....	20-21
The Italian Job .....	22
Worms 3D.....	23

## RECENSIONER GAME BOY ADVANCE

Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4.....	26-29
Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire.....	30-31
Top Gear Rally.....	32-33
Final Fantasy Tactics Advance .....	34-35

## FÖRHANDSVISNINGAR

Mario Party 5.....	64-65
Mario & Luigi: Superstar Saga .....	66-67
Sonic Heroes .....	68-69
Tony Hawk's Underground .....	70-71
True Crime: Streets of L.A.....	72-73
Conflict: Desert Storm II.....	74
Sitting Ducks.....	75
Kirby Air Ride/Mario Golf: Toadstool Tour.....	76
Pokémon Colosseum/Pokémon Box .....	77
Pikmin 2/Star Fox 2 .....	78
Final Fantasy: Crystal Chronicles/Hamtaro: Rainbow Rescue.....	79

## I DETTA NUMMER:

SID 08

NINTENDO GAMECUBE  
ÄR PRISSÄNKT!

SID 10-15

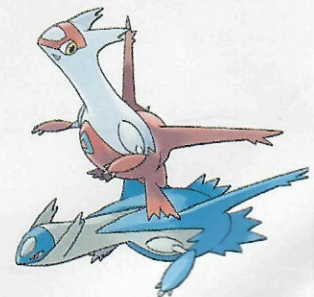
TVÅ KOOPA-SKAL ÄR  
BÄTTRE ÄN ETT

SID 26-29

ÄR DET HÄR DET BÄSTA  
SUPER MARIO-SPELET?

SID 56-57

SÅ FÅR DU EON TICKET AV OSS



SID 62-63

NYA AVDELNINGAR HAR VI OCKSÅ



## CLUB NINTENDO MAGAZINE

REDAKTION:  
ANSVARIG UTGIVARE  
Johan Laring

REDAKTÖR  
Kim Weinefelt

SKRIBENTER  
Emelie Lager  
Johan Lenngerd  
Mikael Nylander  
Kim Weinefelt

LAYOUT  
Tankbar

TRYCK  
Perstorps Tryckeri

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

## 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=Usett, 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 2003:2/3

## The Legend of Zelda-tävlingen

Förstapristagare: Adam Hjort från Saltsjö-Boo

## Vinnarbidraget:

»Jag vill ge spelet till min lillebror Martin, för att jag jämnt retar honom – fast han är världens snällaste lillebror och kompis. Då kan vi spela tillsammans.«

Andrapristagare: Kent Engström-Smids från Orsa, Steffen Svensson från Asarum och Jenny Wästgerd från Göteborg

Tredjepristagare: Lena Akterhall från Askim, Eric Algelius från Linköping, Daniel Bark från Grytgöl, Herman Göransson från Tranås, Joakim Jacobsson från Visby, Niklas Magnusson från Fjärås, Johannes Melin från Torsåker, Richard Norén Meyer från Göteborg, Jimmy Persson från Vargön och Martin Wiktorsson från Mullsjö

Rätt svar: A3, B2, C1, D4, E7, F5, G6, H8, I9

## Tony Hawk's Pro Skater-tävlingen

Förstapristagare: Anton Ekdahl från Matfors

Andrapristagare: Samuel Holmedal från Lilla Edet, Robin Ohlaussen från Slutarp och Johan Stenfeldt från Perstorp

## Hi Score-tävlingen

(The Legend of Zelda: Ocarina of Time)

1:a Patrik Forsell från Mariestad (5 poäng)  
Spiders squished: 100  
Largest fish caught: 24 pounds  
Marathon time: 0"57"  
Horse race time: 00"46"  
Horseback archery: 2 000 points

2:a Ingmar Danielsson från Malmö (3 poäng)  
2:a Lars Lagerqvist från Stockholm (3 poäng)  
4:a Mattias Majetic från Lindome (2 poäng)  
4:a Mikael Matero från Gävle (2 poäng)

Gratis till vinnarna och tack till alla deltagare!



© MMIII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. "The Lord of the Rings: The Return of the King" and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. © 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, EA GAMES, EA GAMES logo and Challenge Everything are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. TM, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. PlayStation and the PS Family logos are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

# SAGAN OM KONUNGENS ÅTERKOMST HÄRSKARRINGEN

Spela med i filmen. Du är hjälten.



Spela som en av nio spelbara hjältar och rädda Midgård från Saurons onda styrkor ❖ 15 interaktiva miljöer, från Minas Tirith till Domedagsberget ❖ Möt fruktade fiender såsom de Dödas kung, Honmonstret och Häxmästaren ❖ Unika äventyr och öden för Gandalf, Frodo och Aragorn ❖ Spela tillsammans med en vän i co-op multiplayer



GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2

PC CD-ROM

NEW LINE CINEMA

Challenge Everything

www.eagames.se

## RECENSENTER

**Emelie Lager***Ålder:* 22*Bästa Mario Kart-spel:*  
Super Mario Kart*Favoritspel just nu:*

1. Advance Wars 2: Black Hole Rising
2. Pokémon Ruby & Sapphire
3. Final Fantasy Tactics Advance

*Ser mest fram emot:*

1. Mario & Luigi: Superstar Saga
2. Final Fantasy: Crystal Chronicles
3. Resident Evil 4

Speltestning är naturligtvis ett drömyrke, men om man tar det på så blodigt allvar som man måste för att vara en seriös spelkritiker, kan det minsann bli lika tungt som vilket annat jobb som helst! För Emelie är det dock en mycket behaglig kontrast till det hektiska livet som skolfröken, och inför det här numret av tidningen har hon verkligen fått uppleva många oförglömliga stunder framför TV:n tillsammans med Kim och de andra!

**Johan Lenngerd***Ålder:* Bara 29*Bästa Mario Kart-spel:*  
Mario Kart: Double Dash!!*Favoritspel just nu:*

1. Advance Wars 2: Black Hole Rising
2. F-Zero GX
3. FIFA 2003

*Ser mest fram emot:*

1. Mario Kart: Double Dash!!
2. 1080° Avalanche
3. Final Fantasy: Crystal Chronicles

Johan sitter för tillfället och jobbar febrilt för att få ihop höstens inköp av alla fantastiska spel som kommer i år. Tyvärr får han inte tillgång till spelen förrän ibland flera månader efter att de är beställda, vilket gör honom mycket frustrerad då några riktiga storfavoriter är på gång.

**Mikael Nylander***Ålder:* 24*Bästa Mario Kart-spel:*  
Mario Kart 64*Favoritspel just nu:*

1. Soul Calibur II
2. F-Zero GX
3. Super Smash Bros. Melee

*Ser mest fram emot:*

1. Mario Kart: Double Dash!!
2. Mario Party 5
3. Golden Sun 3 (om det kommer)

Ok... Så Micke är bäst på alla spel, so what!

I F-Zero GX ni aldrig honom kommer i fatt.

Hm, nu har nog Micke fått fnatt, och ett och annat översittar-spratt?

Men... Ni kan ju bevisa honom fel! Genom att spöa honom på ett och annat Nintendo-spel.

**Kim Weinefelt***Ålder:* 25*Bästa Mario Kart-spel:*  
Super Mario Kart*Favoritspel just nu:*

1. Mario Kart: Double Dash!!
2. F-Zero GX
3. Advance Wars 2: Black Hole Rising

*Ser mest fram emot:*

1. Kirby Air Ride
2. Pikmin 2
3. Star Fox 2

Kim är förmodligen en av få som har spelat igenom hela Super Mario 64 och tagit alla 120 stjärnor på ett hotellrum. Han hade inte så mycket annat att göra på Hotell Halland, där han bodde under nästan en månad i höstas, innan han hittade lägenhet i närheten av sin nya arbetsplats i Kungsbacka.

## VÄLKOMMEN!

Iwata gillar inte heller svåra spel

Har precis läst igenom talet som Satoru Iwata (Nintendos president i Japan) höll under spelmässan Tokyo Game Show i år. I talet nämner han det som han tror är orsaken till den generellt sjunkande spelförsäljningen i Japan. Enligt Iwata handlar det om att spelen har blivit för komplicerade för gemene man – att de är för svåra och tar för lång tid att sätta sig in i.

Iwata menar att ett bra spel symboliseras med »A wide door leading down a long path«, alltså en enkel inledning med många utvecklingsmöjligheter. Som det perfekta exemplet på detta nämner han Pokémon.

Jag håller med. Många av dagens spel är för svåra. Då menar jag inte för svåra för dig och mig, som spelar varje dag, utan för den genomsnittlige personen som kanske bara spelar någon timme i veckan.

Självklart är det bra att det finns avancerade spel för alla som vill ha det, men jag tror att det behövs fler spel i samma stil som Mario Kart: Double Dash!! – spel som vem som helst kan ha kul med utan ansträngning.

Spel ska spelas länge för att de är roliga, inte för att de är överdrivet långa och svåra. Hoppas att det är fler spelutvecklare än Nintendo som tänker på det i framtiden.

*K. Weinefelt*  
KIM WEINEFELT, CHEFREDAKTÖR

# PRISSÄNKT Nintendo GameCube!



Har du ännu inte ett Nintendo GameCube får du bara inte missa det här tillfället.

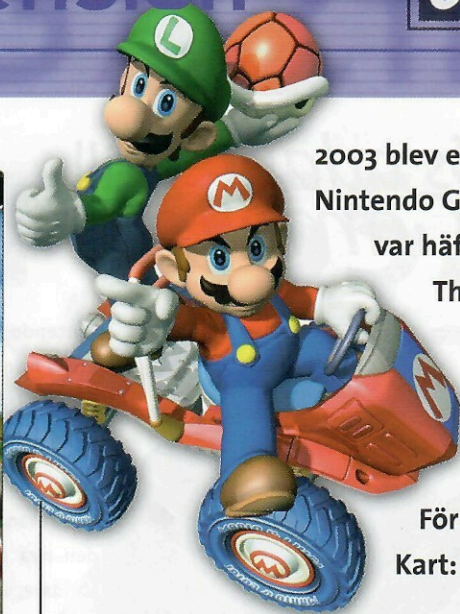
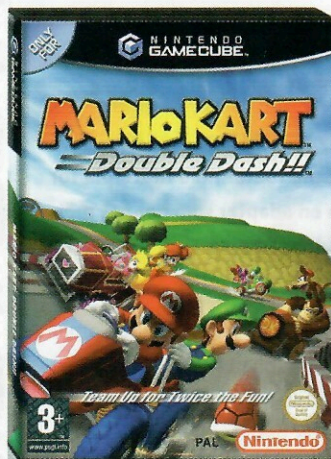
Sedan den 17 oktober är priset på Nintendo GameCube ordentligt sänkt. Hos vissa butiker kostar den numera under tusen kronor!

Kan det här vara årets bästa spelnyhet? Lagom till julruschen och inför toppspel som Mario Kart: Double Dash!! sänker Nintendo of

Europe priset på Nintendo GameCube i hela Europa. Detta betyder att även det svenska priset på Nintendos senaste tv-spelsmaskin blir ordentligt nedsatt. I vissa butiker kan du nu köpa Nintendo GameCube exklusiva spel för under tusen kronor, vilket faktiskt är ett av de mest prisvärda alternativen som Nintendo någonsin har haft!







2003 blev ett fantastiskt år för Nintendo GameCube. Metroid Prime var häftigast. The Legend of Zelda: The Wind Waker var mest fängslande. Och F-Zero GX var snabbast. Men när det gäller ren underhållning får dessa tre tungviktare se sig besegrade. För årets roligaste spel heter Mario Kart: Double Dash!!

## SPELINFO

Titel: Mario Kart: Double Dash!!  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Speltyp: Racing  
 Åldersgräns: 3 år  
 Utvecklare: Nintendo  
 Utgivare: Nintendo  
 Antal spelare: 1-4 samtidigt (2-16 i LAN)  
 Tillbehör: Broadband Adapter, Memory Card (3 block)  
 Sverigepremiär: November 2003

## MARIO KART GRAND PRIX

Grand Prix är den stora turneringen i Mario Kart: Double Dash!!, där 16 förare kör på åtta gokarter och gör allt för att komma först i mål och samla poäng. Vi tänker inte avslöja för mycket om turneringarna och deltävlingarna, men de här fyra banorna kan vi inte låta bli att berätta om:



## LUIGI CIRCUIT

På den första banan i Mario Kart: Double Dash!! är du ibland tvungen att köra mot mötande trafik, eftersom banan har två körfält bredvid varandra. Här finns även genvägar, för den som vill riskera att hamna i bråk med en Chain Chomper.



## MUSHROOM BRIDGE

På de här vägarna åker det fordon som inte är med i själva tävlingen, utan bara verkar vilja vara i vägen. Skickliga förare kan köra på stora broräcken, eller ta alternativa vägar som leder genom gröna rör.



## WALUIGI STADIUM

På Waluigis leriga stadion kan det hända mycket. Här finns flera långa hopp mellan vägarna, samt hinder i form av stora Piranha Plants och snurrande eldklot.



## DK MOUNTAIN

På DK Mountain finns en stor kanon som skjuter alla förare upp till toppen av ett högt berg. Sedan börjar en riskabel färd nedför berget, som avslutas med den svajande bron!

**BATTLE MODE**

Det blir inget riktigt Mario Kart utan ett Battle Mode. I Mario Kart: Double Dash!! finns inte bara nya banor som »Nintendo GameCube« och »Pipe Plaza«, utan även ett nytt sätt att spela Battle Mode på: Bob-omb Blast.

**BALLOON BATTLE**

Balloon Battle är den klassiska Battle Mode-fighten, där den spelare som har ballonger kvar i slutet vinner. Röda Koopa-skal är som vanligt de giftigaste vapnen.

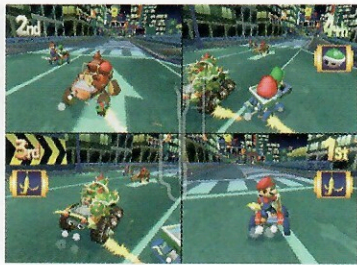
**BOB-OMB BLAST**

Den här spelvarianten är ny i Mario Kart-sammanhang. I föremålsåldorna finns endast Bob-ombs att storma motståndarna med, men du kan samla på dig upp till fem sådana åt gången.

**2 MÄNSKLIGA FÖRARE PÅ SAMMA GOKART**

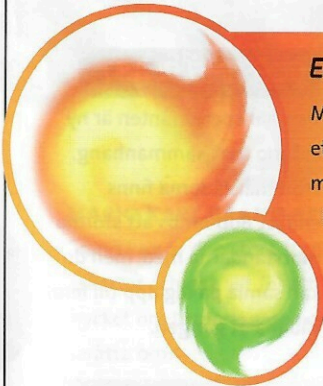
För er som tycker om att samarbeta är den här möjligheten kalaskul. Den innebär att den främre spelaren styr gokarten, samtidigt som den bakre spelaren hanterar vapnen och hjälper till med kurvtagningen genom att luta sig åt vänster och höger. Det är precis lika kul som det låter!!





### NYA SPECIALVAPEN

Alla klassiska föremål, såsom bananskal, gröna, röda samt blåa Koopa-skal, stjärnor och blixtrar finns självklart med i Mario Kart: Double Dash!! Dessutom har varje par av spelfigurer ett specialvapen som bara de kan använda (de behöver dock inte sitta i samma gokart för att kunna utnyttja dessa härligheter).



#### Eldklot (Mario och Luigi)

Marios och Luigis specialvapen är ett gäng eldklot som de kan kasta mot andra förare. Eldkloten kan även kastas bakåt. Marios eldklot är röda och Luigis är gröna.



#### Skyddande hjärtan (Peach och Daisy)

Båda prinsessorna kan skydda sina gokarter mot bananskal och andra farligheter med två hjärtan som snurrar runt dem. Sweet!



#### Rullande ägg (Yoshi och Birdo)

Yoshi och Birdo kan rulla iväg stora ägg över banan, både framåt och bakåt. När äggen träffar en motståndare eller kläcks kommer det ut föremål ur dem. Yoshis ägg har gröna prickar och Birdos ägg har rosa.



#### Chain Chomper (Baby Mario och Baby Luigi)

Med det här specialvapnet hjälper en stor Chain Chomper till att dra de båda småttingarna i full fart framåt på banan. Alla som kommer i vägen för Chain Chomper lär inte må så bra efteråt.





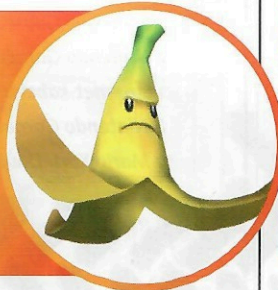
### Tre Koopa-skal (Koopa och Paratroopa)

I Mario Kart: Double Dash!! är det bara Koopa och Paratroopa som kan få tre gröna eller röda Koopa-skal på en gång. De kan skjutas framför eller bakom gokarten, men inte användas som sköld.



### Enorma bananskal (DK och Diddy Kong)

Spelets två apor kan få jättelika bananskal att droppa bakom sina fordon. Även den här typen av bananskal kan kastas framåt.



### Gigantiska Bowser-skal

Bowser och Baby Bowser kan skjuta iväg ett gigantiskt Bowser-skal som studsar runt på banan. Bowser-skalet kan dessutom skjutas iväg bakom gokarten.



### Bob-omb (Wario och Waluigi)

De här brödernas specialvapen är en Bob-omb, som kan kastas iväg eller sättas ut bakom gokarten. Smällen efter en exploderande Bob-omb är både kraftfull och har stor räckvidd.



## RECENSIONER



KIM WEINEFELT: 10

Jag har redan haft hur kul som helst med Mario Kart: Double Dash!!. På E3-mässan var det mycket tack vare det här spelet som jag blev kvar i Nintendos monter under hela första dagen. Och när jag provspelade det nu senast, på ett hotell i Solna, var det inte långt ifrån att jag och Daniel från Nintendo of Europe blev inlåsta på en våning eftersom klockan hade blivit så mycket att receptionen låst hissen till våningen där spelrummet låg. Det här är helt enkelt så otroligt kul att det är lätt att glömma bort allt annat. Nintendo har också ansträngt sig mycket för att pumpa in så många nya idéer som möjligt i spelet och det märks i form av fler spelfigurer, nya vapen (favoriten är nog Baby Marios och Baby Luigis Chain Chomper), LAN-möjligheter och nya spelsätt. Det enda som jag saknar är den där susande fartkänslan som finns i Super Mario Kart och Mario Kart: Super Circuit. Men det är ändå ingen tvekan om att det här är ett av ytterst få spel som alla typer av spelare och nästan alla typer av människor kommer att ha väldigt roligt med.

JOHAN LENNGERD: 10

Världens mest underhållande racing-spel har just blivit ännu bättre. Detta spel är bara för bra för att vara sant. Det är enkelt att sätta sig in i – du är igång på endast ett par sekunder och sen kan du utvecklas i nästan oändlighet. Att lira mot kompisarna är nog ändå det som är absolut bäst, det är riktigt kul att spela på delad skärm men har du möjlighet så ska du helt klart testa LAN-funktionen. Att ha en egen skärm och se kompisarna dyka upp på skärmen är en spelupplevelse utöver det vanliga. Ingen får missa detta spel helt enkelt.

**16 SPELARE SAMTIDIGT!**

Mario Kart: Double Dash!! är det första Mario Kart-spelet som upp till 16 personer kan spela samtidigt i. Hur fungerar det? Jo, med rätt utrustning kan ni koppla ihop era Nintendo GameCube-enheter och använda fler TV-apparater. Åtta gokarter på banan går två personer i varje är lika med 16 spelare samtidigt! Det finns två alternativ att koppla ihop sig på:

**LÄNKA IHOP TVÄ APPARATER (MAX ÅTTA SPELARE)**

Med det här alternativet kopplas två Nintendo GameCube-maskiner ihop, och fyra personer spelar på två TV-apparater var, med delad skärm.

Detta behövs:

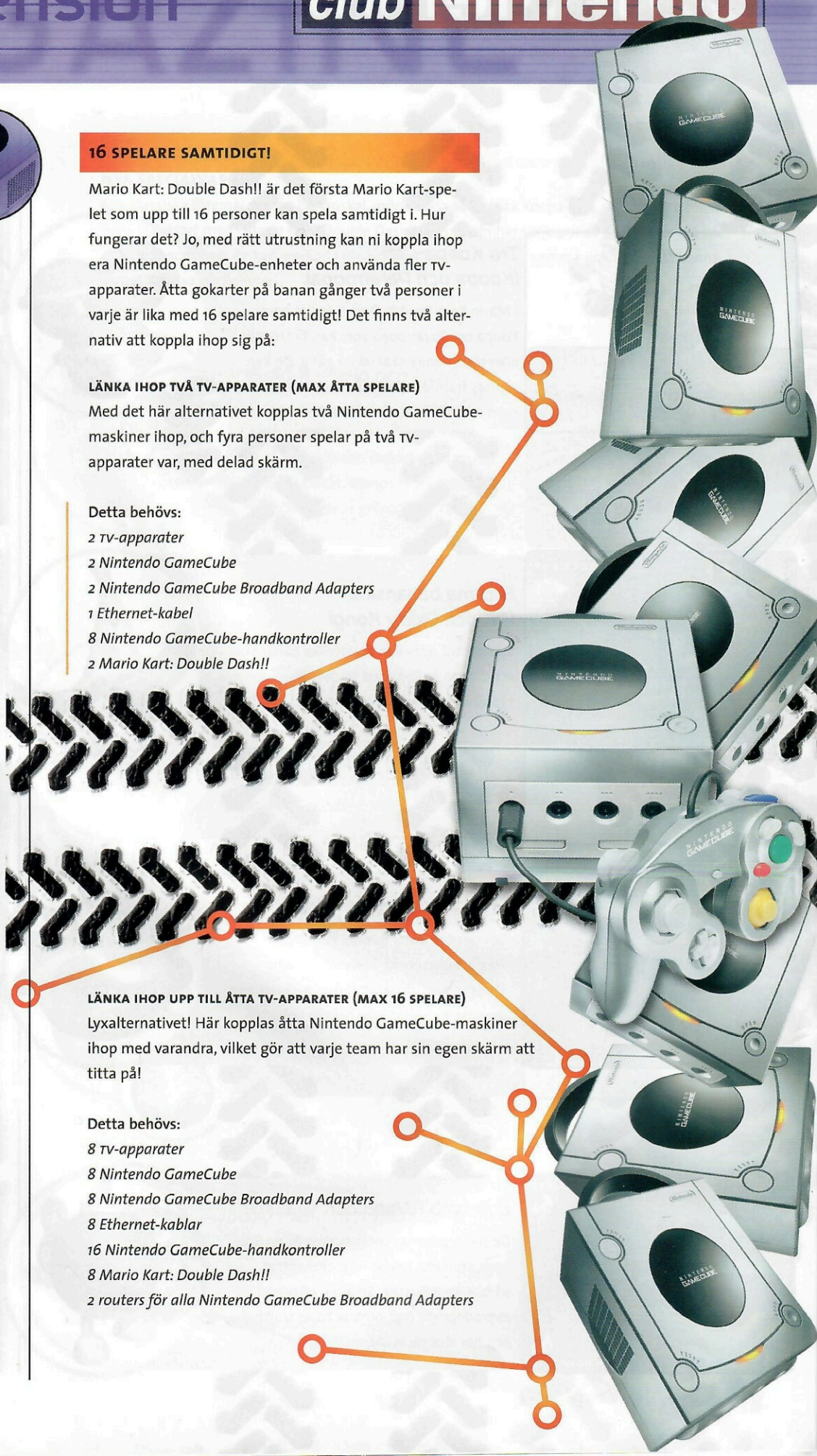
- 2 TV-apparater
- 2 Nintendo GameCube
- 2 Nintendo GameCube Broadband Adapters
- 1 Ethernet-kabel
- 8 Nintendo GameCube-handkontroller
- 2 Mario Kart: Double Dash!!

**LÄNKA IHOP UPP TILL ÅTTA TV-APPARATER (MAX 16 SPELARE)**

Lyxalternativet! Här kopplas åtta Nintendo GameCube-maskiner ihop med varandra, vilket gör att varje team har sin egen skärm att titta på!

Detta behövs:

- 8 TV-apparater
- 8 Nintendo GameCube
- 8 Nintendo GameCube Broadband Adapters
- 8 Ethernet-kablar
- 16 Nintendo GameCube-handkontroller
- 8 Mario Kart: Double Dash!!
- 2 routers för alla Nintendo GameCube Broadband Adapters



## EN DAG PÅ GOKARTBANAN



Du kan när du vill byta plats på de två figurerna under ett lopp, tryck bara på Z-knappen. För att avfyra vapnet som den bakre figuren håller i används X- eller Y-knappen.



Vissa föremålsldador rör sig utmed vägarna, andra är dubbla och ger två föremål – ett var till båda figurerna.



En annan kul nyhet i Mario Kart: Double Dash!! är att du kan plocka upp föremål som andra har tappat. När man blir träffad förlorar man nämligen sina föremål.



De gröna Koopa-skalen är som du vet inte jättesvåra att undvika, men till skillnad från Mario Kart 64 kan du med skicklighet även styra bort från de röda.



Spelkontrollen är inte riktigt densamma i Mario Kart: Double Dash!! som i Mario Kart 64, men när det gäller hastigheten är de båda spelen nästan likvärdiga.



Genom att luta styrspaken till vänster och höger samtidigt som du svänger med L- eller R-knappen vinner du extra fart efter en kurva. Det är detta som skiljer en rutinerad Mario Kart-spelare från en nybörjare.



Glöm inte att förhandsboka Mario Kart: Double Dash!! genom att använda talongen i mitten av tidningen!



## BETYG

## GRAFIK 9

Här pratar vi om 1 000 glada färger per cm<sup>2</sup>, ungefär. Bildhastigheten är lika len som Baby Marios hud och när man använder en svamp i 150cc-klassen så går det dessutom riktigt fort!

## LJUD: 9

Underbart trallvänlig musik med massor av roliga tal och ljudeffekter. Den lilla låten som spelas efter varje lopp har en förmåga att aldrig lämna huvudet.

## SPELKONTROLL: 10

I början känns styrningen lite ovan, men när man har hittat känslan så sitter den i fingrarna för gott. Sladdarna kan användas till att få mer fart, på samma sätt som i Mario Kart 64.

## UTMANING: 9

Mario Kart-spelen håller hur länge som helst – förmodligen är det inte bara vi som fortfarande spelar Mario Kart 64... Vi skulle gärna ha sett fler banor i Mario Kart: Double Dash!!, men flerspelarläget är i praktiken omöjligt att någonsin tröttna på.

## SPELDESIGN: 10

Nintendo har förnyat den genre som de själva skapade för drygt tio år sedan. Idén med två figurer i varje gokart är suverän, och de nya föremålen samt spelsätten är precis vad vi vill ha.

## TOTALT: 10

Mario Kart är tillbaka och Nintendo levererar det roligaste spelet sedan Super Smash Bros. Melee. Skojigare än så här kan du och dina kompisar inte ha framför TV-skärmen just nu!

# 1080° AVALANCHE

## SPELINFO

**Titel:** 1080° Avalanche  
**Plattform:** Nintendo GameCube  
**Speltyp:** Sport  
**Åldersgräns:** Ej bestämt  
**Utvecklare:** NST  
**Utgivare:** Nintendo  
**Antal spelare:** 1-4 samtidigt (2-4 i LAN)  
**Tillbehör:** Broadband Adapter,  
**Memory Card**  
**Sverigepremiär:** November 2003

## RECENSIONER

### KIM WEINEFELT: 8

Äntligen ett snowboardspel som kan mäta sig med 1080° Snowboarding. Det var ju givet att det skulle krävas en uppföljare till originalet för att det skulle hända. I början känns det dock inte som att det har hänt så där väldigt mycket i backarna sedan 1998. Spelsätten är i stort sett desamma, liksom spelfigurerna och känslan. Det som gör att det här spelet känns intressant är de interaktiva banorna, där det händer betydligt mer än vad det gjorde i 1080° Snowboarding. Jag hade förväntat mig lite mer av den här uppföljaren, men 1080° Avalanche är tillsammans med 1080° Snowboarding tveklöst de två bästa snowboardspelen jag har provat.

### JOHAN LENNGERD: 9

Jag älskade verkligen N64-versionen så det var med extremt höga förväntningar jag testade detta spel på E3-mässan. I trängseln där fick jag dock inte spela så länge, resultatet blev att mina förväntningar inte riktigt infriades. När jag nu äntligen fick testa detta på hemmaplan är alla tvivel från E3 som bortblåsta. Miljöerna på de flesta banorna är helt underbara, men för mig är känslan viktigast av allt och den är ultraperfekt. Många timmar lär det bli för att sätta de bästa time trial-tiderna här på kontoret.

1998 satte Nintendo snowboardspelen på tv-spelskartan i och med det mäktiga 1080° Snowboarding, än idag ansett som det förmodligen bästa snowboardspelet i historien. Det har tagit sin tid att få fram en uppföljare som överträffar originalet, men nu är den här: 1080° Avalanche.

### MÅNGA BACKAR ATT BESTIGA

Innan du tar liften upp till vinterns bästa snowboardbackar ska vi berätta vilka alternativ du har att välja mellan. Här är spelsätten i 1080° Avalanche:

#### MATCH RACE

I Match Race åker du genom en serie backar och tävlar mot en annan snowboardåkare i varje backe. Vinner du går du vidare till nästa backe, förlorar du är det bara att pulsa upp och börja om.

Framgångsrika Match

Race-åkare får tillgång till nya backar.



#### TRICK ATTACK

De flesta riktiga snowboardåkare struntar emellertid fullständigt i hur lång tid det tar att åka. De är mer intresserade av spelsättet Trick Attack, där det gäller att göra så snygga trick som möjligt. Trick Attack har två specialbanor:

##### Air Make

Här har du gott om tid att göra helt vansinnigt långa och snygga trick.



##### Half pipe

I half pipen är det viktigt att bygga upp fart för att få till höga hopp som ger lång

tid i luften. Åk inte för snabbt till målet, då missar du trickchanser.



#### GATE CHALLENGE

Det här är alternativet för dig som vill åka med mer precision, och inte ruffas med en konkurrent i backen. Bygg upp poäng och få mer tid genom att köra genom portarna som är placerade i backen.

#### MULTIPLAYER

Det kan vara kul att ha några kompisar i backen också. Du och tre andra personer kan spela samtidigt på delad skärm.

#### LAN

LAN (Local Area Network) ser ut att bli en trend i de nya spelen från Nintendo. Precis som Mario Kart: Double Dash!! har 1080° Avalanche LAN-möjligheter, så att flera Nintendo GameCube-enheter kan kopplas ihop.

#### TIME TRIAL

Här är hastigheten det enda som räknas. Ta dig från toppen till början av backen så snabbt som möjligt. Att använda genvägar är ett måste för att nå de bästa tiderna.







### EN LEKTION I SNOWBOARDÅKNING

Även om du redan har åkt snowboard i Nintendo 64-spelet 1080° Snowboarding är det några saker du bör veta innan du provar pisterna i 1080° Avalanche.

# 1080° AVALANCHE

## 1. Åk i rätt typ av snö

Det har stor betydelse vilken typ av snö du åker i. Pudersnö känns säkert jätteskönt att åka i, men det går inte lika snabbt där som i snö som är hårdare packad. Det behöver väl inte skrivas att is är ett riskfyllt underlag.



## 2. Minska vindmotståndet

Tryck och håll in L-knappen för att huka dig ner och få mer fart. Nackdelen med denna teknik är att det blir betydligt jobbigare att svänga med snowboarden, så använd den bara när du kör i ett parti av backen som är fri från hinder.



## 3. Se upp för skador

Om du ramlar hårt eller kör in i saker tar din bräda stryk och »Damage meter« minskar. Om det går så illa att mätaren når botten måste du sluta åka.



## 4. Mer trick ger mer fart

Nära »Damage meter« sitter »Trick meter«. Den mätaren fylls upp ju mer trick du gör och det märks även i att du åker snabbare.



## 5. »Grinda« över räcken

Räcken och smala ledningar ska du inte se som hinder, utan som genvägar. Hoppa upp och »grinda« på dem genom att trycka på V-knappen, och håll där efter balansen med styrspaken (å la Tony Hawk's Pro Skater-spelen). Se upp för tåg dock – en frontalkrock här kommer att göra ont.



## 6. Njut av utsikten

Det finns gott om sevärdheter och natursköna omgivningar i 1080° Avalanche. Ta dig tid att se dem!



### BETYG

#### GRAFIK: 8

Backarnas djup ger en hisnande känsla och omgivningarna är vackra att titta på. Likaså är de stiliga menyerna. Snön imponerar ändå inte lika mycket som vattnet i Wave Race: Blue Storm.

#### LJUD: 8

Samma typ av hård snowboardmusik som i 1080° Snowboarding dånar ut ur högtalarna. Det ska nog till en snowboardåkare och inte en spelrecensent för att uppskatta den här musikgenren.

#### SPELKONTROLL: 9

Den stora skillnaden jämfört med originalet är att det har blivit märkbart lättare att landa efter hoppen i det här spelet. Annars känns det fortfarande lika bra att åka bräda på snö.

#### UTMANING: 8

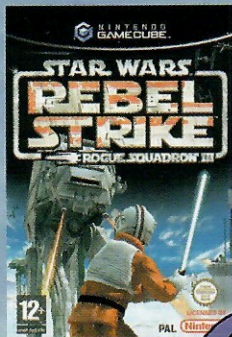
Det hade inte skadat med fler backar att prestera poäng och pressa tider i, men de backar som finns tål en hel del genomåknningar eftersom de är breda och varierade.

#### SPELDESIGN: 9

Känslan från originalet är fortfarande kvar, och det är det viktigaste. De vanliga spelsätten är även de med, men varför inte ett med möjlighet att göra karriär?

#### TOTALT: 9

1080° Avalanche har lika bra känsla och spelupplägg som originalet, plus bättre grafik och utökade flerspelarmöjligheter. Snowboardåkning inomhus kan inte bli mycket bättre än så här.



## SPELINFO

Titel: Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

Plattform: Nintendo GameCube

Speltyp: Action

Åldersgräns: 12 år

Utvecklare: Factor 5

Utgivare: LucasArts

Antal spelare: 1-2 samtidigt

Tillbehör: Memory Card (5 block), Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable

Sverigepremiär: November 2003

## RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 8

Det är bra att Factor 5 varierar sig lite nu och lägger till uppdrag som inte bara handlar om att flyga och skjuta. Men ändå är det just flyguppdragen som fortfarande är de roligaste att spela. Rebel Strike är mycket lik sin föregångare, men ändå tycker jag att uppdragen är roliga att spela och jakten på medaljer kan man sitta en hel dag och försöka med. Ett mycket bra spel, Star Wars-fantaster kan inte hitta något bättre.

MIKAEL NYLANDER: 8

Med tilläggfunktioner som kooperativ mode och förstapersonsuppdrag blir denna del i Rogue Squadron-serien inte bara den mest varierade utan enligt mig också även den bästa. Att få ratta en AT-ST eller springa omkring med Luke och »blasta« i en rymdbas full med Stormtroopers är pricken över i: i... Leia.

Från den där galaxen långt, långt borta kommer ännu ett utmärkt Star Wars-spel som är exklusivt för Nintendo GameCube. I det tredje Rogue Squadron-spelet kombinerar Luke Skywalker rymdstriderna med uppdrag till fots!

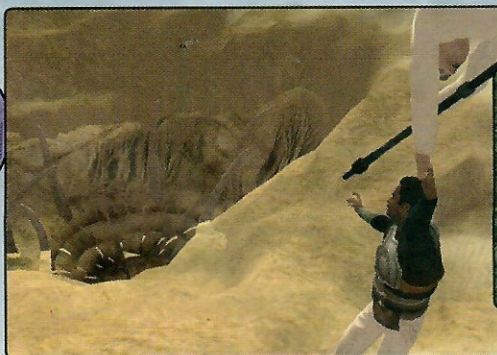
## UPPDRAGEN: MÅNGA OCH MÅNGSIDIGA

Skywalker och de andra rebellerna ställs alltså för mycket mer varierande uppdrag den här gången. Vissa uppdrag börjar till exempel med att du flyger en X-wing och därefter, när ett visst mål uppnåtts, fortsätter till fots med en pistol i handen. Här är några av områdena och uppdragen i Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike.

## TATOOINE

## Träning för en Jedi

På Luke Skywalkers hemplanet får han den grundläggande träning som en Jedi Knight behöver. Här ingår både ett fysiskt träningspass och en flygkurs.



## Sarlacc-gropen

Men det är inte allt. I Tatooine-öknen utspelar sig också en strid med Jabba the Hutt's ökenskepp i närheten av gropen där Sarlacc bor (den minns ni väl från episod VI?)

## ENDOR

## Ombord på en AT-ST

Skogen på planeten Endor är full av fientliga AT-ST-fordon och ettriga Stormtroopers. Din enda chans är att själv ta kontrollen över en AT-ST och skjuta ned allt som rör sig. Allt utom de gulliga Ewok-varelserna!

## Och på en Speeder Bike

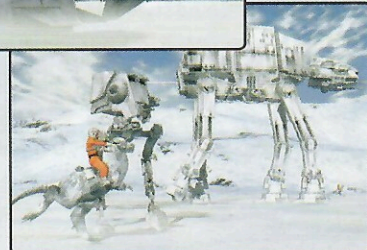
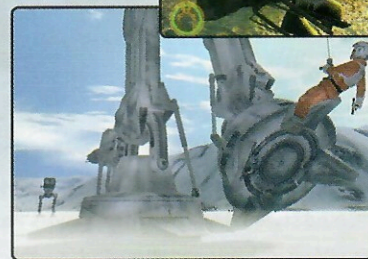
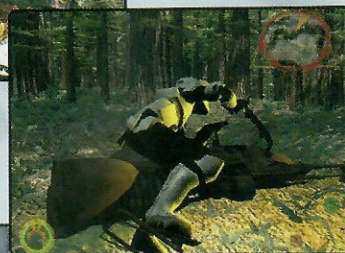
Den klassiska Speeder Bike-jakten från Episode VI får du också prova. Det går snabbt och det är svårt, speciellt om man sätter in extra fart.



## HOTH

## Fäll en AT-AT

Nej, det handlar faktiskt inte bara om att fälla AT-AT den här gången. Nu kan du även eliminera dessa mäktiga fordon genom att fira dig upp under dem och kasta in en bomb i kabinen.



**Lifta med en Tauntaun**

På Hoth kan du också hitta de lama-liknande djuren Tauntaun från Episode V, som är utmärkta transportmedel.

**Yavin 4**

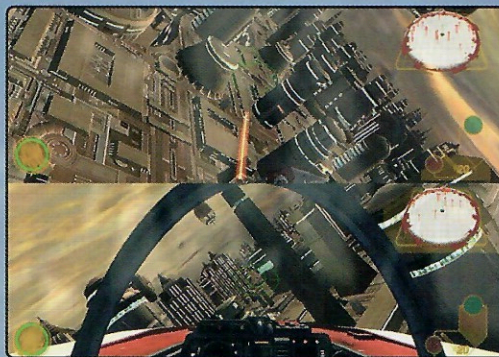
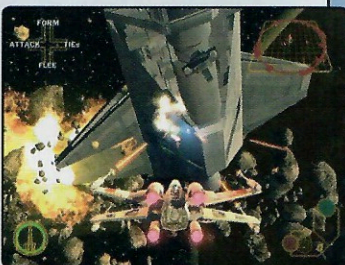
Den här månen är en av de första platserna som Luke Skywalker besöker i spelet. Det börjar med ett flygupdrag, som sedan fortsätter inuti en bas.

**COOPERATIVE**

Fler spelarläget är en av de största nyheterna i Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike. Och läs noga nu: hela det förra spelet i serien – Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader – finns med i detta spel, men bara för två personer som spelar samtidigt!



Hela det förra Rogue Squadron-spelet ingår i Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike, fast som spelsättet cooperative för två samarbetande spelare!



Spelsättet Versus är överraskande innehållsrikt. Här finns fyra separata avdelningar med massor av valmöjligheter i form av skepp och regelinställningar.

**VERSUS**

Det finns dessutom ett gäng spelsätt där du och en kompis kan spela mot varandra. Vem har mest "Force" i ådrorna?

**Dogfight**

En fight man mot man, eller X-wing mot X-wing, eller A-wing mot B-wing, etcetera. Göm dig nere i städer eller bakom asteroider och lura motståndaren.

**Rampage**

Samla poäng genom att skjuta ned olika typer av mål. Poängen du får för varje mål beror på hur svårt det är att ha sönder. En AT-AT ger till exempel fler poäng än en AT-ST.

**Tag & Defend**

I det här spelsättet gäller det att ta över och försvara speciella baser på banan. Du kan inneha fler baser samtidigt och de ger alla poäng så länge de är dina.

**Special**

I den här avdelningen finns det lite av varje, bland annat AT-ST-fighters och racingtävlingar genom Death Stars korridorer.

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

Vissa flygupdrag är fruktansvärt snygga, och skeppen ser minst lika bra ut som de gör i filmerna. Markuppdragen imponerar inte lika mycket – karaktärernas utseende och rörelser är inte i samma klass som skeppens.

**LJUD: 8**

Klassiska Star Wars-låtar som man knappast blir överraskad av längre, men de passar fortfarande perfekt in i spelet. Kul remix under introduktionssekvensen!

**SPELKONTROLL: 8**

Kontrollen över skeppen är så bra som den bara kan vara, men när man ska springa med spelfiguren eller åka rymdmoppe är det inte lika lätt att få det som man vill.

**UTMANING: 8**

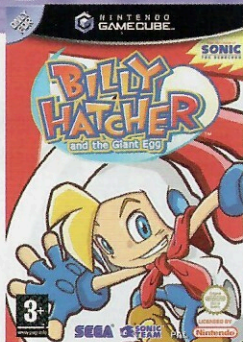
Att klara spelet kan nog de flesta göra, men för att samla ihop guldmedaljerna krävs det ett proffs. Inlärningskurvan är mycket bra och det är inga problem att komma in i spelet snabbt.

**SPELDESIGN: 8**

Klart mer varierat än föregångaren, men mycket känns ändå igen från förr. Markuppdragen är bra, fast flygupdragen är fortfarande roligast. Tvåspelarsläget är mycket välkommet.

**TOTALT: 8**

Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike är bättre än föregångaren på alla sätt och vis, framförallt är det större och mer varierat. Det bästa av de fem Star Wars-spelen som finns till Nintendo GameCube!



Inta rollen som Billy Hatcher och du är en cool blond kille som kan rulla, kläcka och boxas med gigantiska, förtrollade ägg! Och det är ingen liten samling ägg Segas nye plattformshjälte har till sitt förfogande, heller!

## SPELINFO

Titel: Billy Hatcher and the Giant Egg

Plattform: Nintendo GameCube

Speltyp: Action

Åldersgräns: 3 år

Utvecklare: Sonic Team

Utgivare: Sega

Antal spelare: 1-4 samtidigt

Tillbehör: Memory Card (2 block), Nintendo Game Boy Advance Cable

Sverigepremiär: November 2003

## RECENSIONER

### EMELIE LAGER: 6

Detta är ett spel som, om det skulle visa sig vara av den mindre lyckade sorten, åtminstone borde kunna samla poäng i kategorin »Speldesign«, tycker man. Men sedan när blev en originell spelidé lika med en bra en? Mitt smått tragiska första intryck av Billy Hatcher and the... beror nog framförallt på min vetskap om att det är ett anrikt spelhus som Sega som ligger bakom det, och inte en helt oerfaren grupp gröngölingar som för första gången fått testa sina vingar och försöka åstadkomma ett godkänt spel... Ena stunden rycks jag med, för att i nästa fråga mig om dessa spelutvecklare verkligen inte kunde ha kläckt någon bättre idé...?

### JOHAN LENNGERD: 9

Ett lysande spel där man har experimenterat ordentligt med plattformsgenren. Utvecklarna i Sonic Team har verkligen lyckats tillföra en hel del nya och kul idéer. Billy är kraftlös utan sina ägg, men med äggen finns det många eleganta lösningar att besegra fiender och ta sig vidare i banorna. Även om Billy är en cool kille i sin underbart färgiga tuppdräkt så tror jag karaktären kommer att få svårt på sikt. Så vill du spela med denna karaktär så har du chansen nu och det är en riktigt bra spelupplevelse.

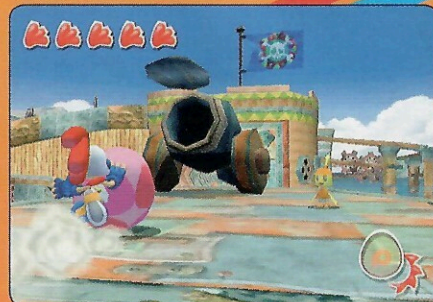
### DU MÅSTE KLÄCKA DEM ALLA!

Det fridfulla Morning Land är hotat av ondskefulla krafter och det är nu upp till vår lille Billy att ställa allting till rätta igen. Detta gör han genom att skaffa tillgång till och utforska sex olika delar av världen, vilka alla har sitt eget tema och sina specifika dilemman. I var och en av dem finns dessutom en handfull uppdrag att utföra, många mynt att samla och bossar att besegra... Och allt med hjälp av en skara magiska ägg!



*Det låter kanske lite konstigt, men äggkonceptet visar sig faktiskt ha en värdig dos spelglädje att bjuda på, om man bara är villig att ta till sig det med ett öppet sinne och vänlig inställning.*

Innan Billy kan göra någonting annat med sina ägg än att putta dem framför sig och använda dem som vapen mot alla slags fiender, måste han rulla dem över nyttiga föremål i form av färgglada bär och frukter, vilka ger äggen den näring de behöver för att slutligen kunna kläckas. Det som då händer är förmodligen spelets allra starkaste kort. Det väcker spänning och nyfikenhet hos spelaren och lyfter fram många av de positiva och originella möjligheter som äggtemat faktiskt bär på. Ibland är det ingen tvekan om vad som kommer att komma ut ur en viss sorts ägg när det kläckas, och hur det kommer att hjälpa Billy vidare på äventyret, men då det rör sig om ett ägg som inte redan ingår i hans samling, kan man oftast bereda sig på en skojig överraskning!



## Tolv ägg kartlagda – 60 stycken kvar...

Hela 72 olika sorters ägg finns att finna – och kläcka – under äventyrets gång, och när man väl har stött på ett av dem, läggs det till på en äggsamlingskärm som faktiskt skulle kunna liknas vid en enklare variant av Pokémon-spelens Pokédex.



### BOMB

Ibland kan en pryl vara mer värdefull än en kamrat... Plocka upp en sådan här bomb och kasta på fiender som du har särskilda problem med...



### BUTTERFLY

Varje fjärlin innebär ett extraliv för Billy. De kan vara bra när du har experimenterat med att hoppa över olika stup och vattendrag lite för vilt...



### DOG

Denna flygande vovve kan vara bra att bussa på fienden när de kommer mot dig i samlad trupp.



### HIPPO

Även denna eldsprutande flodhästdrake till sållskapsdjur är utrustad med vingar och följer dig vart du än går, när han väl har kommit ut ur sitt ägg.



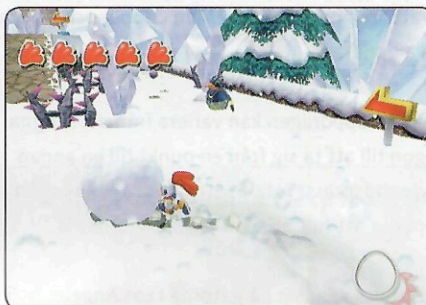
### IGUANA

Små söta ödlor med kraftfulla energi-attacker är alltid goda vänner på vägen och i nöden.



### KITTY CAT

Den är mjuk och gullig på utsidan, men inom sig bär den på otroliga energier...!



### MONKEY

Vill du attackera dina fiender med elektricitet är det definitivt den här lille filurens ägg du bör kläcka. Även han kan flyga med dig över hav och land.



### PENGUIN

Denna söta lilla halsduksbärande fågelkompis vet naturligtvis hur man plaskar vatten på olika typer av hinder.



### SEAL

Detta violetta vattendjur har isattacker som specialitet. Det kan vara bra att veta om du någon gång skulle ställas inför ett problem som bränns...



### GREEN HAIR

När Billys magiska tuppdräkt får en grön kam blir både han och hans ägg mer skadetåliga, då en fluffig luftström lägger sig runt skalet på det ägg som han för tillfället bär med sig.



### PURPLE HAIR

Den lila frillan är inte bara snygg, utan sveper in vilket ägg du än har i din ägo i ett tjockt lager med is. Det svalkar skönt på heta platser...



### SILVER HAIR

Ägg som är skyddade med denna ädelmetalls kraft är de mest stryktåliga av alla. Med silvrets kraft är du, Billy och äggen redo för en stor dos hårdkokt action!



## BETYG

### GRAFIK: 7

Kosmetiskt sett är detta spel väldigt ojämnt och alltför fattigt på innovationer. Somliga detaljer känns nästan som ett skratt rakt i ansiktet på alla spelvärldens försök att rättfärdiga fenomenet 3D-grafik.

### LJUD: 8

Spelets musik är oftast både massiv och får oss att glatt gunga med i TV-soffan. Ansvariga kompositörer och ljudtekniker kan känna sig nöjda, för vad de har skapat är kanske den mest högkvalitativa av spelets alla beståndsdelar!

### SPELKONTROLL: 8

Ibland kan kamerastyrningen bli lite väl seg och kontrollen över äggen något frustrerande, men i övrigt tycks allting fungera som det ska! Lite större variation hade dock inte skadat.

### UTMANING: 7

Ingen hårdkokt action, men ingen tupplur heller... Och det går alltid att förbättra sitt resultat. Ska man hitta alla ägg och få högsta rank på alla banor kan man inte hönsa runt hur som helst...

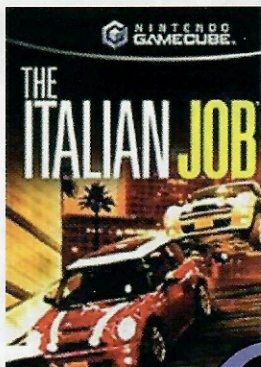
### SPELDESIGN: 8

Tyvärr är det väldigt få av de utmaningar som Billy ställs inför som är helt unika för detta spel. Den klarast lysande förebilden, Super Mario Sunshine, har dessutom blivit ruskigt plagierad både vad gäller spelupplägg och gränssnitt.

### TOTALT: 8

Visst borde väl alla spel som lyckas inge ett visst mått av nyfikenhet hos spelaren få ett mycket högt betyg! Åsikterna om just denna spelidé, och huruvida Sega har lyckats med tillvaratagandet av den eller ej, går emellertid isär här på redaktionen...





## SPELINFO

Titel: **The Italian Job**  
 Plattform: **Nintendo GameCube**  
 Speltyp: **Racing**  
 Åldersgräns: **3 år**  
 Utvecklare: **Climax**  
 Utgivare: **Eidos**  
 Antal spelare: **1-2 samtidigt**  
 Tillhör: **Memory Card (2 block)**  
 Sverigepremiär: **September 2003**

## RECENSIONER

## MIKAEL NYLANDER: 6

Visst är spelet snyggt men enligt mig så saknar det något som gör det lika kul som till exempel *Need For Speed: Hot Pursuit 2* eller liknande titlar. Men gillar ni filmen och framförallt bilspel så kommer ni troligen också att tycka om denna titel.

## KIM WEINEFELT: 5

Det roligaste med *The Italian Job* är att köra runt i städerna tillsammans med en kompis och krocka hejdlöst. Fast precis som i *Crazy Taxi* pratar vi om ett nöje som inte håller mycket längre än chassiet på bilarna.

## BETYG

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

## Get in. Get out. Get even. The Italian Job kör från bioduken till Nintendo GameCube.

Spelet *The Italian Job* baseras på filmen och går i princip ut på att köra omkring i sin Mini Cooper och utföra diverse olika uppdrag.

De olika uppdragen kan variera från att skugga någon till att ta sig från en punkt till en annan under tidspress. Totalt sett så finns det 15 olika uppdrag att fullfölja.

Spelet utspelar sig på gatorna i Los Angeles och är mycket väldetaljerat. Området man kan köra omkring på är mycket stort så för säkerhets skull har man lagt in en radar i spelet så att man under vissa uppdrag inte ska köra vilse!

Förutom det vanliga Story Mode kan man välja mellan Circuit Racing, Multiplayer (två spelare), Stunt Driving, Time Trial och Free Roam.

Något som är värt att nämna är att spelet innehåller totalt elva olika fordon, så ni behöver inte vara rädda att ni endast ska behöva köra omkring i en Mini Cooper om ni av någon anledning kräver kraftigare doningar!



*And we have lift-off! (Försök inte detta med pappas bil!)*



*Är du säker på att det är den här vägen!?*



*Vackra miljöer finns det gott om i The Italian Job.*



*2 är alltid bättre än 1.*

## Hur många maskar har du sprängt idag?

Worms 3D representerar den tredje generationen av de storsäljande actionstrategispelen. Spelet är omgångsbaserat och som sedvänja i Worms-spelen innehåller även detta en mångfald av tuffa miljöer, galna djur, roliga röster och självklart en massa bisarra och destruktiva vapen. Det finns dock en egenskap i detta spel som ingen av de tidigare någonsin haft – allt är i 3D!

Spelet är som sagt helt i 3D vilket till en början kan tänkas försvåra spelet, men har du väl lärt dig alla knappfunktioner så kommer du inse att det inte bara är bättre i 3D utan – desto viktigare – även roligare!

Allt du ser kan du spränga och detta är inte bara för nöjes skull, utan även för att höja den strategiska faktorn i spelet.

Förutom Single Player Mode finns även Tutorial, Campaign, Challenge, Quickstart och självklart en multiplayer-funktion.



Vad kommer näst? Maskar på månen? Som förstemask i Team Orange i Campaign ska du här avvärja ett helt flyganfall. Självklart har du flera maskar till din hjälp.



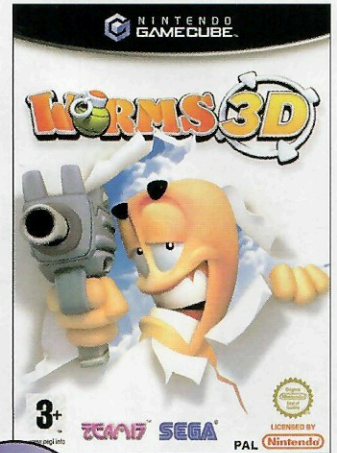
Fullträff! Human Team lyckades här förintade en hel ö med en enda allsmäktig Holy Grenade!



Vad glör du på plattfot!? Miljövalen i spelet är många, och de komiska inslagen likaså!



Härlig dag för att leka med sin Bazooka. Ensam mot sju blå, så känns chansen att vinna... rå?



### SPELINFO

Titel: Worms 3D

Plattform: Nintendo GameCube

Speltyp: Strategi

Åldersgräns: 3 år

Utvecklare: Team17

Utgivare: Sega

Antal spelare: 1-4 samtidigt

Tillbehör: Memory Card

Sverigepremiär: November 2003



### RECENSIONER

MIKAEL NYLANDER: 7

Detta spel bjuder på många skratt och en hel del explosiv action! Campaign-delen av spelet är utmanande och uppdragen många. Worms 3D är enligt mig ett spel man inte får missa! Sedan om du eller polaren köper det spelar väl ingen större roll!

KIM WEINEFELT: 5

Jag saknar tålmod med sådana här spel. Och exploderande får har jag tröttnat på för länge sedan. Rösterna är också löjliga. Jag har aldrig gillat Worms heller, men det kanske ni har förstätt nu.

### BETYG

GRAFIK: 5

LJUD: 6

SPELKONTROLL: 7

UTMANING: 7

SPELDESIGN: 7

TOTALT: 6

A promotional artwork for the video game F-Zero GX. The central figure is a character in a blue and purple racing suit with a gold helmet featuring a bird-like crest. He is shown in a dynamic, forward-leaning pose. Below him, a purple and yellow racing kart is shown in motion, with a smaller version of the character inside. The background is a stylized, futuristic cityscape with a prominent skyscraper and a large, colorful, abstract shape in the upper right. The overall aesthetic is high-tech and action-oriented.

# F-ZERO GX

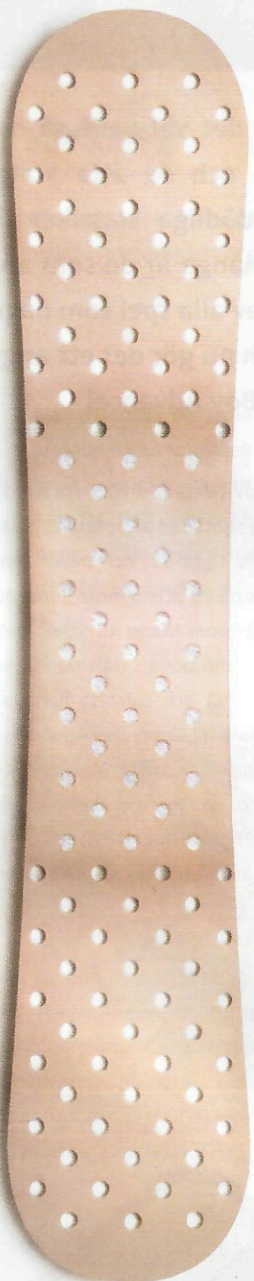


NINTENDO  
GAMECUBE™

Nintendo®  
GAMING 24:7™

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





TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. 1080° TM Avalanche © 2003 NINTENDO. www.nintendo.se

## *Health insurance not included.*

Feel the adrenaline pump. Feel your heart pound in your ears. Feel what it's like to hit a tree at 30 miles per hour. 1080° Avalanche brings you all the boards, characters and courses you'll ever need – for the coolest snowboarding experience this side of the real thing.





## SPELINFO

Titel: Super Mario Bros. 3:  
Super Mario Advance 4  
Plattform: Game Boy Advance  
Speltyp: Action  
Speltyp: 3 år  
Utvecklare: Nintendo  
Utgivare: Nintendo  
Antal spelare: 1-4 samtidigt  
Tillbehör: Game Boy Advance  
Game Link  
Sverigepremiär: Oktober 2003



Aldrig har det väl varit så roligt att rädda prinsessan och de åtta kungarikena, som i denna odödliga klassiker till plattformsäventyr? Många är de som anser detta vara det bästa av alla spel som någonsin släpptes till NES, och nu gör det ett angenämt besök i din Game Boy Advance!

1996 återutgav Nintendo NES-spelen Super Mario Bros. 1, 2 och 3 samt den alternativa, japanska tvåan, The Lost Levels, i grafiskt och musikaliskt uppdaterade versioner på en och samma Super NES-kassett, under namnet Super Mario All-Stars. Det är utseendet och ljudproduktionen från denna konvertering som både del två och tre fått behålla när de på senare år släppts till Game Boy Advance. Liksom den bärbara versionen av Super Mario Bros. 2 är Game Boy Advance-konverteringen av trean alltså tekniskt sett ett bärbart litet Super NES-spel. Och det är verkligen en fröjd att både titta på och spela.

### Utmaning och spelglädje

Nu har visserligen en typisk nymodighet för bärbara konverteringar införts, nämligen ett snällare Game Over-system där de banor som man tagit sig igenom på en värld förblir avklarade även om man skulle förlora alla sina liv. Detta hindrar dock inte spelet från att fortfarande vara ett av tidernas

mest tålmodsprövande plattformsäventyr! För i Marios universum vill man vara duktig. Man vill inte ge upp. Man vill vara en stjärna, ett proffs på att flyga bekymmerslöst över kvicksandsgropar och glida under bevingade Goombas i 80 km/h! Den artificiella intelligensen är emellertid högre än i de flesta moderna spel, så man bör aldrig underskatta sina fiender – om det så är en apatisk, vandrande skelettkoopa som elakt vänder sig om när man minst väntar sig det, eller en farlig liten flygfisk som plötsligt löper amok tillsammans med sina kompisar vid vattenytan på en stressig självscrollande bana...

### Hjälpande verktyg på vägen...

Hackor, p-vingar, speldosor, nycklar, moln och flöjter... Det är en enormt rik och salig blandning hjälpmedel Mario har till sitt förfogande medan han kämpar sig igenom de olika världarna och deras olika hinder. Ändå känns de alla lika välkomna och välbehövda när han väl får tag i dem!



## Ut på äventyr i den stora, vida världen!

Idén med överblicksgivande världskartor var nog den största nyheten som Super Mario Bros. 3 hade att bjuda på när det släpptes till NES i början av 1990-talet. Varje värld har olika teman och på dem vandrar Mario runt mellan plattformsbaner och andra anhaltar som är karaktäristiska för den aktuella miljön, för att slutligen nå fram till det kungliga slottet som är i nöd...

### SÅ HÄR SER FÖRSTA VÄRLDEN GRASS LANDS UT...

Banor med ett »M« på är avklarade och hindrar inte längre Mario i hans framfart på världskartan.

Här är en av de ännu oavklarade banorna, vilken även är Marios nästa anhalt. Han kan naturligtvis inte nå bana nummer tre förrän han har gått i mål på tvåan.

Här inne hittar vi lille Toad och hans skattgömma av värdefulla föremål. Mario får välja en av tre kistor att öppna, och sedan erhålla det som finns däri.

Här startar Mario sin vandring mellan banor och annat skoj.

Denna låsta port behöver Mario hitta en nyckel för att öppna. När han väl gör det kan han ta en rejäl genväg från start till bana nummer fem, om han vill.

I denna kusliga miniborg håller en mindre seriös, men ändå mycket illvillig liten Koopa-boss till. Om befriandet av det kungliga slottet är banans stora prov kan väl denna anhalt ses som ett förberedande läxförhör.

De elaka Hammer Bros. spatserar lugnt omkring i varje värld, och hamnar alltid i Marios väg förr eller senare. Om han inte skulle besegra dem vid första mötet, flyttar de sig till en annan punkt på kartan där han har chansen att utmana dem igen.

När Mario har arbetat sig genom de monsterbebodda ödelandskapen i varje värld och nått det kungliga slottet har han bara en stor prövning kvar: att besöka det flygande stridskepp som lagt till i närheten och återta den kungliga spira som en av Bowers avkommor har snott med sig ombord.

I detta bonusspel är det timing som gäller. Återigen är det Toad som leder kalaset, och Marios uppgift är nu att stoppa tre rullband med beskurna svampar, blommor och stjärnor på så att de matchar varandra och tillsammans bildar en fullständig figur. Lyckas han, blir belöningen ett visst antal extraliv...



## RECENSIONER



EMELIE LAGER: 9

Trots att jag för tillfället är helt insnöad på Castlevania när det gäller plattformsäventyr och får för mig någonting så ödesdigert som att försöka dubbelhoppa med Mario vid den första avsatsen jag kommer till, blir jag lika snabbt lugnad av att det faktiskt fungerar att eliminera den fiende som jag stöter på lite längre bort, bara genom att landa på hans huvud... Detta är min absoluta favorit i serien, efter Super Mario World förstås...

KIM WEINEFELT: 9

Super Mario Bros. 3 är det absolut bästa NES-spelet som har gjorts. I alla fall om du frågar mig och säkert minst 10 miljoner andra som köpte spelet när det var nytt. Jag tror att ingen annan speltillverkare någonsin har infört lika många nya idéer i ett spel som Nintendo gjorde i Super Mario Bros. 3. Bara en sådan sak som att Mario hade friheten att gå runt på en karta mellan banorna var fantastisk och det finns hur många andra exempel som helst. Det enda som hindrar mig från att ge det här Super Mario Advance-spelet en tiopoängare är som vanligt det faktum att det bara är en ny version av ett spel som jag redan har sett, hört och spelat.



## WORLD 1

Mario möter en hel svärm med sura Goombas, men fortfarande ler han lika belåtet. Ingenting kan nämligen »ta ner honom på jorden« när han har sin mäktiga tvättbjörnssvans på sig!

Så här ser det ut på det obligatoriska stridskepp som måste klaras av i varje värld för att Mario ska kunna komma till en ny.



## WORLD 2

Stackars lilla Koopa! De där eldkloten som Mario har firat iväg kommer med största sannolikhet att ta kol på dig inom kort... Om du ändå kunde hoppa och försvara dig, du med...!

Den illvillige och manipulativa solen på den farliga kvicksandsbanan i värld nummer två är minsann inte att leka med! Mario har tur som just nu bär sin fina tvättbjörnssvans – det gör gott för självförtroendet i en sådan här krisig situation!

## WORLD 3

Naturligtvis finns även möjligheten att spela som Luigi i detta spel. Då blir banlandskapens plattformar om möjligt ännu halare än under Marios fötter... Här ser vi ett trevligt sceneri från den vackra värld nummer tre, vilken går i vattnets tecken.

Här ser vi två nymodigheter som inte tidigare ingått i någon version av Super Mario Bros. 3, nämligen en bärbar rotfrukt och en ilsken amerikansk fotbollsspelare... Stackars Mario! Hur ska det gå?



## WORLD 4

I värld nummer fyra kan ingen höra dig skrika... nästan. Mario väsnas faktiskt lika mycket här som på de andra banorna, men till utseendet kan i alla fall ingen svamp i världen få honom att ta särskilt mycket plats. Här är nämligen alla fiender och all rekvisita dubbelt så stora som vanligt, och Mario får helt enkelt gästspela som en TV-spels »Tummelisa«.

## WORLD 5

Mario har just svält en mumsig flugsvamp och tjuter i högan sky: »Just what I needed!« Det är faktiskt lite tråkigt att Nintendo varit tvungna att lära alla sina populäraste spelhjältar tala så ohämmat under de senaste åren... Det är nästan så att man vill skrika tillbaka: »Talpedagogen – eller psykologen – nästal!« Men, men... Är man en temperamentsfull italienare så är man!



## Tidernas maskeradbäl!

### Tanooki Suit

Ytterligare en lite udda gästartist i Marios kostymgarderob. Iförd denna blir Mario till en söt liten björn som vandrar på två ben och kan förvandla sig till en osårbar staty för en kort stund, genom att trycka **NER** och **B** samtidigt. Finns på banorna 4-1, 5-2 och 7-3.



### Hammer Suit

Låter Mario kasta kraftfulla hammare på sina fiender. Den är dessutom flamsäker när han hukar sig ner. Finns på banorna 6-1 och 7-2.



### Svampen

Det är märkligt vad man kan finna nytt mod och ny självsäkerhet av dessa svampar... När Mario har ätit en, växt till sig och helt plötsligen fått förnamnet »Super«, är det också precis så man känner sig som spelare!

### Blomman

En gammal goding som nästan gör livet som plattformshoppande rörmokare lite väl enkelt ibland... Om man bara vet hur de eldklot som den rödvita blomdräkten ger Mario ska användas på bästa sätt...

### Lövet

Ger Mario den söta lilla tvättbjörnssvans som han bär på spelets framsida. Byttes i Super Mario World ut mot den fjäder som istället ger honom en gyllene cape, men har exakt samma funktion på banorna.

### Frog Suit

Förvandlar Mario till en märkelig grodhybrid med mustasch som är en riktig fena på att simma fort och hoppa långt... Finns på banorna 2-1, 3-2 och 7-3.



## BETYG

### GRAFIK: 9

En klassiker som är lika hänförande på en liten skärm som på en stor! Dessutom har några nya, tjuviga mellansekvenser lagts till för att försköna historien ytterligare!

### LJUD: 9

Här har ni några av spelhistoriens kanske mest välskrivna, rörande och oförglömliga melodier! Vi ger det dock inte högsta betyg, bara för att markera att man inte ska behöva nöja sig med en något metallisk ljudkvalitet bara för att det är ett bärbart spel!

### SPELKONTROLL: 10

Marios skosulor är halare än i något annat spel, men ändå går ju hela konceptet ut på perfekt kontroll. Du kan göra allt, och du kan göra det snyggt, om du bara vill och vågar.

### UTMANING: 10

Spelets kanske allra starkaste sida. Detta spel är svårt, och innehåller som alla Mario-spel så många olika, genialiskt utformade underhållningsmoment att det skulle kunna leverera förstklassig spelglädje även utan att briljera i grafik, ljud och spelkontroll – vilket det emellertid gör ändå! Men fy för de nya snälla Game Over-reglerna!

### SPELDESIGN: 9

Super Mario Bros. 3 är fortfarande ett av de allra bästa i sin genre, men har trots allt nästan 15 år på nacken och har dessutom redan konverterats till ett nytt format en gång tidigare!

### TOTALT: 9

En oförglömlig klassiker som man bara måste ha upplevt innan man dör. Det är en obligatorisk del i att komma till insikt om vad det är Nintendo egentligen står för.



## SPELINFO

Titel: Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire  
 Plattform: Game Boy Advance  
 Speltyp: Action  
 Åldersgräns: 3 år  
 Utvecklare: Jupiter  
 Utgivare: Nintendo  
 Antal spelare: 1  
 Tillbehör: Game Boy Advance Game Link Sverigepremiär: November 2003

## RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 8

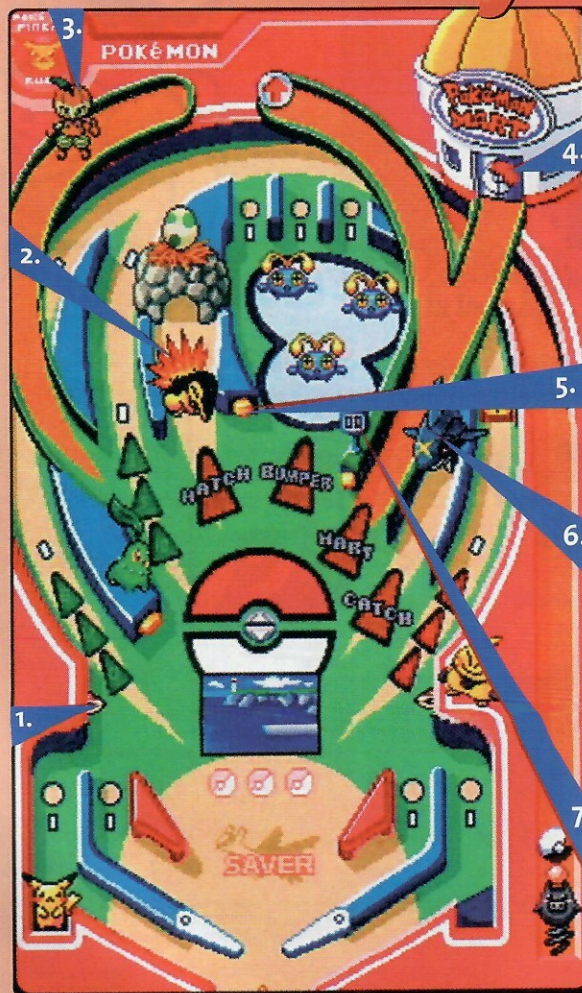
Pokémon Pinball hör till en av mina Game Boy Color-favoriter. Jag har haft väldigt roligt med det, och eftersom jag fortfarande inte har fångat alla (finns det någon som har lyckats med det, egentligen?) spelar jag det fortfarande då och då. Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire är lite för likt originalet för att förtjäna ett riktigt toppbetyg, men det är fortfarande ett lika roligt spel. Jag hoppas att alla seriösa Game Boy Advance-ägare någon gång provar ett av Pokémon Pinball-spelen, för de innehåller spelglädje som märks redan efter tre minuter, men som håller i tre år.

EMELIE LAGER: 8

Nu är jag visserligen inget större fan av genren, så hur välgjort detta spel än må vara, och hur mycket jag än älskar Pokémon, kan jag inte förmå mig själv att vilja fortsätta spela det även efter att jag har recenserat det. Min flipperovana hindrar mig helt enkelt från att längta tillbaka till det lika mycket som vissa andra här på Club Nintendo Magazine... Ändå finns det mycket med spelet som hänför mig: Sound Test-meny, de klara färgerna, minispelet och den seriösa Pokémon-stämningen!

Glöm alla gamla dammiga flipperspel som slukar dina tiokronor. I Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire till Game Boy Advance får du två roliga flipperspel på en gång, och samtidigt chansen att fånga alla 200 Pokémon från det nya Pokédex.

## Spelplanen Ruby



### 3. Uppgradera Poké Ball

Med rätt teknik och hjälp av Nuzleaf kan du uppgradera din Poké Ball här.

### 2. Kläck ägg

Träffa Cyndaquil så att den backar in i grottan. Värmen från Cyndaquil får ägget att kläcka en Pokémon.

### 1. Travel Mode

Pricka Linoone med Poké Ball så dyker en Gulpin upp. När du har fått fram tre Gulpin på rad kan du aktivera Travel Mode och därmed åka till nya platser.

### 4. Pokémon Mart/Evo Mode

I Pokémon Mart kan du köpa bonus-händelser för dina insamlade mynt. I Evo Mode utvecklar du Pokémon som du har fångat.

### 5. Ändra Pokémon

Träffa den här knappen så kommer det fram nya Pokémon i vattnet ovanför till höger.

### 6. Catch 'em Mode

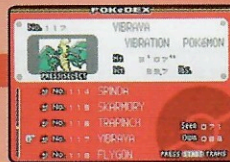
När du har tänt två eller tre av bokstäverna G-E-T ska du skjuta Poké Ball i munnen på Sharpedo för chansen att fånga en Pokémon.

### 7. Bonus

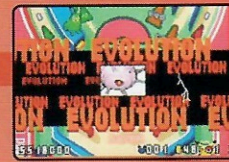
Öka bonuspoängen efter varje omgång genom att träffa den här knappen.



Så här ser en sekvens från spelets inledning ut. Om du använder Nintendo Game Cube Game Boy Player när du spelar så kan du känna alla stötar och träffar via skakfunktionen i Nintendo GameCube-handkontrollen.



Om du kopplar ihop dig med en kompis som också har Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire kan ni byta Hi-Scores och information i Pokédex. Pokémon som inte du men din kompis har fångat blir lättare att få tag på i din spelkassett!



När tillfället att utveckla någon av dina Pokémon ges måste du vara både snabb och pricksäker. För att fullfölja utvecklingen gäller det att träffa vissa mål innan tiden går ut.



# Spelplanen Sapphire

## 3. Plus- och minuspoler

Stäng av det elektriska fältet genom att träffa plus- och minusknappen.

## 4. Bonus

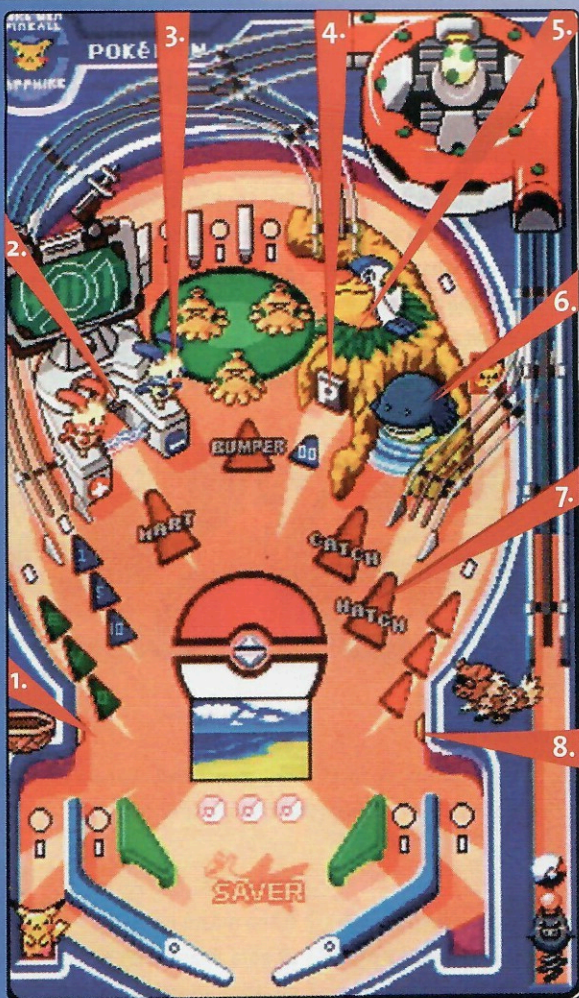
Här ökar du siffran som multipliceras med din bonuspoäng i slutet av omgången.

## 2. Pokémon Mart/Evo Mode

Här kommer du till Pokémon Mart och Evo Mode. Men först måste du stänga av det elektriska fältet.

## 1. Travel Mode

Om du lyckas få tre Seedot i korgen samtidigt startar Travel Mode.



## 5. Pelipper

Med rätt teknik kan du få Pelipper att flyga iväg med Poké Ball och lämna den på ett lämpligt ställe.

## 6. Catch 'em Mode

Med två eller tre G-E-T-lampor tända kan du skjuta Poké Ball till Wailmer och börja fånga Pokémon.

## 7. Kläck ägg

Varje gång du skjuter Poké Ball i den här rampen tänds en lampa. Efter fyra tända lampor kläcks ägget och en Pokémon kommer fram.

## 8. Zigzagoon

Träffa den här Pokémon upprepade gånger så får du hjälp med att stoppa bonus-hjulet när du själv vill.



## BETYG

### GRAFIK: 7

Grafiskt sett är det inte mycket som skiljer det här från Pokémon Pinball till Game Boy Color. Men smådetaljer som när Poké Ball speglas i vattenpölar samt elchocker som gör skärmen suddig höjer ögonbrynen.

### LJUD: 7

Förbered öronen för en samling ljuva låtar från Pokémon Ruby & Sapphire, vissa i originalutförande och vissa i remixad form. Samt ett hundratal ljudeffekter.

### SPELKONTROLL: 9

Poké Ball rör sig nästan lika verklighets-troget som en riktig flipperkula. Som bonus kan du själv bestämma vilka knappar du ska flippra med och välja mellan normal och långsam hastighet på Poké Ball.

### UTMANING: 8

Två spelbräden är i minsta laget, men det lär inte finnas någon som klagar på utmaningen i att fånga 200 Pokémon. Dessutom finns det ett gäng roliga bonusbanor och en Hi-Score-lista som bara måste bestigas.

### SPELDESIGN: 8

Det är kul att bara spela flipper, och det blir ännu roligare med målet att fånga och samla Pokémon. Konceptet känns dock inte lika nyskapande längre, eftersom det här spelet i grunden är väldigt likt originalet.

### TOTALT: 8

Har du inte spelat Game Boy Color-versionen måste du prova det här spelet, oavsett om du gillar Pokémon eller inte. För Pokémon Pinball-spelen är riktigt roliga och som gjorda för att spelas på Game Boy.

## BONUSBANORNA

Det finns flera bonusbanor som du kan nå genom att spela bra flipper.

Här är tre av dem:



### KECLEON

För att överhuvudtaget se den här skygga Pokémon behöver du först hitta Devon Scope.



### SPHEAL

Här gäller det att träffa den isiga rutschbanan, så att de två Pokémon puttar i andra Pokémon i basketkorgen.



### DUSKULL

Efter att du har träffat 20 Pokémon på det här bonusbrädet, måste du slåss mot en stor Dusclops.





# TOPGEAR RALLY

Nu har det kört upp en konkurrent jämsides med Sega Rally. Kemco har lyckats så bra med Game Boy Advance-versionen av Top Gear Rally att Nintendo valt att själva stå som utgivare för spelet.

## SPELINFO

Titel: Top Gear Rally  
 Plattform: Game Boy Advance  
 Speltyp: Racing  
 Åldersgräns: 3 år  
 Utvecklare: Tantalus och Kemco  
 Utgivare: Nintendo  
 Antal spelare: 1-2 samtidigt  
 Tillbehör: Game Boy Advance Game Link  
 Sverigepremiär: November 2003

## RECENSIONER

### KIM WEINEFELT: 7

Det här är det första rallyspelet till en Game Boy-maskin som jag har blivit så intresserad av att jag köpt det själv. Visserligen mycket tack vare att Nintendo ger ut det och att jag samlar på Nintendos egna spel, men Top Gear Rally har också nästan allt som behövs för att ett bärbart rallyspel ska bli bra – snygg grafik, skön rallykänsla och många banor.

### JOHAN LENNGERD: 7

Ett riktigt bra racingspel helt enkelt. Svårare än så är det faktiskt inte att beskriva detta spel. Det har allt man lärt sig att önska av racingspel, men tyvärr inget utöver detta. Det finns många banor, men viktigast av allt en riktigt bra körkänsla, som för att vara Game Boy faktiskt är oöverträffad. Jag gillar speciellt att storleken på bilen är rejält tilltagen vilket jag tror är en del av anledningen till att körkänslan är så pass bra. Kan varmt rekommenderas om du vill ha ett seriösare spel vid sidan om Mario Kart till din Game Boy.

### Bilarna

Att ha elva bilar i garaget är bara en dröm för de flesta, men i Top Gear Rally får du just detta (visserligen bara i digital form, då). Alla elva ekipage har du dock inte från början – du måste förtjäna dem genom att köra bra rally. När du väl har en bil är det upp till dig att justera den så att den passar bana och väder-

lek. Du kan också vinna möjligheten att ändra färg på dina fordon.

En av de elva bilarna är unik, beroende på var i världen du köper Top Gear Rally. Detta är av mindre betydelse för oss som köper spelen i Sverige, men det kan vara kul att veta.



### Spelsätten

Rally handlar om att köra fort på raksträckorna, fort i backarna och fort i kurvorna. Top Gear Rally handlar dessutom om att kunna behärska följande spelsätt:

#### CHAMPIONSHIP

I turneringen gäller det att du håller en hög och jämn standard hela tiden för att slutligen nå prispallen och den där champagneflaskan. Välj att köra i någon av tre olika ligor.

#### TIME ATTACK

Slipa kurvtagningen och sekunderna för att hamna på topplistan.

#### QUICK RACE

Ibland räcker det att bara köra ett enstaka lopp. I så fall kan du välja Quick Race och sätta dig direkt bakom ratten.

#### PRACTISE

Träna måste man också göra ibland. Här kan du köra utan stress och kosta på dig att göra misstag.

#### MULTIPLAYER

Om du vill så kan du utmana en kompis på ett rallylopp. Har ni båda varsitt Game Boy Advance, varsitt Top Gear Rally-spel och en Game Boy Advance Game Link-kabel så är det bara att koppla ihop er och köra!



## Banoma

Det finns 80 banor att köra rally på. Du får prova på all sorts terräng, och beroende på väderlek och tid på dygnet så ändras förutsättningarna och utmaningen kraftigt.

### BERG

I bergen kan loppet bli stenhårda. Speciellt om det snöar och vägbanan är slirig.



### STÄDER

Stadskörning betyder precisionskörning och många hinder i form av bland annat räcken, vägkoner och gatubelysningsstolpar.



### LANDSVÄG

Ute på landet är det viktigt att hålla koll på stenar, träd och andra hinder som kan ställa till problem.



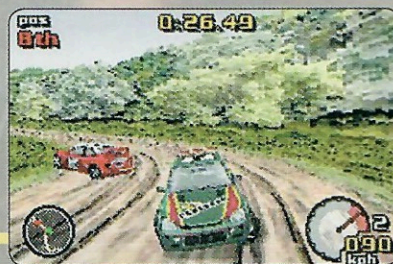
### ÖKNEN

Här ute i ödemarken får du räkna med långa, torra och dammiga vägar, samt ett och annat dött träd i närheten av vägen.



### SJÖMRÅDEN

Precis som på landsvägarna är stenar och träd de värsta farorna på vägar utmed sjön.



### STRÄNDER

Här blir det off-road-körning på sand, eller på vägar som ligger intill sandiga stränder. Se upp för oväntade faror som tidvattnet har fört med sig.



## BETYG

**GRAFIK:** 8

Rallybilarna är uppbyggda av polygoner, vilket ger en bättre tredimensionell känsla. Omgivningarna är visserligen kantiga men också varierande att titta på.

**LJUD:** 5

Inga tunga motorvrål direkt, men kartläsaren kan det vara bra att lyssna på. I övrigt känns det som om man både kan ha och mista ljudet i det här spelet.

**SPELKONTROLL:** 8

Det är inte optimalt att styra rallyspel med ett styrkors – den analoga styrspeaken saknas. Trots det är det känsla i styrningen, att sladda och parera sladdar funkar fint.

**UTMANING:** 7

80 banor ger en ordentlig utmaning för alla som gillar att köra rally. Kemco borde emellertid ha byggt ett större garage som skulle kunna ha rymt fler bilar.

**SPELDESIGN:** 6

Få se nu – Championship, Time Attack, Quick Race och Practise. Ja, det är väl vad som är standard i racinggenren. Även idén med att läsa upp nya banor och bilar känns som standard.

**TOTALT:** 7

Top Gear Rally kan vara det bästa rallyspelet till Game Boy Advance hittills, om inte så är det helt klart ett av de bättre. Klart roligare än att se rally på TV.





## SPELINFO

**Titel:** Final Fantasy Tactics Advance

**Plattform:** Game Boy Advance

**Speltyp:** RPG

**Åldersgrän:** 3 år

**Utvecklare:** Square Enix

**Utgivare:** Nintendo

**Antal spelare:** 1–2 samtidigt

**Tillbehör:** Game Boy Advance Game Link

**Sverigepremiär:** November 2003

## RECENSIONER

### EMELIE LAGER: 7

Detta spel håller en avsevärt högre estetisk kvalitet än de flesta andra till formatet. Samtidigt är jag lite svältfödd på bra roll- och strategispel just nu, vilket antagligen gör mig lite extra snäll så fort en ny del i min favoritspelserie dimper ner i mina händer. Men om vi nu ska få Game Boy Advance att leva upp till Super NES:ens höga ideal, vill jag i alla fall lovprisa Square Enix för att de skänker oss spel som detta för att höja standarden i dagens utbud något!

### KIM WEINEFELT: 7

Jag har inte spelat ett Final Fantasy-spel sedan Final Fantasy Mystic Quest till Game Boy och till skillnad från Emelie så kan jag räkna upp 100 spelserier som jag tycker är roligare än denna. Final Fantasy Tactics Advance är ändå ett bra spel, och du som har både tid och tålamod och är beredd att satsa detta har en lång och vacker saga att leva dig in i.

En helt ny, förtrollad och underbart vacker saga har börjat berättas av de nyligen sammanslagna rollspelsjättarna Square och Enix. Det är bara att plugga in hörlurarna, luta sig tillbaka och njuta!



*Kärt återseende av typiska Final Fantasy-varelser!*

### EN FANTASTISK FANTASI

En snöig dag i den lugna byn St. Ivalice hittar tre skolkamrater en uråldrig magisk bok som genast fångar deras intresse... De öppnar den, och plötsligt förflyttas de till en helt ny dimension. Deras värld byts ut mot ett sagoland som de aldrig förut skådat, där monster och magier är vardagsmat och mycket speciella stridsregler gäller.

För att komma någon vart i den främmande nya världen måste Marche, spelets huvudkaraktär, ta sig an olika uppdrag i de städer som han kommer

till. Detta klarar han dock inte av ensam, utan får ta hjälp av ett gäng andra figurer för att skapa sig vad som kallas för en »Klan«. I sin klan kan han ha med sig upp till 23 stycken medlemmar samtidigt, vilka alla styrs av spelaren. De ger Marche välbehövlig hjälp i striderna och kan under äventyrets gång utbilda sig till allt ifrån alkemister, gladiatorer och biskopar till svartmagiker, illusionister och ninjor. Beroende på vad de arbetar med kan de också använda sig av speciella yrkesrelaterade färdigheter när de slåss.

### UPPDRAG

Totalt 300 uppdrag existerar i spelet, varav 30 stycken är obligatoriska för att klara av det. Allihop tillhör någon av följande fyra huvudkategorier:

### MAIN

Den vanligaste uppdragstypen. Du får i uppgift att besöka en specifik plats på kartan och besegra de fiender som finns där.

### ENCOUNTER

Här får rivaliserande klaner chansen att möta varandra.

### LIBERATION

Här gäller det att ta sig till ett område i världen och befria det från den fiendeklan som för närvarande har greppet om den.

### DISPATCH

Som namnet antyder handlar det här om att skicka iväg en person, eller "enhet", från din klan på ett eget uppdrag under några dagar.



**MARCHE RADJUJU**  
 Ras: Människa, Yrke: Soldat, Klan: Nuts Clan

Efter föräldrarnas skilsmässa och den yngste sonens förvärrade sjukdomstillstånd tänkte Marches familj att det kunde passa att flytta till en ny, lite mindre ort. Deras lantliga frid blev dock hastigt avbruten. Det är nu upp till Marche att försöka återställa världen till vad den ursprungligen var...



**RITZ MALHEUR**  
 Ras: Människa, Yrke: Shaman, Klan: Ritz Clan

Till skillnad från sina tystlåtna vänner är Ritz en öppen, friskspråkig och självständig tjej som briljerar i det mesta som hon företar sig. Vad ingen vet är att hon bär på en stor hemlighet, och när Ivalice vänds upp och ner försvinner hon spårlöst...



**MEWT RANDELL**  
 Ras: Människa, Yrke: Prins, Klan: Castle Berbenier

Denne lille blyga kille bär alltid sin nallebjörn med sig. Han blir ofta retad av de andra barnen i skolan, och det blir inte precis bättre av att hans pappa, som nyligen blivit änkling, får det allt tuffare på jobbet...

#### NÅGRA TAKTISKA TIPS I OCH UTANFÖR STRIDENS HETTA...

- ✓ Anfall fienden från en överraskande vinkel!
- ✓ Undvik att styra dina klanmedlemmar över vattenhål i terrängen – när de står i vatten kan de knappt göra någon nytta alls!
- ✓ Se till att följa lagen när du slåss – det kan stå dig dyrt att hamna i fängelse!
- ✓ Lyssna till de rykten som går på varje värdshus – de kan vara till stor nytta på vägen!
- ✓ Kom ihåg att alltid trycka på Select-knappen i början av varje ny strid, för att ha koll på vilka magier eller handlingar som enligt lagen är förbjudna under just detta uppdrag.
- ✓ Under striden kan du när som helst trycka B och L för att få fram en lista med attackordningen under de kommande 20 ronderna. Detta hjälper dig att få en bättre översikt över läget och planera dina karaktärs drag mer effektivt.



Under uppdragen får klanerna i Ivalice möjlighet att samla värdefulla föremål, uppgradera sina färdigheter och utreda alla rikets mysterier. Vid sidan av de obligatoriska uppdragen bjuder spelet på en mängd sidospår att utforska för den som är riktigt äventyrslysten.



#### BETYG

##### GRAFIK: 8

Color Mode låter dig anpassa ljus och färgskala till din maskin, allt för att göra den vackra grafiken så stor rättvisa som möjligt. Och spelar du spelet via en Game Boy Player lär du inte tro dina ögon!

##### LJUD: 9

Spelets soundtrack ligger på en mycket överlägsen konstnärlig nivå, vilken verkligen andas Final Fantasy och som tyvärr endast återfinns i ytterst få andra spels serier. Välkommen till spelmusikens sjunde himmel!

##### SPELKONTROLL: 8

Inte mycket att klaga på här, men det hade nog inte skadat om spelutvecklarna låtit striderna flyta på ännu lite snabbare. Att skaffa sig ett jobb och gå med i en klan visar sig vara en komplex men lättmanövrerad uppgift.

##### UTMANING: 9

Här finns så mycket att lära sig och upptäcka! Detta är inte vilket snabbli som helst, utan kräver minsann en hel del tid och engagemang även av de mest inbitna strategispelarna!

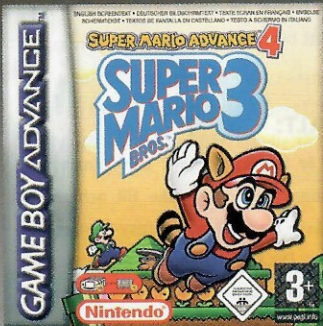
##### SPELDESIGN: 7

Till upplägget liknar spelet visserligen de flesta andra i genren, men presenterar samtidigt konceptet på ett mycket eget sätt och i en så vacker och stämningsfull ram av platser, personer och konflikter att man lätt blir beroende!

##### TOTALT: 7

Detta är taktik, skönhet och känsla av den högre skolan. Kanske till och med ett måste i alla Final Fantasy-fantasters samling. Du vet att du får ett bra spel för pengarna om du väljer detta framför något annat i butiken!

© 1985-2003 NINTENDO. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO. www.nintendo.se



## WHEN EVIL STRIKES, WHO ARE YOU GONNA CALL?

In Super Mario Bros. 3, Mario has new powers that make him more super than ever. Save the world, and experience one of the best-selling video games of all time, with new graphics and sound.

**SUPER MARIO BROS. 3.**  
Now on Game Boy Advance.



**GAME BOY ADVANCE SP.**



# POKÉMON PINBALL

RUBY & SAPPHERE

A new way to catch 'em all!

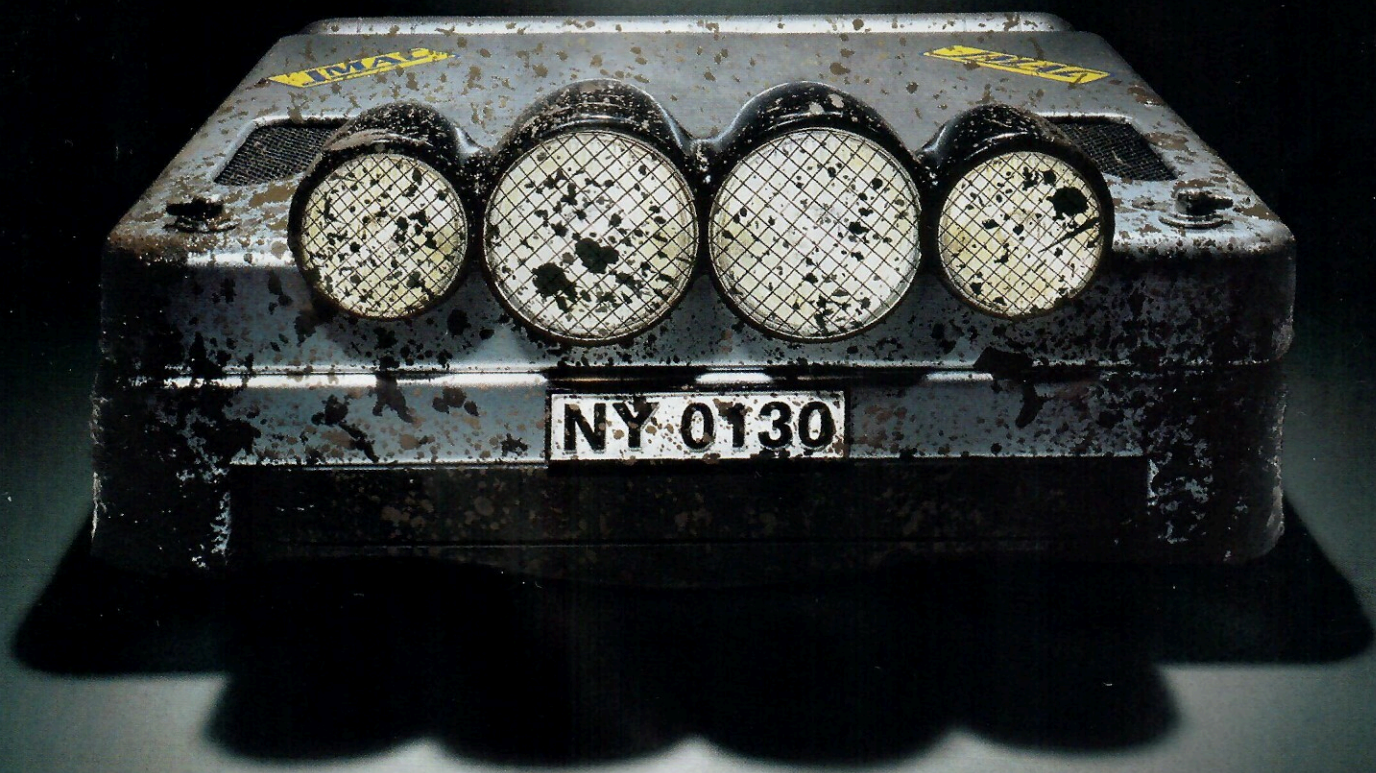


Experience the fast flipper action of pinball combined with all the fun of catching and evolving your favourite Pokémon.

With Ruby and Sapphire themed tables, plus more than 200 Pokémon to catch, it's a whole new ball game!

POKÉMON PINBALL: RUBY & SAPPHERE.  
Only on Game Boy Advance.





### PLAY DIRTY.

Slinging mud. Squealing tires.  
Fine-tune your car and put pedal  
to metal across tough terrain  
and through treacherous weather.  
There can only be one winner.

TOP GEAR RALLY.  
Now on Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP™



## THERE'S A WARRIOR INSIDE YOU.

Imagine waking in a strange land,  
your home and family gone.  
Imagine battling across a vast new world,  
employing magic and metal to wage  
war on the enemy hordes.  
Imagine the blistering debut of the Final  
Fantasy series on Game Boy Advance.

**FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE.**  
Only on Game Boy Advance.



**GAME BOY ADVANCE SP.**

Sedan den 24 oktober 2003 finns Game Boy Advance SP i två nya stilrena färger: Arctic Blue och Flame Red. Det gör att det nu går att synas tillsammans med Nintendos senaste Game Boy på fem olika sätt. Vi rekommenderar vilka färger som passar bäst till vilka tillfällen.



### *GAME BOY ADVANCE SP »SILVER«*

Den propra Game Boy Advance SP. Det här är den hittills populäraste Game Boy Advance SP-färgen. Fungerar i stort sett under alla typer av tillfällen, från vardagens tågresor till helgens släktträffar.



### *GAME BOY ADVANCE SP »BLACK«*

Den diskreta Game Boy Advance SP. Passar mycket bra att synas med under allvarsammare tillfällen, så som viktiga möten och föreläsningar.





### GAME BOY ADVANCE SP »BLUE«

Den lekfulla Game Boy Advance SP. Det här är färgen för kidsen och för lättsammare tillfällen, som exempelvis sport- och konsertevenemang.

Ny färg!



### GAME BOY ADVANCE SP »ARCTIC BLUE«

Den coola Game Boy Advance SP. Fungerar precis som Silver på de flesta ställen. Extra bra passar den naturligtvis i skid- eller snowboardbackarna nu i vinter.

Ny färg!

### GAME BOY ADVANCE SP »FLAME RED«

Den uppseendeväckande Game Boy Advance SP. Som tjej är det alltid rätt att ha en Flame Red i handväskan på festen eller på stranden.



## intervju

## Takashi Tezuka

**Takashi Tezuka är kanske inte Nintendos mest kände speldesigner, men utan tvivel en av de största. Han har arbetat vid Shigeru Miyamotos sida sedan mitten av 1980-talet och haft en stor del i många Nintendo-spels framgång, från Super Mario Bros. till Mario Kart: Double Dash!!.**

**Club Nintendo (CN):** Berätta varför du började hos Nintendo, hur länge du har arbetat där och vilka spel du har varit med och gjort.

Takashi Tezuka (TT): Jag började arbeta hos Nintendo för 18 år sedan. Min första uppgift var att designa karaktärer som skulle vara med i Nintendos spel.

Så fort jag blev anställd placerades jag i Shigeru Miyamotos avdelning och förutom att utveckla karaktärer till spelen fick jag också uppgifter som att skriva texter till instruktionsböcker, designa banor och hantera material till TV-reklam.

Ett av de första spelen jag arbetade med var Punch-Out 2. Jag var också inblandad i utvecklingen av spelet Devil World. Året efter började jag arbeta med The Legend of Zelda- och Super Mario-serierna.

**CN:** Vilka karaktärer har du designat?

TT: I början av anställningen designade jag alla karaktärer som var med i Devil World. Det var många

personer som arbetade med karaktärerna i The Legend of Zelda- och Super Mario-serierna, men jag var nog den som ledde arbetet med utvecklingen av dem. Miyamoto var också en av huvuddesignerna i de serierna, men han brukade vanligtvis skapa en skiss över karaktärerna innan vi båda gjorde de små justeringarna under utvecklingsprocessen.

**CN:** Är det någon speciell fiendefigur i Super Mario Bros. som du har designat?

TT: Nästan alla figurer i det spelet, däribland Koopa men bortsett från Bowser som i huvudsak gjordes av en annan person, kommer från min design. Och i originalet The Legend of Zelda gjorde jag designen för nästan alla karaktärer.



**CN:** Vilka av spelen som Nintendo visar här på årets E3-mässa arbetar du med?

TT: Vad gäller grafik och bilder till spelen så var det länge sedan jag slutade att arbeta med det.

**CN:** Men som regissör eller producent?

*»Jag fick höra om idén med två förare på gokarten och tyckte att den var bra, så teamet fortsatte med den.«*

TT: Jag överser eller är på något sätt inblandad i Mario Kart: Double Dash!!, Pikmin 2, The Legend of Zelda: Tetra's Trackers, The Legend of Zelda: Four Swords, Pac-Man, Stage Debut och Super Mario Bros. 3, för att nämna några. Jag har ungefär samma roll som Miyamoto i dessa projekt.

**CN:** Vad skulle du vilja uppnå med Mario Kart: Double Dash!!?



»Det var många personer som arbetade med karaktärerna i The Legend of Zelda- och Super Mario-serierna, men jag var nog den som ledde arbetet med utvecklingen av dem.«

När Takashi Tezuka började hos Nintendo designade han figurer i NES-spel som Devil World, Super Mario Bros. och The Legend of Zelda. Idag har han ett finger med i nästan alla Nintendos spel, däribland Mario Kart: Double Dash!!.

**TT:** En av de viktigaste aspekterna som jag tänkte på när jag började arbetet med det nya Mario Kart-spelet var: på vilka nya sätt kan vi göra Mario Kart-serien rolig för konsumenterna?

(Tezuka tillägger att det här är hans personliga åsikter och att han bara talar som en representant för hela teamet som arbetar med spelet.)

Projektets team kom på idén med att ha två förare på gokarten samtidigt. Det är en av de saker som vi tror kommer att underhålla publiken på ett nytt sätt.

**CN:** Ja, vems idé var det att ha två förare i varje gokart?

**TT:** Det var en designers idé, som sedan utvecklades ihop av teamet. Jag fick höra om idén med två förare på gokarten och tyckte att den var bra, så teamet fortsatte med den.

**CN:** Vi gillar det!

**TT:** Tack.

**CN:** Finns det några nya vapen i det nya Mario Kart-spelet?

Ja, det finns nya vapen i spelet. En av de mest märkbara är Baby-karaktärernas Chain Chomper. När du använder den kedjar den fast i gokarten och drar figuren förbi de andra förarna.

**CN:** Hur kom ni på den idén?

**TT:** Jag kan inte riktigt säga vem som kom på idén, men jag kan tänka mig att det har att göra med



att om något så stort kommer störtande förbi på skärmen och chockar de andra spelarna, kan personen som använde Chain Chomper njuta av att det var han som orsakade tumulten.

**CN:** Om du jämför alla spel som du har gjort för Nintendo, vilket är du mest nöjd med?

**TT:** The Legend of Zelda: Link's Awakening till Game Boy. Och innan det kom ut var det The Legend of Zelda: A Link to the Past, ett spel som blev mycket väl mottaget hos publiken och som jag var extremt nöjd med. Jag skulle säga att de är två av mina bästa.

När vi var klara med The Legend of Zelda: A Link to the Past tänkte vi att vi skulle vilja göra ett spel med en något enklare struktur. När man skapar ett spel till Game Boy är det lite lättare att designa det och det kräver inte lika många medarbetare. Så The Legend of Zelda: Link's Awakening lyckades vi göra med ett mycket mindre team och utan så mycket press under utvecklingsdagarna. Det uppskattade jag verkligen.

## intervju

Marko  
Hein

Det verkar alltid finnas något som gör att Nintendo-spel i regel lanseras först i Japan, sedan i USA och sist i Europa. Avstånden mellan releasedagarna krymper emellertid allt mer – det senaste exemplet på det är Mario Kart: Double Dash!! som kommer till Europa innan USA. Under E<sup>3</sup> i våras frågade vi Marko Hein, som är produktchef hos Nintendo of Europe, varför det inte är lika enkelt att lansera ett Nintendo-spel på vår kontinent som det är i väst och öst.



Marko Hein är produktchef hos Nintendo of Europe. Han är en av dem som avgör vilka Nintendo-spel som ska lanseras i Europa och vilka som ska stanna i Japan eller USA.

**Club Nintendo (CN):** Vad innebär det att vara produktchef hos Nintendo of Europe?

Marko Hein (MH): Man leder två avdelningar som inkluderar våra produktanalyserande team, vilka utvärderar första- andra- och tredjepartsutvecklade spel och tar beslut samt rekommenderar vilka spel som ska lanseras i Europa och i vilken version.

För tredjepartstillverkare har vi en speciell service som kallas Mario Club, som också finns i Japan och Amerika. Mario Club Europe ger spelutgivare och spelutvecklare en speciell service – de kan skicka sina spel till oss i tidigt skede (från att det bara är ett manus till den slutgiltiga versionen) för att få feedback tillbaka. Vi har fem heltidsarbetande produktanalytiker som hjälper till att förbättra spelet.

**CN:** Hur länge har du arbetat hos Nintendo?

MH: I nästan tio år nu.

**CN:** Den europeiska spelmarknaden skiljer sig från den japanska och den amerikanska. Är det vanligt att Nintendo of Europe ändrar spelinnehåll innan ett Nintendo-spel lanseras i Europa. Kan du ge exempel på det?

MH: Det är inte vanligt, men vi gör det ibland. Vi gjorde det till exempel i Command & Conquer för N64 där vi tog bort blodet. Det berodde på åldersmärkningarna, speciellt den tyska åldersmärkning. Tyskland är alltid mer strikt när det gäller våld. Skriken var kvar i spelet men blodet var det bättre att ta bort för att få en bättre förhåll-



Nintendo of Europe såg till att den europeiska versionen av Metroid Prime är en aning svårare än den amerikanska. Den här typen av ändringar är dock inte så vanliga.

ning, i alla fall till den tyska marknaden. Ett annat exempel är Metroid Prime. NCL (Nintendo i Japan) frågade oss vilka ändringar som var möjliga. Vi rekommenderar några saker och NCL hade några idéer, så efter att spelet hade lanserats i USA försökte de hitta sätt att göra det ännu bättre. Några kritiker tyckte att spelet inte var svårt nog, så de gjorde några ändringar där.

Av uppenbara skäl gör vi aldrig större ändringar som nya banor, men ibland så ändrar de i alla fall något.

**CN:** Om du jämför de två ganska udda japanska spelen Doshin the Giant och Animal Crossing, varför släpptes det första spelet i Europa och inte det andra?

MH: Doshin the Giant var ganska enkelt. Det var ett fristående spel som det räckte med att lokalisera och lansera på marknaden. Under den perioden, då vi beslutade att lansera spelet, var

vårt lokaliseringsschema inte lika pressat som under resten av året. Det här är ett av de största problemen – den normale konsumenten tänker inte på vad det innebär att lansera ett spel i Europa. Först och främst är det konverteringen från NTSC till PAL, vilket tar tid. Sedan har vi den svåra situationen att många olika språk – upp till fem stycken – ska översättas. Från den japanska till den amerikanska marknaden är det ganska enkelt – de lokaliserar och sen är det klart.

Vi måste ha ett enormt lokaliseringsteam vid rätt tidpunkt som måste lägga mycket tid på att lokalisera spelet. Och det är inte bara lokaliseringen som ska göras, utan texten också. Ibland, som i exempelvis actionäventyr som Zelda, kan det jämföras med en bok på 200–300 sidor. Efter det ska texten in i spelet och det ska testas för att se att texten är rätt och att spelet fungerar som det ska.

Med Doshin the Giant var inte det här något problem. Med Animal Crossing var det en helt annan sak. För det första var det mycket mer text. Lokaliseringsschemat var mycket pressat, speciellt då man räknar med Pokémon Ruby & Sapphire och Zelda – allting var fullpackat det här året.

Min personliga åsikt är att om du ska få ut allt av Animal Crossing ska du använda e-Reader, vilket inte är släppt i Europa ännu. När den är släppt kan vi fundera på nytt om vi ska släppa spelet, så det finns fortfarande en chans.

För övrigt tror jag att många speltidningar vill

ha Animal Crossing, men jag är inte 100 % säker på att det är ett spel för massmarknaden. Vi får många kommentarer om att Nintendo är för barn, men å andra sidan är det just det som speltidningarna vill ha.

Det är definitivt ett intressant och mycket unikt spel, men det kräver som sagt mycket lokalisering och stöd för e-Reader, med mera.

**CN: Var det likadant med ovanliga spelet Animal Leader?**

MH: Ja, där var det ett klart beslut att det spelet inte skulle lämpa sig för den europeiska marknaden.

**CN: Vissa Nintendo-spel släpps i Europa ganska långt efter att de har släppts i USA och Japan. Varför är det så?**

MH: Nu kommer vi tillbaka till lokaliseringsfrågan – det låter som en billig ursäkt men det är så det är. Vi tar hänsyn till klagomålen från konsumenter som tycker att det är orättvist att spelen släpps först i Japan, sedan USA och sist Europa. Och det är orättvist, men vi har verkligen försökt förbättra detta. För Pokémon Ruby & Sapphire hyrde vi för första gången nya översättare som översatte spelen direkt från japanska till de europeiska språken.

För övrigt så är det många spel – Wario Ware, Wario World och Donkey Kong Country, bland annat – som kommer hit innan de kommer till USA. Game Boy Player också, för den delen. Så vi har förbättrat oss.

Det här är något som vi har pratat om med Mr. Iwata, som fullständigt höll med om att vi måste arbeta med detta. Och nu gör vi framsteg.

**CN: Kommer Nintendo e-Reader att släppas i Europa?**

MH: Vi vet att e-Readern kommer hit. Det som är positivt med att NOA (Nintendo of America) släpper spelen först är att vi kan ta en titt på marknaden och se hur den utvecklas, eftersom den amerikanska kulturen är mycket närmare den europeiska än den japanska. Så vi kan alltid se hur det gick i USA innan vi beslutar att spelet ska komma till Europa.

**CN: Finns det någon chans att alla Nintendo-spel som visas här på E3 kommer till Europa, även titlar som Fire Emblem och Custom Robo, vilka inte har någon tradition i Europa?**

MH: Jag tror att det är några spel som för närvarande inte är med på vår releaselista, vilket

inte innebär att vi inte vill släppa dem i Europa. Det handlar om våra lokaliserings- och testteams kapacitet. Självklart måste vi göra ett val bland alla dessa spel, och vi prioriterar spel som är viktiga för Nintendo, som Metroid-, Mario-, Mario Kart-, Final Fantasy-spel och så vidare. Dessa är våra primära val.

**CN: Är det för tidigt att säga om det kommer att bli några ändringar i Mario Kart: Double Dash!!, liknande ändringarna i Metroid Prime?**

MH: Jag tror det är för tidigt att säga. Men vanligtvis, speciellt när det gäller spelen från Mr. Miyamoto, behövs det inte några ändringar eftersom de är så universella oavsett om de är släppta i Amerika, Japan eller Europa. Jag kan inte se något, speciellt i den här versionen, som inte skulle vara lämpligt för Europa.

*»Jag tror att vårt budskap är ganska klart: Nintendo vill bidra med originalitet.«*

**CN: Vad är det som gör ett Nintendo-spel riktigt bra, enligt dig?**

MH: Först och främst är de unika. Jag brukar också alltid säga att vi säljer inte spel i den bemärkelsen att det är lite plast med elektronik inuti – vi säljer drömmar, vi säljer känslor. Och det är det som Mr. Miyamoto kan göra. När du spelar Zelda så spelar du inget spel, du lever med i ett äventyr. Jag tror att det här är en magisk formel som Nintendo kan vara stolta över. Du ser det i Metroid Prime, i alla Zelda-spelen – när du börjar spela så är du inne i spelet.

Det är svårt att förklara för någon som aldrig har spelat ett TV-spel. Det är också svårt att visa det på en mäsas. En film måste ses från början



*Spel som Animal Crossing tar extremt lång tid att lokalisera (anpassa för andra länder) och översätta. Det är därför som spelet inte är lanserat i Europa ännu.*

till slutet för att förstås. Det är likadant med ett TV-spel som Zelda – du måste spela genom handlingen för att förstå vad det innebär. Efter det kan du jämföra spelet med konkurrenterna och då är det klart vad Nintendo står för.

**CN: Vilka är dina favoritspel på E3 i år?**

MH: Jag har alltid varit en Mario Kart-fantast och har verkligen sett fram emot Nintendo Game-Cube-versionen. Jag hade föredragit att se det lite tidigare, men jag är mer än tacksam över att Mr. Miyamoto har tagit sig tiden till att förbättra spelet och göra förbättringar som verkligen har en mening. Det handlar inte om att lägga till en nyhet bara för att det är en nyhet. Det här med två spelfigurer samtidigt är en verklig förbättring, speciellt när varje förare har sina egna föremål. Nu måste du verkligen tänka efter vilken förare

du ska ha längst fram, eftersom vissa föremål är dedikerade till vissa förare. Man måste tänka efter vilka föremål som är hjälpfulla i vilka situationer och byta förare efter det. Det här är väldigt intelligent. Och det blir roligare att spela med andra, inte bara att tävla mot varandra, utan även att spela tillsammans två mot två.

**CN: Kommer ni att fokusera lika mycket på Connectivity i Europa som i övriga världen?**

MH: Connectivity är en universell funktion som fungerar oberoende kulturen. Jag tror att vårt budskap är ganska klart: Nintendo vill bidra med originalitet. Jag tror att alla pratar om on-linespel eftersom det är veckans händelse (skratt) och att alla måste ha det. Men man måste inte ha det om det inte klart ökar spelvärdet.

Nintendo provar alltid egna vägar. Ibland innebär det enorm succé och ibland mindre succé. Tittar man på produkter som Nintendo har gjort förr så ser man det, som Game Boy Printer, Game Boy Camera och Expansion Pak. Vi har introducerat så många nya och bra idéer. Hälften av dem är ganska framgångsrika och hälften är väldigt framgångsrika, men vi tittar alltid framåt samt åt många olika riktningar och inte bara på sådant som är populärt för tillfället.

Connectivity är något unikt för Nintendo, det är inga andra som har det.

## intervju

Jim  
Merrick



Jim Merrick är en viktig kugge i Nintendo-hjulet. Han har stor erfarenhet både inom utveckling av hård- och mjukvara samt marknadsföring.

**Club Nintendo (CN):** Kan du berätta lite om dig själv – när började du arbeta hos Nintendo, varför började du och vad gör man som marknadschef?

**Jim Merrick (JM):** Jag har arbetat för Nintendo i ungefär tio år. Jag började som mjukvaruteknisk chef (jag är utbildad som mjukvarutekniker) och har varit teknisk chef för Nintendo of America i en massa år, vilket innebär att jag är inblandad i utvecklingen av hård- och mjukvara, så som Virtual Boy, Nintendo 64, Game Boy Advance och självklart Dolphin (som nu är Nintendo GameCube). Jag har trivts med möjligheten att arbeta mycket nära ihop med Japan under utvecklingen.

Men jag ville utveckla mig inom marknadsföring – Nintendo har bitvis ett avstånd mellan utveck-

lingsidan och marknadsföringsidan, ett avstånd som jag tror att jag kan minska eftersom jag har erfarenhet från båda sidor.

**CN: Så det är ett av dina mål med att flytta till Europa – att minska det avståndet?**

**JM:** Ja. En av Nintendos strategier är att bli ett mer globalt företag – att snabbare och bättre koordinera mellan Europa och Japan, Europa och Nordamerika samt Nordamerika och Japan. Så beslutet, som togs av Mr. Iwata, Mr. Shibata och mig, om att flytta en amerikan med bra kontakt med Japan till Europa är ett försök att låta helheten bli större än de enskilda delarna.

Ansvar hos en marknadschef är att avgöra hur produkterna ska marknadsföras – om det ska användas tidnings- eller TV-reklam, på vilket sätt dessa ska göras och hur de ska se ut i olika länder; om vi ska göra några kampanjer, som till exempel med Fox Kids, vad vi ska göra på vår hemsida, hur vi ska kommunicera och informera människor om våra spel.

**CN: Nintendos produkter är för alla åldrar och smaker. Är det en svår utmaning att marknadsföra dem till en så bred publik?**

**JM:** Det är en utmaning som är unik för Nintendo, eftersom Nintendo kan skapa spel som har bred dragningskraft, både när det gäller ålder och geografi. Vi är mycket bättre på detta än någon annan. Ibland tror jag att våra konkurrenter kritiserar oss för att vi gör spel som är för de yngre, men i själva verket tror jag att det är avundsjuka – de kan inte göra dessa spel själva. De kan inte göra spel som Mario, Yoshi, Zelda och Pokémon är med i – spel som Nintendo är kända för. Vi är mycket stolta över vår tradition och vår förmåga att skapa spel som attraherar alla.

De senaste åren har det blivit allt viktigare att marknadsföra TV-spel på rätt sätt. Vi har pratat om detta med Jim Merrick, som efter att ha arbetat hos Nintendo of America med både hård- och mjukvara har flyttat över till vår kontinent och börjat som marknadschef hos Nintendo of Europe.

**CN: Är det svårt att marknadsföra det här?**

**JM:** Det kräver en annan strategi. Om vi gör ett spel som bara passar pojkar i åldern 16–24 år är det lätt att definiera hur och var vi ska marknadsföra det. Men när du har en produkt som är skapad för alla, från fyraåringar till 94-åringar, måste du vara överallt.

**CN: Marknadsföringskampanjen för Game Boy Advance SP är ganska ovanlig, jämfört med Nintendos ordinära marknadsföringskampanjer. Har reaktionerna varit positiva?**

*»...när du har en produkt som är skapad för alla, från fyraåringar till 94-åringar, måste du vara överallt.«*

**JM:** Ja, de har varit mycket positiva. Det här är ett bra exempel på att Nintendo har en produkt som attraherar alla åldrar. Jag tror att Game Boy Advance är mycket välkänd bland våra kärnkonsumenter i åldrarna runt 16 år och yngre, men nu skulle vi etablera Game Boy Advance SP, som vi visste att de yngre konsumenterna skulle vilja ha – det är den Game Boy som du alltid velat ha.

Vi ville nå personer som spelar spel på sina mobiltelefoner, men som egentligen vill spela BRA spel på ett BRA system – alltså Game Boy Advance SP. Så vi skapade en kampanj som är mer modeinriktad och som påminner mer om en parfymreklam,

med målet att få produkten att framstå som något en äldre spelare vill bli sedd med.

Det är en mycket rolig kampanj att arbeta med – mycket annorlunda för Nintendo.



Med den europeiska marknadsföringskampanjen för Game Boy Advance SP riktar sig Nintendo i första hand inte mot dem som redan har en Game Boy, utan mot en bredare publik.

**CN:** Kommer vi att få se en liknande, lite mer vuxnare, kampanj för Nintendo GameCube i Europa?

**JM:** När man lanserar ny hårdvara har man möjligheten att positionera den. Men egentligen är det inte hårdvaran – utan mjukvaran – där åldern har betydelse för konsumenterna. Och det är där vi är med Nintendo GameCube nu – vi marknadsför den med mjukvaran. Vi positionerar Soul Calibur II och Metal Gear Solid: The Twin Snakes till en annan sorts publik, jämfört med Mario Kart: Double Dash!! och andra spel. Så vi tittar på spelet och frågar oss vilka konsumenter som kommer att gilla det här spelet mest och hur når vi dem.

**CN:** Du nämnde att du har arbetat som teknikchef hos Nintendo of America.

**JM:** Ja, jag pratar inte tyska, utan C och Pascal (skratt).

**CN:** Hur mycket var du involverad i utvecklingen av Dolphins hårdvara? Vilken roll hade du där?

**JM:** Min roll där var att hålla kontakten med systemutvecklarna för att vi skulle vara säkra på att de skapade verktygen som våra utvecklare behövde för att skapa nästa generations spel.

**CN:** Arbetade du nära spelutvecklarna när du var teknisk chef?

**JM:** Ja, Nintendo är först och främst ett underhållningsföretag, vi skapar underhållning genom mjukvara. Det är mjukvaran som är grunden för hårdvarudesignen. När vi skulle skapa Nintendo GameCube började vi med att intervjuva Mr. Miyamoto och prata om vad som fungerade och vad

som inte fungerade på det förra systemet. Vad vill han kunna göra? Och vi frågar honom inte i tekniska termer – hur många mips eller hur snabb processor han behöver. Vi ställer frågorna på hans språk – vad vill du kunna skapa, vad krävs för att få fram kraften i Miyamoto och göra ett nytt The Legend of Zelda: The Wind Waker? Vi börjar baklänges, från spelen och tillbaka till hårdvaran, i stället för att samla ihop hårdvara och säga att: »Jag har den här processorn och så här mycket minne«. Vi vet alla att det inte är det som skapar bra spel. Om det var så tror jag att 3DO skulle vara

våra konkurrenter. Vi använde ett modemchip i Famicom (japanska NES) så att man kunde spela på hästar och följa börsen, och vi har gjort satellitdistribution i Japan. Vi har satt oss in i mobiltelefonspelande med Pokémon Crystal i Japan, även våra flyg- och hotellsystem distribuerades i nätverkssystem. Vi har gjort mycket av det här arbetet och det är ingen teknisk fråga – det är en fråga om värdet för konsumenterna.

**CN:** Så det dröjer ett tag innan vi får se det första on-linespelet från Nintendo?

**JM:** Ja, vi fortsätter att experimentera. På mäss-

*»De senaste två åren har den största delen av min tid gått åt till att utveckla Nintendos globala on-linestrategi. När jag säger det brukar folk titta på mig och undrande fråga: »Vilken strategi?«.*

det dominerande systemet idag, eftersom det var en mycket kraftfull maskin.

**CN:** Är du involverad i Nintendos on-linestrategi?

**JM:** Ja, de senaste två åren har den största delen av min tid gått åt till att utveckla Nintendos globala on-linestrategi. När jag säger det brukar folk titta på mig och undrande fråga: »Vilken strategi?«. Och det stämmer – vi har gjort mycket forskning, utveckling och vi beslutade att det inte är rätt tid för Nintendo att börja med on-linespel.

Man måste förstå att Nintendo är plattformägare, som sådan har vi släppt en modem- och en bredbandsadapter samt många mjukvaruverktyg för att hjälpa utgivare och våra tredjepartsutvecklare att utveckla on-linespel till Nintendo GameCube precis som de själva vill. Men Nintendo själva, som utgivare, har ännu inte hittat den rätta kombinationen av konsumentvärde, en Nintendo-kvalitativ spelupplevelse och en vettig affärsmodell. Vi kommer inte att kasta oss in i on-lineprojekt bara för att våra konkurrenter använder en annan strategi, som jag tror de gör.

Man måste förstå att Nintendo har många, många fler års erfarenhet inom on-linespel än någon av

golvet har vi Mario Kart: Double Dash!! för åtta spelare – det är ett nätverksspel. Vi kan göra de här sakerna, men är det lämpligt för konsumenten? Nintendo GameCube har visserligen ett handtag, men kommer du att bära med dig den till kompisens hus och koppla in LAN, med en hubb och en router? Förmodligen inte.

**CN:** Vilka spel gillar du bäst här på E3?

**JM:** Sorgligt nog har jag inte kunnat spela ett enda spel på E3, eftersom jag har suttit i möten.

**CN:** Vilka spel ser du fram emot?

**JM:** Tja, Zelda är ett av mina favoritspel, jag spelar fortfarande The Wind Waker. Jag har i många år hållit A Link to the Past som mitt favoritspel till Super NES. Nu har vi återutgivit det till Game Boy Advance så nu spelar jag det igen – jag är en stor Zelda-fantast.

Jag har varit i spelindustrin så länge. Jag arbetade för Mattel med Intellivision för länge sedan – det var faktiskt mitt första jobb i TV-spelsbranschen. Jag spelade spel som Pitfall Harry, som jag tyckte om på Intellivision och som fortfarande finns kvar. Så jag gissar att jag är något av en gammal gamer.

# SM I NINTENDO 2003

Lördagen den 10 januari 2004 bör du ställa in möten, släktmiddagar och alla andra förpliktelser. Skriv i stället in »Nintendo-sm« i din kalender och planera att du ska besöka köpcentrumet Nordstan i Göteborg, där Club Nintendo håller en stor speldag och korar Sveriges bästa Nintendo-spelare!

De Svenska Mästerskapen i Nintendo 2003 har varit de bästa hittills. Sett till antalet deltagare har det varit en klar ökning jämfört med tidigare år, och tusentals personer har varit med i tävlingen och långt många fler har kommit förbi och tittat.

Den 10 januari 2004 hålls den stora finalen

i Nordstan, där landets 21 just nu vassaste Nintendo-spelare tävlar om vem som är Sveriges bästa Nintendo-spelare 2003. Lyckades du inte ta dig till finalen i år är du självklart väldigt välkommen att komma och titta, samt prova på några av de hetaste Nintendo-spelen som har Sverigepremiär under 2004!

I nästa nummer presenterar vi sm-vinnaren, plus samtliga vinnare från deltagningarna. Innan dess går det lika bra att besöka [www.nintendo.se](http://www.nintendo.se) för att få reda på det senaste från Nintendo-sm 2003.



De här bilderna är från årets första deltagning. Den hölls i köpcentrumet Nordstan i Göteborg, alltså på samma plats där den stora finalen kommer att hållas.





# Connectivity

Electronic Arts är ett av de pigga företag som tar vara på potentialen i tillbehöret Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable och som har insett vad som går att åstadkomma med kopplingen mellan Nintendo GameCube och Game Boy Advance.

För att använda följande funktioner måste du ha både Nintendo GameCube- och Game Boy Advance-versionerna av spelet, samt en Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable.

**1-2. The Sims Bustin' Out (Nintendo GameCube och Game Boy Advance)**  
Sverigepremiär: December 2003

Med Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable kan du:

- ✓ Låsa upp en gömd nivå i Game Boy Advance-versionen.
- ✓ Låsa upp ett hemligt spelkabinett i Nintendo GameCube-versionen som ger dina Sims tillgång till minispel som kan spelas på Game Boy Advance för att tjäna extra Simoleons.
- ✓ Flytta din Sim från Nintendo GameCube till Game Boy Advance-världen och där ta emot Simoleons, uppdrag och nya förmågor som kan flyttas tillbaka till Nintendo GameCube.

**3-4. Sagan om Konungens Återkomst: Härskarringen (Nintendo GameCube och Game Boy Advance)**  
Sverigepremiär: November 2003

Med Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable kan du:

- ✓ Låsa upp en ny spelbar karaktär i Game Boy Advance-versionen.
- ✓ Låsa upp bonusnivåer, som till exempel »The Mines of Moria«, i Game Boy Advance-versionen.

**5-6. Medal of Honor: Rising Sun (Nintendo GameCube) och Medal of Honor: Infiltrator (Game Boy Advance)**  
Sverigepremiär: November samt december 2003

Med Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable kan du:

- ✓ Använda Game Boy Advance-enheten som en realtidskarta när du spelar Nintendo GameCube-versionen.

1.



2.



3.



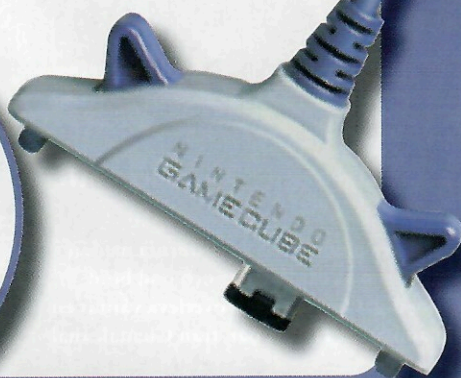
4.



5.



6.



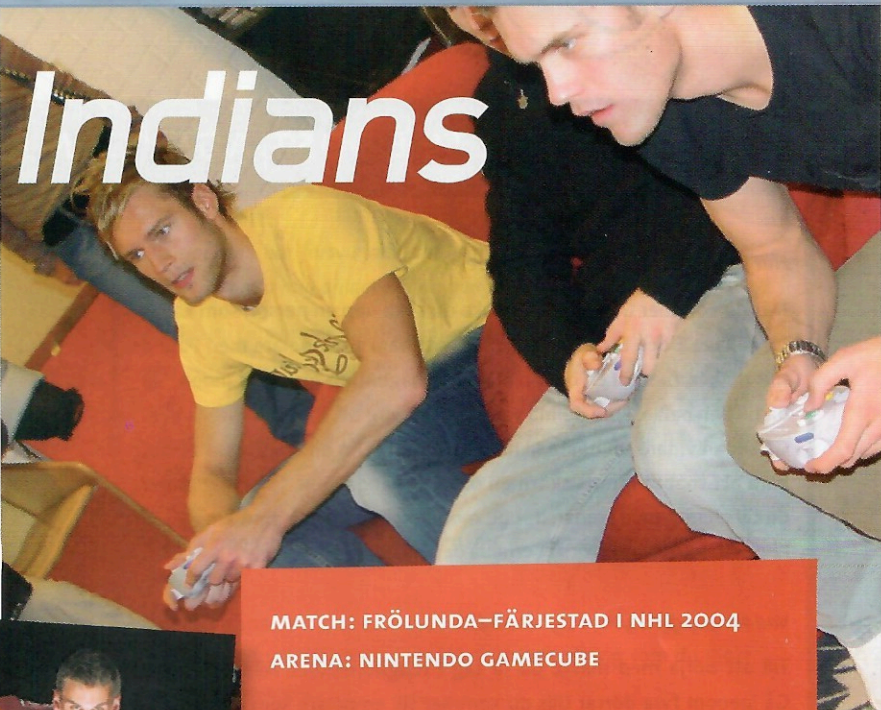
# Frölunda Indians

Bergsala är även i år platinasponsor åt ishockeylaget Frölunda Indians, vilket bland annat märks på Nintendo GameCube-logotypen som laget har på spelardräkterna. Vi tvivlar inte ett dugg på att de regerande svenska mästararna vet hur man spelar ishockey, men hur bra behärskar de NHL 2004 till Nintendo GameCube, där man kan välja att spela med Elitserielagen?

För att ta reda på det åkte vi till Scandinavium och lät Frölundas stjärnspelare Oscar Ackeström, Magnus Kahnberg, Jens Karlsson och Alexander Steen spela som sig själva, fast i digital form.



Alla spelare och lag från Elitserien finns med i NHL 2004 till Nintendo GameCube. Frölundas toppspelare Ackeström, Kahnberg, Steen och Karlsson kan därmed spela som sig själva.



**MATCH: FRÖLUNDA-FÄRJESTAD I NHL 2004**

**ARENA: NINTENDO GAMECUBE**

Matchens höjdpunkter:

- Matchen börjar bra för Frölunda, som gör två snabba mål. Det märks att träningsmatchen innan gett resultat.
- Ett slagsmål mellan Frölundas Ackeström och Färjestads Prestberg leder till en dubbelutvisning. Frölunda drar på sig ytterligare en utvisning och då gör Färjestad mål i power play.
- Ytterligare ett gäng mål ramlar in för bortalaget.
- Stort jubel i soffan efter en Frölunda-tackling som krossar en del av kortsidans plexiglas.
- Frölunda-spelarna är trötta på baklängesmål och byter in andremålvakten.
- I slutet av matchen kommer samarbetet igång riktigt bra, och Frölunda lyckas forcera in ett reduceringsmål.
- Frölunda når ändå inte riktigt fram på den elektroniska isen idag. Matchen slutar 3-7, till Färjestads favor.

**MATCHRESULTAT: FRÖLUNDA-FÄRJESTAD 3-7**

## GOLDEN SUN: THE LOST AGE (GAME BOY ADVANCE)

*Hur får jag Scoop Gem i Yampi Desert?*

När du kommer till denna öken ska du söka upp en person som kallas för Village Elder. Därefter gäller det att banka ner pelare med Pound tills du kommer till en öppen plats där någonting rör sig i sanden. Slå då till den pelare som denna varelse är på väg till, för att förstena den. Gå sedan vidare till nästa liknande område. Om du misslyckas är det bara att snabbt lämna skärmen och återvända igen. Tills slut kommer du till en ring med stenar, där du möter en fiende vid namn King Scorpion. Besegra denne för att erhålla den nya magin Scoop.

*Vad ska jag göra i Mars Lighthouse?*

Till att börja med måste du få tag i magiföremålet Teleport Lapis. Gå igenom fyra dörrar tills du kommer till en pelare som du kan använda Pound på. Gå sedan vidare genom ytterligare två dörrar, för att komma till en ismassa som du ska använda Grind på. Därefter ska du gå tillbaka genom de sista fem dörrarna och använda Burst på en isvägg. Gå sedan uppåt och vidare tills du kommer till en eld, vilken du behöver blockera med hjälp av en staty för att komma vidare. Sedan är det bara att glida på isarna på följande rum, använda Blaze på några facklor och slå ner en del pelare, så kommer du slutligen till skattkistan med teleporteringsmagin i.

*Hur ska jag komma åt Sand-magin i Gaia Rock?*

Efter att du har släppt ut de fyra ljusstrålarna ska du använda Retreat. Gå sedan rakt upp och igenom dörren. Flytta runt på stubbarna i nästa rum för att komma vidare, använd Growth på växten i mitten av det rum som annars upprepar sig om och om igen, och gå sedan i den riktning som den pekar på för att komma till bossen, Serpent. När denne är avklarad ska du trycka på A-knappen vid stentavlan i rummet, så blir psynergin Sand din.

*Hur får jag båten?*

Bege dig via Gondowan Cliffs och Kibombo Mountains till Gabomba-statyn. Den ska du gå in i, för att slutligen hitta den svarta kristall som du behöver ta med dig tillbaka till Madra för att få någonting som heter Cyclone Chip. Detta tar dig så småningom in i Lemurian Ship, där du måste besegra Aqua Hydra för att det fina segelfartyget ska bli ditt.

*Hur besegrar jag bossen Poseidon?*

Du måste använda en magisk treudd på honom under stridens första rond för att avaktivera det skyddande kraftfält som han annars förblir insvept i. Denna treudd kan du sammanfoga hos den gamla gumman i Champa, efter att du har hittat de tre piggarna, vilka finns i Anko

lars Ruins, Tundaria Tower och Shrine of the Sea God. Innan den gamla damen kan hjälpa dig måste du dock vara lite ohövlig och säga »Nej» när hon ber dig gå, så att en nödvändig strid mot en fiende vid namn Avimander kan utkämpas.



*Golden Sun: The Lost Age är ett av spelen som det frågas mest om i Club Nintendos telefonsupportlinje just nu. Här får du hjälp med några av de vanligast förekommande frågorna.*



## POKÉMON PINBALL: RUBY &amp; SAPPHIRE (GAME BOY ADVANCE)

*Hur hittar jag Latios och Latias?*

Latios finns på Ruby-spelplanen och Latias på Sapphire-spelplanen. När du väl är inne i Catch em' Mode har du dock endast 1 % chans att hitta dem.



*Latios och Latias är extremt svårfångade. Vårt enda tips är att spela på båda bräderna så mycket som möjligt – då får du en chans att fånga dem förr eller senare.*



## HAMTARO: HAM-HAM HEARTBREAK (GAME BOY COLOR)



*Hur låser jag upp världen Wildwoods?*

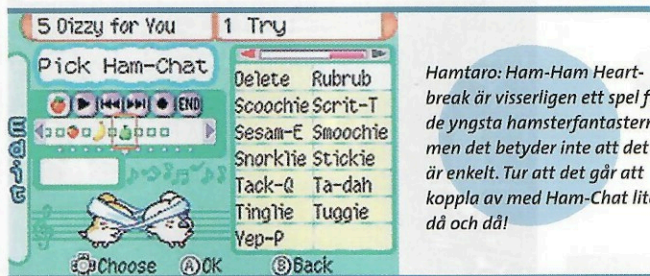
Du måste först få bort Spat från Boo Manor, vilket du kan göra under det att du återförenar Howdy och Dexter. Då gäller det att du använder »Tack-Q« två gånger i rad på den del av väggen där ett hamsterspöke försvinner in, tre rutor till vänster från den gröna hamster som lär dig ordet »Perksie« när du använder »Thump-P« på honom. Gå nu in genom det hål som uppstår i väggen och vandra omkring på de grå golvplattorna där inne tills Spat visar sig. Använd då »Flipflop« och »Nopookie« för att göra dig av med honom. När detta är gjort och alla bröstna hjärtan i spökhuset är lagade, är det bara att gå tillbaka till klubbhuset för att nästa värld ska låsas upp.

*Skall man göra någonting speciellt med grodorna i Sunny peak?*

Nej. De är bara gullig rekvisita.

*Vad ska jag göra om jag inte kan hitta Spat?*

Då ska du gå tillbaka till klubbhuset, upp för trapporna och säga »Hamha« till Harmony för att få reda på var han befinner sig för tillfället.



## FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE (GAME BOY ADVANCE)

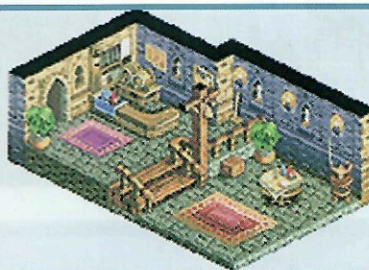


*Ett uppdrag har försvunnit från listan på en av pubarna. Kan jag fortfarande ta mig an det någon gång?*

Ja. Ibland försvinner uppdrag innan de är avklarade, för att sedan dyka upp igen. Detta gäller även sådana uppdrag som du och din klan redan har utfört, eller till och med misslyckats med. Titta på listorna ofta, och gå runt till olika pubar för att inte gå miste om några av dem!

*Jag sparade under en strid, men nu är den sparningen borta! Varför?*

Spel som sparas under en strid kan bara återtas en gång. Genom att spara på världskartan garanterar du att allting som du gjort sparas permanent.



*Ett av spelen som vi tror kommer att ligga på topp i Club Nintendos supportstatistik under vintern är Final Fantasy Tactics Advance. Det är både större och svårare än det genomsnittliga spelet.*

## SUPER MARIO BROS. 3: SUPER MARIO ADVANCE 4 (GAME BOY ADVANCE)



*Var finns flöjterna?*

Dem hittar du på banorna 1-3, 1-2 och 2-3. På bana 1-3 måste du smälta in i kulisserna, genom att huka dig ner i några sekunder mot en vit bakgrund, för att komma åt den.



### 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 telefonsupport via avgiftsbelagd linje. Adresserna och telefonnumret till oss hittar du på sidan 5.

## SOUL CALIBUR II

gcn

## HEMLIGA KARAKTÄRER:

**Assassin**

Låses upp när du klarar av andra banan i Sub Chapter 3 i Weapon Master Mode.

**Berserker**

Låses upp när du klarar av första banan i Sub Chapter 1 i Weapon Master Mode.

**Cervantes**

Låses upp när du klarar av fjärde banan i Chapter 3 i Weapon Master Mode.

**Charade**

Låses upp när du klarar av första banan i Chapter 3 i Weapon Master Mode.

**Seung Mina**

Låses upp när du klarar av andra banan i Chapter 6 i Weapon Master Mode.

**Sophitia**

Låses upp när du klarar av femte banan i Chapter 4 i Weapon Master Mode.

**Yoshimitsu**

Låses upp när du klarar av tredje banan i Chapter 2 i Weapon Master Mode.

**Gyulkus (Lizard Man)**

Låses upp när du klarar alla banor i Sub Chapter 2 i Weapon Master Mode.



Weapon Master Mode är rätt väg att gå för dig som vill hitta gömda spelfigurer i Soul Calibur II. Förutom de hemliga karaktärerna finns det mängder med spelsätt och föremål att få fram i det här spelet. Ju mer du spelar desto mer låser du upp!

## METROID PRIME

gcn

## DU KAN FÅ TILLGÅNG TILL FYRA OLIKA ART GALLERIES I METROID PRIME.

**Art Gallery 1**

Hitta 50 % av alla Log Books på normal svårighetsgrad.

**Art Gallery 2**

Hitta 100 % av alla Log Books på normal svårighetsgrad.

**Art Gallery 3**

Klara spelet på Hard Mode.

**Art Gallery 4**

Samla 100 % av spelets föremål på valfri svårighetsgrad.



Du missar väl inte att använda L-knappen flitigt och skanna alla fiender du möter i Metroid Prime? Gör du detta låser du upp två av spelets fyra konstgallerier, som faktiskt är riktigt påkostade och klart värda att se. Se till att du inte missar någon fiende – vissa av dem (framförallt bossarna) får du bara en chans att skanna.

## ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING

gba

**REKRYTERA ALLA CO  
(COMMANDING OFFICERS)**

Att få fram alla CO från Blue Moon, Yellow Comet och Green Earth är inte svårt. Klara bara respektive kontinent och köp sedan varje CO när de blir till salu i avdelningen Battle Maps.

De övriga CO kan vara lite värre att få tag i, men så här gör du:

**Lash**  
Klaras du Campaign kan du köpa Lash i avdelningen Battle Maps.

**Adder**  
Klaras du Campaign kan du köpa Adder i avdelningen Battle Maps.

**Hawke**  
Klaras du Campaign kan du köpa Hawke i avdelningen Battle Maps.

**Sturm**  
Klaras du att få totalrankingen S i Campaign kan du köpa Sturm i avdelningen Battle Maps.

**Nell**  
Klaras du att få totalrankingen A i Campaign kan du köpa Nell i avdelningen Battle Maps.

**Hachi**  
Klaras du Hard Mode kan du köpa Hachi i avdelningen Battle Maps.



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

KIRBY: NIGHTMARE  
IN DREAM LAND

gba

**Boss Mode**

Dyker upp på »Sub Game«-menyn när du har klarat av hela spelet.

**Extra Mode**

Blir tillgänglig på Adventure Mode-menyn efter att du klarat av Adventure Mode till 100 %.

**Meta-Knight Mode**

Låses upp på »Sub Game«-menyn när du har klarat av Extra Mode till 100 %.



Klara Kirbys senaste spel en gång (tar inte alltför lång tid) så får du möjlighet att utmana bossarna när du vill.

gcn

ETERNAL DARKNESS:  
SANITY'S REQUIEM**Stage Select**

Klara spelet med två olika »alignments« för att få möjlighet att själv välja vilket kapitel du vill spela.

**Eternal Mode**

Klara spelet med tre olika »alignments« för att få möjlighet att spela med obegränsad livsmätare, sanity-mätare och ammunition. Detta fungerar endast i Stage Select.



Eternal Darkness: Sanity's Requiem har inte bara en relativt svårstavad titel, det är också ett spel med svåra lösningar. För er som har varit så duktiga och klarat spelet mer än en gång väntar ett par bonushändelser som gör det lättare att utforska varje kapitel i detalj.



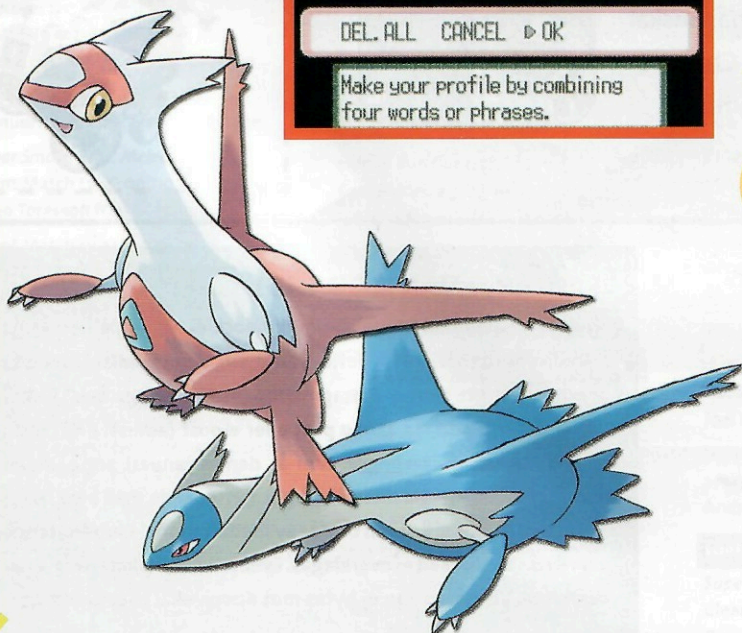
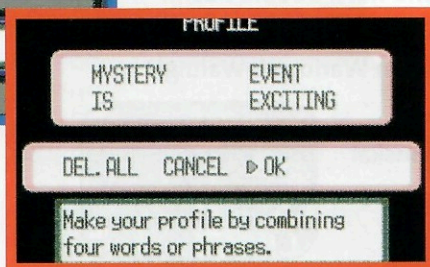
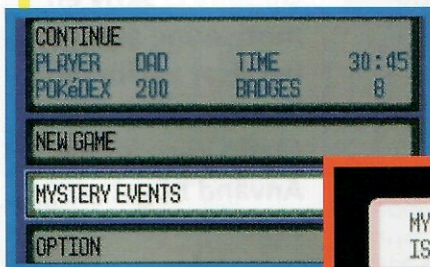


# »EON Ticket« bara för medlemmar

Nu har du chansen att få EON Ticket av oss på Club Nintendo! EON Ticket är en biljett som du måste ha för att komma till området Southern Island i spelen Pokémon Ruby och Pokémon Sapphire. För att få EON Ticket måste du skicka in din spelkassett till oss, vi laddar då in EON Ticket i spelkassetten och skickar därefter tillbaka den till dig.

## 1. »Innan du skickar ditt spel«

1. Du måste ha Pokémon Ruby eller Pokémon Sapphire för att kunna ta emot EON Ticket.
2. Du måste ha samlat minst fem badges.
3. Du måste ha aktiverat »Mystery Events« i startmenyn. Detta gör du genom att gå till Pokémon Center i Petalburg City, prata med mannen som står bredvid datorn, svara »YES« på frågan om han ska ändra din profil och ändra de fyra orden så att de bildar meningen »MYSTERY EVENT IS EXCITING«.



## 2. »Så här skickar du in ditt spel till oss«

1. Fäst en klisterlapp på din spelkassett där du skriver namn, adress och medlemsnummer.
2. Lägg spelet i ett kuvert eller paket tillsammans med två ofrånkerade frimärken samt adressen dit vi ska returnera spelet.
3. Märk kuvertet/paketet med »EON Ticket« och skicka det till oss (adressen hittar du på sidan 5) senast den 31 december 2003. Det går givetvis bra att skicka rekommenderat, men observera att vi inte skickar rekommenderade brev tillbaka och att vi inte kan ansvara för postens hantering.
4. Nu är det bara att vänta på att vi skickar tillbaka ditt spel med EON Ticket i!

## 3. »När du fått tillbaka ditt spel«

1. Gå till Petalburg City och träffa din pappa, gymledaren Norman.
2. Gå till Lilycove City Harbor och ta färjan till Southern Island.
3. På Southern Island kommer du att möta Latias (i Pokémon Ruby) och Latios (i Pokémon Sapphire), som du kan försöka fånga.

## 4. »Dela ut EON Tickets till dina vänner«

Du kommer att få ett antal EON Tickets av oss, som du kan dela med dig av till dina vänner! Gå till ett Records Corner, som ligger på andra våningen i ett Pokémon Center. Där väljer du Mixing Records för att ge en EON Ticket till en kompis som du har kopplat ihop dig med (använd Game Boy Advance Game Link-kabeln).

**Trevlig resa till Southern Island!**



Alla som vill vara med i vår Mario Kart: Double Dash!!-tävling kan köra fram till startlinjen nu. Förare som är bekanta med de tidigare spelen i Mario Kart-serien har ett klart Pole Position-läge jämfört med andra.



**Uppgift 1: Svara rätt på alla dessa fyra frågor:**

**Fråga 1: Super Mario Kart (Super NES)**  
Vilken medlem i Kong-familjen var med och åkte gokart i det här spelet?

- A: Donkey Kong
- B: Donkey Kong Jr.
- C: Cranky Kong
- D: Diddy Kong



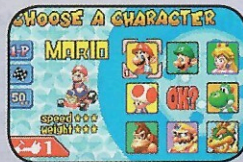
**Fråga 2: Mario Kart 64 (Nintendo 64)**  
Vilket av dessa vapen var nytt för det här Mario Kart-spelet?

- A: Spöket Boo
- B: Stjärnan
- C: Blixten
- D: Det blå Koopa-skalet



**Fråga 3: Mario Kart: Super Circuit (Game Boy Advance)** I flerspelarläget med en spelkassett (Single Pak Link) blir alla spelare en likadan figur, vilken?

- A: Mario
- B: Luigi
- C: Yoshi
- D: Peach



**Fråga 4: Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo GameCube)** Vilket specialvapen använder Wario och Waluigi?

- A: Eldklot
- B: Stort bananskal
- C: Chain Chomper
- D: Bob-omb



**Uppgift 2: Skriv en motivering som berättar varför du är en överlägsen Mario Kart-förare. Använd högst 30 ord.**



**1:a pris (1 vinnare)**

1 valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment

**2:a pris (3 vinnare)**

Club Nintendo-keps

**3:e pris (10 vinnare)**

Club Nintendospin

**REGLER – VAR GOD LÄS!**

Endast medlemmar i Club Nintendo (dock ej anställda i Bergsala AB och dess anhängiga) får delta i tävlingen. Varje medlem får delta med endast ett bidrag. Bidrag märks med »Tävling« och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5). Sista tävlingsdatum är den 31 januari 2004. Bland bidragen som har alla rätt på uppgift 1 utser vi de med bäst motiveringar till vinnare. Juryn består av medarbetare i Club Nintendo och deras beslut kan ej överklagas. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna. Vinsterna kan ej bytas mot Koopa-skal eller kontanter.

Från och med det här numret har vi gjort om Hi Score-avdelningen en aning. I stället för att bara visa några Hi Score åt gången har vi samlat ihop de bästa resultaten från alla nummer av Club Nintendo Magazine i ett arkiv, som vi kommer att uppdatera i varje nummer. Och så har vi naturligtvis startat en tävling i Mario Kart: Double Dash!!.

## »aktuellt tävlingsspel«

Mario Kart: Double Dash!!

(Nintendo GameCube)

Eftersom det handlar om Time Trials behöver du inte oroa dig för Koopa-skäl eller andra faror – det är bara att tuta och köra.



Vem är Sveriges bästa Mario Kart-förare just nu? Banan som ska köras så snabbt som möjligt

## Hi Scores

Har du överträffat något av dessa rekord, eller har du presterat bra i ett annat spel? Skicka i så fall in fotobevis till oss (adresser finns på sidan 5). Nya bidrag är skrivna i färg.

### NINTENDO GAMECUBE

#### Luigi's Mansion

High Score: 177 365 000 G  
Tobias Kåhlberg från Kållekärr

#### Pikmin

Parts/Days: 30/09  
Joakim Mäkipää från Eskilstuna

Surviving Pikmin: 9 325

Joakim Mäkipää från Eskilstuna

Total Pikmin Lost: 0000 Pikmin  
Joakim Mäkipää från Eskilstuna

The Forest Navel: 212 Pikmin  
Jonatan Brinck från Sjömarken

#### Super Mario Sunshine

Hi Score: 120 Shine Sprites  
och 2 689 mynt  
Sven-Erik Rönnberg från Lidköping

Blooper Surfing Safari: 23,67  
Manuel Hoppstock från Bandhagen

#### Super Smash Bros. Melee

Event Match Lv. 4: 00.00,53  
Theo Toresson från Göteborg

Event Match Lv. 12: 00.01,13  
Johan Carlsson från Helsingborg

Event Match Lv. 17: 00.00,93  
Lars Beck-Friis från Uppsala

Stadium Target Test, Bowser: 00.09,18  
Stadium Target Test, C. Falcon: 00.07,88  
Stadium Target Test, D K: 00.09,31  
Stadium Target Test, Dr. Mario: 00.13,40  
Stadium Target Test, Falco: 00.06,20  
Stadium Target Test, Fox: 00.07,23  
Stadium Target Test,  
Ganondorf: 00.05,23  
Stadium Target Test,  
Ice Climbers: 00.11,92  
Stadium Target Test, Jigglypuff: 00.08,16

Stadium Target Test, Kirby: 00.12,18  
Stadium Target Test, Link: 00.03,65  
Stadium Target Test, Luigi: 00.04,30  
Stadium Target Test, Mario: 00.08,93  
Stadium Target Test, Marth: 00.10,01  
Stadium Target Test, Mewtwo: 00.04,99  
Stadium Target Test,  
Mr. Game & Watch: 00.03,23  
Stadium Target Test, Ness: 00.14,36  
Stadium Target Test, Peach: 00.10,85  
Stadium Target Test, Pichu: 00.06,18  
Stadium Target Test, Pikachu: 00.07,90  
Stadium Target Test, Roy: 00.06,36  
Stadium Target Test, Samus: 00.09,43  
Stadium Target Test, Yoshi: 00.08,75  
Stadium Target Test,  
Young Link: 00.05,46  
Stadium Target Test, Zelda: 00.06,83  
Stadium Target Test,  
Total High Score: 03.21,99  
Joakim Glantz från Ängelholm

Home-Run Contest,  
Ganondorf: 2 722,5 m  
Mattias Majetic från Lindome  
*Wave Race: Blue Storm*  
Lost Temple Lagoon: 49,019  
Robert Nilsson från Åby

### GAME BOY ADVANCE

*F-Zero: Maximum Velocity*  
Champion: 1,33,42  
Anton Partanen från Stockholm  
*Mario Kart: Super Circuit*  
Peach Circuit: 48,18  
Max Rexeus från Helsingborg  
*Metroid Fusion*  
Clear Time 100 %: 2.10  
Jocke Forsling från Gävle

### GAME BOY COLOR

#### Pokémon Pinball

Blue: 33 163 254 950  
Anna Masser från Upplands Väsby

#### Tetris DX

Marathon: 9 999 999  
Magnus Torstensson från Karlshamn

### NINTENDO 64

#### Donkey Kong 64

Enguarde Arena: 345 poäng  
Joakim Jägesten från Torslanda

Jetpac: 655 360

William Heidenblad från Lund

#### F-Zero X

Death Race: 00.39,564  
Kai Weinefelt från Sorunda

#### Lylat Wars

2 150  
Jan-Erik Spångberg från Växjö

#### Pokémon Puzzle League

Marathon 2D: 112 026  
Jonas Pettersson från Målsryd

#### Super Mario 64

Hi Score: 120 stjärnor och 2 053 mynt  
Yeu Jiann Hua från Lidköping

The Princess's Secret Slide: 13,1  
Emil Bohman från Söderköping

Footrace with Koopa the Quick: 0.28,4

Joel Hultgren från Kristianstad

#### Super Smash Bros.

1 Player Game: 1 491 790  
Andreas Grigoriadis från Oviken

### SUPER NES

#### Super Metroid

Clear Time: 01.08  
David Boström från Örebro

är Luigi Circuit i Time Trials. Du får använda vilka förare och gokarter du vill, samt ta genvägar om det finns några sådana... Deltagaren med den snabbaste tiden efter tre varv vinner.

### Priser:

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

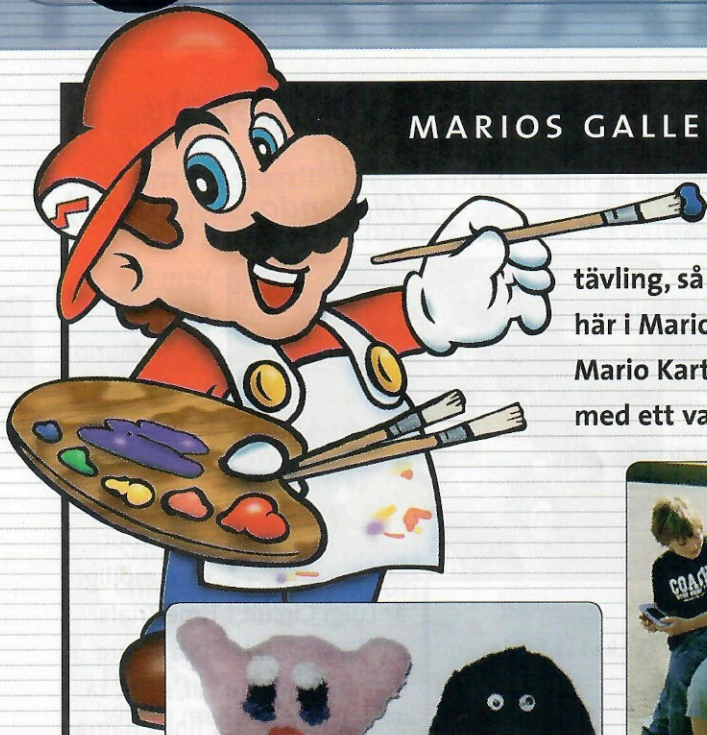
2-5:e pris:  
Club Nintendo-pin

### REGLER

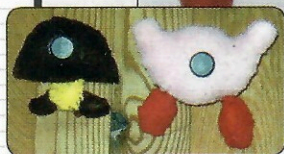
#### Regler – var god läs!

Endast medlemmar i Club Nintendo (dock ej anställda i Bergsala AB och dess anhängiga) 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. 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 januari 2004. Deltagaren med snabbast tid vinner. Club Nintendo kan begära att få se resultatet i själva spelet för att godkänna det. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna. Vinsterna kan ej bytas mot kontanter.

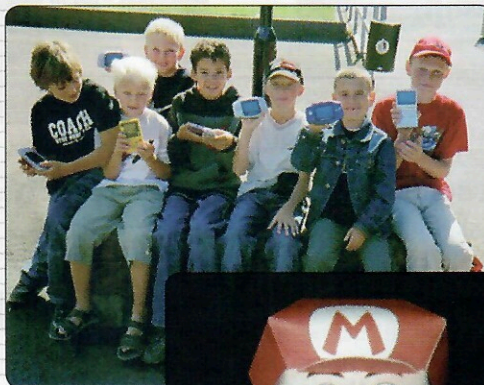
## MARIOS GALLERI



Det ramlade in massor av svävare i förra numrets tecknings-tävling, så på allmän begäran har vi nu infört en stående teckningstävling här i Marios Galleri. Till nästa nummer vill vi se era bästa teckningar med Mario Kart-motiv. Medlemmen som gör den bästa teckningen blir belönad med ett valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment.



Hemgjorda kylskåpsmagneter  
Theo Toresson (Goomba) och  
Gustav Alm-Rosenblad (Kirby)  
från Göteborg



Sju små Pokémon-spelare  
från Opalgatan i Västra  
Frölunda, Göteborg



»Nintendo-tornet«  
Jack Mothander från Ramnäs



»Anton Ekdahl«



»Paper Mario«  
Anna Oscarsson från Bottnaryd

## REGLER

## Regler – var god läs!

Marios Galleri är platsen för medlemmarnas teckningar och fotografier med Nintendo-motiv. Endast medlemmar i Club Nintendo (dock ej anställda i Bergsala AB och dess anhöriga) får delta i tävlingen. Bidrag märks med »Marios Galleri« och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5). Sista tävlingsdatum är den 31 januari 2004. Tänk på att bara en liten del av alla bidrag vi får in kan visas i tidningen och att du måste skicka med ett frankerat kuvert med din adress på om du vill ha tillbaka ditt bidrag. Det bästa bidraget i varje nummer vinner ett valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment. Juryn består av medarbetare i Club Nintendo och deras beslut kan ej överklagas. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren. Vinsten kan ej bytas mot kontanter.



»Robin Ohlausson«



»Johan Stenfeldt«

»Samuel Holmedal«



## »Vinnare«

De vinnande bidragen från Tony Hawk's Pro Skater-tävlingen i CNM 2003:2/3

**Förstapristagare:** Anton Ekdahl från Matfors

**Andrapristagare:** Samuel Holmedal från Lilla Edet, Robin Ohlausson från Slutarp och Johan Stenfeldt från Perstorp

## »Bildgalleri från E<sup>3</sup>-mässan 2003«



Utanför Renaissance Hollywood Hotel – hotellet där Nintendo bodde under mässdagarna.



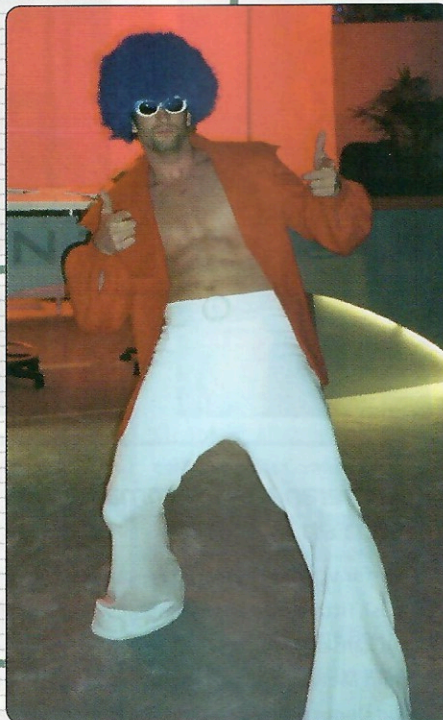
Vy inifrån Nintendos monter.



I Activisions monter visade man hur farligt och stort True Crime: Streets of L.A. är genom att smasha två bilar. Påkostat!



Mr. Iwata (Nintendos president i Japan) pratade spel och strategi på Nintendos presskonferens, dagen innan mässan öppnade.



Jimmy T. från Wario Ware, Inc.: Mini-game Mania gick runt i Nintendos monter och störde så många han kunde. Inte ens de kostymklädda herrarna slapp undan hans danser.



På väg till ett möte med Activision fick Kim syn på den här rariteten. Mötet fick vänta tio minuter.



Natsume använde en ko för att locka besökarna till de nya Harvest Moon-spelen till Nintendo GameCube och Game Boy Advance.



Utanför ingången till Nintendos monter, som i vanlig ordning var placerad i West Hall i Los Angeles Convention Center.

# »World of Nintendo«

## GBA SP på modeshow

På FrostFrench Fashion Show, som hölls i London den 22 september i år, kunde man se fotomodeller som Claudia Schiffer samt celebra gäster som Davinia Taylor, Dita Von Teese (Marilyn Mansons flickvän) och Kate Moss tillsammans med Game Boy Advance SP. Vi låter bilderna tala för sig själva den här gången.

Nintendo syns och hörs överallt, var man än vänder sig. I vår nya avdelning World of Nintendo håller vi koll på var Nintendo är aktuellt, även om det betyder att vi måste sträcka oss utanför tv-spelens värld.



## Kameran med samma namn som en Pokémon

Varför vi visar en bild på en kamera från Olympus? Titta närmare på kamerans namn så förstår du kanske. Just det – den heter  $\mu$ -II, vilket precis som Mewtwo i Pokémon uttalas [mju:] two. En kul slump tycker Kim, som fick kameran i present för en tid sedan.

## Många Mario i Kungsbacka

Att Nintendos svenska distributör Bergsala och Club Nintendo har sina lokaler på Marios Gata 21 i Kungsbacka kanske du visste. Men faktum är att det finns mer av Mario i Kungsbacka. I närheten av Kungsbacka centrum ligger Marios – ett ställe där det passande nog bland annat serveras en pizza som heter Super Mario.



## Kasta Game Boy Advance på Foo Fighters

I pop/rockgruppen Foo Fighters musikvideo till låten »Times Like These« kastar folk ner alla möjliga sorters föremål från bron som är ovanför det spelande bandet (som för övrigt rockar ganska bra, tycker vi). Det allra första föremålet som kastas ner är inget mindre än ett lila Game Boy Advance. Du kan se hela videon på Foo Fighters hemsida.



## »Game On!«

är din nya favoritavdelning i Club Nintendo Magazine. Här placerar vi sådant som redaktionen sitter och hittar på när den inte har något bättre för sig!

## TV-SPEL SOM ALDRIG BORDE FILMATISERAS

## TOPP 10:

10. **Wario Ware, Inc.: Minigame Mania** (Game Boy Advance)  
Som film skulle det bara inte fungera.

9. **Doshin the Giant** (Nintendo GameCube)  
Dubbad på japanska och tre timmar lång...

8. **Lemmings** (Super NES)  
»Inga lämlar skadades under arbetet med denna film«. Jovisst.

7. **18 Wheeler: American Pro Trucker** (Nintendo GameCube)  
Skulle i och för sig passa galna lastbilschauffisar, men inga andra.

6. **Super Monkey Ball** (Nintendo GameCube)  
Apor i bollar = ingen trovärdig naturfilm.

5. **Tomb Raider** (Game Boy Color)  
Här har misstaget redan begåtts...

4. **Hugo** (Game Boy)  
Tio minuter varje söndagsmorgon räckte mer än väl.

3. **Ball** (Game & Watch)  
Handlingen lär inte direkt bli varierad.

2. **Tetris** (Game Boy)  
Ungefär lika roligt som att titta på SVT:s testbild. I svartvitt.

1. **The Sims** (Nintendo GameCube)  
Det sista vi behöver idag är ännu en dokusåpa.



## SPEL VI SKULLE VILJA SE:

- ✓ Advance Wars: Real Time Strategy
- ✓ Ice Climber 2: Cool As Ice
- ✓ Kid Icarus: Athens Adventure
- ✓ Lenox Lewis's Punch Out!!
- ✓ Pilotwings: Free As A Bird

Uppföljare: ja tack



## SPEL VI INTE SKULLE VILJA SE:

- ✗ Army Men: Green Plastic Expansion Pak
- ✗ Rygar: Ligar Returns
- ✗ Side Pocket: Snooker Edition
- ✗ Trojan: The NES Remake
- ✗ Turok: Pre-evolution

Uppföljare: nej tack



## »Nintendos nummer«

**0:** Antalet allvarliga konkurrenter till Nintendos Game Boy.

**2:** Så många spel lanserade Nintendo samtidigt med Super Famicom (Super NES) i Japan.

**10:** Så många Game Boy Advance-enheter sålts det varje minut i USA.

**12:** Antalet spelbara figurer i Super Smash Bros.

**24:** Antalet kilobytes som ryms på ett Nintendo e-Card.

**25:** Antalet spelbara figurer i Super Smash Bros. Melee.

**114:** Nintendo har varit i underhållningsbranschen i så många år.

**224:** Antalet minispel som finns i Wario Ware, Inc.: Minigame Mania.

**62 500:** Så många Nintendo e-Cards skulle det behövas för att få samma mängd data som ryms i en Nintendo GameCube Game Disc.

**100 000 000:** Så många dollar satsar Nintendo of America på sin nya reklamkampanj, döpt till »who are you?«.

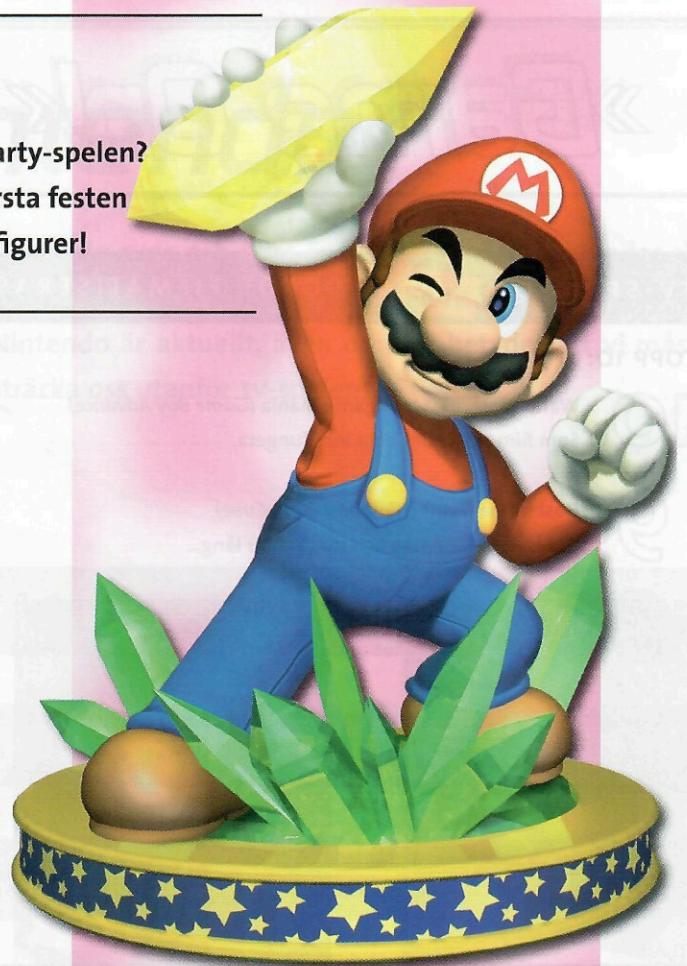
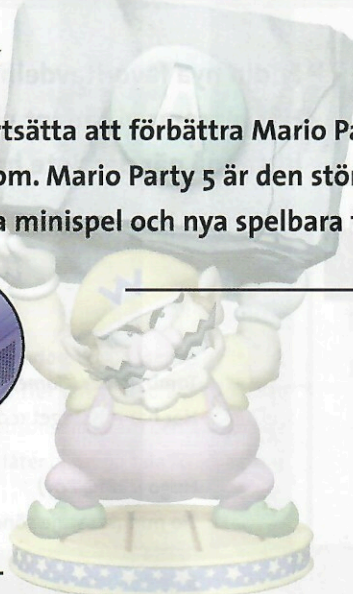


## »Mario Party 5«

Hur länge kan Nintendo fortsätta att förbättra Mario Party-spelen? Ett bra tag till, verkar det som. Mario Party 5 är den största festen hittills, med över 60 fräscha minispel och nya spelbara figurer!

### SPELINFO

Titel: Mario Party 5  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Utvecklare: Hudson  
 Sverigepremiär: December 2003



### FESTLIGA NYHETER

Mario Party 5 fungerar i grunden precis som de tidigare Mario Party-spelen. Segra i minispelen för att vinna mynt, som du sedan kan köpa (eller sno) stjärnor för. Den spelare som har flest stjärnor i slutet av matchen vinner. Enkelt, men kul som tusan!



Vad är det då som är nytt i Mario Party 5? En hel del, om man tittar närmare:

### ÄNDRA SPELPLANEN MED KAPSLAR

Det har kommit in nya föremål i Mario Party-serien. Med hjälp av speciella kapslar kan du ändra rutor på spelplanen. Kapslarna innehåller föremål som känns igen från tidigare Mario Party-spel, men i det här spelet får du dem när du passerar vissa ställen på spelplanen – du behöver alltså inte köpa dem.

### NYTT STORY MODE

Ensamma spelare har ett nygjort Story Mode att se fram emot. Här tävlar du mot Koopa Kids Brigade, vilka gör sina omgångar samtidigt och därmed låter dig slippa för långa väntetider.

### SUPER DUEL MODE

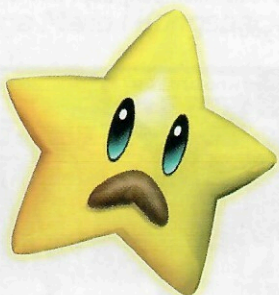
Som det låter på namnet är det här ett spelsätt för två spelare. Vad som inte går att avläsa från namnet är att det här gäller att köpa delar till ett tankliknande fordon, som du utmanar motståndaren med.

### BONUS MODE

I Bonus Mode hittar du variation till de vanliga minispelen. Här kan du bland annat prova på Card Party, Ice Hockey or Beach Volleyball.

### FLER SPELFIGURER

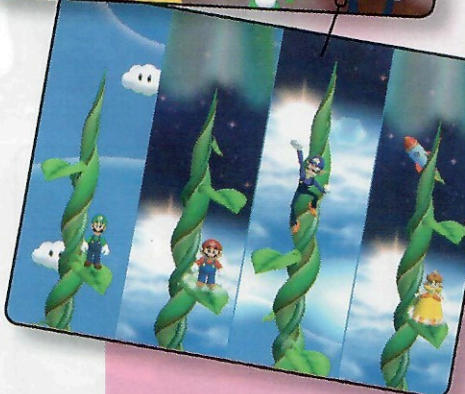
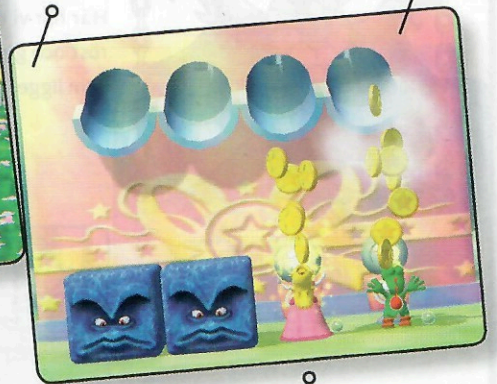
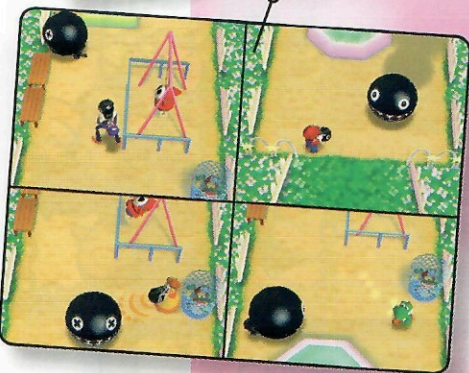
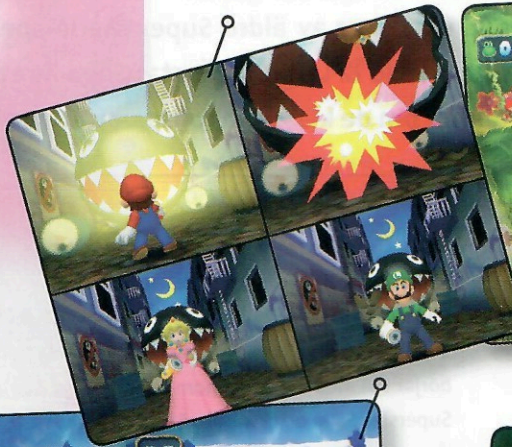
Det här är det första Mario Party-spelet med en gästlista på tio personer. Här finns några figurer som inte har varit spelbara tidigare, men som är det nu. De nya gästerna är... hemliga innan festen har startat!





60 MINISPEL

Minispelen är kärnan i Mario Party-serien. I Mario Party 5 finns det hela 60 stycken av dem, som kan spelas alla mot alla, två mot två eller en mot tre. Här kommer ett litet urval:



## »Mario & Luigi: Superstar Saga«

Det är inte bara uppgraderade versioner av äldre Super Mario-spel som kommer till Game Boy Advance. Mario & Luigi: Superstar Saga är ett helt nytt Mario-äventyr, som påminner om de klassiska rollspelen Super Mario RPG och Paper Mario.

### SPELINFO

Titel: Mario & Luigi:  
Superstar Saga

Plattform: Game Boy Advance

Utvecklare: Alpha Dreams

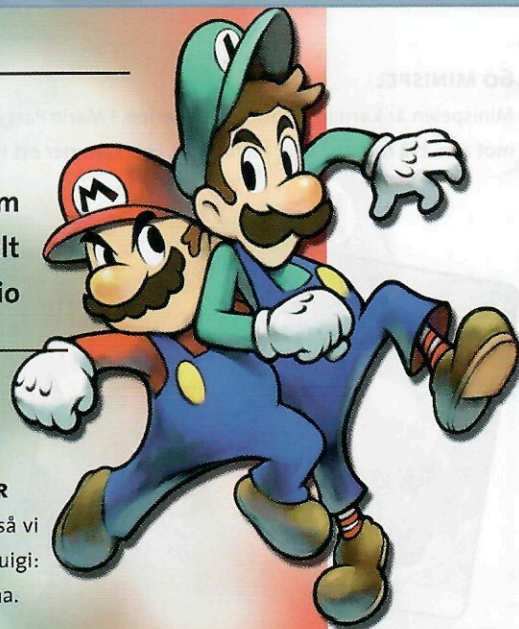
Sverigepremiär: November 2003



### HANDLINGEN:

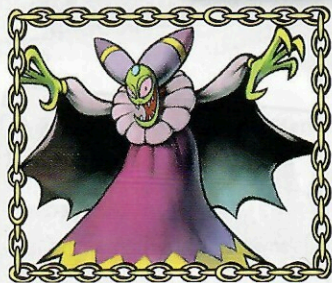
#### INKLUSIVE ELAK HÄXA OCH SNÄLLARE BOWSER

Storyn brukar vara en ganska stor del av ett rollspel, så vi börjar väl med att gå igenom handlingen i Mario & Luigi: Superstar Saga och samtidigt introducera spelfigurerna.



#### Bowser

Bowser är som vanligt ute efter att kidnappa prinsessan Peach, men den här gången har han fått konkurrens! När han kommer fram till Peach märker han att någon annan har ställt till det ordentligt för prinsessan.



#### Den elaka häxan

Här har vi roten till det onda. Den elaka häxan har stulit Peachs röst och gjort den explosiv! Häxan befinner sig i ett kungadöme som ligger granne till Mushroom Kingdom.



#### Peach

Åh nej, Peach har alltså blivit av med sin röst och i stället för ord kommer det ut explosiva saker ur hennes mun! Var har vi Mario och Luigi?



#### Mario & Luigi

Här har vi dem. Marios och Luigis uppgifter i det här spelet inkluderar att ge tillbaka rösten till Peach och sätta den elaka häxan på plats. Den här gången måste de för första gången hjälpa varandra under hela äventyret för att klara det hela.





### BARA TVÅ KAN HOPPA SÅ

Nyckelordet i Mario & Luigi: Superstar Saga är samarbete. Du styr både Mario och Luigi samtidigt, och använder A-knappen för att hoppa med den främre spelfiguren och B-knappen för att hoppa med den bakre. Detta låter kanske inte så avancerat, men prova till exempel att hoppa hopprep med de båda så ändrar du nog uppfattning.

### Med Marios i spetsen

Om Mario är den främre spelfiguren kan Luigi göra ett högre hopp och nå platser som skulle vara utom räckhåll för ensamma.

### Med Luigi i spetsen

När Luigi är längst fram kan Mario göra ett snurrohopp som är mycket längre än normalt.

### SPECIALATTACKER FRÅN MARIO BROS

De båda superbröderna kan även kombinera sina krafter i striderna. Genom att trycka på knapparna i precis rätt tid ökar attackpoängen på fienden och det går även att öka den defensiva styrkan på samma vis.



## »Sonic Heroes«

Om du tycker att Sonic är snabb så är det knappt någonting jämfört med spelutvecklarna Sonic Team, som skapar nya spel med den blå igelkotten snabbare än vi hinner spela dem. Det senaste heter Sonic Heroes, och har Sverigepremiär i december.



### SPELINFO

Titel: Sonic Heroes

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Sonic Team

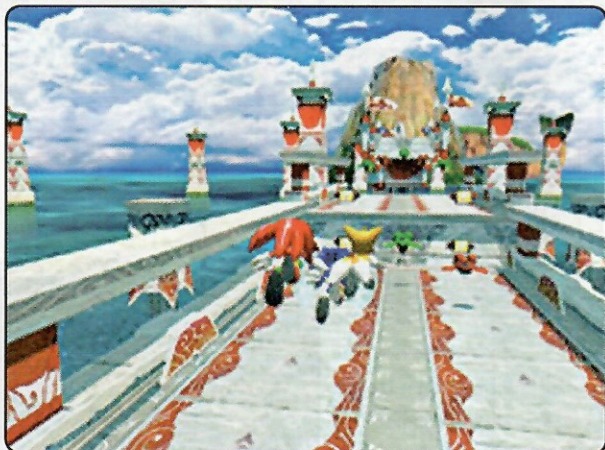
Sverigepremiär: December 2003

### SPELA MED TRE

Det finurliga med Sonic Heroes är att nu spelar du inte bara som Sonic, utan som tre figurer samtidigt! Du styr visserligen bara en karaktär, men du kan när som helst byta mellan de tre spelfigurerna. Dessutom går det att kombinera gängets förmågor ihop. Varje medlem i laget har sin egen specialitet, som måste användas när det krävs.

#### Speed

Ibland är det bäst att vara snabbast. I Team Sonic använder Sonic sin otroliga snabbhet för att komma förbi vissa partier av banorna så fort som möjligt.



I Sonic Heroes har Sega gått tillbaka till spelupplägget som fanns i de gamla tvådimensionella Sonic-spelen. Mer fart och mindre stanna upp och tänka, alltså.

#### Team Blast

Det är också möjligt att göra en extra kraftfull attack – en så kallad Team Blast – som alla tre figurer åstadkommer tillsammans.



På vissa ställen rekommenderar spelet vilken figur som är bäst att använda, men du kan alltid välja själv vilken du ska spela med.

#### Power

Det behövs kraft för att slå bort stenblock och stora dörrar som är i vägen. Och kraft, det är precis vad Knuckles i Team Sonic har. Mot större fiender som står ivägen är han det bästa valet.

#### Fly

Team Sonics Tails kan flyga korta sträckor och dessutom ta med sig de andra figurerna i flygturen. Utan detta skulle det inte gå att nå höga avsatser och högt placerade bonusföremål.

**DE OLIKA TEAMEN**

Du kan välja mellan fyra lag, där varje lag alltså består av tre spelbara figurer. Rent spelmässigt sett är det inte någon jättestor skillnad mellan de olika lagen, fast handlingen och filmsekvenserna mellan banorna är unika för varje lag.

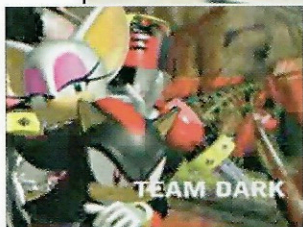


Team Dark

Team Sonic



Team Chaotix



Team Rose



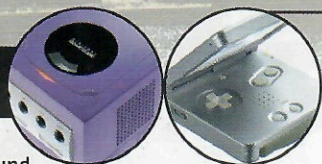
**Fler igelkottar!**

Det finns också möjlighet att spela fler personer i spelsätt som Action Race, Battle, Special Stage, Ring Race, Bobsled Race, Quick Race och Expert Race.

## »Tony Hawk's Underground«

Nästa del i Tony Hawk's Pro Skater-serien kommer till Nintendo GameCube och Game Boy Advance under november! Men det är inte Tony Hawk's Pro Skater 5. Det här är Tony Hawk's Underground.

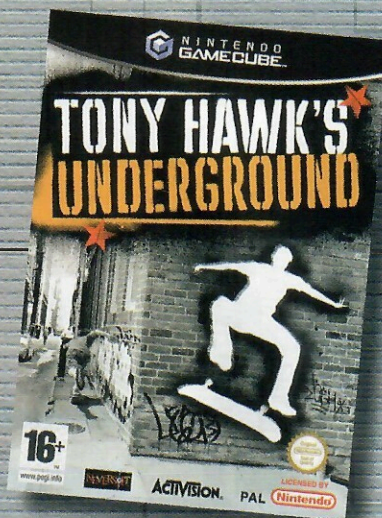
### SPELINFO



Titel: Tony Hawk's Underground  
 Plattform: Nintendo GameCube och Game Boy Advance  
 Utvecklare: Neversoft (GCN) och Vicarious Visions (GBA)  
 Sverigepremiär: November 2003

Tony Hawk's Pro Skater-serien är Activisions i särklass största varumärke, men de många uppföljarna har gjort att spelen kanske inte anses som de mest originella. Nu har Activision själva försökt att ändra på detta, genom att inte göra ännu en uppföljare i Tony Hawk's Pro Skater 5, utan i stället prova något nytt i Tony Hawk's Underground.

Självklart är det grundläggande spelupplägget – där det gäller att åka skateboard och göra trick – fortfarande kvar, men det här spelet har flera stora skillnader och nyheter jämfört med sina föregångare.





### Spela som dig själv

Nu spelar du i huvudsak inte längre som något skateboardproffs (även om du självklart fortfarande kan vara Tony Hawk och de andra grabbarna), utan som dig själv.

### Gör din egen bräda

En cool skateboardåkare behöver en cool skateboard. Därför är det bra att du kan designa din skateboard själv, nästan precis så som du vill att den ska se ut.

### Skapa dina egna trick

Genom ett smart program kan du designa dina egna skateboardtrick. Du kan till och med döpa tricken till vad du själv vill (även namn som inte är så coola fungerar).

### Skapa dina egna banor

Spelet innehåller nio ordinarie banor, men när du har tröttnat på dem kan du bygga dina helt egna! Varför inte använda din egen bräda och prova dina egna trick i din egen skateboardpark?

### Gå av skateboarden

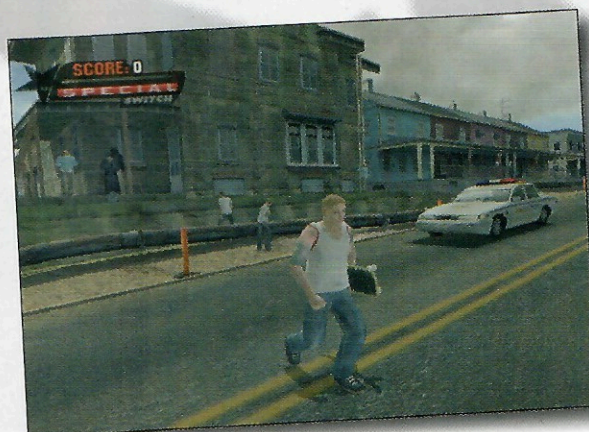
Ja, du läste rätt. Nu kan du hoppa av skateboarden efter ett trick och sedan hoppa på den igen och fortsätta med ett nytt trick som ingår i samma kombination. Du kan även lägga brädan under armen ett längre tag och gå till fots eller till och med åka bil i stället!

### Story Mode

Tony Hawk's Underground har en tydligare handling jämfört med de tidigare spelen i serien. Här börjar du med tama skateboardkunskaper samt en sliten skateboard, och måste kämpa för att lära dig nya trick och få ett respekterat namn i skateboardvärlden.

### Game Boy Advance's Underground

Tony Hawk's Underground kommer även till Game Boy Advance under november. Nyheterna från Nintendo GameCube-spelet är med även i den här versionen, fast i mindre skala.



## »True Crime: Streets of L.A.«

I november blir det hett om öronen för alla Nintendo GameCube-spelare. Då släpper Activision lös ett av sina största och mest våldsamma spel hittills – True Crime: Streets of L.A. Åldersgränsen är satt till 16 år.

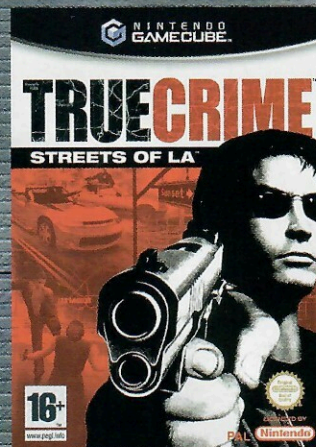
### SPELINFO



Titel: True Crime: Streets of L.A.  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Utvecklare: Luxoflux  
 Sverigepremiär: November 2003

### Välkommen till Los Angeles

Det här spelet utspelar sig alltså i Los Angeles. Och vi menar vad vi skriver. Utvecklarna Luxoflux har återskapat hela Los Angeles, inklusive alla kända platser och sevärdheter. Du kan utan problem åka genom Hollywood Boulevard eller varför inte svänga in och ta en titt i Beverly Hills? I stort sett varenda gata i hela Los Angeles finns här!



### Ett hippt soundtrack

Gillar du hip-hop (många kids gör ju det nu för tiden...) är det här spelet för dig. I True Crime: Streets of L.A. finns ett soundtrack med ett 50-tal originalspår från några av de mest kända namnen inom hip-hop, däribland Snoop Dogg, Ice Cube, Mac 10, WC, E40, KAM, Caviar, Easy-E Jr., Lil' Dead, Bad Azz, Damizza, Young Billionsaires, Sly Boogy, Kokain och Jay-O-Felony.

### Kör, slåss och skjut

Men det här är dock inte direkt något spel som handlar om att åka runt och titta på omgivningarna. Det här är en hårdkokt historia, där du som ex-polisen Nick Kang ställs mot Los Angeles undre värld. Det är din uppgift att rensa upp bland slöddret och det gör du genom att:

#### Köra

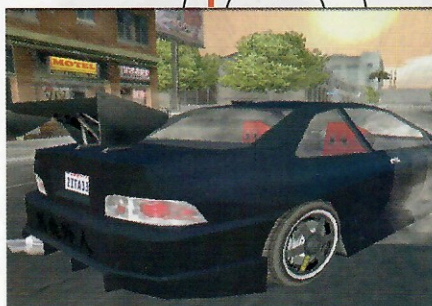
Det finns gott om bilar och andra fordon att använda till jakter och för att förflytta dig över Los Angeles jättelika områden. Fordon som du »hittar« på gatan kan du naturligtvis låna och använda som du vill.

#### Slåss

Att kunna använda nävarna på rätt sätt är naturligtvis lika viktigt som att kunna köra. True Crime: Streets of L.A. har en Hong Kong-filmsinspirerad stil, med massor av smaskigt »överdrivna« slagsmålssekvenser.

#### Skjuta

När knogarna och fötterna inte räcker till finns det vapen att ta till. Många vapen. Och du får dessutom prova dem med en massa ammunition och spektakulära slow motion-effekter.





NICK KANG  
HÅLSAR FRÅN  
LOS ANGELES



"LOS ANGELES BY NIGHT"



"EN FELPARKERING OCH EN SKOTTLOSSNING"



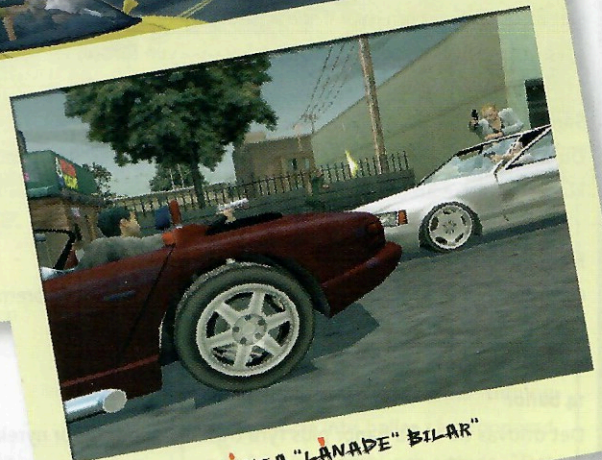
"TITTA ALLTID BAKÅT NÄR DU BÄCKAR"



"SÄGER HEJ TILL LOS ANGELES UNDER VÄRLD"



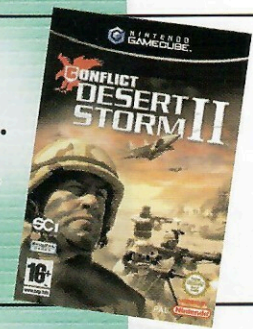
"GILLADE INTE MATEN PÅ DET HÄR STÄLLET"



"EN AV MÅNGA 'LÅNADE' BILAR"

## »Conflict: Desert Storm II«

I november rullar ännu en titel för de äldre spelarna in till Nintendo GameCube. Conflict: Desert Storm II är en krigssimulator som utspelar sig under Gulfkriget, och som fokuserar på både action och strategi.



### SPELINFO



Titel: Conflict: Desert Storm II  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Utvecklare: Pivotal Games  
 Sverigepremiär: November 2003

SCI har inte varit snabba nog att skicka oss ett provspelsexemplar av Nintendo GameCube-versionen ännu, men enligt dem så är det här spelet mer lättspelat än det första spelet i serien. En rad tuffa funktioner berättar de också gärna om:

#### Kontrollera gruppen

Du har kommandot över en grupp på fyra specialtränade elitsoldater: Bradley, Foley, Connors och Jones. Varje karaktär har sina egna styrkor, så se till att ta vara på dem.

#### Skapa ett elitteam

Du kan skapa ett expertteam från SAS (har som du förstår inte något att göra med det skandinaviska flygbolaget) eller Delta Force.

#### Nya vapen

Man utlovar också nya vapen. Tunga nya vapen, dessutom.

#### Välj taktik

Det är upp till dig om du vill spela på styrka och attackera fienden direkt, eller försöka smyga obemärkt förbi. Ibland har du även fordon till hjälp.

#### Samarbeta

Du kan samarbeta med mänskliga spelare under uppdragen. Två hjärnor borde klara sig bättre än en.

#### Fler nyheter

Grafiken är vassare och det finns nya omgivningar och föremål. Funktioner som "Fast Reload" ger förbättrad spelkontroll.

#### 14 banor

Det utlovas tio tuffa banor plus fyra träningsuppdrag för nyrekryterade soldater.

#### Mäktigt ljud

Spelet har stöd för Dolby Pro Logic II.



I Conflict: Desert Storm II har du kontroll över fyra elitsoldater samtidigt. Det ligger ett strategiskt inslag i att använda varje soldat på rätt sätt.



I vissa situationer är det bäst att bara springa på och attackera. Ofta kan det dock löna sig att ha tålamod och vänta på en bra situation.



En av spelets främsta styrkor verkar bli att det går att ta sig an uppdragen tillsammans med en kompis. Tänk på att spelet rekommenderas från 16 år.



Teamkamraten till vänster om Bradley verkar inte vara det minsta intresserad att ta skydd bakom sandsäckarna.

## »Sitting Ducks«

I november kommer Game Boy Advance-spelet Sitting Ducks inflygandes till Sverige. Vi har provspelat ank-kalaset och serverar en förhandstitt.



Den version av spelet som vi testade håller L.S.P. fortfarande på att arbeta med. Därav texten "Work in Progress" på varje bild.



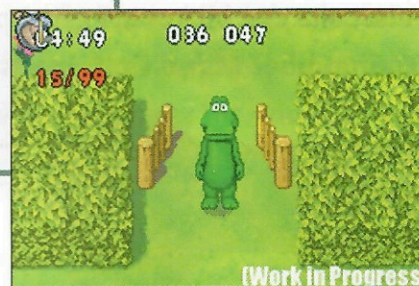
Det här spelet kan nog bli någorlunda populärt med tanke på att Sitting Ducks även är en serie som visas på TV.



Vi märkte att det inte alls var så lätt att åka moped när man är en anka.



När vi fick provspels-exemplaret av Sitting Ducks skojade vi om att det skulle kunna vara uppföljaren till NES-spelet Duck Hunt (ni vet det med ljuspistol). Men ett ljuspistolspel till Game Boy Advance skulle nog inte bli någon succé.



### Sitting Ducks består av två små spelsätt - Story och Race.

#### STORY

Vandra runt i städer och lös uppdrag som du blir tilldelad - så är Story-avdelningen upplagd. Se upp för faror som öppna kloakbrunnar och snabba dig på eftersom det finns en tidsbegränsning.

#### RACE

Här sätter du dig på en moped och kör ett race mot tre andra ankor. Följ de små pilarna och sikta in dig på de blinkande, som ger extra fart. Det här momentet är svårspelat, eftersom farten är hög och kurvorna kommer snabbt.

#### FÖR SMÅ ANKOR

Att döma av det vi har sett verkar Sitting Ducks vara en extremt lättspelad titel, som är gjord för att passa yngre nybörjare. Jean - Bergsalas kontakt med tryckeriet där denna tidning trycks - var inte heller så imponerad när han kom förbi och tittade. "Det ser ut som något från 1980-talet", var hans kommentar.

#### SPELINFO

Titel: Sitting Ducks

Plattform: Game Boy Advance

Utvecklare: L.S.P.

Sverigepremiär: November 2004

## »Kirby Air Ride«

Vi har spelat Kirby Air Ride en del nu och tro oss när vi skriver att det här spelet ligger i samma klass som Mario Kart: Double Dash!! när det gäller underhållning. Kirby kan bli den stora överraskningen under 2004.

## SPELINFO

Titel: Kirby Air Ride  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Utvecklare: HAL Laboratory  
 Sverigepremiär: Första kvartalet 2004



Hastighetsmässigt ligger Kirby Air Ride mellan Mario Kart: Double Dash!! och F-Zero GX. Det går snabbt och det gäller att använda A-knappen på rätt sätt vid alla tillfällen.



Kirby Air Ride är mer än ett racingspel. Precis som Mario Kart-spelen har det något som liknar ett »Battle Mode« och dessutom en LAN-funktion.



Här finns det massor av olika minispel och ännu fler hemliga händelser att få fram, precis som i Super Smash Bros. Melee.

## »Mario Golf: Toadstool Tour«

Visst ska det bli kul att gå ut på en ny golfgrunda, speciellt nu när banan heter Nintendo GameCube? Mario Golf: Toadstool Tour är ännu bättre än Mario Golf till Nintendo 64.

## SPELINFO

Titel: Mario Golf: Toadstool Tour  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Utvecklare: Camelot Software Planning  
 Sverigepremiär: Första kvartalet 2004



Donkey Kong svingar golfklubban med en hand i ett av de nästan överdrivet många spelsätten i Mario Golf: Toadstool Tour.



Som i Mario Golf till Nintendo 64 är grafiken i Mario Golf: Toadstool Tour vackert överklig medan det egentliga golfspelandet är väldigt verklighets-troget – hänsyn måste tas till underlag, vind, klubbval, med mera.



Tiger Woods skulle inte vara så »Tiger« längre om han upptäckte att hans boll hamnat bredvid den här bunkern.



## »Pokémon Colosseum«

Det första Pokémon Stadium-spelet ökade intresset ordentligt för Nintendo 64. Det är ingen helvild gissning att Pokémon Colosseum kommer att göra detsamma för Nintendo GameCube under 2004.



Snacka om att Pikachu har ett storleksmässigt underläge här. Men level och Pokémon-typ är viktigare än storlek, så Pikachu har nog övertaget i den här matchen ändå.



### SPELINFO

Titel: Pokémon Colosseum  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Utvecklare: Nintendo  
 Sverigepremiär: Första kvartalet 2004



I stället för Transfer Pak används Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable till att flytta över Pokémon från Game Boy Advance till Nintendo GameCube.



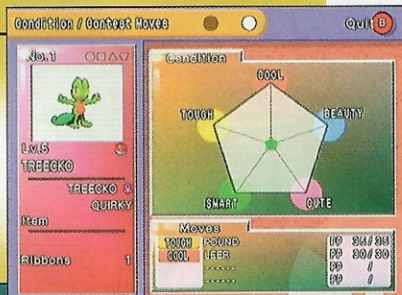
カイオーガの ハイドロポンプ!

Det finns många läckra grafiska effekter att titta på i Pokémon Colosseum. Och många turneringar att prova sina Pokémon i.

## »Pokémon Box«

Eftersom du måste ha ett Game Boy Advance, Pokémon Ruby Version eller Pokémon Sapphire Version och en Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable för att kunna använda Pokémon Box kommer priset på det här spelet att vara lägre än i normala fall, när det kommer hit under 2004.

Pokémon Box kan beskrivas som en rolig form av ett hanteringsprogram, där det handlar om att föra över Pokémon till Nintendo GameCube för att hålla ordning på deras plats och status.



I Pokémon Box får du all information som du behöver om dina Pokémon, på ett snyggt och lättöverskådligt sätt.



### SPELINFO

Titel: Pokémon Box  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Utvecklare: Nintendo  
 Sverigepremiär: Obestämt



Det finns även en del andra funktioner i spelet – du kan till exempel ta bilder på din Pokémon-samling.

## »Pikmin 2«

Uppföljaren till Pikmin skulle ha kommit till Sverige nu innan jul, men Captain Olimars andra rymdresa har blivit framflyttad. Pikmin 2 kommer att blomma först i vår.

## SPELINFO



Titel: Pikmin 2  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Utvecklare: Nintendo  
 Sverigepremiär: Andra kvartalet 2004

Det finns två nya Pikmin-sorter i det här spelet – en liten vit och en knubbig lila. Undrar just vad de kan bidra med?



Nu har vi tagit reda på vad styrknappen används till – med den kan du förstöra fiender eller öka kraften i dina Pikmin.



Att ge sig på den här skönheten och bara ha med sig tre Pikmin är väldigt modigt. Eller väldigt dumt.

## »Star Fox 2«

Namco jobbar på för fullt med Star Fox 2, som kommer att bli en av de riktigt stora titlarna till Nintendo GameCube under 2004.

## SPELINFO



Titel: Star Fox 2  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Utvecklare: Namco  
 Sverigepremiär: Första kvartalet 2004

Slippy visar sitt rätta jag i Star Fox 2. No More Mr. Nice Toad.



Star Fox 2 har nya vapen och det är välkommet. Om det var något som saknades i Lylat Wars så var det möjligheten att uppgradera skeppet lite mer.



På E3-mässan i våras var det flerspelaralternativet som låg i fokus i Star Fox 2. Det påminner en hel del om Lylat Wars, men är självklart mer avancerat.





## »Final Fantasy: Crystal Chronicles«

Nu har vi haft den japanska versionen av Final Fantasy: Crystal Chronicles ett bra tag och även om det är svårt att komma förbi all japansk text så är det lätt att bli imponerad av grafik och musik.



Det går självklart att spela Final Fantasy: Crystal Chronicles ensam, men av det som vi hittills har sett verkar det vara samarbetet med tre mänskliga spelare som gör det här spelet riktigt intressant.



### SPELINFO

Titel: Final Fantasy: Crystal Chronicles

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Square Enix

Sverigepremiär: Första kvartalet 2004



Under spelets inledning får man höra en japansk sångerska sjunga en vacker sång, som vi hoppas får vara kvar i den västerländska versionen av spelet.



Samarbete är ett nyckelord i den här världen. Bossarna blir mycket enklare om du och dina kompisar attackerar dem samtidigt.



## »Hamtaro: Rainbow Rescue«

Om du hör till kidsen så vet du säkert att Hamtaros tv-serie har gått på svenska Fox Kids sedan den 18 augusti i år. Under 2004 är det dags för ännu ett hamsteräventyr på Game Boy Advance.



I Japan finns det två Hamtaro-spel till Game Boy Color, men bara ett av dem kom till Sverige. Nu är det emellertid klart att även det andra Game Boy Advance-spelet lanseras här hos oss.



### SPELINFO

Titel: Hamtaro: Rainbow Rescue

Plattform: Game Boy Advance

Utvecklare: Nintendo

Sverigepremiär: Första kvartalet 2004

Det är minispel som är inne i hamstervärlden just nu. I Hamtaro: Rainbow Rescue finns det över 100 stycken.



Den här gången kontrollerar du alla dina vänner samtidigt, i grupp. Det här är en riktig fest, för hamsterälskare alltså.

## NINTENDO GAMECUBE



## November 2003

**1080° Avalanche (Nintendo)**

Batman: Rise of Sin Tzu (Warner)

Billy Hatcher and the Giant Egg (SEGA)

Conflict Desert Storm 2 (SCI)

Gladius (Activision)

Harry Potter: Världsmästerskapen

i Quidditch (Electronic Arts)

Harvest Moon: A Wonderful Life (Ubi Soft)

Hot Wheels World Race (THQ)

Jimmy Neutron Jet Fusion (THQ)

Looney Tunes: Back in Action

(Electronic Arts)

**Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo)**

Medal of Honor: Rising Sun

(Electronic Arts)

NBA Live 2004 (Electronic Arts)

Need for Speed Underground

(Electronic Arts)

Sagan om Konungens Återkomst:

Härskarringen (Electronic Arts)

Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike

(Activision)

Tony Hawk's Underground (Activision)

True Crime: Streets of L.A. (Activision)

XIII (Ubi Soft)

**XIII**

XIII är något så udda som ett actionspel i förstapersonsperspektiv med samma tecknade grafiskstil som Zelda: The Wind Waker. Ubi Soft lanserar det till Nintendo GameCube i november.

## December 2003

Harry Potter och de Visas Sten

(Electronic Arts)

**Mario Party 5 (Nintendo)**

Rogue Ops (Kemco)

Scooby Doo 3 (THQ)

The Sims Bustin' Out (Electronic Arts)

Sonic Heroes (SEGA)

## Första kvartalet 2004

**Final Fantasy: Crystal Chronicles (Nintendo)****Kirby Air Ride (Nintendo)****Mario Golf: Toadstool Tour (Nintendo)**

Pitfall Harry (Activision)

**Pokémon Colosseum (Nintendo)**

Sphinx (THQ)

**Star Fox 2 (Nintendo)**

Tak (THQ)

## Andra kvartalet 2004

Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D.

Revolution (SEGA)

**Pikmin 2 (Nintendo)****Pikmin 2**

Pikmin 2 är försenat och kommer inte till Europa och Sverige förrän under andra kvartalet 2004.

## 2004

**Mario Tennis (Nintendo)**

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

(Konami)

**Nintendo Puzzle Collection (Nintendo)****Paper Mario (Nintendo)****Pokémon Box (Nintendo)****Pokémon Channel (Nintendo)****Viewtiful Joe**

Capcoms Nintendo GameCube-exklusiva och fullständigt »vunderbara« Viewtiful Joe lanserades i Sverige redan i oktober.

## 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 X (Capcom)

**Stage Debut (Nintendo)****Resident Evil: Code Veronica X**

Snart kommer Resident Evil: Code Veronica X. Det blir det femte Resident Evil-spelet till Nintendo GameCube!



## GAME BOY ADVANCE



### November 2003

Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge (THQ)  
 Crouching Tiger Hidden Dragon (Ubi Soft)  
 FIFA Football 2004 (Electronic Arts)  
 Franklin (K.E. Media)  
 Harry Potter: Världsmästerskapen i Quidditch (Electronic Arts)  
 Harvest Moon: Friends of Mineral Town (Ubi Soft)  
 Hot Wheels World Race (THQ)  
 Jimmy Neutron Jet Fusion (THQ)  
 Kim Possible (THQ)  
 The Lion King 1.5: Hakuna Matata (THQ)  
 Lizzie McGuire (THQ)  
 Looney Tunes: Back in Action (Electronic Arts)  
**Mario & Luigi: Superstar Saga (Nintendo)**  
 Onimusha Tactics (Electronic Arts)

Tiger Woods PGA Tour 2004 (Electronic Arts)  
 Tony Hawk's Underground (Activision)  
**Top Gear Rally (Nintendo)**

### December 2003

Baldur's Gate (Ubi Soft)  
 James Bond 007: Everything or Nothing (Electronic Arts)  
 Medal of Honor: Infiltrator (Electronic Arts)  
 Need for Speed: Porsche Unleashed (Ubi Soft)  
 Need for Speed Underground (Electronic Arts)  
 The Sims Bustin' Out (Electronic Arts)

### Första kvartalet 2004

Brother Bear (THQ)  
**Hamtaro: Rainbow Rescue (Nintendo)**  
 Pitfall Harry (Activision)  
 Tak (THQ)

### Andra kvartalet 2004

**HÅRDVARA**  
**Nintendo e-Reader (Nintendo)**

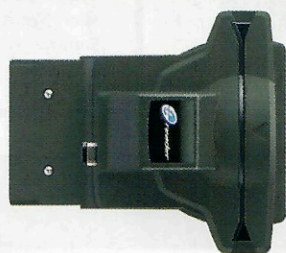


### Onimusha Tactics

*Onimusha Tactics är ytterligare ett stort strategispel som släpps till Game Boy Advance i år.*

### Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire (Nintendo)

Prince of Persia: The Sands of Time (Ubi Soft)  
 Sagan om Konungens Återkomst: Härskarringen (Electronic Arts)  
 Scooby Doo 3 (THQ)  
 Sitting Ducks (LSP)  
 Sonic Pinball Party (THQ)  
 SpyKids 3D: Game Over (THQ)  
 SSX 3 (Electronic Arts)  
 Star Wars: Flight of the Falcon (THQ)



### Nintendo e-Reader

*Under andra kvartalet 2004 kommer äntligen Game Boy Advance-tillbehöret Nintendo e-Reader till Sverige!*



### Fire Emblem

*Fire Emblem har precis lanserats i USA när du läser det här. Förhoppningsvis kommer det till Europa under nästa år.*



### Metroid: Zero Mission

*Metroid: Zero Mission måste vara ett av de mest efterlängtrade Game Boy Advance-spelen, trots att releasedatumet ligger långt fram i tiden.*

### Utan lanseringsdatum

Fire Emblem (Nintendo)  
 kururin paradise (Nintendo)  
 Mario & Donkey Kong (Nintendo)  
 Mario Golf: Advance Tour (Nintendo)  
 Mario Tennis (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. Legend of Starfy 2 (Game Boy Advance)
2. Mario Golf: Family Tour (Nintendo GameCube)
3. Sword of Mana (Game Boy Advance)
4. Harvest Moon: A Wonderful Life (Nintendo GameCube)
5. Naruto (Game Boy Advance)

Bygger på försäljningen av Nintendo-spel i Japan under vecka 38, 2003. Sammanställs av Famitsu.

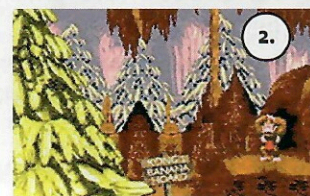


## NINTENDO-TOPPEN USA



1. Dragon Ball Z: Legacy of Goku II (Game Boy Advance)
2. Donkey Kong Country (Game Boy Advance)
3. Pokémon Ruby Version (Game Boy Advance)
4. Pokémon Sapphire Version (Game Boy Advance)
5. Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel (Game Boy Advance)

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



## NINTENDO GAMECUBE-TOPPEN SVERIGE



1. Soul Calibur II
2. The Legend of Zelda: The Wind Waker
3. Metroid Prime
4. Resident Evil Zero
5. Sonic Adventure DX: Director's Cut
6. Freedom Fighters
7. Mario Party 4
8. Burnout 2: Point of Impact
9. Super Mario Sunshine
10. Tiger Woods PGA Tour 2004

Bygger på försäljningen av Nintendo GameCube-spel i Sverige under vecka 38-39, 2003. Sammanställs av Manual.



## GAME BOY-TOPPEN SVERIGE



1. Golden Sun: The Lost Age (GBA)
2. Pokémon Sapphire Version (GBA)
3. Pokémon Ruby Version (GBA)
4. The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords (GBA)
5. The Lord of the Rings: The Two Towers (GBA)
6. Spyro: Season of Flame (GBA)
7. Donkey Kong Country (GBA)
8. Super Mario World: Super Mario Advance 2 (GBA)
9. James Bond 007: Nightfire (GBA)
10. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (GBA)

Bygger på försäljningen av Game Boy-spel i Sverige under vecka 38-39, 2003. Sammanställs av Manual.

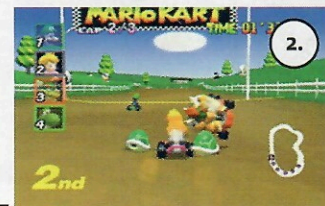


## MARIO KART-TOPPEN CLUB NINTENDO MAGAZINE SVERIGE



1. Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo GameCube)
2. Mario Kart 64 (Nintendo 64)
3. Super Mario Kart (Super NES)
4. Mario Kart: Super Circuit (Game Boy Advance)

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



# »Pokémon intar Nintendo GameCube«

Försäljningsmässigt sett är Pokémon Ruby & Sapphire årets populäraste Nintendo-spel. Nästa år är det äntligen dags att ta steget över till den stora arenan, då Pokémon Colosseum kommer till Nintendo GameCube.



## PLUS:

### CLUB NINTENDO MAGAZINE BYTER OM

Vi är redan igång med en rad förändringar inom Club Nintendo. I nästa nummer får du se mer av det.

### STILEN PÅ GAME BOY ADVANCE SP

Vill du veta varför Game Boy Advance SP ser ut som den gör? Läs då intervjun med mannen som designade den.

### SM-GULD, SM-GULD, SM-GULD...

Bilder och resultat från finalen i Nintendo-sm 2003.

### CN AWARDS 2003

Och så är det dags att rösta fram vilka Nintendo-spel som egentligen var bäst under 2003.

## »Fånga den i februari!«

317799  
Helsing Johan  
KYRKBYVÄGEN 4  
780 41 GÅGNEF

B



Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA

# MORNING HAS BROKEN!

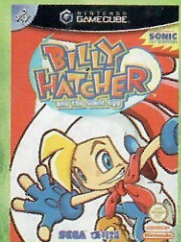


## HELP FIX IT!

www.nintendo.se



### WAKE UP TO A NEW BREED OF SUPERHERO



eggsclusively on



NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.