

**club Nintendo**®

MAGAZINE

Pris 39,-

Nr 2004:1

## Kirby Air Ride

Från personerna som gav oss  
Super Smash Bros. Melee

## Exklusiv intervju

Så designades  
Game Boy Advance sp

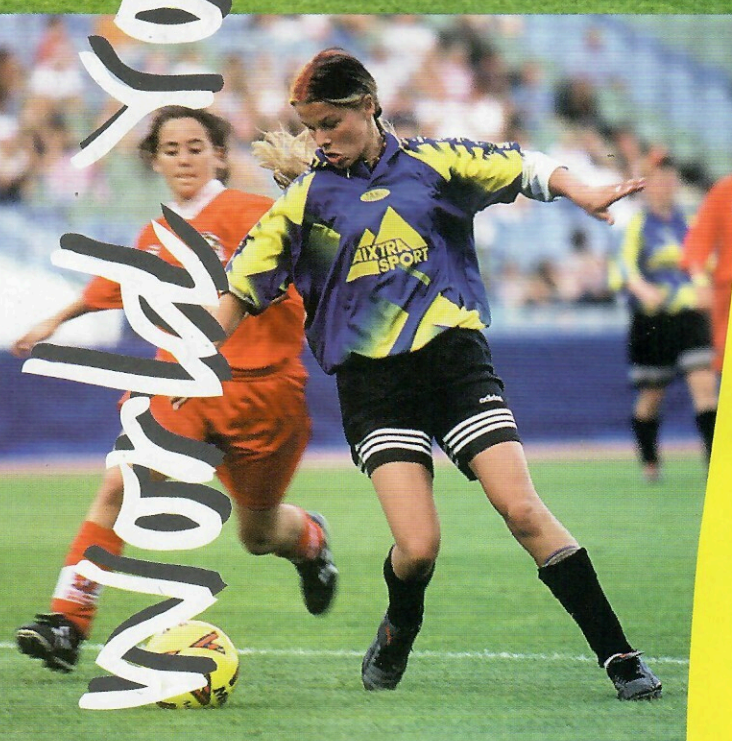
## Rollspel i världsklass

Final Fantasy: Crystal Chronicles  
& Sword of Mana



Den officiella källan för alla Nintendo-fans

# GOTHIA CUP 2004



The World Youth Cup

The

GÖTEBORG, SVERIGE  
11-17 JULI 2004

## Klass

### B19

Pojkar födda 1/1 -85 och senare

### B18

Pojkar födda 1/1 -86 och senare

### B16

Pojkar födda 1/1 -88 och senare

### B15

Pojkar födda 1/1 -89 och senare

### B14

Pojkar födda 1/1 -90 och senare

### B13

Pojkar födda 1/1 -91 och senare

### B12

Pojkar födda 1/1 -92 och senare

### B11

Pojkar födda 1/1 -93 och senare

### G19

Flickor födda 1/1 -85 och senare

### G17

Flickor födda 1/1 -87 och senare

### G15

Flickor födda 1/1 -89 och senare

### G14

Flickor födda 1/1 -90 och senare

### G13

Flickor födda 1/1 -91 och senare

### G12

Flickor födda 1/1 -92 och senare



**GOTHIA**  
The World Youth Cup **CUP**



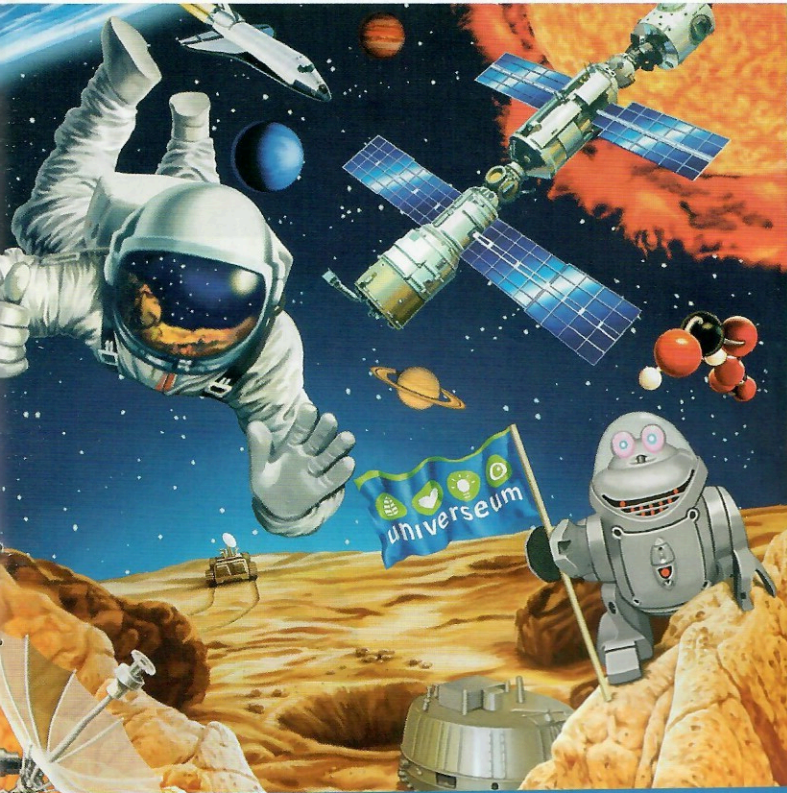
Box 22052, SE-400 72 Göteborg

Telefon: +46 31 50 67 80

fax: +46 31 50 67 99

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

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



Det enda som aldrig spelar någon roll här är vädret.



På Universeum får du annat att tala om. Med levande hajar, giftiga ormar och grodor, regnskog, ny teknik och massor av experiment finns det upplevelser för alla, oavsett väder. Universeum, vid Korsvägen. Mitt i Göteborg.

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



**universeum**

Allt hänger ihop – Alla spelar roll

## INNEHÅLL CLUB NINTENDO MAGAZINE NUMMER 2004:1 (FEBRUARI)

## AVDELNINGAR

Information.....	05
Välkommen.....	07
Nintendo News.....	08-09
PokéCenter.....	32
Kodarkivet.....	33
Club Nintendo Support.....	34-35
Tävling.....	36
Hi Score.....	37
Marios Galleri.....	38-39
World of Nintendo.....	40
Game On!.....	41
Releaselistor.....	48-49
Topplistor.....	50
Nästa nummer.....	51

## SPECIAL

Intervju med Ken'ichi Sugino.....	24-25
Club Nintendo Awards 2003.....	26-27
Finalen i Nintendo-sm 2003.....	28-29
Jean-Marc Soulet testar Tony Hawk's Underground.....	30
Fokus på spelbutik: game.....	31

## RECENSIONER NINTENDO GAMECUBE

Kirby Air Ride.....	10-13
Pokémon Channel.....	14-15
Final Fantasy: Crystal Chronicles.....	16-17
Metal Gear Solid: The Twin Snakes.....	18-19
Rogue Ops.....	20
Puyo Pop Fever.....	21

## RECENSIONER GAME BOY ADVANCE

Sword of Mana.....	22-23
--------------------	-------

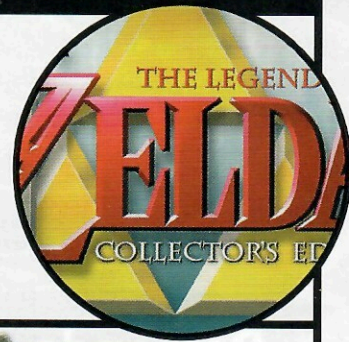
## FÖRHANDSVISNINGAR

Phantasy Star Online Episode III: c.a.r.d. Revolution.....	42-43
Pitfall: The Lost Expedition.....	44
Metroid: Zero Mission.....	46-47

## I DETTA NUMMER:

SID 08

the legend of zelda: collector's edition är ett måste i din spelsamling



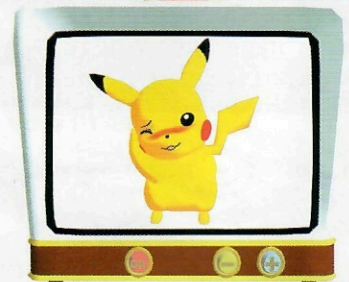
SID 09

nintendos nya spelmaskin!



SID 14-15

titta på pokémon-tv i din tv



SID 24-25

sp - sugino product?



SID 28-29

sveriges bästa nintendo-spelare 2003!



## 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. © 2004 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)

Club Nintendos betallinje (10 kronor per samtal):

0900-207 07 07 (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 2003:4

## F-Zero-tävlingen

Förstapristagare: Daniel Eyre från Stockholm

Andrapristagare: Manju Andersson från Ärla, Niklas Nilsson från Åby och Christian Rickardsson från Rödeby

Tredjepristagare: Mattias Banck från Höganäs, Ino Blomqvist från Kungsbacka, Felix Darke från Gagnef, Walid Feghali från Lerum, Fredrik Lindblom från Mora, Rasmus Rhodin från Årsta, Daniel Sega från Tranemo, Olle Sundström från Uppsala, Terese Wadbro från S:t Olof och Jan Zakolski från Huddinge

De vinnande bidragen finns i Marios Galleri!

## Hi Score-tävlingen (F-Zero GX)

1:a Joakim Glantz från Ängelholm (36,672)

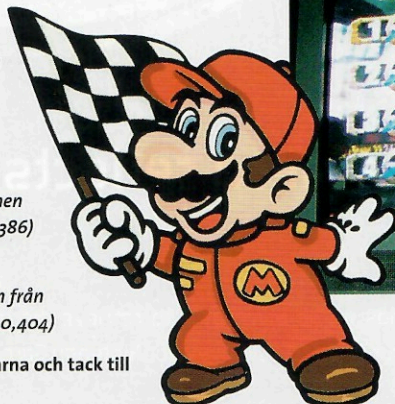
2:a Mattias Majetic från Lindome (36,857)

3:a Niclas Ceder från Sollentuna (39,723)

4:a Anton Partanen från Spånga (40,386)

5:a Sebastian Holmberg Wesén från Löddeköpinge (40,404)

Grattis till vinnarna och tack till alla deltagare!



# FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

EXCLUSIVELY FOR



NINTENDO  
GAMECUBE



The soul of a hero reflects the hopes of millions.

Set out alone or with friends on an epic quest to retrieve the magical Myrrh droplets and save your village. Exclusively for Nintendo GameCube.



Developed by SQUARE ENIX CO., LTD. © 2003, 2004 THE GAME DESIGNERS STUDIO, INC. FINAL FANTASY is a registered trademark of SQUARE ENIX CO., LTD. CHARACTER DESIGN: TOSHIYUKI ITHAKA. Licensed to Nintendo. TM and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo

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

**Emelie Lager**

Ålder: 22

*Bästa rollspel:*

Final Fantasy III (SNES)

*Favoritspel just nu:*

1. Sword of Mana
2. Final Fantasy: Crystal Chronicles
3. Mario & Luigi: Superstar Saga

*Ser mest fram emot:*

1. Baldur's Gate (GBA)
2. Pokémon Colosseum
3. Hamtaro: Rainbow Rescue

Den här våren läser Emelie lingvistik vid Göteborgs Universitet, men skriver i Club Nintendo Magazine på regelbunden basis. När hon inte skriver, ritar, studerar språk eller planerar den perfekta vår- och sommargarderoben, förrirar hon sig som vanligt i någon underbar rollspelsfantasivärld, eller i sitt absoluta favoritresidens, Draculas slott (i Castlevania-spelen)...

**Johan Lenngerd**

Ålder: 30

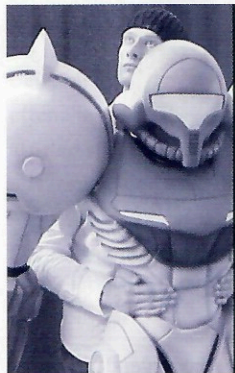
*Bästa rollspel:* Shadowrun*Favoritspel just nu:*

1. Metal Gear Solid: The Twin Snakes
2. Final Fantasy: Crystal Chronicles
3. Mario Kart: Double Dash!!

*Ser mest fram emot:*

1. Pokémon Colosseum
2. E3-mässan 2004
3. Pokémon Fire Red och Leaf Green med trådlös linkning

Johan har precis fyllt 30 och därmed hamnat under ålderskategorin »Gubbe«. Detta har lyckligtvis inte påverkat hans barnasinne, han njuter precis lika mycket av att köra ifrån Kim och alla de andra på klubben i Mario Kart. Enda problemet är att vinsterna den senaste tiden varit alldeles för lätträknade för hans bortsänkade tycke. Lyckligtvis är han fortfarande stråt vassare än Kim.

**Mikael Nylander**

Ålder: 24

*Bästa rollspel:*

Golden Sun: The Lost Age

*Favoritspel just nu:*

1. Need for Speed Underground (GCN)
2. Soul Calibur II (GCN)
3. Mario Kart: Double Dash!!

*Ser mest fram emot:*

1. Metroid: Zero Mission
2. Metroid Prime 2
3. Golden Sun 3 (om det kommer)

Nu är sm-finalen slut, hurra! Och allt gick ju faktiskt väldigt bra! Många roliga saker i CN är nu på gång, och Micke är fortfarande 191 cm lång.

Spela hinner han dock tyvärr inte med, och inte heller hugga ved.

För att få iväg alla Zelda: Collector's Edition, är nu hans heliga mission!

**Kim Weinefelt**

Ålder: 26

*Bästa rollspel:* Paper Mario*Favoritspel just nu:*

1. Kirby Air Ride
2. The Legend of Zelda: Collector's Edition
3. Mario & Luigi: Superstar Saga

*Ser mest fram emot:*

1. Nintendo DS
2. Pikmin 2
3. Metroid Prime 2

Kim börjar få ordning i nya lägenheten nu. Nintendo GameCubenheten, TV:n och surroundsystemet var naturligtvis det första som kom på plats, nu ska han försöka ta tag i saker som att sätta upp gardiner och tavlor också. Johans kommentarer om vassa strån tar han för övrigt med en stor nypa salt.

## VÄLKOMMEN!

Allt nytt är välkommet

Nu är det bara två dagar kvar innan tidningen ska skickas till tryck och jag har planerat att det egentligen ska stå något helt annat i den här spalten. Just då dyker den mest spännande pressreleasen på länge – den om Nintendos nya spelmaskin Nintendo DS – ned i min elektroniska brevlåda. Har du inte en susning om vad Nintendo DS är ännu kan du läsa mer om den på nyhetssidorna några blad längre fram.

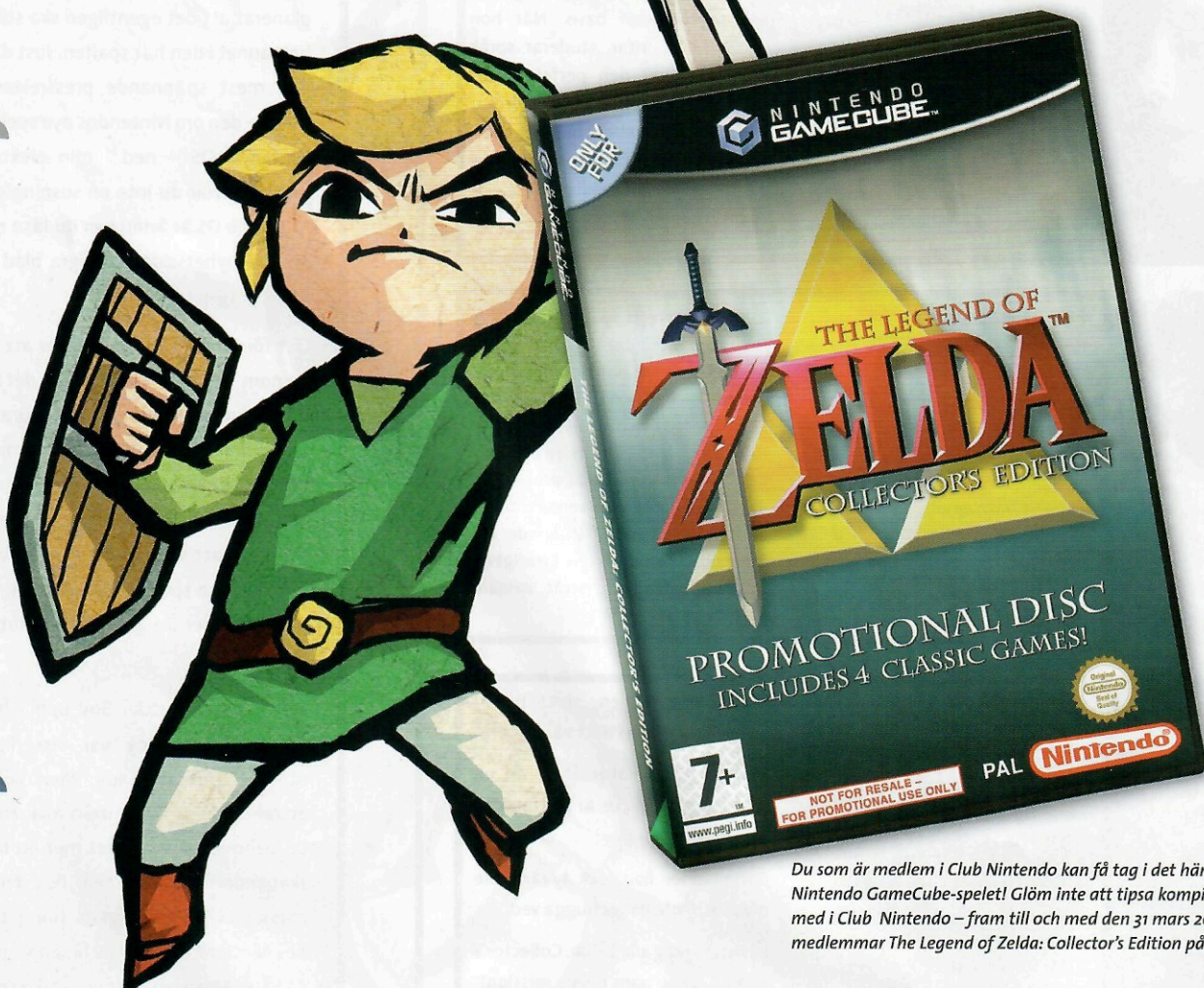
Det första jag tänker på efter att ha läst igenom pressreleasen är att det är förbaskat kul att Nintendo vågar göra en helt ny produkt. För i ärlighetens namn börjar i alla fall jag känna att spelbyggarna världen över har uppfunnit alla spelgenrer som går att uppfinna till de stationära och bärbara spelmaskinerna, och att det sällan är mer än grafiken som utvecklas numera.

Sedan dyker Virtual Boy upp i huvudet också. Virtual Boy var visserligen en otroligt intressant idé, men konceptet attraherade ju långt ifrån alla. Nintendo DS behöver vara mycket mer än bara nyskapande för att gå hem hos den breda massan. Förhoppningsvis har japanerna hos Nintendo lärt sig av läxan från 1995. På E3-mässan i maj lär vi ganska snabbt få en uppfattning om Nintendo DS kommer att bli en Game & Watch-succé eller en Virtual Boy-dagslända. Vad det än blir är det helrätt av Nintendo att våga satsa på något nytt – det behövs!

KIM WEINEFELT, CHEFREDAKTÖR

*P.S. Bara inte Nintendo behåller projekt-namnet på produkten – hur kul låter det egentligen med DS? D.S.*

# The Legend of Zelda: Collector's Edition



Du som är medlem i Club Nintendo kan få tag i det här exklusiva Nintendo GameCube-spelet! Glöm inte att tipsa kompisarna om att gå med i Club Nintendo – fram till och med den 31 mars 2004 får alla nya medlemmar The Legend of Zelda: Collector's Edition på köpet!

Klappa dig själv på axeln och tacka din lyckliga stjärna för att du investerade 128 kronor i Club Nintendo. För nu delar vi ut den exklusiva bonusskivan The Legend of Zelda: Collector's Edition till dig som är medlem.

The Legend of Zelda: Collector's Edition är ett Nintendo GameCube-spel som innehåller fyra kompletta The Legend of Zelda-spel. De fyra klassikerna är:

- ✓ THE LEGEND OF ZELDA
- ✓ ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK
- ✓ THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- ✓ THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Dessutom ingår det en demoversion av The Legend of Zelda: The Wind Waker på skivan, plus filmer ur klassiska The Legend of Zelda-spel!

**Så här gör du för att få tag i The Legend of Zelda: Collector's Edition:**

Sätt in 50 kronor (detta använder vi för porto- och expeditionsavgift) på postgironummer 45 35 85-2 innan den 31 mars 2004. Glöm inte att skriva ditt medlemsnummer samt namn och adress. Endast ett The Legend of Zelda: Collector's Edition per medlem gäller.

När vi har mottagit din betalning skickar vi The Legend of Zelda: Collector's Edition till dig inom två veckor.



# Nintendo DS

## Ny spelmaskin från Nintendo!

Nintendo har avslöjat att de har en tredje spelmaskin på gång, vid sidan av Nintendo GameCube och Game Boy Advance! Nintendo ds (ds står för Double Screen), som projektet kallas, är en bärbar spelmaskin med två separata skärmar. De två skärmarna gör att spelaren kan kontrollera samma spel ur två olika vinklar. I sportspel blir det exempelvis möjligt att se hela planen på ena skärmen och spelarens rörelser på den andra.

Satoru Iwata, Nintendos president i Japan, beskriver Nintendo ds så här:

»Vi har baserat Nintendo ds på ett helt nytt koncept som ger spelare en unik underhållningsupplevelse för 2000-talet.«

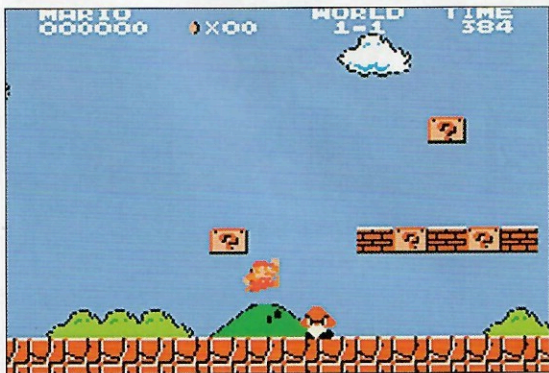
Nintendo har inte avslöjat hur Nintendo ds kommer att se ut ännu, men sagt att skärmarna är på tre tum var och av typen TFT LCD. Skärmarna har samma höga kvalitet som de i Game Boy Advance SP och kommer att vara bakgrundsbelysta. Nintendo ds innehåller separata processorer – en Arm 9 som huvudprocessor och en Arm 7 som subprocessor – samt ett nytt slags minne på upp till 1 Gigabit.

Nintendo ds är alltså ingen uppföljare till Nintendo GameCube eller Game Boy Advance, utan en ny och fristående spelmaskin. Den här spännande produkten kommer att premiärvisas på E3-mässan i maj, och Nintendo räknar med att Nintendo ds ska ha lanserats i hela världen innan 2004 är slut.

## Pokémon tillbaka på TV4

Serien som bygger på Pokémon Ruby & Sapphire börjar rulla på TV4 i mars!

Det känns som om vi kan de äldre avsnitten av Pokémon nu, efter alla repriser... Därför är det med glada miner vi skriver att den sjätte serien, alltså den som bygger på Game Boy Advance-spelen Pokémon Ruby & Sapphire, kommer att börja visas på TV4 i mars. När vi skriver det här har vi inte fått information om vilka dagar och tider det är som gäller, så det blir din uppgift att kolla upp.



Mario! Slå huvudet i teglet, ta svampen och väx!

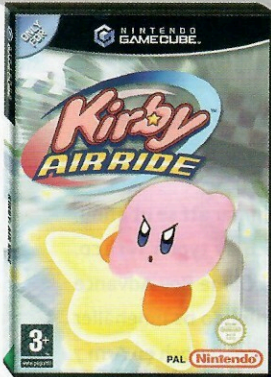


Famicom fyllde 20 år 2003, och för att fira det ger Nintendo ut en Famicom-designad Game Boy Advance SP och tio klassiska 8-bitsspel i Game Boy Advance-version i Japan.

## Famicom Mini

Nintendo ger ut sina 8-bitsklassiker till Game Boy Advance i Japan.

Den 14 februari ger Nintendo i Japan ut tio Famicom-klassiker (Famicom är alltså det japanska namnet på NES) till Game Boy Advance. Super Mario Bros., Donkey Kong, Ice Climber, Excite Bike, The Legend of Zelda, Pac-Man, Xevious, Mappy, Bomberman och Star Soldier är spelen som nu kan upplevas på det nya formatet. Samtidigt släpps en Famicom-designad Game Boy Advance SP, som lär bli ett hett samlarobjekt.



Kirbys första racingspel är äntligen här! I Kirby Air Ride ligger flerspelarläget i fokus och spelet är gjort av personerna som skapade Super Smash Bros. Melee. Kan det bli mycket mer lovande?

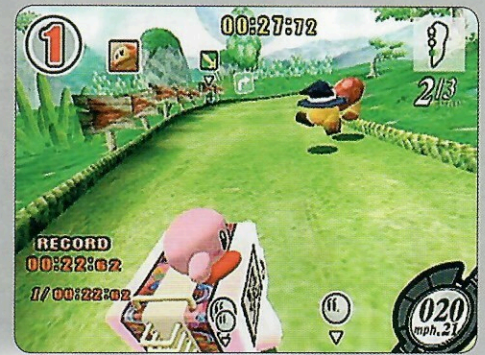


## SPELINFO

Titel: Kirby Air Ride  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Speltyp: Racing  
 Åldersgräns: 3 år  
 Utvecklare: HAL Laboratory  
 Utgivare: Nintendo  
 Antal spelare: 1-4 samtidigt (1-4 i LAN)  
 Tillbehör: Broadband Adapter, Memory Card (4 block)  
 Sverigepremiär: Februari 2004

## A ÄR A OCH O

Sättet du kontrollerar Kirby på är helt genialt. Förutom styrspaken används bara en enda knapp: A-knappen. Trots det är spelkontrollen mer varierad än i de flesta andra racingspel.



## BROMSA

Vi slår vad om att du åtminstone en gång kommer att hålla in A-knappen i starten av ett lopp för att gasa. Men accelerationen sköts automatiskt och A-knappen använder du i stället när du ska bromsa.

## BYGG UPP FART I KURVORNA

Genom att svänga och samtidigt hålla in A-knappen bygger du upp kraft. När du sedan släpper knappen far Kirby iväg med extra fart ut genom kurvan. Ju längre du håller knappen intryckt desto högre fart, givetvis.



## KOPIERA FIENDEFÖRMÅGOR

Fiender och andra ting som hoppar omkring på banorna sväljer Kirby snabbt när du trycker på A-knappen. Och inte bara det – Kirby kopierar även fiendens förmåga och använder den när du trycker på A-knappen igen.

## AKTIVERA ALLT MÖJLIGT

Var inte rädd för att trycka på A-knappen när du är i närheten av något som ser misstänkt ut. I bästa fall öppnas en genväg, eller så kanske något annat trevligt händer.

## AKTIVERA FARTPILAR

»Fartpilar« måste vara ett sådant där ord som bara finns i TV-spelsvärlden... Här är de bara till nytta om du trycker på A-knappen när du är ovanför dem. Men gör du det så susar Kirby iväg med en väldig fart.

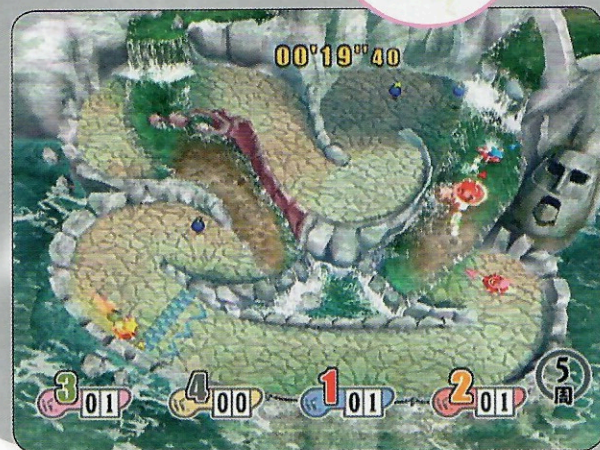
## SPELSÄTTEN

Kirby Air Ride består av tre stycken ganska så olika spelsätt. Det handlar alltid om racing, men vyn och uppgifterna ändras beroende på vad du väljer.



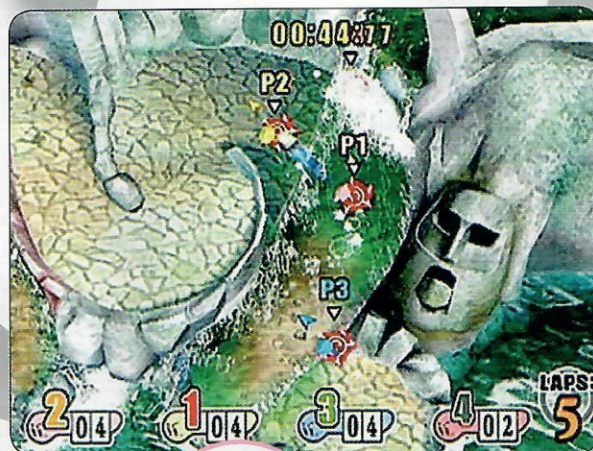
### AIR RIDE

Om man kan kalla Kirby Air Ride för ett vanligt racingspel, så är det här det vanliga spelsättet. Ta dig fram på banorna så snabbt som möjligt och dra nytta av fiendernas specialförmågor samt banans omgivning för att komma ännu snabbare fram.



### TOP RIDE

Top Ride är inte lika snabbt som Air Ride, men minst lika kul. Här går loppet runt, runt, och vyn är satt ovanifrån så att man ser alla motståndare och hinder hela tiden. Det ploppar upp mängder med bonusföremål att använda, och tack vare att banorna är så små är loppet otroligt intensiva och underhållande!



### CITY TRIAL

Det här är det annorlunda spelsättet. I City Trial svävar du runt i en stor stad, där det viktiga är att samla på dig delar till din svävare (eller vad man nu ska kalla farkosterna). Sedan får du använda den i en utmaning, som exempelvis kan gå ut på att träffa rätt på en poängtavla.



## RECENSIONER

## KIM WEINEFELT: 9

Jag startar med en liten historielektion. När Nintendo 64 premiärvisades i Japan 1995 lade Nintendo fokus på två spel: Super Mario 64 och Kirby Bowl. Kirby Bowl gjordes senare om till Kirby's Air Ride, ett Nintendo 64-spel som aldrig lanserades. Men nu är det äntligen här, i form av Kirby Air Ride till Nintendo GameCube.

Och så lite om själva spelet då... Spelkontrollen är fenomenalt smart, det är det första jag tänker på. Sedan är det här är ett spel som ska upplevas tillsammans med kompisarna, ju fler desto bättre. Fast det fungerar också för ensamma människor, för precis som i Super Smash Bros. Melee finns det nästan hur mycket som helst att låsa upp och få fram genom att klara olika uppgifter. Kirby Air Ride är helt enkelt ett förbaskat kul spel, och just nu känns det som om det här kommer att bli ett av de spel som snurrar mest i mitt Nintendo GameCube under 2004.

## EMELIE LAGER: 7

Jag är personligen ingen jätteentusiast när det kommer till Super Smash Bros.-spelen, vars hektiska tempo går igen starkt i detta spel. Men Pokémon Snap, vilket också står på HAL:s meritlista, tyckte jag verkligen om! På vissa banor i Kirby Air Ride känns faktiskt några av det sistnämndas olika teman igen, både vad gäller miljöer och bakgrundsmusik. Soundtracket och ljudkvaliteten i detta spel är förresten helt fantastiska. Jag upptäckte ganska tidigt att det främst var det som fick mig att njuta av denna spelupplevelse som helhet, och jag kan faktiskt tänka mig att sätta igång det bara för att låta Sound Test-menyn spela för mig under en hel kväll... Jag njuter så av att glida runt, runt utan någon varvsbegränsning på banan Sky Sands, till exempel... Synd bara att inte spelets grafik håller samma höga standard...



## APTIT FÖR HÖGA HASTIGHETER

Det vimlar av underliga fiender som springer, hoppar och studsar fram och tillbaka på racingbanorna. Men om Kirby suger in dem i munnen och kopierar deras förmågor kan han vända ett svårt läge till en klar fördel! Ifall Kirby sväljer fiender som inte har någon specialförmåga spottar han ut en stjärna som söker sig mot fiender som är i närheten.



## BOMB KIRBY

Med den här specialförmågan kan Kirby kasta en bomb som exploderar med en kraftig smäll. Håll in A-knappen för att kasta bomben längre.



## FREEZE KIRBY

Att frysa sina motståndare har alltid varit ett effektivt knep. Så även här, men först måste Kirby kopiera den här figurens förmåga.



## TORNADO KIRBY

Den här förmågan ger extra fart åt Kirbys Quick Spin-attack. Kirby kan även använda Quick Spin en bit ovanför marken.



## WING KIRBY

En Kirby med vingar kan glida längre genom luften, vilket är effektivt när han svävar ner från höga plattformar.



## FIRE KIRBY

Likt Super Mario kastar Kirby eidklot när han har fått i sig den här förmågan. Sikta ordentligt för att hetta upp motståndarna!



**SLEEP KIRBY**

Den här förmågan är inget vidare att ha. Kirby somnar nämligen och du måste snurra styrspaken snabbt för att väcka honom.

**NEEDLE KIRBY**

Med långa och vassa nålar runt kroppen kan Kirby samtidigt slå ut flera fiender som är i närheten av honom.

**PLASMA KIRBY**

Om du roterar styrspaken efter att Kirby har fått plasmaförmågan laddar han upp skottet och det blir ännu kraftfullare.

**WORD KIRBY**

Kirby påminner om Link när han fått i sig svärdförmågan. Han klappar till fiender automatiskt och farten ökar efter varje träff.

**MIKE KIRBY**

Om Kirby skriker till i mikrofonen skickas det iväg en ljudvåg som tar kål på alla fiender inom hans närmsta radie.

**WHEEL KIRBY**

Kirby förvandlas till ett hjul och då ökar hastigheten ordentligt. Dessutom blir hoppen och kurvorna lättare att bemästra.

**BETYG****GRAFIK 7**

Förutom de Super Smash Bros.-inspirerade menyerna är utseendet spelets minst starka sida. Grafiken är enkel och på vissa banor är den kantig och blek. Det verkar som om HAL inte ville göra den för färgglad.

**LJUD: 9**

Musiken är strålande och på vissa banor, som till exempel Sky Sands, är den på gränsen till magisk. I vanlig ordning har HAL lagt in ett »Sound Test«, och i ännu mer vanlig ordning förstår man varför.

**SPELKONTROLL: 8**

Det är bara styrspaken och A-knappen som används i det här spelet. Det roliga är att spelkontrollen ändå är ordentligt varierad och det känns som det inte behövs fler knappar.

**UTMANING: 8**

Tre spelsätt, 360 specialutmaningar och massor av underhållning. Kirby Air Ride håller länge för ensamma spelare, och riktigt länge om man är fler som spelar.

**SPELDESIGN: 8**

Varken banorna, spelsätten eller spelstrukturen är speciellt nyskapande, men det spelar ju ingen som helst roll så länge det är så roligt som det är. HAL vet vad det är som gör ett spel roligt.

**TOTALT: 8**

HAL har gjort det igen – ett snabbt och underhållande spel som är allra roligast, när man är fyra personer samlade runt Nintendo GameCube. Kirby Air Ride är årets första givna köp för alla Nintendo GameCube-ägare.

# POKÉMON CHANNEL™

## SPELINFO

**Titel:** *Pokémon Channel*  
**Plattform:** *Nintendo GameCube*  
**Speltyp:** *Äventyr*  
**Åldersgräns:** *3 år*  
**Utvecklare:** *Nintendo*  
**Utgivare:** *Nintendo*  
**Antal spelare:** *1*  
**Tillbehör:** *Memory Card (22 block), Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable*  
**Sverigepremiär:** *April 2004*

## RECENSIONER

*emelie lager: 6*

Man kan naturligtvis ifrågasätta budskapet i detta spel, och mitt seriösa Pokémon-intresse till trots har jag allt lite svårt att ta emot det med öppna armar. Ambitionerna och idéerna bakom det känns tyvärr väldigt långt borta, och sedan har vi ju det här med spelglädjen... Visserligen innehåller spelet ett och annat kreativt och interaktivt moment, som när man får färglägga en bild i ritprogrammet eller gå ut på bakgården för att kasta boll med Pikachu... Men tillslut längtar man ändå tillbaka in till TV:n, för det är ju denna apparat som verkligen kan ta en vidare i äventyret, även om man inte gör någonting annat framför den än att sitta still och titta. Spelarens främsta mål tycks helt enkelt vara att bli bättre på att »zappa«, handla på postorder och färdigställa sin samling holografiska Pokémon-kort... Men vem säger att ett spel måste gå ut på någonting annat?

*kim weinefelt: 6*

Det händer mycket i Pokémon Channel, men det är inte ofta man själv får vara med och bestämma vad som ska hända. Om du är en färsk TV-spelare och bara älskar Pokémon är det hur kul som helst, annars är det ganska långtråkigt att bara sitta i soffan och titta på. Om du planerar att ge Pokémon Channel till ditt lillasyskon eller barn så tänk på att du bör ha tid att sitta med ett tag, eftersom texten i spelet är på engelska.

Om du tycker att ditt eget liv känns lite trist, kan du skaffa dig ett nytt i Pokémon Channel! I och med detta spel får du en anledning att spendera hela dagarna framför tv:n, tillsammans med din Pikachu...

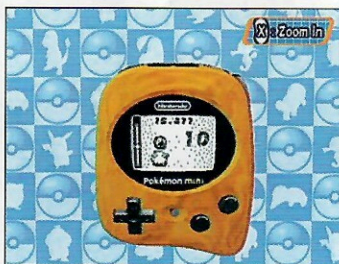
Som huvudperson i Pokémon Channel är du ägaren av en liten barnkammare, med björkfaner på väggarna och en klarblå stjärnhimmel i taket, i vilken det till att börja med endast finns en säng och en tv. På väggen sitter en tom bokhylla, samt en karta över världen där utanför. Denna får du naturligtvis möjlighet att besöka i en långsamt stegrande omfattning under äventyrets gång, men det din Pikachu allra oftast vill göra är faktiskt att titta på tv – och att göra sin enda lekkamrat i världen besviken är ju inte så smart... Nej, det gäller att hela tiden se till så att Pikachu är lycklig, för det är hela tiden den som bestämmer vad ni ska hitta på tillsammans.

### TIDEN GÅR...

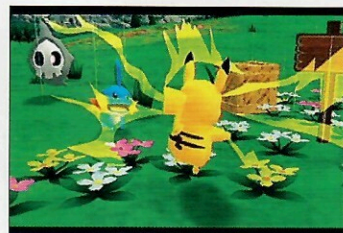
Se till att ställa in klockan och datumet på din Nintendo GameCube innan du startar ditt nya liv i Pokémon Channel. Tiden i spelet förflyter nämligen i samma tempo som den i verkligheten, och naturligtvis påverkas spelet på både ett och annat sätt av vilken tid på dygnet det är när du spelar. Vissa tv-program visas till exempel endast vid vissa klockslag.

### DU MÅSTE FORTFARANDE FÅNGA ALLA!

»Nice Cards« är namnet på den uppsättning samlarbilder med Pokémon-motiv som fungerar som morot för spelaren i dess dagliga sysslor, med tv:n som central utgångspunkt. Det finns många olika aktiviteter i spelet som kan generera nya kort, och mycket tidigt i spelet får du tillgång till det samlaralbum i vilket allihop ska klistras in. Det finns så klart massor av samlarkort att lägga vantarna på, och när ett visst antal har samlats ihop kan det hända att något nytt moment eller en ny tv-kanal blir tillgänglig...



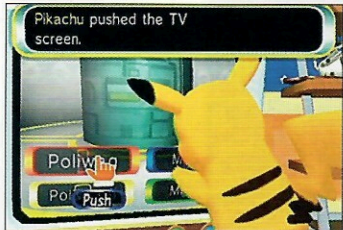
I en av spelets avdelningar har du chansen att testa ett gäng minispel tagna direkt från Pokémon Minis varierande spelutbud.



Så vill Pikachu äntligen gå ut. Dörren till friheten ute på »Front Yard« är nu öppen! Utanför huset stöter ni genast på andra sorters Pokémon, vilka du kan försöka konversera med för att kanske erhålla några nya samlarkort...



Två bra anledningar till att skaffa Pokémon Channel: Det går att flytta över en hemlig Pokémon till Pokémon Ruby & Sapphire från Pokémon Channel via Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable. Dessutom är Pokémon Channel betydligt billigare än ett normalt Nintendo GameCube-spel.



Ju fler TV-program du tittar på och lägger till din meritlista, desto fler nya får du så småningom tillgång till, och varje gång du rapporterar tillbaka till professorn att du har tittat på en ny kanal, sparas samtidigt dina framsteg som TV-tittare.

**ETT ELDORADO FÖR SOFFPOTATISAR!**

Det breda utbud av kanaler som man får tillgång till under spelets gång är verkligen utformat för att passa alla tittares smaker. Här nedan följer en kort presentation av de största publikmagneter som Professor Oaks nystartade TV-station har att erbjuda.

**Shop n' Squirtle**

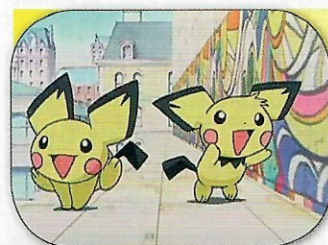
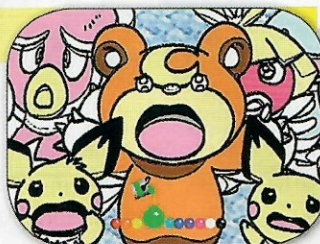
Den moderiktige Squirtle, i sina flashiga svarta solbrillor, leder denna kommersiella tv-show, i vilken han dygnet runt presenterar de hetaste nya prylarna på marknaden, samt vad de kostar. Efter varje ny presentation följer en liten reklamfilm där någon Pokémon som nyligen skaffat sig varan i fråga berättar om hur nöjd den är med sitt köp...

**Pokémon News Flash**

En typisk nyhetspresentatör, mycket välsplad av en i vanlig ordning smått förvirrad Psyduck, maler på natt och dag om Pokémon-världens senaste nyhetsrubriker, för att då och då lämna över ordet till den entusiastiske TV-reportern Meowth, som levererar de smaskigaste nyheterna om olika Pokémoners små missöden direkt från händelsernas centrum, på sin härliga Chicago-brytning.

**Smeargle's Art Study**

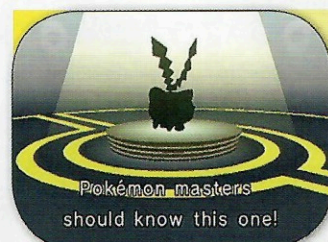
I det småfinurliga ritprogrammet med läskiga ljudeffekter, fryser man en bildruta från den tecknade tv-serien Pichu Bros. in Party Panic!, för att sedan färglägga och dekorera den med allsköns färger och mönster. De färdiga konstverken kan sedan hängas upp som utsmyckning på väggarna i det barnrum där största delen av äventyret utspelar sig.

**Pichu Bros. in Party Panic!**

Det första som händer när du startat ett nytt spel och slår på din tv för första gången, är att du möts av en glad Professor Oak. Han ger dig i uppdrag att titta på det första avsnittet i den tecknade tv-serien Pichu Bros, en färgglad liten deckarhistoria i typisk amerikansk stadsmiljö.

**Smoochum Shape-Up**

Detta diskodoftande workout-program lett av en till synes outtröttlig Smoochum iförd ceriserosa gympadress och pannband är både uppiggande och småtrevligt att titta på – eller varför inte dansa med till – för den trötte tv-tittaren med fyrkantiga ögon och spagettiben. Den trendiga 80-talskänslan är mycket påtaglig.

**Quiz Wobuffet**

Här handlar det bara om att hänga med i de tävlandes framsteg i tv-rutan, fram tills frågesportens final, då publiken – det vill säga du och din Pikachu – får chansen att svara på en av den skrikige programledaren Wobuffets frågor. Ämnet är som alltid Pokémon, och utbudet av lustig kuriosa som tas upp är faktiskt imponerande.

Det finns naturligtvis många fler kanaler att titta på, som du får upptäcka själv!

**BETYG****GRAFIK 4**

Knappt Nintendo 64-kvalitet. De flesta grafiska detaljer i detta spel hade vi nog kunnat se redan med hjälp av Super Fx-chipet till Super Nes! En imponerande effekt är dock att alla tv-program hela tiden visas i avståndsenlig storlek, var i rummet du än befinner dig.

**LJUD: 6**

Även volymen på de ljud som strömmar ut från TV:n höjs och sänks beroende på hur långt ifrån den du befinner dig. Bakgrundsmusiken i de olika tv-programmen är väl anpassad efter genren i fråga, men så fort du stänger av tv:n blir det tyst som i graven...

**SPELKONTROLL: 6**

Fungerar som den ska, men är inte särskilt avancerad. Du kan när som helst sätta på eller stänga av din tv, och peka och klicka på din Pikachu eller andra föremål i din omgivning för att se om det går att interagera med dem på olika sätt.

**UTMANING: 6**

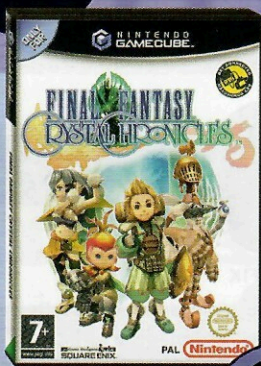
På de flesta plan tycks detta spel vara tillverkat med mycket små barn i åtanke, men eftersom all text och allt tal är på engelska, krävs det att man är mycket språkkunnig som spelare – annars faller ju hela det pedagogiska och barnvänliga upplägget platt!

**SPELDESIGN: 7**

Ibland kan man undra varför man fortsätter att spela, men så dyker det upp någon ny kanal på tv-skärmen och tristessen bryts av. Allting flyter på i ett VÄLDIGT lugnt tempo, men det finns faktiskt mycket att göra när man väl kommit en bit in i spelet.

**TOTALT: 6**

De kosmetiska brister som detta spel lider av gör tyvärr att det inte känns helt färdigt, utan snarare som en första prototyp av en både rolig och smått kontroversiell spelidé. Vad man som litet barn kan lära sig av det är inte bara nya fakta om Pokémon, utan även hur det är att agera vuxet och ansvarsfullt i en värld där tv:n står i centrum...



## SPELINFO

Titel: *Final Fantasy: Crystal Chronicles*

Plattform: *Nintendo GameCube*

Speltyp: *Rollspel*

Åldersgräns: *7 år*

Utvecklare: *Square Enix*

Utgivare: *Nintendo*

Antal spelare: *1-4 samtidigt*

Tillbehör: *Memory Card (22 block), Nintendo GameCube*

*Game Boy Advance Cable*

Sverigepremiär: *Mars 2003*

## RECENSIONER

*emelie lager: 8*

I vissa sorters spel är varken story eller estetik särskilt viktig, men i den här typen av äventyr är jag både kräsen och van vid att bli totalt medsvept i de intriger och världar som särskilt Final Fantasy-spelen alltid lyckats bygga upp med sin perfekta synkronisering av story, persongalleri, ljud och bild. Det är helt enkelt så med vissa spelserier – man vet redan i förväg ungefär vad man kan förvänta sig av dem. Och så blir jag så betagen att jag önskar att jag bodde i dem på riktigt... De karaktärer som jag inte själv identifierar mig med, skapar jag djupa relationer till... Den upplevelsen infinner sig tyvärr aldrig helt och hållet när jag spelar Final Fantasy: Crystal Chronicles, men kanske har jag lite för höga krav...?

*kim weinefelt: 8*

Det här är det första Final Fantasy-spelet jag har provat sedan de gamla Mystic Quest-spelen till Game Boy. Det finns tre delar av Final Fantasy: Crystal Chronicles som jag gillar – grafiken, musiken och connectivity-möjligheten. Det sistnämnda ger det här rollspel en ny dimension (som det heter i klyschornas språk), annars känner man igen mycket av innehållet från klassiska äventyrsspel.

För första gången släpps ett Final Fantasy-spel till Nintendo GameCube. Fokus ligger fortfarande på uppbyggandet av en rollkaraktär, men tempot har hettats upp med ett helt nytt, action-baserat spelsystem. Dessutom erbjuds mycket spännande flerspelarmöjligheter via GameCube/GBA-linkkabeln!

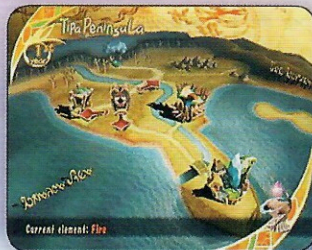


## MOOGLES

Vad vore ett Final Fantasy-spel utan sina söta små Moogles? I det här spelet har de fått en något förnyad look, men som vanligt finns de till enbart för att hjälpa spelaren på vägen. Dels har du en liten krabat som ständigt resesällskap, och dels stöter du på nya små tufsiga filurer i de mysiga, Moogles-ägda handelsbodarna.

Final Fantasy Crystal Chronicles utspelar sig i en värld som en gång i tiden var insvept i en dödligt giftig dimma, kallad Miasma. På senare tid har folket i denna värld som tur är utvecklat ett sätt att övervinna den farliga substansen, genom att använda sig av det magiska ljuset från en viss sorts kristaller, vilka numera är utplacerade i alla världens bosättningar, och har givit spelets dess undertitel. Dessa kristallers livslängd är emellertid inte evig, utan försvagas med tiden. En gång om året måste de renas med vatten från de heliga

Myrrh-träden, för att kunna fortsätta lysa i ytterligare ett år till. Detta vatten, vilket kan vara av de fyra olika elementen eld, vatten, vind och jord, är tyvärr lite svårt att komma över, så varje år skickar man ut unga äventyrare från olika byar i så kallade »Crystal Caravans« för att hämta hem nytt i en bägare som de ständigt bär med sig – det kan vara från djupt inne i en mörk grotta, en förtrollad skog eller på andra sidan havet. I Final Fantasy: Crystal Chronicles får du chansen att styra en sådan liten grupp ungdomar på deras viktiga uppdrag.



## EN NY ÄVENTYRLIG TOUCH

Du som är van vid den säregna sorts textbaserade och slumpmässiga strider som har utvecklats i Final Fantasys universum genom åren, får nu bereda dig på att tänka om en smula. I Crystal Chronicles är det nämligen ett helt nytt stridssystem som gäller, där det okonstlade användandet av spelets olika attack- försvars- och magimenyer snarare förespråkar fingerfärdighet och avancerad action än noggrant planerande av taktiska åtgärder på ett lagom avstånd från fienden. Nej, här är det omedelbar närbkontakt som gäller!



**UTSE SPELETS HUVUDPERSON**

Det finns fyra olika »raser« att välja mellan när du skapar din egen huvudkaraktär i spelet. Nedan följer deras olika förmågor, oavsett vilket kön du väljer:

**CLAVATS RAS**

Människoliknande och fredliga väsen som värdesätter vänskap och samarbete. De har en mycket hög försvarsstyrka och relativt förfinade magiska förmågor.

**SELKIES RAS**

Också någorlunda människoliknande, men utmärker sig genom sitt blållila hår och sin individualistiska livsåskådning. Är mycket atletiska och oftast lite starkare än Clavats, men duktigare på att attackera än att försvara sig och använda magi.

**LILTYS RAS**

Denna krigarklan härskade en gång över hela världen, tills raser som Yukes började slåss tillbaka. Deras stubin är ungefär lika kort som deras kroppslängd och de är inte direkt några magimästare, men de är oerhört starka och duktiga på att använda spjut.

**YUKES RAS**

Långsmala och mystiska varelser med ansiktena dolda bakom sina hjälmar, som tillbringar sina stillsamma liv med att lära ut magi till andra raser. De sägs besitta stor visdom och är skickligare magiker än Clavats, men samtidigt lite svagare i styrka.

**FLERSPELARFEST!**

Det kluriga multiplayer-läget gör det både lättare och roligare att ta sig igenom äventyrets olika svårigheter. Upp till fyra spelare kan hjälpas åt att utföra magiska kombinationsattacker och lösa pussel tillsammans, genom att koppla in varsin Game Boy Advance eller Game Boy Advance SP som handkontroller i den Nintendo GameCube som ni spelar på. Var och ens personliga status, liksom en karta över området och annan viktig information, visas då på de bärbara maskinernas skärmar, och kan inte ses av de andra spelarna...

**BETYG****GRAFIK 8**

Lummig och genomarbetad, med ett mycket snyggt gränssnitt. Kanske dominerar de klara grundfärgerna något, men specialeffekterna och de flesta inomhusmiljöer är helt sagolika!

**LJUD: 9**

Bästa möjliga ljudkvalitet och en mycket harmonisk blandning av indisk, afrikansk och keltisk folkmusik som baserats både på gamla välkända Final Fantasy-låtar och nytt material, ger spelet en härlig atmosfär.

**SPELKONTROLL: 8**

Det tar ett tag att vänja sig, men efter ett tag känns det fiffiga stridsystemet lika intuitivt som att borsta tänderna eller knäppa en kavaj! När du blåddrar åt vänster i action-menyn, använder du L-knappen, och när du blåddrar åt andra hållet är det R-knappen som gäller!

**UTMANING: 8**

Här finns mycket att göra och lära sig. Kanske känns vissa grottor något enformiga efter ett tag, men det kompenseras strax därpå av ett spännande besök i en helt ny miljö!

**SPELDESIGN: 8**

De tunga delarna äventyr, action och pussel i detta spel bygger till viss del på sådant som vi redan har sett i andra titlar till formatet, men efterhand upptäcker man fler och fler nyskapande finesser som gör spelet mycket djupt!

**TOTALT: 8**

Det är inte riktigt någon typisk »Final Fantasy-stämning« som råder i denna saga, utan Square Enix har istället försökt sig på någonting helt nytt, i en helt ny stil, vilken estetiskt sett även återfinns i Final Fantasy Tactics Advance. Med vetskapen om detta bör dock ingen rollspelälskare bli besviken över Final Fantasy: Crystal Chronicles!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR SOLID**  
 THE TWIN SNAKES

## SPELINFO

Titel: *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*

Plattform: *Nintendo GameCube*

Speltyp: *Action*

Åldersgräns: *Ej bestämt*

Utvecklare: *Silicon Knights och Konami*

Utgivare: *Konami*

Antal spelare: *1*

Tillbehör: *Memory Card*

Sverigepremiär: *Mars 2004*

## RECENSIONER

## EMELIE LAGER: 8

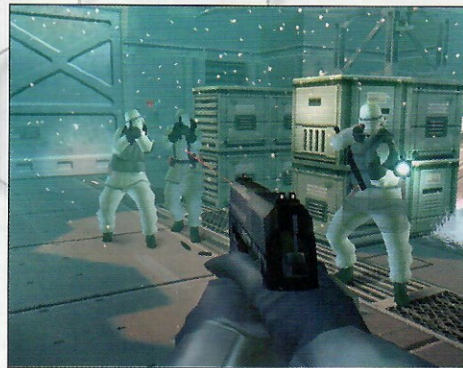
Kanske är det här spelet inte uppgraderat på riktigt så många punkter som det hade kunnat vara för att leva upp till allt som dess utvecklare utlovat, men det klår ändå det mesta i genren. Dess välskrivna och mycket filmiska story, dialog och karaktärsdesignen, ihop med det suveräna soundtracket och den genuina speldesignen, skapar en stämning som griper tag hårt om mig och ger mig både pirr i maggropen och mersmak för att utforska äventyret vidare.

## MIKAEL NYLANDER: 9

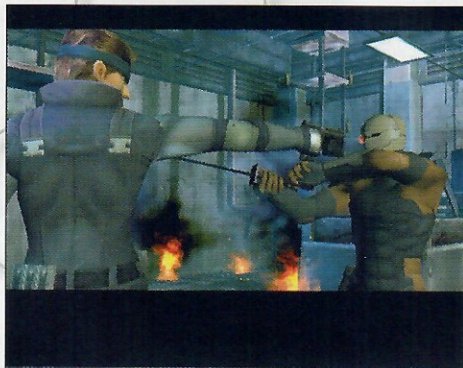
2000-talets grafik och en idé som för första gången tog form i ett spel till Nintendos 8-bitarskonsol har nu resulterat i Nintendo GameCube-spelet Metal Gear Solid: The Twin Snakes. Frågan är om Metal Gear hittat hem igen? Nostalgi och modern action i ett borde väl vara den bästa blandningen men tyvärr kunde jag (till en början) ej hitta den »gamla« känslan. Men när jag äntligen fått grepp om kontrollen och hunnit smälta in i den stämningsfulla Metal Gear-miljön blev jag minst sagt tagen. Snygga filmer, massiva bossar och mycket action gör detta spel till en klar vinnare!



Under övervakning av de två legendariska spelproducenterna Hideo Kojima och Shigeru Miyamoto (Metal Gear- respektive Mario-spelens stolta pappor) har Silicon Knights, teamet bakom Eternal Darkness, fått i uppdrag att utveckla ett äventyr till Nintendo GameCube som samtidigt bygger på den gripande storyn i 1998 års ban-



*Bland annat har man tagit tillvara och vidareutvecklat möjligheten att attackera i första personspektiv, vilket introducerades i Metal Gear Solid II och nu ger helt nya dimensioner åt föregångarens stridssystem.*



*Någonting av det smaskigaste bland alla nyheter och finesser med detta spel är kanske alla de nya, fräscha versionerna av originalspelets mellansekvenser, vilka nu snyggats upp in i minsta kameravinkel, för att få spelet att kännas ännu mer filmiskt fulländat.*

En väpnad styrka har lagt vantarna på en obskyr kärnvapenedbrytningsfabrik på ön Shadow Moses Island, belägrad på ett mycket säkert avstånd från norra Alaskas kust. Mänsklighetens öde vilar nu på en mans axlar – nämligen herr Solid Snakes – och du får äran att ledsaga honom genom det hela!

brytande Metal Gear Solid, och det populära spelsystemet från dess uppföljare, Metal Gear Solid II. Dessutom har de naturligtvis arbetat hårt med att finputsa så väl specialeffekter och animationer som polygonernas utseende och andra viktiga delar i spelets grundstruktur så utförligt som möjligt!



*Annat som spelutvecklarna har filat lite extra på är fiendernas förmåga att agera logiskt i alla typer av situationer, och kalla på förstärkning när det behövs. Dessa sluga typer hade minsann varit mycket farliga att möta på gatan i verkligheten!*



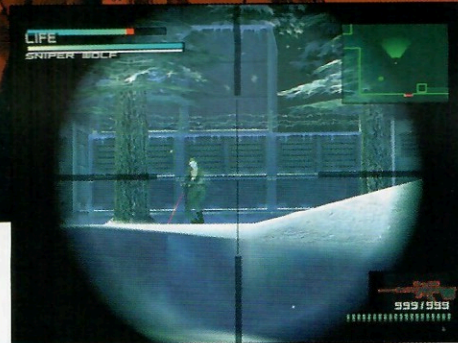
*SNAKE är vigare än någonsin förr! Han kan både klättra och krypa längs alla sorters räcken och avsatser, och kasta ner sina fiender från dem när det krävs... Herrarna Kojima och Miyamoto har sannerligen inte velat lämna någonting åt slumpen när de förenat sina vinnande visioner i detta mästerverk!*

## DEN SKICKLIGASTE INFILTRATÖREN GÖR INGET VÄSEN AV SIG...

Ett av de mest revolutionerande och plagierade inslagen i Metal Gear-serien är de mycket genomtänkta och förfinade smygarmetoder som de alltid givit spelaren möjligheten att använda sig av. Spelupplägget uppmuntrar faktiskt oftare till smarta, pacifistiska konfliktlösningar och agerande i lönnedom, än ogenomtänkta, burdusa konfrontationer och onödigt våld! Eller vad sägs om följande »stealth-tekniker«...?



*Bakom nästa hörn väntar nya prövningar och nytt intelligent artificiellt motstånd på högsta nivå... Men vi kan lita på att vår hjälte redan har tänkt ut någonting smart, för att gå segrande ur ännu en lurig situation!*



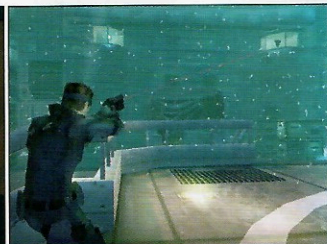
*Det är inte bara James Bond och Samus Aran som kan ta sikte på sina byten från betryggande avstånd – vår smygarexpert och vältränade prickskytt Snake är naturligtvis proffs på det också!*



*Här har Snake hittat ett alldeles lagom stort skåp att gömma sin avdömda fiende i. Så kan Nikki i Rogue Ops också göra med de säkerhetsvakter som hon slagit ner – fast det här spelet var så klart först med idén, då originalet släpptes för flera år sedan!*



*Se så bra den smidige Snake smälter in i sin omgivning med sin gråmelerade kamouflage-dräkt! Hängande i fingertopparna från husfasadens kant har han fortfarande inte väckt någon uppmärksamhet hos vare sig den vaksamme killen nedanför, eller han som står och spejar koncentrerat uppe på taket...*



## BETYG

### GRAFIK 8

Kunde kanske har varit lite mer findentaljerad, både vad gäller texturer och animationer. Det är också lite tråkigt att filmsekvenserna visas i realtid, men varje kameravinkel är mycket väl genomtänkt och spelets huvudperson ovanligt vackert 3D-modellerad.

### LJUD: 10

Snakes röst är visserligen hemskt gurglig och överdrivet macho, men det beror kanske på alla cigaretter han röker...? I övrigt är det högsta möjliga ljudkvalitet som råder. Varje ljudeffekt och musiksutt är oerhört medryckande och välgjorda, och passar alltid perfekt in i sitt sammanhang.

### SPELKONTROLL: 8

Om Snake springer in i en vägg lite för envist, kan hans rörelser lätt se ut som någon pinsam sorts hip hop-dans från 90-talet... Men det går inte att komma ifrån att spelkontrollen är oerhört smidig och varierad, och spelsystemet väldigt avancerat och genomtänkt.

### UTMANING: 8

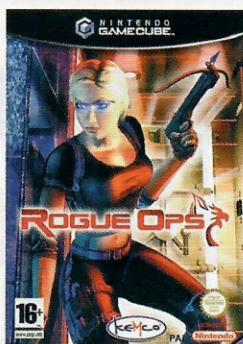
Den artificiella intelligensen hos fienderna är något ojämn från tillfälle till tillfälle, men så fort man börjar underskatta den, kan en beväpnad vakt komma springande och skrämja livet ur en – och han har sett till att kalla på sina kamrater också!

### SPELDESIGN: 9

Att vettskrämd ligga och gömma sig under en bil och se fiendernas ben gå förbi, är bara ett av alla de moment som får detta spel att väcka så starka känslor inom en. Solid Snakes dunkla spiontillvaro är minsann långt mer färgstark än den grå vardag som vi dödliga oftast lever i!

### TOTALT: 9

Det här äventyret är gjort för att fångla sina spelare på alla sätt – det märker man efter bara en liten stunds spelande – och det kan ju bero på att två av spelvärldens största visionärer och deras omsorgsfulla samarbete ligger bakom det! Det här är en historia som fortfarande sticker ut ur mängden, även om flera av dess egenheter redan efterapats i många andra spel.



## SPELINFO

Titel: *Rogue Ops*Plattform: *Nintendo GameCube*Speltyp: *Äventyr*Åldersgräns: *16 år*Utvecklare: *Bits Studios*Utgivare: *Kemco*Antal spelare: *1*Tillbehör: *Memory Card*Sverigepremiär: *Februari 2004*

## RECENSIONER

## EMELIE LAGER: 4

Det mesta i detta spel känns tyvärr väldigt opersonligt, grafiskt föråldrat och alltför inflyerat av andra spel i genren. Då och då rör sig Nikki riktigt tjuvigt, men ibland känns det nästan som om spelskaparna försökt göra parodi på oseriösa kameravinklar och stunts från filmens värld. Och vilka ohyggliga buggar sedan...!

## KIM WEINEFELT: 5

Även om du bortser från den pinsamt låga standarden på grafik (skrattretande ansikten) och ljud (sporadisk arabsång: nej tack) har det här spelet inte många bra sidor. Jag gillar möjligheten att se fiendens synfält på kartan och att kunna gömma mig själv och kollapsade fiender i skåp, ända tills jag inser att Bits Studios har kopierat det mesta från andra spel i genren.

## BETYG

GRAFIK:	3
LJUD:	5
SPELKONTROLL:	5
UTMANING:	6
SPELDESIGN:	5
TOTALT:	5



Ett nytt Perfect Dark? Kanske om spelutvecklarna själva får välja, men det spelar ingen roll hur vältränad spelets söta huvudkaraktär är i att överleva farliga infiltreringsuppdrag och närstrider med elitsoldater – i våra kräsna hjärtan kommer hon tyvärr inte att leva vidare särskilt länge.

*Snart kan Nikki smyga sig fram bakom mannen i grått och utföra några av sina dödliga »stealth«-attacker på honom. Sedan är det bara att hitta en lämplig plats i skymundan att dumpa honom på.*



## EN SPECIALAGENTS HEMLIGA VAPEN

Vår hjältinna Nikki Connor är både bra på att smyga sig på fiender bakifrån, gå armgång, hantera explosiv utrustning och gömma sig i garderober, men finesserna i hennes agentvardag tar inte slut där. Kolla in listan på specialföremål nedan, så förstår du vilken hög ambitionsnivå Kemco trots allt har haft när de jobbat på det här spelet!

## V.I.S.E.R.

Med sina stilrena »Visual Imaging Sight Electro Radiation«-glasögon kan Nikki se andra levande varelsers kroppsvärme genom de flesta väggar. Mycket användbart och helt klart imponerande! Använder lite ström.

## RETINA SCANNER

Livsnödvändig på alla av spelets åtta uppdrag. Med denna manick kan Nikki skanna av info från andra personer för att få tillgång till säkerhetskoder och liknande. Använder lite ström.



*Ibland är försiktigheten allt. Då är det bra om man kan smyga så tyst och smidigt som Nikki.*



*Nikki har ett gäng finurliga föremål att ta till, bland annat glasögon som låter henne se i mörker.*

## GRAPPLE HOOK

Denna pålitliga gripklo bär Nikki med sig hela tiden, för att lätt kunna ta sig till annars onåbara områden på banorna.

## FLY CAM

På ställen som Nikki inte vill eller kan gå in i själv, kan hon först skicka in denna lilla mekaniska spaningsflyga. Den kan dock inte vara aktiv var eller hur länge som helst.

## THERMAL CAMOUFLAGE

Med detta kamouflage på sig blir Nikki osynlig både för fienderna och deras övervakningskameror. De ljud hon ger ifrån sig och den fysiska påverkan hon har på sin omgivning kan de emellertid fortfarande registrera.

## ADRENALINE BOOST

Detta föremål gör Nikkis reaktionsförmåga dubbelt så snabb som hennes motståndares. För en stund känns det som att världen runtom henne går i »slow motion«.

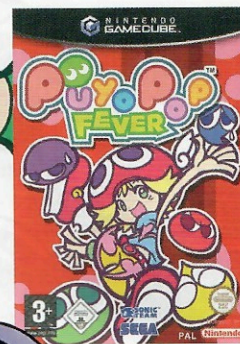


*Nikki är en hejare på att klättra, och spelaren kan styra kameran fritt för att se hennes strapatser ur alla vinklar.*

För dig som blir salig så fort du får chansen att lämna verklig-  
hetens alla bekymmer bakom dig för ett nytt pusselspels skull  
– nu har Segas Sonic Team utvecklat en ny del i sin etablerade  
**Puyo Pop-serie!**

Som namnet antyder går det hela ut på att spräcka  
bubblor. Upplägget är förhållandevis enkelt och  
innehåller inte direkt några revolutionerande  
nymodigheter, men det bidrar också till att det är  
väldigt lätt att sätta sig in i. Spelkontrollen är det  
inget fel på, och när man väl har kommit in i en till-  
räckligt djup trans, är beroendet nära! Om man ska  
jämföra denna spelserie med någon annan i genren,  
blir det nog Nintendos populära klassiker Dr. Mario.  
Spelarens uppgift är att styra och placera ut par av  
olikfärgade små »blobbar« som faller ner över skär-  
men, och det gäller att få dem att landa ton-i-ton.

för att förhoppningsvis bilda en  
»kombo« av något slag. Glöm dock alla regler  
om att dessa måste  
utgöras av raka,  
lodräta eller vågräta  
linjer – nej, det räcker med  
att fyra stycken figurer av samma  
färg på något sätt nuddar varandra  
och bildar en kedja över skärmen, för  
att kombinationen ska gillas och en liten  
piffig explosion i 3D visas i ditt spelfält!



## SPELINFO

Titel: *Puyo Pop Fever*  
Plattform: *Nintendo GameCube*  
Speltyp: *Pussel*  
Åldersgräns: *3 år*  
Utvecklare: *Sonic Team*  
Utgivare: *Sega*  
Antal spelare: *1–2 samtidigt*  
Tillbehör: *Memory Card*  
Sverigepremiär: *Februari 2004*

## RECENSIONER

EMELIE LAGER: 6

Det är synd att gränssnittet och bak-  
grunderna är såpass sparsmakade, för  
annars har detta spel en mycket snygg och  
genomtänkt karaktärsdesign att stoltsera  
med! Kanske är spelet lite för förenklat  
för att kännas riktigt seriöst, men ihop  
med en kompis kan man ha mycket roligt  
med det!

KIM WEINEFELT: 5

Puyo Pop Fever är långt ifrån lika smart  
som Pokémon Puzzle League, och det går  
inte att utveckla sitt spel speciellt mycket.  
Annars är det lite småkul, ungefär som  
andra pusselspel brukar vara.

## BETYG

GRAFIK: 3  
LJUD: 4  
SPELKONTROLL: 7  
UTMANING: 7  
SPELDESIGN: 5  
TOTALT: 6

Fever! Minispel  
med stora  
chanser till  
bonuspoäng  
och nytt  
»skräp« till  
motståndaren...

Här får spelaren veta hur både  
nästa och nästnästa figur som  
är på ingång ser ut.

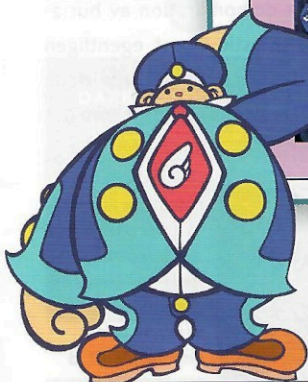
Mängden skräp  
från motståndaren.



Så här ser  
skräpet ut;  
genomskinliga  
bubblor som  
ligger i vägen för  
dina färgkombi-  
nationer tills du  
spräcker dem.

Här ser du hur lång tid du  
har kvar i Fever-spelläget.

Vanliga överblivna  
bubblor!





## SPELINFO

Titel: *Sword of Mana*  
 Plattform: *Game Boy Advance*  
 Speltyp: *RPG*  
 Åldersgräns: *7 år*  
 Utvecklare: *Brownie Brown*  
 Utgivare: *Square Enix*  
 Antal spelare: *1*  
 Tillbehör: *Game Boy Advance Game Link*  
 Sverigepremiär: *Mars 2004*



## RECENSIONER

## EMELIE LAGER: 8

Det här spelet är inte felfritt. Det bygger faktiskt i väldigt stor utsträckning på originalspelets motor, och många gamla svagheter i spelbarheten har tyvärr levt sig kvar. Man gör till exempel bäst i att akta sig var gång man antrar en ny ruta på kartan, eftersom de eventuella fiender som kan finnas där ploppar upp slumpmässigt lite varstans på skärmen, och först någon sekund efter att du anländer till platsen... Ändå fylls jag av en enorm tacksamhet och inspiration när jag nu får chansen att spela om ett av mina käraste gamla Game Boy-äventyr i en så estetiskt briljant nytappning! Bara den nygjorda introsekvensen är ett fenomenalt frosseri i öron- och ögonodis, och jag kan inte låta bli att hänföras av ärkefienden Dark Lords obestridliga skönhet! Square Enix har tagit en oslipad diamant från förr och gjort någonting jättefint av den!

## KIM WEINEFELT: 7

*Sword of Mana* kan jämföras med de båda *Golden Sun*-spelen, och är nästan lika bra som *Camelots* spel. Grafiken och musiken är (som vanligt när det gäller Square Enix) det som imponerar mest, men jag stör mig något på det småklumpiga stridssystemet – här skulle nog textbaserade fighter passat bättre. Annars är det här ännu en spännande saga att sätta sig in i för alla rollspelsfanatiker.



För alla er nostalgiker som saknar den tid då de tvådimensionella rollspelen signerade Square och Enix härskade på marknaden, och för er fantasydiggare som bara längtar efter ett nytt högkvalitativt tillskott i er inte så pjåkiga, men ändå långt ifrån fulländade Game Boy Advance-samling – här kommer en sann klassiker i nya, färgsprakande kläder!



»Spirits« kallas kort och gott de magiska andar av olika element som du hittar under spelets gång, och vilka ger dig förmågan att använda olika sorters magier.

Med det magiska rep som blir ditt i början, kan du snabbt och lätt förflytta dig till den Mana-statyn som du senast bad vid, för att fylla på dina energidepåer och spara ditt spel.



År 1992 kom det svartvita Game Boy-spelet *Mystic Quest* till Sverige. I USA hade det släppts under namnet *Final Fantasy Adventure*, vilket passar ganska bra med tanke på att det är tillverkat av samma spelföretag som ligger bakom de andra *Final Fantasy*-spelen, samtidigt som det är ett mer actionbetonat äventyr, i stil med *Zelda*, *Illusion of Time* och *Secret of Mana*, varav det senaste nog kan betraktas som den största inspirationskällan vad gäller spelets story och budskap.

I en värld som sakta men säkert håller på att falla i klorna på en maktlysten elaking vid namn Dark Lord, finns det ytterst få människor kvar som tror på och respekterar det uråldriga, gudomliga Mana-trädet, källan till allt liv... I kampen mot de ofattbara krafter som den illvilliga mörkerfursten besitter, finns

emellertid bara ett dugligt vapen: det heliga Manasvärdet. Frågan är om en enkel gladiator, driven av viljan att hämnas sina föräldrars död, har vad som krävs för att finna denna mytomspunna relik och förvalta den på bästa sätt...?

Om du har spelat det ursprungliga spelet kommer du snart att känna igen dig, även om såväl dess handling och dialog som miljöer och soundtrack nu har omarbetats och broderats ut så rikligt att man vid en första anblick kan tro att det är ett helt nytt spel det rör sig om. *Sword of Mana* är helt enkelt en mycket tjugis demonstration av hur 2-bitsoriginalet *Mystic Quest* egentligen kunde ha sett ut, om det inte hade varit så tekniskt begränsat som det tyvärr var.



Precis som i *Golden Sun*, där man samlar på Djinn, måste spelaren i *Sword of Mana* hitta »Spiritsvarelser« under sin färd, för att få tillgång till deras krafter.

Miljöernas färgsättning växlar från kalla till varma färgskalor fram mot kvällen, och husens fönster tänds i städerna om natten.



Spelets upplägg bygger på en perfekt balans mellan actionäventyr och rollspel. Du måste vara fingerfärdig för att klara dig i strid, eftersom du använder de vapen du får tillgång till genom att trycka på A-knappen då det finns fiender på skärmen, men dessa fiender är inte bara väghinder som kan ge dig ett och annat power up-föremål, vilket är fallet i till exempel Zelda-spelen, utan av dem erhåller din huvudkaraktär även värdefulla erfarenhetspoäng när de väl är besegrade. Dessa kan sedan användas för att utveckla hans eller hennes fär-

digheter inom de olika »yrkena« warrior, monk, magician, sage och thief vid varje Level Up.

En av de mest välkomna nyheterna i denna version av spelet är just den att du kan välja om spelets huvudperson ska vara en kille eller tjej i samband med att du skapar en ny sparfil. Precis som i Pokémon Ruby och Sapphire ingår båda dessa figurer i spelets story, och slår snart följe under äventyrets gång, men beroende på vilken av dem du utser till huvudkaraktär, förändras berättarperspektivet och händelsernas förlopp på flera sätt.



## DE MANADE

**HJÄLTEN** – Döps i början av spelet till det namn du tycker passar honom bäst

Denne blonde kille har levt större delen av sitt liv i fångenskap på det kungliga slottet, som gladiator. När han var liten mördades hans föräldrar av den hjärtlöse Dark Lord, vilket gör honom mycket hämndlysten hela spelet igenom, och han plågas ständigt av hemska mardrömmar om det förflutna. Hans första vapen är ett svärd.



**HJÄLTINNAN** – Döps också av spelaren i äventyrets början

Denna fagra brunett är en av de sista överlevande medlemmarna i den mytomspunna Mana-klanen, vars främsta uppdrag är att skydda det heliga Mana-trädet. Detta gör hennetyvärr till ett hett byte för de »religionsjägare« som på Dark Lords befallning ska göra riket fritt från avvikande trosuppfattningar. Hon börjar spelet utrustad med en stav och den magiska anden Wisp.

## DARK LORD

Granz stolte och exhibitionistiske tronarvinge gör allt som står i hans makt för att utplåna varenda liten resterande tanke på den heliga Mana-kraften bland folket, och han är lika mäktig som han är målmedveten. Han är ännu mycket ung, men besitter redan otroliga mörka krafter. Det är alltså inte för inte som han vill bli kallad »Dark Lord«, sin färgglada utstyrsel till trots.



## JULIUS

Vem är denne mystiske och karismatiska yngling egentligen, och vad är han ute efter? Det sägs att han är en av Emperor Vandoles ättlingar, men hans förflutna ligger väl dolt i dimmor och dunkel. Nu för tiden tjänar han troget sin bundsförvant Dark Lord, med en mäktig blandning av svärdskonst och magiska krafter.



## BETYG

**GRAFIK:** 9

Världen från originalspelet har helt plötsligt blivit SÅ mycket mer levande! Varje ny plats som introduceras har sin unika prägel, liksom alla dess invånare, iförda den ena fantastiska utstyrseln efter den andra. Inte en detalj är lämnad åt slumpen. Kreativiteten flödar hos Square Enix, och allting är sagolikt vackert.

**LJUD:** 8

Man tycker att någon speltillverkare snart borde sätta stopp för den seglivade traditionen att tonsätta texten i dialogrutorna med detta monotona ljudsmatter... Som för att ersätta en röstkådespelare, eller bara den fridfulla tystnaden... I övrigt kan jag inte annat än att kapitulera inför den suveräna uppdateringen av ett legendariskt soundtrack som detta.

**SPELKONTROLL:** 7

Det går att springa genom att hålla B-knappen intryckt, och tycker man på A-knappen i en viss takt kan det hända att hjälten utför olika varianter av slagkombinationer i stridens hetta, men tyvärr har inte mycket, annat gjorts för att finslipa den något sega kontrollen från originalspelet...

**UTMANING:** 8

Detta är ett stort äventyr, med en djup rollspelsjäl. Din karaktärs ständiga utveckling avvägs smakfullt av fiendernas ökade motstånd, samt den inte helt oklanderliga kontrollen, förstås... Ska du dessutom klara av spelet med både den manlige och den kvinnliga huvudkaraktären har du MÅNGA timmars speltid framför dig!

**SPELDESIGN:** 7

Vad som kan skilja detta action-RPG från andra är kanske inte dess upplägg, vilket är väldigt traditionellt (det bygger ju på en något åldersstigen trendsättare i genren), utan snarare dess höga ambitionsnivå och äkthet.

**TOTALT:** 8

Originalen var helt okej, men genom den här omarbetningen kan sagans själ äntligen lysa fram. Dess story får en djupare mening och rollfigurernas olika öden och avsikter blir genast mycket tydligare. Vare sig du har spelat originalet eller ej, lär detta spel kännas som en varmt välkommen besökare i din Game Boy Advance eller Game Boy Player under en lång tid framöver!

## intervju

## Ken'ichi Sugino

Ken'ichi Sugino arbetar hos Nintendo i Japan och kan vara hur nöjd som helst med sitt arbete just nu. Det är nämligen han som har designat Game Boy Advance SP, och som de flesta vet är det den smidiga designen som är en av anledningarna till att den senaste Game Boy-modellen även har blivit Nintendos senaste världssuccé.

**Club Nintendo (CN):** Vad hade du för mål när du designade Game Boy Advance SP?

Ken'ichi Sugino (KS): Huvudsaken för mig var att skapa ett system till vilken spelen säljer så bra som möjligt. Som jag ser det så säljer ett spelsystem tack vare att mjukvaran till det är bra. Anledningen att någon väljer ett spelsystem är för mjukvaran som kan spelas på det. Alla spel som går att spela på Game Boy Advance SP går även att spela på Game Boy Advance. Spelen till Game Boy Advance gick inte att spela på Game Boy Color. Men den enda skillnaden med den här Game Boy-modellen är formen, spelen till den här maskinen går fortfarande att spela på Game Boy Advance. När det gäller Game Boy Advance och Game Boy Advance SP så är jag egentligen min egen konkurrent – jag gör inget som skiljer sig på mjukvarusidan. Så när jag skulle göra om Game Boy ville jag verkligen utmana mig själv med att försöka skapa ett system som kunde stimulera försäljningen av Game Boy-spel.

Men när jag gjorde det gick det upp för mig att jag var tvungen att skapa ett system som var lite dyrare. Så det var detta jag startade med, vetandes att vad jag än skapar så kommer det att kosta mer och kommer det då att sälja? Det var utmaningen jag startade med när jag designade Game Boy Advance SP.

Det första jag tänkte på under den tiden var enkelheten och den kompakta designen.

**CN:** Varifrån fick du inspiration? Den ser nästan ut som en liten bärbar dator.

KS: Jag fick inspiration från en digitalkamera

från Fuji. Jag har inte med mig den idag men det är en Fuji-kamera som jag använder själv. Det beror inte på att kameran går att vika ihop, för det är ingen sådan typ av kamera, men kameran som jag har är ungefär i samma storlek som Game Boy Advance SP – den är liten och kompakt, och det var detta jag tänkte på när det gällde designen.

*»Det svåraste för mig var att lyssna på mina chefer och Nintendo-personal som sa: »Är det du har skapat inte lite för enkelt, borde du inte försöka göra mer av det?«««*

**CN:** Vad var det svåraste med att designa Game Boy Advance SP?

KS: Alltså, det här är en extremt enkel design. Det svåraste för mig var att lyssna på mina chefer och Nintendo-personal som sa: »Är det du har skapat inte lite för enkelt, borde du inte försöka göra mer av det?« Den svåraste delen för mig var att inte påverkas av det. Den första bilden av modellen som jag skapade

hade inga färger, det var bara en hopvikbar modell som jag kunde visa. Det var bara ett exempel, men många sa att »det här kommer inte att fungera, den här designen är för simpel«. »Varför gör du den inte rundare och lägger till kurvor?«

**CN:** Det låter konstigt, jag tycker det är den snyggaste Game Boy-modellen hittills. Den ser mer ut som en hi-tech-pryl än en barnleksaker.

KS: Tack så mycket! Men det var formen och enkelheten som mina medarbetare och resten av designteamet »gnällde« på. Och det tyckte jag var mycket svårt.

**CN:** Vad står »SP« för?

KS: »Special.« Game Boy Advance Special.

**CN:** Var det din idé?

KS: Nej, för mig står SP för »Sugino Product« (skratt).

**CN:** Var du med och bestämde vilka färger Game Boy Advance SP skulle göras i?

KS: Ja, det var jag.

**CN:** Så vilken är din favoritfärg?

KS: Min generella favoritfärg är blå. Men om jag skulle gå ut och köpa en Game Boy Advance SP skulle jag välja silver.

**CN:** Varför behövs det en adapter för att man ska kunna använda hörlurar till Game Boy Advance SP?





När vi frågade Ken'ichi Sugino om vi fick ta en bild på honom efter intervjun svarade han att det självklart var ok, men att Game Boy Advance SP kanske skulle framstå som större än vad den egentligen är bredvid honom (Sugino är ganska kort).

ks: Jag beklagar verkligen det, vi på Nintendo förstår att det inte är det lättaste att använda en adapter men det gjordes enbart för storleken skull. Den högsta prioriteten för oss när vi designade den här produkten var storleken.

**cn:** Jag trodde att det var skärmbelysningen?

ks: I slutskedet, när vi hade fått ihop alla delar och lagt till förbättringarna, blev skärmbelysningen en av de viktigaste faktorerna. Men när vi började utveckla Game Boy Advance SP handlade det om storleken.

**cn:** Har du arbetat med att designa andra Nintendo-produkter?

ks: Game Boy pocket, Game Boy Color, Game Boy Advance, Game Boy Advance SP – bara Game Boy! Jag blev anställd i Game Boy-teamet två veckor efter lanseringen av den allra första Game Boy-modellen. Från och med då fram till nu har jag inte arbetat med någon hårdvara annat än Game Boy. Pokémon Pikachu var också min design.

Även för att vara japan så är jag ganska kort, så jag gillar att designa saker för korta personer.

Det vore bara inte rätt om någon i min storlek skulle arbeta med Nintendo GameCube (skratt).

haft en chans att titta på alla spel som är på mässgolvet nu. Men jag tror att vi visar Made in Wario (Wario Ware, Inc.: Minigame Mania i

*»Även för att vara japan så är jag ganska kort, så jag gillar att designa saker för korta personer. Det vore bara inte rätt om någon i min storlek skulle arbeta med Nintendo GameCube.«*

**cn:** Men den är ju också ganska liten...

ks: Du är lång – om du arbetade hos Nintendo skulle du nog inte arbeta med Game Boy utan med Nintendo GameCube (skratt).

**cn:** Förmodligen... Vilka av Game Boy-spelen här på E3 ser du mest fram emot att spela?

ks: Jag har varit otroligt upptagen och suttit i möten sedan jag kom hit, så jag har inte ens

Europa). Jag har spelat det nyligen och kan inte lägga det ifrån mig. Min fru arbetar på den internationella avdelningen hos Nintendo (hon känner för övrigt till Bergsala mycket väl), så ibland lånar hon ett exemplar av Made in Wario från någon på kontoret och tar med sig det hem. En dag kom jag hem och fick se det ligga på bordet – jag provade det och har spelat det hela tiden sedan dess.

# CN awards

Egentligen är det ju inte så där jättespännande att veta vad ett fåtal personer i en test-panel tycker om ett spel. Då är det betydligt mer intressant att veta vad folket tycker. Det tycker i alla fall vi, och vi vill därför att du är med och röstar fram förra årets bästa Nintendo-spel i Club Nintendo Awards 2003.

## CN CREWS RÖSTER:

- = Johan
- = Mikael
- = Emelie
- = Kim

### BÄSTA GRAFIK

- F-Zero GX ● ●
- The Legend of Zelda: The Wind Waker
- Metroid Prime
- Resident Evil Zero ●
- Soul Calibur II ●
- Annat val: \_\_\_\_\_

### BÄSTA LJUD/MUSIK

- Advance Wars 2: Black Hole Rising
- F-Zero GX
- The Legend of Zelda: The Wind Waker ●
- Mario Kart: Double Dash!!
- Metroid Prime ● ● ●
- Annat val: \_\_\_\_\_

### BÄSTA HANDLING

- Final Fantasy Tactics Advance
- Golden Sun: The Lost Age ●
- The Legend of Zelda: The Wind Waker ● ● ●
- Mario & Luigi: Superstar Saga
- Pokémon Ruby & Sapphire
- Annat val: \_\_\_\_\_



### BÄSTA SPELFIGUR

- Link (*The Legend of Zelda: The Wind Waker m.fl.*) ●
- Mario (*Mario Kart: Double Dash!! m.fl.*)
- Samus (*Metroid Prime*) ● ● ●
- Joe (*Viewtiful Joe*)
- Wario (*Wario Ware, Inc.: Minigame Mania m.fl.*)
- Annat val: \_\_\_\_\_

### BÄSTA MINISPEL

- Bomb Rally (*Kirby: Nightmare in Dream Land*)
- Shine Thief (*Mario Kart: Double Dash!!*) ●
- Penguin Attack (*Mario Party 5*)
- Pokémon Contest (*Pokémon Ruby & Sapphire*) ●
- Super Wario Bros. ● ●
- (Wario Ware, Inc.: Minigame Mania)*
- Annat val: \_\_\_\_\_

### BÄSTA MULTIPLAYERSPEL

- 1080° Avalanche
- Advance Wars 2: Black Hole Rising ●
- The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords
- Mario Kart: Double Dash!! ● ● ●
- Mario Party 5
- Annat val: \_\_\_\_\_



### MEST MINNESVÄRDA SCEN

- Senseis musik (*Advance Wars 2: Black Hole Rising*)
- Stämningen i Hyrule Castle ● ●
- (The Legend of Zelda: The Wind Waker)*
- Alla intensiva gokartrace ●
- (Mario Kart: Double Dash!!)*
- Fighten mot Meta Ridley ●
- (Metroid Prime)*
- Möta kompisarna online (*Phantasy Star Online Episode I & II*)
- Annat val: \_\_\_\_\_

### MEST IRRITERANDE MOMENT

- Hawkes CO Power och Super Power ●
- (Advance Wars 2: Balck Hole Rising)*
- Få Game Over på sista banan i Diamond Cup (*F-Zero GX*)
- Att komma något annat än först ●
- (Mario Kart: Double Dash!!)*
- Bli tilldelad ett svårt minispel (*Wario Ware, Inc.: MinigameMania*)
- Låååååååååånga textstycken ● ●
- (Golden Sun: The Lost Age)*
- Annat val: \_\_\_\_\_

### MEST STÖRANDE TITEL PÅ ETT SPEL

- Buffy the Vampire Slayer: Wrath of the Darkhul King ●
- Butt Ugly Martians: Zoom or Doom ●
- Freaky Flyers
- Kim Possible: Revenge of the Monkey Fist
- SpongeBob Squarepants: Battle for Bikini Bottom ● ●
- Annat val: \_\_\_\_\_

### MEST ORIGINELLA SPEL

- Ikaruga
- The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords
- Mario & Luigi: Superstar Saga
- Viewtiful Joe ●
- Wario Ware, Inc.: Minigame Mania ●●●
- Annat val: \_\_\_\_\_

### BÄSTA ACTIONSPEL

- Castlevania: Aria of Sorrow ●
- Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4
- Viewtiful Joe
- Wario Ware, Inc.: Minigame Mania ●●●
- Wario World
- Annat val: \_\_\_\_\_

### BÄSTA FIGHTINGSPEL

- Black & Bruised
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Soul Calibur II ●●●●
- WWE Crush Hour
- WWE Wrestlemania XIX
- Annat val: \_\_\_\_\_

### BÄSTA PUSSELSPEL

- Blockids
- Boulder Dash ●●
- Gem Smashers
- Super Monkey Ball Jr. ●
- Turnabout
- Annat val: \_\_\_\_\_

### BÄSTA RACINGSPEL

- Burnout 2: Point of Impact
- F-Zero GX ●●
- Mario Kart: Double Dash!! ●●●
- Need for Speed Underground
- Top Gear Rally
- Annat val: \_\_\_\_\_

### BÄSTA ROLLSPEL

- Golden Sun: The Lost Age ●●
- Mario & Luigi: Superstar Saga ●
- Phantasy Star Online Episode I & II
- Pokémon Ruby & Sapphire ●
- Skies of Arcadia Legends
- Annat val: \_\_\_\_\_

### BÄSTA SPORTSPEL

- 1080° Avalanche ●●●●
- FIFA Football 2004
- ISS 3
- NBA Live 2004
- NHL 2004
- Annat val: \_\_\_\_\_

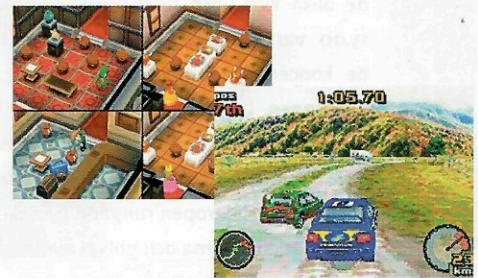


### BÄSTA STRATEGISPEL

- Advance Wars 2: Black Hole Rising ●●
- Final Fantasy Tactics Advance ●
- Gladius
- Sim City 2000 ●
- The Sims Bustin' Out
- Annat val: \_\_\_\_\_

### BÄSTA ÄVENTYRSSPEL

- Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak
- The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords
- The Legend of Zelda: The Wind Waker ●●
- Metroid Prime ●●
- Resident Evil Zero
- Annat val: \_\_\_\_\_



### BÄSTA GAME BOY-SPEL

- Advance Wars 2: Black Hole Rising ●●
- Castlevania: Aria of Sorrow ●
- The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords
- Mario & Luigi: Superstar Saga
- Pokémon Ruby & Sapphire
- Wario Ware, Inc.: Minigame Mania ●
- Annat val: \_\_\_\_\_

### BÄSTA NINTENDO GAMECUBE-SPEL

- F-Zero GX
- The Legend of Zelda: The Wind Waker ●●
- Mario Kart: Double Dash!!
- Metroid Prime ●●
- Resident Evil Zero
- Soul Calibur II
- Annat val: \_\_\_\_\_

### BÄSTA NINTENDO-SPEL

- Castlevania: Aria of Sorrow
- The Legend of Zelda: The Wind Waker ●●
- Mario Kart: Double Dash!!
- Metroid Prime ●●
- Pokémon Ruby & Sapphire
- Wario Ware, Inc.: Minigame Mania
- Annat val: \_\_\_\_\_

### SÅ HÄR RÖSTAR DU:

Du röstar på ett spel i varje kategori, antingen på ett av de fem spel som vi har nominerat eller på något annat. Om du röstar på något annat spel skriver du spelets titel på raden vid »annat val« (tänk på att spelet måste ha släppts i Sverige under 2003). Du behöver inte rösta i alla kategorier.

Skicka dina röster till oss (det går bra att skriva dina röster på en lapp om du inte vill använda tidningen) via post eller e-post (adresserna hittar du på sidan 5) senast den 30 april 2004.

# Nintendo® SVENSKA MÄSTERSKAPEN 2003

Det var sann Nintendo-eufori som rådde i köpcentret Nordstan i Göteborg lördagen den 10 januari 2004. Den svenske mästaren i Nintendo 2003 skulle koras, och hela Club Nintendos personal var på plats.

Efter en grundlig genomgång av finalens upplägg på morgonen, hade de 21 finalisterna från hela Sverige en laddad förmiddag på sig att göra sig redo. Under träningen fick de 30 minuter var att fördela som de ville på de olika kval- och finalspelen. Vid klockan 13.00 var tävlingen igång, och då bytte de koncentrerade finalisterna av varandra på scenen i den ena imponerande kraftmätningen efter den andra, med sina namnbrickor uppställda på respektive tv medan de spelade. Hejaropen rungade från de överbelamrade läktarna och golvet runtomkring, där deras entusiastiska vänner och anhöriga, hängivna små spelsällskap och nyfikna lördagshoppare, vilka stannat till för att titta en stund, följde varenda knapptryckning med största uppmärksamhet. På skärmen ovanför de fem tv-apparaterna kunde de hela tiden följa spelarnas framsteg, och i högtalarna höll speakerns fartiga stämma så väl åskådarna som de förbipasserande ständigt informerade om vad de såg framför sig.

Strax intill var demotornen med purfärska Nintendo GameCube-spel uppställda likt en armé av silverfärgade robotkloner på golvet framför den disk där medlemmar i Club Nintendo kunde hämta ut ett gratis exemplar av The Legend of Zelda: Collector's Edition. Andra kunde teckna medlemskap på plats och då erhålla skivan direkt.



Den nyblivne svenske mästaren strålar av glädje, omgiven av sina goda vänner och medtävlade.

Det var med stora ögon som vi alla följde den rafflande tävlingens förlopp. Här intill kan ni skåda alla finalisters resultat, både i kvalet och finalen. Som ni ser var det oerhört jämt mellan de fyra finalisterna i slutspelet Pac-Man vs. – men naturligtvis kan bara en person vinna! Denne person blev David Boström från Örebro, som slog andraprisslagaren Joakim Akterhall med endast en poäng... Ändå märktes inte ett spår av avundsjuka eller bitter rivalitet bland varken spelare eller åskådare denna dag – nej, att bara vara där räckte för att ens själ skulle fyllas med spelglädje och Nintendo-nostalgi som lär räcka ett bra tag framöver!



De fyra kämparna som tog sig till finalspelen kan nu pusta ut och klappa varandra på axeln. Från vänster: Oscar Lindén (4:a), Tobias Öien (3:a), Joakim Akterhall (2:a) och David Boström (1:a).



Alla 21 finalister samlade på



Den välklädde fransmannen Didier Crespel arbetar vanligtvis som speltestare för Nintendo of Europe i Frankfurt, men denna helg agerade han kurir på ett mycket ärofyllt uppdrag. I två robusta och väl förseglade resväskor bar han med sig ett gäng hett eftertraktade demoversioner av några ännu ej släppta spel till Nintendo GameCube och Game Boy Advance, vilka han, i egenskap av deras »livvakt«, rest upp med till Sverige enbart för detta events skull.



Ett gäng glada Pokémon-tränare från »Götet« har parkerat sig i ett hörn av golvet för att spela medan de väntar på att finalspelen ska börja.



SE RESULTAT PÅ [WWW.NINTENDO.SE](http://WWW.NINTENDO.SE)

## FINALEN I SVENSKA MÄSTERSKAPEN I NINTENDO 2003

### KVALSPEL:

#### Super Mario Bros. (NES)

– Ta så mycket poäng som möjligt på värld 1:1.

#### Dr. Mario (SNES)

– Ta så mycket poäng som möjligt på virusnivå 10.

#### Pilotwings 64 (N64)

– Ta så mycket poäng som möjligt på banan Sky Dive, level 1.

#### Wario Ware Inc. (GBA)

– Klara dig så länge som möjligt i spelläget »9 Volt«.

#### Super Smash Bros. Melee (GCN)

– Klara av Event Match 10 så snabbt som möjligt, med så många liv kvar som möjligt.

#### Mario Kart: Double Dash!! (GCN)

– Få en så bra tid som möjligt på banan Waluigi Stadium.

### FINALSPEL:

#### 1080° Avalanche (GCN)

– Spela via LAN mot de andra tre finalisterna och ta en så bra placering som möjligt på

banorna Frosty Shadows, Trestle Trouble och Revolution Cliff.

#### F-Zero GX (GCN)

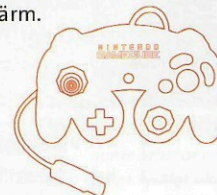
– Alla tre finalister tävlar på samma skärm och försöker placera sig så bra som möjligt på banorna Mute City, Port Town och Fire Field.

#### Super Smash Bros. Melee (GCN)

– Alla spelar mot alla på en slumpmässigt utvald bana med tre liv var. Inga föremål är tillåtna.

#### Pac-Man vs. (GCN)

– Alla spelar mot alla. Målet är att under fyra spelomgångar bli först till 7 000 poäng, och alla spelarna får chansen att starta som Pac-Man en gång var. Den som är Pac-Man spelar på en Game Boy Advance SP och de andra på delad TV-skärm.



# »Tony Hawk's Underground«

Tony Hawk's Underground må ha varit ute på marknaden ett tag nu. Och de flesta som läser detta har antagligen redan tagit del av en rad recensioner av »THUG«, spelat det och kanske redan klarat av det. Detta »speltest« skiljer sig dock en del jämfört med traditionella recensioner.

För att verkligen vara säkra på att Tony Hawk's Underground är ett nytt succéspel från speltillverkaren Neversoft har vi frågat en av Sveriges

bästa skateboardåkare – ingen mindre än Jean-Marc Soulet – om han ville ägna en eftermiddag hos oss för att testa spelet.

Jean-Marc tycker följande om Tony Hawk's Underground till Nintendo GameCube:

EFTERSOM JAG ÄR EN SKATEBOARDÅKARE själv så har naturligtvis alla Tony Hawk-spel legat mig varmt om hjärtat. När det första Tony Hawk-spelet kom var det en stor händelse för alla skateboardåkare runt om i världen och genom åren har spelen haft en positiv påverkan att marknadsföra skateboard även till de som inte åker själva.

## »Story Mode tillför en helt ny dimension«

SAMTLIGA TONY HAWK-SPEL har mer eller mindre blivit succéer, så jag hade höga förväntningar på Tony Hawk's Underground; något som infriades redan under de första sekvenserna av spelets början. Det råder inget som helst tvivel om att det är Story Mode som är den riktigt stora nyheten i spelet. Visst – grafik, trick, fler valmöjligheter och det allmänna helhetsintrycket har ytterligare putsats, men det är definitivt Story Mode som tillför Tony Hawk's Underground en helt ny dimension.

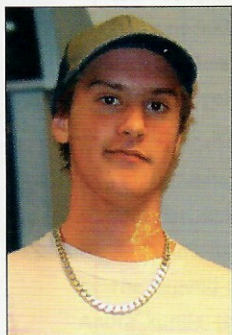


Jean-Marc Soulet är 17 år och tillhör det absoluta toppskiktet inom svensk och europeisk skateboard. Under 2003 har Jean-Marc turnerat och tävlat framgångsrikt ute i Europa. Han har även filmat material till Europas största skateboardvideomagasin Puzzle och blivit invald i det svenska

Foto: James Holm

STORY MODE TAR OSS MED TILL en skateboardåkare (spelaren) och hans dröm om att kunna livnära sig på sin passion och kanske bli proffs. Jag vet att vandrigen till att nå dit är lång och mödosam. Kanske inte lika spektakulär som uppdragen man får i själva spelet, men självklart måste man vara beredd att offra en del för att nå sina drömmars mål.

DE KÄNDA SKATEBOARDPROFILERNA (Chad Muska, Tony Hawk, med flera) man möter under spelets gång bidrar ytterligare till att spelkänslan och inlevelsen förstärks. De porträtteras träffsäkert och med en aning karikatyr, vilket bidrar till att humorn i spelet integreras på ett naturligt sätt.



Jean-Marc's sammanfattning av Tony Hawk's Underground till Nintendo GameCube:

Då Story Mode så träffsäkert och trovärdigt i det stora hela berättar en skatares mödosamma väg till toppen, är jag ganska övertygad om att alla som redan åker skateboard kan identifiera sig mycket med

spelet. För de som inte åker skateboard i det verkliga livet tror jag att det kan finnas ett engage-

## »Det bästa spelet just nu«

mang även där, genom en oerhört spännande och välskriven story, som på ett ocensurerat sätt berättar om skateboardkulturen

och dess »underground«-värld. Jag tycker att Neversoft bevisat igen vem som är kungen på att göra bra och underhållande skateboardspel. Och budskapet i spelets slut förmedlar verkligen vad skateboard handlar om! Köp rekommenderas varmt till de som ännu inte spelat Tony Hawk-spelen. Det bästa skateboardspelet på marknaden just nu!

# »Fokus på spelbutik: GAME«

1999 startade de första fyra GAME-butikerna upp i Sverige. I juni 2001 tog GAME över de två största konkurrenterna och växte från fyra till tolv butiker under sommarperioden.

Sedan 1999 har GAME vuxit kontinuerligt både organisatoriskt och genom nyförvärv av butiker. I dag är GAME med 36 butiker över hela landet en av Sveriges ledande data- och TV-spelskedjor.

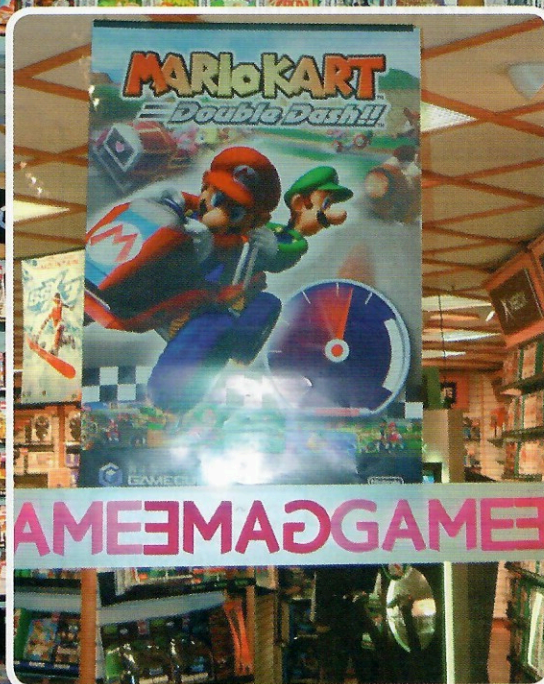
GAME:s expansion fortsätter både i Sverige och i de övriga nordiska länderna de närmsta åren som en del av deras internationella expansionsplan.

GAME jobbar med ett mycket brett sortiment och har kunnig personal som alltid hjälper kunden att hitta rätt i speldjungeln. GAME som specialbutik jobbar givetvis mycket aktivt med kampanjer och roliga tävlingar i butiken.

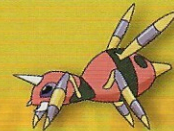


## MARIO KART: DOUBLE DASH!!-LANSERINGEN

Vi passade på att besöka GAME i Västra Frölunda i Göteborg den 14 november 2003, alltså samma dag som Mario Kart: Double Dash!! lanserades. Butiken hade skyltat upp ordentligt för spelet, som tveklöst var Nintendos största under julhandeln som gick.



game arbetar mycket med topplistor, vilket tydligt visar vilka spel som är populärast för tillfället.



# Colosseum

Club Nintendos allra första Colosseum-gäst är tillbaka. Nynäshamnsbon Börje Anderssons beskrivning av sitt senaste lag i Pokémon Ruby Version är så bra att vi bara är tvungna att ta med den i sin helhet.

»Det här är mitt Ruby team, det är ett så kallat spiklag...

I am a smoker, and a pokér...

Nu börjar sexan ta form, blir ett så kallat spiklag. Skarmory lägger ju ut småspiken, därefter Roar hon motståndarens 6 adepter. Hon har maxat PP för Roar så hon ryter länge.

När dom har fått trampat spik ett tag så kanske det finns en del fjäderfån kvar. Då plockar man fram eldkvasten som Ninetales besitter.

I och med detta är det nog ganska tomt på själva arenan. Men skulle det finnas någon kvar då får mina livvakter rensa upp. Därefter städar ju Golduck, Girafarig, Heracross och Donphan eftersom dom har allt från vatten till dammsugare.»

## #115 Skarmory



Item: Leftovers

Smeknamn: Spikläggaren. Själva spikläggaren, han strör smånubb över arenan och för varje gång han använder Roar får motspelaren plocka in den som står näst på tur, som då tar lite skada. Detta gör motståndarna möra, inför det dom har att vänta sig.

- Spikes
- Roar
- Steel Wing
- Aerial Ace

## #154 Ninetales



Item: Charcoal

Smeknamn: Eldkastaren. Gör om vädret till en solig dag (med hjälp av Sunny Day), därefter rensar hon bort flygfåna med sin eldkvast (Flamethrower) som biter än hårdare med hjälp av en solig dag, och hon får ännu mera styrka om hon blir träffad av eld. Safeguard är ju till för att förhindra statusförändringar i fem rundor...

- Flamethrower
- Safeguard
- Confuse Ray
- Sunny Day

## #159 Golduck



Item: Shell bell

Smeknamn: Skurtanten. Lägger ut ett skydd för Special-attacker med hjälp av Light Screen, så den halverar skadan från Fire, Water, Ice, Psychic, och så vidare. Calm Mind höjer ju styrkan på vattenattacken Surf och dessutom höjer den Special Defense så att den tar ännu mindre skada.

- Surf
- Light Screen
- Calm Mind
- Hail

## #164 Girafarig



Item: Chesto Berry

Smeknamn: Stafettpipen. Höjer Special Attack och Special Defense med hjälp av Calm Mind, därefter ger hon stafettpipen till nästa adept, som då får överta de förhöjda värdena på Special Attack och Defense med hjälp av Baton Pass. Rest är ju till för att hämta andan om så behövs, därefter sväljer han bäret Chesto, då har Girafarig vilat sig i form.

- Psychic
- Baton Pass
- Rest
- Calm Mind

## #166 Donphan



Item: Soft Sand

Smeknamn: Slamsugaren. Ancientpower har 10 % chans att höja all stat på Donphan, dessutom gör ju den skada på motståndaren. Attract används ju mot det andra könet, då förhindras motståndaren att attackera i 50 % av fallen i fem rundor. Earthquake och Body Slam talar ju för sig själva...

- Earthquake
- Body Slam
- Attract
- Ancientpower

## #168 Heracross



Item: Black Belt

Smeknamn: Reflektaren. Med hjälp av Brick Break förstör han verkningsgraden på Reflect och Light Screen. Därefter är det fritt fram för en Bug- eller Fighting-attack, såsom Megahorn eller Counter. Först har han då pumpat upp sig lite med hjälp av Bulk Up, som höjer värdena på attack och defensiv...

- Megahorn
- Counter
- Bulk up
- Brick Break



GCN

## MARIO KART: DOUBLE DASH!!

### HEMLIGA KARAKTÄRER

(och deras egna fordon)

#### Toad & Toadette

Vinn guldtrofé i 100cc Special Cup.



#### Petey Piranha & King Boo

Vinn guldtrofé i Star Cup på Mirror Mode.

### HEMLIGA FORDON



#### GREEN FIRE

Vinn guldtrofé i 50cc Mushroom Cup.



#### RATTLE BUGGY

Vinn guldtrofé i 100cc Mushroom Cup.



#### BLOOM COACH

Vinn guldtrofé i 50cc Flower Cup.



#### WALUIGI RACER

Vinn guldtrofé i 100cc Flower Cup.



#### TURBO BIRDO

Vinn guldtrofé i 150cc Flower Cup.



#### PARA WING

Vinn guldtrofé i 50cc Star Cup.



#### BARREL TRAIN

Vinn guldtrofé i 150cc Star Cup.



#### BULLET BLASTER

Vinn guldtrofé i 50cc Special Cup.



#### TOAD KART

Vinn guldtrofé i 100cc Special Cup.



#### TOADETTE KART

Vinn guldtrofé i Mirror Mode Mushroom Cup.



#### PIRANHA PIPES

Vinn guldtrofé i Mirror Mode Star Cup.



#### BOO PIPES

Vinn guldtrofé i Mirror Mode Special Cup.



#### PARADE KART

Vinn guldtrofé i Mirror Mode All Cup Tour.

Mario Kart: Double Dash!! har ett helt garage fullt med hemliga fordon. Det ena underligare än det andra.

GCN

## 1080° AVALANCHE

Banka in de här kyliga koderna i Options-menyn för att komma direkt till den avslutande delen av ett Match Race.

#### Novice Final Challenge

JAS31KRR

#### Hard Final Challenge

2AUNIKFS

#### Expert Final Challenge

EATFIKRM



Med de här koderna kommer du till den sista delen av varje Match Race, där du jagas av en lavin.

GCN

## MARIO PARTY 5

### Nytt spelbräde: Bowser's Nightmare

Det nya spelbrädet »Bowser's Nightmare« läses upp så fort alla de andra sex spelplanerna har klarats av med en spelkaraktär i Story Mode.



Bowser försöker i vanlig ordning att sabotera festen, men trots det har han även den här gången ett eget spelbräde som dyker upp framåt småtimmarna.

GCN

## F-ZERO GX

### Diamond Cup

Diamond Cup blir tillgänglig efter att du har kommit på första plats i Ruby, Sapphire och Emerald Cup på svårighetsgraden Standard.

### Master

Svårighetsgraden Master blir tillgänglig efter att du har kommit på första plats i Ruby, Sapphire och Emerald Cup på svårighetsgraden Expert.

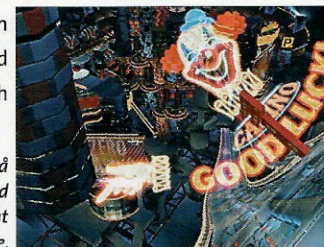
### F-Zero AX Cup

F-Zero AX Cup blir tillgänglig efter att du har kommit på första plats i Ruby, Sapphire, Emerald och Diamond Cup på svårighetsgraden Master.

### Fler förare och svävare

Genom att klara Story-uppdragen på svårighetsgraden Very Hard (svårt!) får du fram svävare och förare från F-Zero AX.

Klarar du svårighetsgraden Master på Ruby, Sapphire, Emerald och Diamond Cup kan du se dig själv som en riktigt bra F-Zero-pilot och Nintendo-spelare.



GBA

## GUIDE TILL GOLDEN SUN: THE LOST AGE



## 1. HITTA POUND CUBE

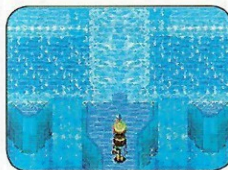
- Hitta Sheba och Felix och färdas genom Dalia för att hitta din första djinn, Echo.
- Besök Kandorean Temple, som ligger sydväst om Dalia, där du ska ta dig till rummet med en träpelare och två vattengeysrar, för att få tag i Lash Pebble.
- Lek jage med djinnen Cannon och hitta Pound Cube i området Dehkan Plateau, som du når genom att återvända till Dalia, och därefter följa världskartan åt höger, neråt och vänster över en liten bro.

## 2. LÄR DIG ANVÄNDA REVEAL

- Vandra vidare söderut på världskartan, över två broar, för att komma till staden Madra. Där ska du tala med fångelsets enda fånge och gå ner i katakomberna i stadens centrum, för att hitta Tremor Bit.
- Bege dig nu till Yampi Desert, där du måste hitta och använda Scoop Gem för att komma ut på en ny del av världskartan igen.
- Gå norrut till staden Alhafra och besegra piratkaptenen Briggs på det trasiga skeppet i staden, vilket du också måste passa på att reparera så gott det går.
- Gå vidare söderut igen och lek med virvelvindarna i Air's Rock, för att så småningom nå det klippiga område där du ska aktivera de två stora Tiki-statyerne och erhålla psynergin Reveal.

## 5. SAMMANFOGA TREUDDEN OCH BESEGRA POSEIDON

- Ta dig till Tundaria Tower, som ligger på världskartans snöiga, sydligaste del, där du ska hitta Burst Brooch och använda denna nya magi på en kristall för att få tag i »Center Prong«, treuddens mittersta tagg.
- Hämta havsgudens tår i det heliga templet i Dalia och ta dig in i Shrine of the Sea God, som ligger till höger om staden, för att hitta den högra udden, »Right Prong«.
- Segla norrut till Ankohl Ruins, aktivera den grönögda statyn och lägg vantarna på treuddens sista del, det vill säga den vänstra.
- Återvänd till Alhafra och laga färdigt det trasiga skeppet. Segla därefter vidare till Champa och besök den dam som kallas för »Grandma« i en grotta längst upp till vänster i staden. Svara »Nej« på hennes fråga och du kommer att kastas in i striden mot den elake Avimander. Besegra denne för att slutligen kunna ge de tre spetsarna till damen, varpå hon sammanfogar dem och ger dig den färdiga treudden.
- Se till att någon i ditt gäng är utrustad med det nya vapnet och segla snett ner åt höger till ett stort dimmoln i vattnet. Åk in i dimman söderifrån, och du är inne i Sea of Time. Sök bland vattenvirvlarna efter först en stjärnformad liten ö, och därefter en månformad, för att till slut komma fram till en vulkan som du måste segla runt tre varv, innan du får möta Poseidon och börja slåss mot honom.

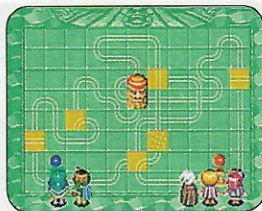


## SUPPORT

Som medlem i Club Nintendo har du tillgång till gratis spelsupport via post, e-post och fax (adresserna till oss hittar du på sidan 5). Vill du ha snabb hjälp via telefon ringer du Club Nintendos supportlinje på 0900-207 07 07 (samtalet kostar 10 kronor).

## 4. FÅ TILLGÅNG TILL PSYNERGIERNA PARCH OCH SAND

- Segla nu österut till den lilla byn på Apojii Islands. Använd Douse på statyn i mitten av byn och segla vidare söderut för att nå Aqua Rock
- Inuti Aqua Rock:
  - ✓ Åk med vattenfallet till en högre nivå
  - ✓ Ta dig in i Aqua Rock Interior
  - ✓ Nå rummet med den breda floden
  - ✓ Erhåll Aquarius Stone
  - ✓ Lär dig använda Parch
- Inuti Gaia Rock:
  - ✓ Få tag i den heliga Dancing Idol
  - ✓ Tänd fyra ljusstrålar
  - ✓ Lär dig använda Sand



## 3. SKEPPET BLIR DITT

- Traska vidare genom Gondowan Cliffs, vilka ligger väster om Madra, till Kibombo Mountains, där du ska ta dig in i Gabomba-statyn. Inuti denna måste du få

kugghjulen att snurra åt motsatt håll, för att få den värdefulla Black Crystal i belöning.

- Gå tillbaka till Madra och lär dig använda magin Cyclone av borgmästaren.

- Vandra nordost och gå ombord på det lemuriska skeppet, där du ska besegra ett monster vid namn Aqua Hydra och använd magin Douse på en pelare, för att tillslut bli belönad med din nya segelbåt.

## 6. LÄR DIG ANVÄNDA BLAZE

**A. Åk till Lemuria**, den gröna ön på andra sidan Sea of Time, och prata med deras kung för att få tillgång till ytterligare en ny magi, Grind.



## B. Nu ska du färdas tillbaka till Gondowan

Cliffs, och vandra vidare genom Shaman Village Cave till den mänskensbelysta Shaman Village. Där ska du ge din Shaman's Rod till hövdingen och använda Whirlwind på en lila tornadostaty för att komma till Trial Road, och slutligen få den magiska stenen Hover Jade. Bege dig nu så fort du kan ut på havet igen, ner till den södra kontinenten. Gå iland vid Anteka Inlet och vandra uppåt, förbi

staden Contigo, för att nå nästa viktiga anhalt, Jupiter Lighthouse.

### C. Inuti Jupiter Lighthouse:

- ✓ Återställ kraften i tornet, genom att använda magierna Hover och Cyclone.
- ✓ Hitta den blå nyckeln och öppna den blå dörren
- ✓ Tänd fyrtornet

**D. Gå nu tillbaka till ditt skepp**, som precis har fått vingar, och flyg ut över havet och de små skär i vattnet som tidigare hindrade din framfart, för att tillslut nå Magma Rock.

### E. Inuti Magma Rock:

- ✓ Ta dig in till Magma Rock Interior
- ✓ Gå igenom den första, andra och tredje blå juveldörren genom att använda Burst på olika Tiki-statyer och tömma ut lavan i ett antal rum
- ✓ Hoppa vidare på pelarna över lavan tills du hittar Blaze-psynergin, med vilken du nu kan tända släckta facklor, och Magma Ball

## 7. BESEGRA DOOM DRAGON

**A. Fixa kanonen till ditt skepp**, genom att följa floden neråt och ut i havet. Segla norrut och gå i närheten av en mindre bergskedja och traska upp till staden Loho. Där ska du använda din nyfunna Magma Ball för att förstöra en vägg och erhålla kanonen av byborna. Segla nu vidare norrut längs floden, via den snöiga staden Prox, till Mars Lighthouse.

### B. Inuti Mars Lighthouse:

- ✓ Glid över isen tills du hittar Teleport Lapis
- ✓ Teleportera dig från stencirkelarna i templet till de två eldsprutande drakar som du måste besegra för att få tag i Mars Star
- ✓ Gå nu in i de fyra gömda dörrarna i rummet (i vilken ordning som helst) och använd Blaze för att tända de fyra olikfärgade symboler som varje väg tillslut leder dig till

**C. Nu är det fritt fram att börja slåss** mot spelets ultimata slutboss, Doom Dragon, vars två huvuden har 5 000–6 000 HP var. Du bör ligga strax runt Level 45 vid det här laget. Tänk på att hela ditt gäng med korta mellanrum, och använd kraftfulla summons som Iris, Haures, Eclipse, Daedalus och Azul för att skada draken så ofta du kan. Lycka till!

## 8. EJ OBLIGATORISKA SIDOUPPDRAG I SPELET

### A. YAMPI DESERT CAVE

(belägen inne i Yampi Desert)

#### Ditt uppdrag:

- ✓ Besegra Valukar

Annat godis som denna plats har att erbjuda:

Orihalcon  
Dark Matter  
Mythril Silver  
Crystal Djinn  
Daedalus Summon

**B. ISLET CAVE** (du når den genom att klara av en viss byttesekvens, vilken du får vägledning till här nedan!)

#### Föremål:

1. Pretty Stone  
Ge det till: Fågeln i sydöstra Angara Islet
2. Red Cloth  
Ge det till: Kon i norra Osenia Islet

3. Milk

Ge det till: Hunden i västra Indra Islet

4. Li'l Turtle-sköldpaddan på Sea of Time

Ge det till: Islet

5. Åk med sköldpaddan till Islet Cave.

#### Ditt uppdrag:

- ✓ Besegra Sentinel

Annat intressant som finns i Islet Cave:

Meld Djinn  
Turtle Boots  
Rusty Staff  
Serac Djinn  
Catastrophe Summon

**C. TREASURE ISLE** (en liten ö längst upp i högra hörnet på världskartan)

#### Ditt uppdrag:

- ✓ Besegra Star Magician

Annat intressant som du hittar här:

Jester's Armlet  
Rusty Axe  
Star Dust

Sylph Feather

Cookie

Iris Robe

Fire Brand

Gale Djinn

Azul Summon

**D. ANEMOS SANCTUM** (ett underjordiskt tempel beläget i östra delen av Contigo, som är fullt av olika pusselrum. Du måste ha hittat alla 72 djinn – 28 överförda från det första spelet och 44 som finns att hitta i The Lost Age – för att kunna komma in i och ta dig igenom denna mystiska helgedom)

#### Ditt uppdrag:

- ✓ Besegra Dullahan

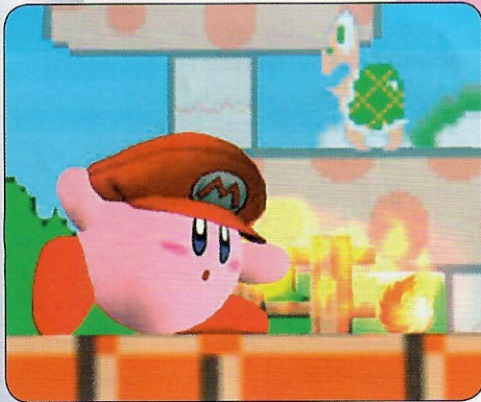
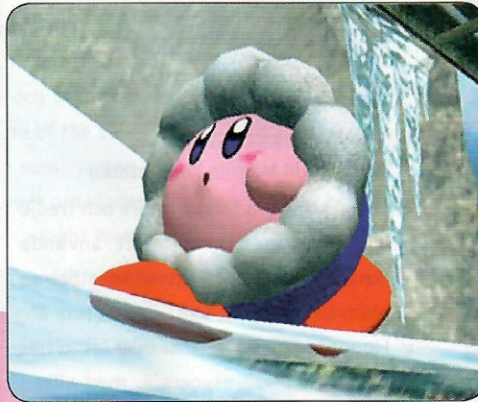
Annat smarrigt som du kan hitta här:

Dragon Skin  
Charon Summon  
Dark Matter  
Orihalcon  
Iris Summon

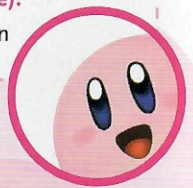
**LYCKA TILL PÅ ÄVENTYRET!**

Okej, alla stora och små Kirby-spelare – nu är det dags att tävla. Och ni som inte vet så mycket om den rosa bollen behöver inte vara oroliga, det behövs bara lite gedigna Nintendo-kunskaper för att komma förbi den första uppgiften.

**UPPGIFT 1: VILKA FYRA NINTENDO-FIGURER HAR KIRBY KOPIERAT PÅ DE HÄR BILDERNA?**



**UPPGIFT 2: SKRIV EN MOTIVERING SOM BERÄTTAR VEM DU SKULLE KOPIERA OM DU HADE KIRBYS FÖRMÅGOR. ANVÄND HÖGST 30 ORD.**



### Priser:

#### 1:a pris (1 vinnare):

1 valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment

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

Badlakan med Nintendo-motiv

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

Club Nintendos pin

### REGLER – VAR GOD LÄS!

Endast medlemmar i Club Nintendo (dock ej anställda i Bergsala AB och dess anhöriga) får delta i tävlingen. Varje medlem får delta med endast ett bidrag. Bidrag märks med »Tävling« och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5). Sista tävlingsdatum är den 31 mars 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 kontanter.

Det är inte direkt första gången vi ser ett racingspel i den här Hi Score-tävlingen. Men det här måste vara det första tillfället där det räcker med att använda styrspaken och en enda knapp på handkontrollen för att delta.

## »aktuellt tävlingsspel«

### Kirby Air Ride (Nintendo GameCube)

Kirbys kropp har inte så mycket med »minsta möjliga vindmotstånd« att göra, men snabbt går det ändå.



## 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 rekord 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: 261 Pikmin  
Jack Mothander från Ramnäs

**Super Mario Sunshine**  
Hi Score: 120 Shine Sprites  
och 2 689 mynt  
Sven-Erik Rönnerberg 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/Niklas Broman från Åsbro

Event Match Lv. 12: 00.00.60  
Stefan Gunnarsson från Halmstad

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

Aspen Lake (Normal): 59,085  
Julio Gomez från Kungsängen

### 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

Börja med att välja spelsättet Air Ride, Free Run, Time Attack. Ta sedan tag i din favoritstjärna och sväva fram tre varv genom banan Sky Sands så snabbt du kan. 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 Nintendos pin

### REGLER – VAR GOD LÄSI!

Endast medlemmar i Club Nintendo (dock ej anställda i Bergsala AB och dess anhöriga) får delta i tävlingen. Spelet som används måste vara europeisk version (PAL). Det är inte tillåtet att använda icke licensierade tillbehör som ändrar spelets förutsättningar. 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 maj 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.

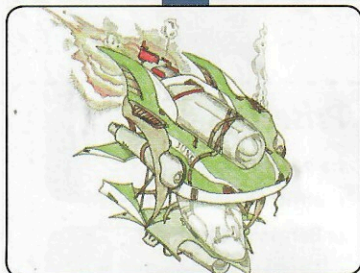


## Marios Galleri

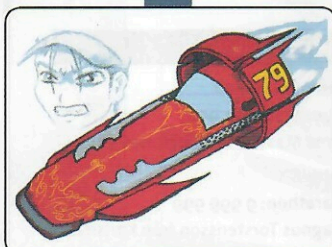
Medan vi väntar på vinnarna i Mario Kart-teckningstävlingen (presenteras i nästa nummer) visar vi vinnarna från tävlingen vi hade i förrföra numret – den med F-Zero GX, ni vet. Just det – en alldeles ny teckningstävling ska vi ha också. Den här gången tänkte vi be er om teckningar med typiska rollspelsmotiv. Den som lyckas imponera mest på oss blir belönad med ett valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment.

Vinnarna i F-Zero GX-teckningstävlingen:

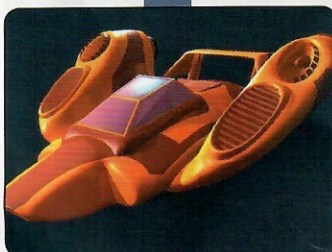
**Förstapristagare:**  
Daniel Eyre  
från Stockholm



**Andrapristagare:**



Christian Rickardsson från Rödeby

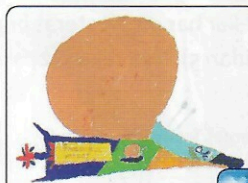


Niklas Nilsson från Åby

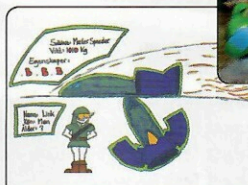


Manju Andersson från Ärla

**Tredjepristagare:**



Felix Darke från Gagnef



Ino Blomqvist från Kungsbacka



Terese Wadbro från  
S:t Olof



Daniel Sega från Tranemo



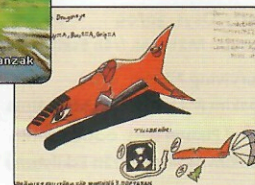
Jan Zakolski  
från Huddinge



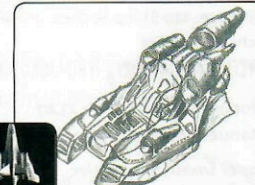
Fredrik Lindblom  
från Mora



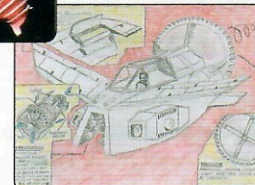
Mattias Banck  
från Höganäs



Olle Sundström från Uppsala



Walid Feghali  
från Lerum



Rasmus Rhodin från Årsta

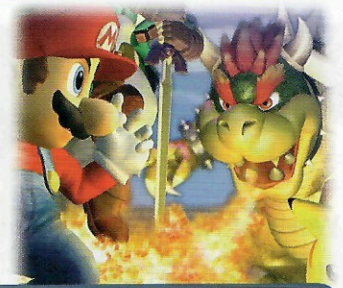
### REGLER – VAR GOD LÄSI

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

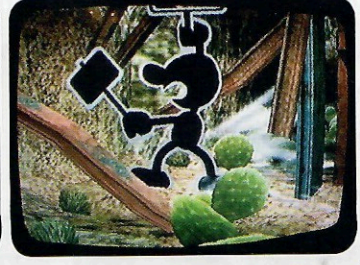
post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5). Sista tävlingsdatum är den 31 mars 2004. Tänk på att bara en liten del av alla bidrag vi får in kan visas i tidningen och att du måste skicka med ett frankerat kuvert med din adress på om du vill ha tillbaka ditt bidrag. Det bästa bidraget i

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.

Och så tänkte vi passa på att visa en hög med överblivna snapshots från tävlingen vi hade i samband med att Super Smash Bros. Melee lanserades. De här bidragen vann inte, men de är ändå alldeles för bra för att gå osedda förbi.



Felix Erixon-Ågren från Solna



Magnus Nyström från Lindome



Marcus Svedbergh från Västra Frölunda



Anton Ekdahl från Matfors



Jonatan Iversen-Ejve från Stockholm



William Rosén från Fjärås



# »World of Nintendo«

World of Nintendo-avdelningen fortsätter att ta fram viktiga och mindre viktiga saker som skett i Nintendo-världen. Den här gången presenterar vi även några äldre händelser, som vi har hittat i vårt bottenlösa Nintendo-arkiv.



## Hemskt vacker Eternal Darkness: Sanity's Requiem- konst

När vi ändå är inne på lite udda marknadsföringsmetoder från våra europeiska kollegor är det lika bra att gräva upp en av kampanjerna från Eternal Darkness: Sanity's Requiem också. Här lät man kroppsmåla ett antal modeller med motiv från den klassiska Nintendo GameCube-thrillern.



## Nintendo-fans från SM i Nintendo

Ett mer seriöst Zelda-fan än så här får man nog leta efter, och hon var minsann van vid att mycket snyggt och smidigt dra upp T-shirten och vända ryggen mot den jublande publiken. Den andra tjejen trivs mycket bra med att klä sig som sin största spelidol, Link.



## Mario i vax

Mario påminde oss nyligen om vem som är tv-spelsvärldens störste kändis, genom att bli vaxfigur på Hollywood Wax Museum. Det är första gången som museet gör vaxfigur av en tv-spelsfigur. Samtidigt meddelar Nintendo of America att Mario har varit med i 67 tv-spel som tillsammans har sålt i över 170 miljoner exemplar.

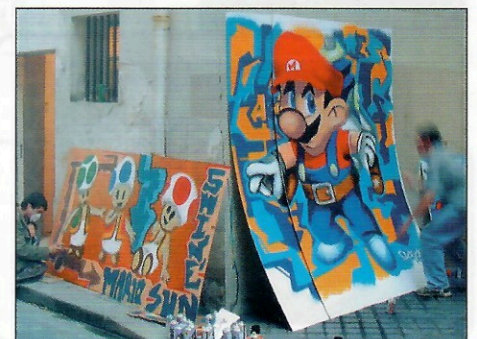
## Många Game Boy Advance under granen

Game Boy fortsätter att vara en av jordens populäraste julklappar. Bara under årets julsäsong tillkom det miljontals nya Game Boy Advance-ägare världen över. Vi kan dock meddela att inte alla klappar kom fram, vissa stannade hos tomtarna...



## Mario-graffiti

I samband med att Super Mario Sunshine lanserades (vi skrev ju att vi har letat i arkiven) anordnade Nintendo of Europe en aktivitet där det gällde att avbilda figurer från Super Mario Sunshine med hjälp av spelets tema, det vill säga graffiti. Här har du ett par av konstverken.

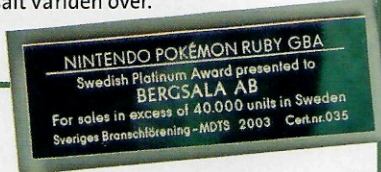




Game On! inleder 2004 med att presentera nya dum- och oväsentligheter.

## NINTENDOS NUMMER

- 1:** Antal poäng som skilde vinnaren David Boström och tvåan Joakim Akterhall i SM-finalen i Nintendo 2003.
- 3:** Antal varv du måste snurra för att göra en »1080« i 1080° Avalanche.
- 11:** På så många minuter går det att klara av Super Mario Bros. 3.
- 25:** Så många nummer (inklusive detta) har det kommit ut av Club Nintendo Magazine sedan nystarten 1999.
- 37,3:** Genomsnittsåldern på de anställda hos Nintendo i Japan (i mars 2003).
- 149,95:** Priset i dollar på »Pokémon Magical Clock«  
– en av de mest exklusiva varorna på [www.pokemoncenter.com](http://www.pokemoncenter.com)
- 1 236:** Antal anställda hos Nintendo i Japan (i mars 2003).
- 40 000:** I så många exemplar måste ett tv-spel minst sälja för att få platinautmärkelse i Sverige.
- 128 502:** Så många Nintendo GameCube-enheter såldes det i Japan under vecka 51 förra året, enligt speltidningen Famitsu.
- 1 800 000 000:** Drygt så många spel har Nintendo sålt världen över.



## 5 SPEL MED LAGOM LÅNGA TITLAR:

- ✓ XIII
- ✓ SSX3
- ✓ XGRA
- ✓ P.N.03
- ✓ Ikaruga



P.N.03 är en kort men bra speltitel.

## 5 SPEL MED FÖR LÅNGA TITLAR:

- ✗ The Adventures of Jimmy Neutron Boy Genius vs. Jimmy Negatron
- ✗ SpongeBob SquarePants: Revenge of the Flying Dutchman
- ✗ Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution
- ✗ Buffy the Vampire Slayer: Wrath of the Darkhul King
- ✗ Disney's Magical Quest 2 Starring Mickey & Minney



Säg det här spelets titel tio gånger snabbt efter varandra.

## TOPP 10

### TV-SPELSFIGURERNAS NYÅRSLÖFTEN

- 10:** Wario  
»Jag ska tänka mindre på pengar och mer på vad jag äter.«
- 9:** Link  
»Jag ska göra fler gästframträdande, som det i Soul Calibur II.«
- 8:** Musse Pigg  
»Jag ska hålla mig till serietidningarna och aldrig mer göra ett tv-spelsgig.«

- 7:** Candy Kong  
»Jag ska sluta medverka i dansspel och låta Donkey spela på trummorna i stället.«

- 6:** Hamtaro-gänget  
»Vi ska börja kommunicera så att alla förstår.«



- 5:** Tingle  
»Jag ska sluta ta ut ockerpriser för mina kartor, som ändå inte är speciellt bra gjorda.«

- 4:** Karaktärerna i Harvest Moon: A Wonderful Life  
»Hädanefter lovar vi att alltid komma i tid.«

- 3:** Captain Falcon  
»Från och med nu ska jag köpa mina kläder i två storlekar större.«



- 2:** Harry Potter  
»Jag lovar att sluta tjäna grova pengar på att lura små barn med trollkonster.«

- 1:** Mario Party-figurerna  
»Vi ska göra något nytt på festen i år!«

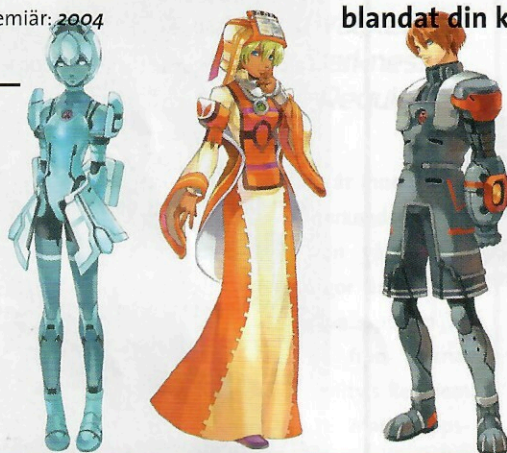
# PHANTASY STAR ONLINE III

episode  
C.A.R.D. Revolution

## »Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution«

### SPELINFO

Titel: *Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution*  
 Plattform: *Nintendo GameCube*  
 Utvecklare: *Sonic Team*  
 Sverigepremiär: 2004



Så var det dags för världens alla rollspelare att få göra ett kärt återbesök i världen Ragol – men med helt nya förutsättningar! Den tredje resan in i Phantasy Star-seriens online-universum har nämligen fått sig ett rejält omdanat spelsystem. Vi hoppas att du har blandat din kortlek mycket noggrant...!



### TÄRNINGEN ÄR KASTAD!

Det har uppenbarligen varit Segas avsikt att bana väg för en helt ny atmosfär i denna efterlängta uppföljare, både vad gäller ljudet, bilden och spelupplägget. Actionelementen är ordentligt nedtonade och det frenetiska knapptryckandet för att uppnå olika attackkombinationer har fått ge vika för ett mer lugnt och sansat tempo. Detta beror på att striderna nu har blivit turbaserade, och bygger på ett mycket avancerat kortspel! För att hålla ordning på sammandrabbningarna används dessutom ett mycket välbeprövat hjälpmedel inom rollspelsgenren – nämligen tärningen. När det så blir din tur att »slå«, avgör denna vilken mängd attack- och försvarspoäng du blir begåvad med under den kommande omgången, och

därefter följer en hel värld av spännande och invecklade spelregler att lära sig, för den som uppskattar spel som kräver lite mer hjärngympa än genomsnittet! Det är med andra ord en frisk fläkt av taktiskt tänkande som präglar dessa nya bataljer i Ragol, mellan de två »klasserna« Arkz och Hunters – den mörka och den ljusa sidan.

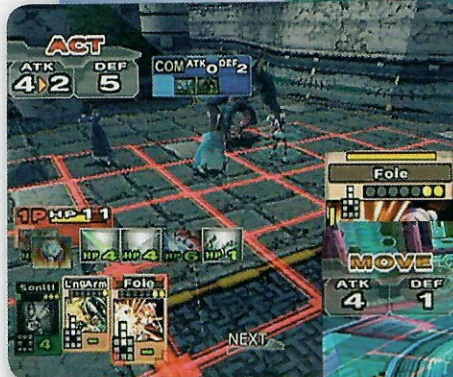
### VAR HJÄLTE ÄR SIN EGEN LYCKAS SMED...

Precis som i ettan och tvåan får du den underbara friheten att skapa en spelkaraktär helt efter eget tycke och smak. Ditt val av klass påverkar sedan vilka av äventyrets alla vackert utsmyckade spelkort som han eller hon kan använda. Båda klasserna har dock tillgång till kort som återställer deras hälso- och magidepåer.





En mäktig lila varelse  
tornar upp sig framför  
spelarens ögon. Vad ska  
hända nu...?



En ny strid full av djupt taktiskt  
tänkande har precis kommit igång.  
Spelarna har ett stort rutnät att röra  
sig på, och varsin fullmatad kortlek  
att röra sig med.



Längst upp till vänster på  
skärmen ser ni ordet »Dice«.  
Det betyder att tärningen  
just har kastats, och spelarens  
Attack och Defense inför den  
aktuella rondan är fastställd.



### HUNTERS

Vill du kunna slåss med föremål som  
svärd, skjutvapen eller de välkända  
små MAG-djuren – vilka du då kallar  
till din sida i stridens hetta – gör du  
bäst i att låta din spelfigur tillhöra  
den heroiska Hunter-klassen, efter-  
som deras kort är föremålsbaserade.



### ARKZ

De som sällar sig till den »mörka« sidan  
har istället uteslutande tillgång till kort  
som låter dem ta kontrollen över alla de  
slags monster som går att stöta på runtom  
i spelets olika förtrollade och futuristiska  
miljöer.

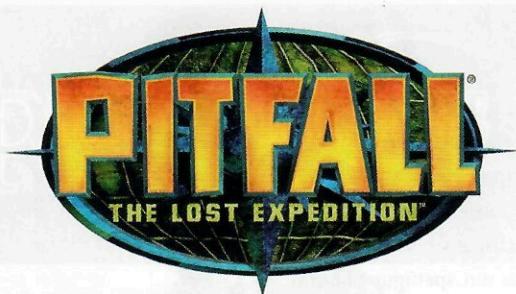
Bara att skraddarsy sin egen drömkaraktär innan man  
ger sig ut på nya äventyr, är nästan halva nöjet med  
Phantasy Star Online-spelen!



En skön dag på  
stranden! Perfekt  
tillfälle för en sandig  
strid!



En snygg, blond  
cyborg samlar  
sina krafter för  
att gå till attack.



## »Pitfall: The Lost Expedition«

Activision är rutinerade actionspeltillverkare. Nu har de tagit sig an ett äventyr i klassisk Indiana Jones-stil och varvat farofyllt vildmarksaction med kluriga pusselmoment!

### SPELINFO



Titel: *Pitfall: The Lost Expedition*

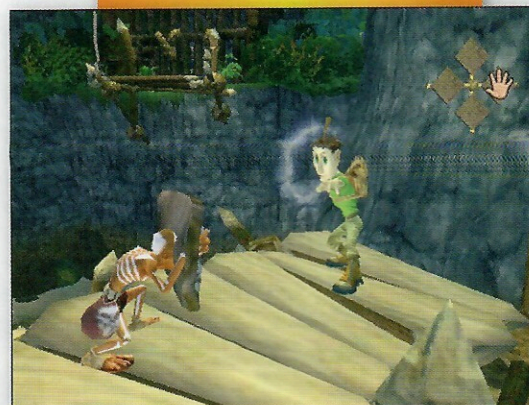
Plattform: *Nintendo GameCube*

Utvecklare: *Edge of Reality*

Releasedatum: *Februari 2004*



Den inbitne äventyraren Pitfall Harry har det inte lätt – men han har det säkert ganska roligt också! I de tropiska skogar där lianerna hänger tätt får han minnsann visa på riktiga Tarzan-färdigheter, och när han ska ta sig upp för en brant glaciär har han alltid sina trogna isyxor till hands. På sin väg genom bortglömda tempelruiner och mörka gravkammare måste han visserligen tampas med både skorpioner, pirayor, skogsninjur och jaguarer, men som tur är lyckas han alltid på något sätt klara sig helskinnad ur knipan – må det vara med hjälp av en brinnande fackla, sin träffsäkra slangbella eller en mäktig sköld...



Ju längre Harry kommer på färden, desto fler nya rörelser och stridstekniker lär han sig, och genom att samla på värdefulla föremål kan han så småningom delta i en samling minispel som de olika miljöernas infödingar tillhandahåller. Naturligtvis stöder spelet även Dolby Surround-ljud, och om spelets grafikmotor är så avancerad som utvecklarna bedyrar, kan Pitfall: The Lost Expedition säkert bli en mycket behaglig och underhållande upplevelse!

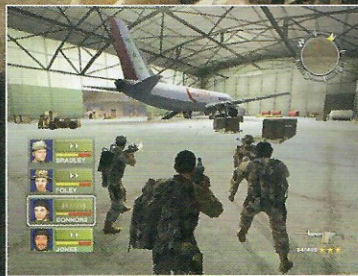




# CONFLICT

# DESERT STORM II

TM



[www.conflict.com](http://www.conflict.com)



## »Metroid: Zero Mission«

En maxad ljud- och bildupplevelse med massor av smaskiga nyheter och dramatiska vändningar i storyn ger denna 8-bitsklassiker från 80-talet ett helt nytt djup! Precis som *Sword of Mana* är detta en »remake« på gränsen till en helt ny skapelse, baserad på den allra första delen i berättelsen om hur Samus kommit i kontakt med de rymdvarelser som givit spelserien dess namn.



### SPELINFO

Titel: *Metroid: Zero Mission*  
 Plattform: *Game Boy Advance*  
 Utvecklare: *Nintendo*  
 Sverigepremiär: *April 2004*

Vid uppdateringen av detta NES-spel tycks man ha haft Super Metroid, med sin speciella Super NES-atmosfär, som främsta strävansmål!



Känner du inte igen dig? Då har Nintendo förmodligen lyckats mycket bra med sin ambition att liva upp de gamla miljöerna riktigt ordentligt!

Ännu en gång får vi följa med vår allra coolaste science fiction-hjältinna iväg till planeten Zebes på ett dödligt forskningsuppdrag, och hon är inte ensam om att ha hört ryktet om de mystiska Metroidernas existens på denna planet – nej, före henne dit har de hårdhudade Rympiraterna hunnit, och de har redan börjat använda sin nya upptäckt som vapen mot alla som kommer i deras väg...

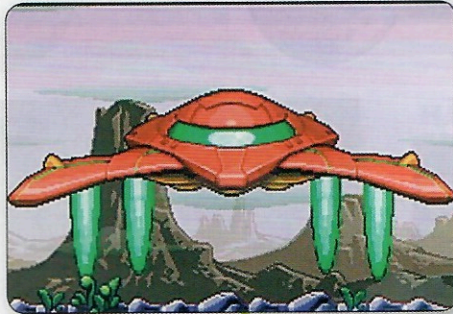
I *Metroid: Zero Mission* utlovas många nya, fräscha upplevelser, men naturligtvis även ett kärt återseende av platser och varelser från de tidigare delar i serien som utspelat sig på planeten Zebes. För att förhöja den intensiva Metroid-stämningen i de otaliga underjordiska labyrinter som Samus måste

utforska, har spelet dessutom begåvats med en hel rad riktigt snygga mellansekvenser, nya fuktdrypande skildringar av de klassiska grotterna, och halsbrytande möten med så väl obligatoriska Metroid-bossar som nya, samt ett minst lika stämningsmättat soundtrack som i föregångaren till *Game Boy Advance*.

Det klassiska och smarta äventyrskonceptet med energitankar, missiler och ett dussin uppgraderingar att leta reda på till Samus högteknologiska dräkt har dessutom kompletterats med flera nya häftiga påfund, så som Power Grip och Zip Line. Exakt vad dessa spännande nymodigheter har att tillföra den redan så uppskattade speldesignen, får vi se när spelet kommer hit senare i vår!



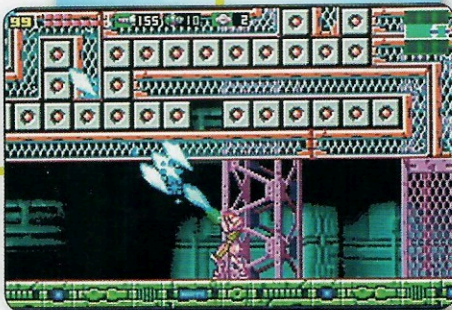
Här var det hett! Stämningen är minst lika utomjordiskt kuslig och tung i detta spel som i alla dess föregångare.



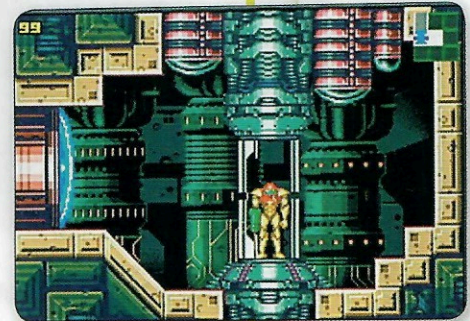
Den här farkosten känner vi igen... Samus är verkligen tjejen med alla de häftigaste prylarna!



Vattnet står högt i den här kammaren. Visst vill man bara plumsa i...?



Efter att ha sett den här bossen i rörelse inser man hur kräsen man faktiskt kan vara när det kommer till den grafiska prestandan i bärbara spel!



Samus har mycket att stå i. Som tur är får hon tillgång till de trevliga sparstationerna med jämna mellanrum.



De monster som Samus möter i den uppgraderade versionen av Metroid till NES är inte bara läskiga – de är riktigt snygga och smarta också!

## NINTENDO GAMECUBE

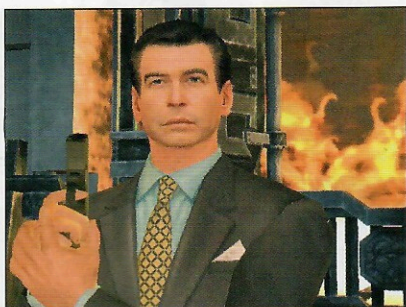


## FEBRUARI 2004

**BEYOND GOOD & EVIL**

Ubi Soft har släppt ifrån sig en del intressanta titlar på sistone. Ett av deras hetaste spel just nu är äventyret *Beyond Good & Evil*.

*Beyond Good & Evil* (Ubi Soft)  
 Disney Haunted Mansion (Take 2)  
 Gotcha Force (Electronic Arts)  
 James Bond 007 Everything or Nothing (Electronic Arts)

**JAMES BOND 007 EVERYTHING OR NOTHING**

Just det – visst är det självaste James Bond som för tredje gången gör entré på Nintendo GameCube. I februari är det allt eller inget som gäller.

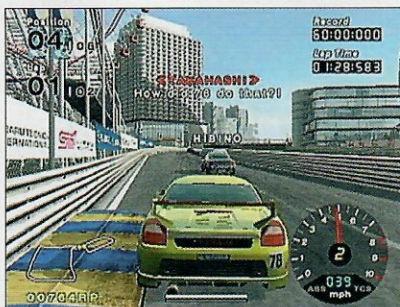
Kirby Air Ride (Nintendo)  
 Pitfall: The Lost Expedition (Activision)  
 Prince of Persia: The Sands of Time (Ubi Soft)  
 Pyuo Pop Fever (SEGA)  
 Rogue Ops (Kemco)  
 Sonic Heroes (SEGA)  
 Sphinx and the Cursed Mummy (THQ)

**PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME**

Alla som har spelat den gamla spelserien *Prince of Persia* lär känna igen stilen på de här hoppen! Game Boy Advance-versionen av *Prince of Persia: The Sands of Time* finns redan ute, nu i februari kommer det även till Nintendo GameCube.

## MARS 2004

Cat in the Hat (Vivendi Universal)  
 Disney's Hide & Sneak (Electronic Arts)  
**Final Fantasy: Crystal Chronicles (Nintendo)**  
 Harvest Moon: A Wonderful Life (Ubi Soft)  
 Metal Gear Solid: The Twin Snakes (Konami)  
 R: Racing Victory (Namco)

**R: RACING VICTORY**

R: Racing Victory är ett bra men något långsamt racingspel från Namco – företaget bakom Ridge Racer-serien. I mars kör spelet in i svenska butiker.

Resident Evil: Code Veronica X (Capcom)  
 Scooby-Doo! Mystery Mayhem (THQ)  
 Spawn: Armageddon (Namco)  
 Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Ubi Soft)  
 Tak and the Power of Juju (THQ)

## APRIL 2004

Pokémon Channel (Nintendo)  
 Teenage Mutant Hero Turtles (Konami)

## ANDRA KVARTALET 2004

Mario Golf: Toadstool Tour (Nintendo)  
 Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution (SEGA)  
 Pokémon Colosseum (Nintendo)  
 StarCraft: Ghost (Vivendi Universal)

## 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)  
 Mario Tennis (Nintendo)  
 Metroid Prime 2 (Nintendo)  
 Nintendo Puzzle Collection (Nintendo)

Paper Mario (Nintendo)  
 Pikmin 2 (Nintendo)  
 Pokémon Box (Nintendo)  
 Resident Evil 4 (Capcom)  
 Roll-o-rama (Nintendo)  
 Stage Debut (Nintendo)  
 Star Fox 2 (Nintendo)

**SPAWN: ARMAGEDDON**

Ett annat Namco-spel är *Spawn: Armageddon*. Spelet bygger på den någorlunda kända och tecknade serien. Sverigepremiär i mars.



## GAME BOY ADVANCE



## FEBRUARI 2004

- Baldur's Gate: Dark Alliance (Ubi Soft)  
 Harvest Moon: Friends of Mineral Town  
 (Ubi Soft)  
 Pitfall: The Lost Expedition (Activision)


**HARVEST MOON:  
 FRIENDS OF MINERAL TOWN**

*Harvest Moon: Friends of Mineral Town har flyttats fram till februari, för att komma lite närmare storebrorversionen som lanseras i mars.*

## MARS 2004


**DISNEY'S ALADDIN**

*Hur många Super NES-spel som har gjorts om i Game Boy Advance-version? Det vet vi inte, men Disney's Aladdin som släpps i mars är ett av de senaste.*

- Disney's Aladdin (Capcom)  
 Franklin the Turtle (K.E. Media)  
 Mega Man Battle Chip Challenge (Capcom)  
 Need for Speed: Porsche Unleashed  
 (Ubi Soft)


**SONIC BATTLE**

*Upp till fyra personer kan spela Sonic Battle samtidigt. Och här gäller det inte att springa snabbast, utan att bråka med varandra.*

- Sonic Battle (THQ)  
 Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Ubi Soft)  
 Sword of Mana (Square Enix/Nintendo)  
 Tak and the Power of Juju (THQ)

## APRIL 2004

- Metroid: Zero Mission (Nintendo)

## ANDRA KVARTALET 2004

- Boktai: The Sun is in your Hand (Konami)  
 Donkey Kong Country 2 (Nintendo)  
 F-Zero 2 (Nintendo)


**MEGA MAN  
 BATTLE CHIP CHALLENGE**

*Mega Man Battle Chip Challenge känns redan nu som en stark kandidat i kategorin »Mest Störande Titel På Ett Spel« till CN Awards 2004.*

## HÅRDVARA

- Nintendo e-Reader (Nintendo)


**MARIO GOLF: ADVANCE TOUR**

*Här putt vi fram en av de första bilderna ur Game Boy Advance-versionen av Mario Golf. Med tanke på den lite kantiga grafiken lär Camelot ha lagt in en del 3D-effekter, får vi hoppas.*

## UTAN LANSERINGSDATUM

- Fire Emblem (Nintendo)  
 Hamtaro: Rainbow Rescue (Nintendo)  
 kururin paradise (Nintendo)  
 Mario & Donkey Kong (Nintendo)  
 Mario Golf: Advance Tour (Nintendo)  
 Mario Tennis (Nintendo)  
 Yoshi's Story (Nintendo)


**F-ZERO 2**

*F-Zero 2 (preliminär titel) är uppföljaren till F-Zero: Maximum Velocity och beräknas komma till Sverige under andra kvartalet i år.*

## NINTENDO-TOPPEN JAPAN



1. Mega Man Battle Network 4 (Game Boy Advance)
2. Mario Party 5 (Nintendo GameCube)
3. Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo GameCube)
4. Donkey Konga (Nintendo GameCube)
5. Mario & Luigi RPG (Game Boy Advance)

Listan baseras på försäljningen av Nintendo-spel i Japan under vecka 1 (29 december–4 januari) och sammanställs av Famitsu.



## NINTENDO-TOPPEN USA



1. Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo GameCube)
2. Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4 (Game Boy Advance)
3. Uppgift saknas
4. Uppgift saknas
5. Uppgift saknas

Listan baseras på försäljningen av Nintendo-spel i USA under november 2003 och sammanställs av The NPD Group.

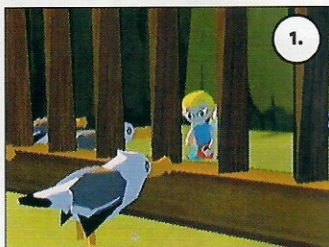


## NINTENDO GAMECUBE-TOPPEN SVERIGE



1. The Legend of Zelda: The Wind Waker
2. Mario Kart: Double Dash!!
3. Metroid Prime
4. Soul Calibur II
5. F-Zero GX
6. Sagan om Konungens Återkomst
7. Resident Evil Zero
8. Need for Speed: Underground
9. FIFA 2004
10. SSX 3

Listan baseras på de mest sålda Nintendo GameCube-spelen i Sverige under hela 2003 och sammanställs av branschtidningen Manual.



## GAME BOY-TOPPEN SVERIGE

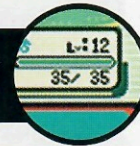


1. Pokémon Ruby Version (GBA)
2. Pokémon Sapphire Version (GBA)
3. The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords (GBA)
4. Sagan om de Två Tornen (GBA)
5. Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4 (GBA)
6. Harry Potter och Hemligheternas Kammare (GBA)
7. Harry Potter och Hemligheternas Kammare (GBC)
8. Golden Sun: The Lost Age (GBA)
9. Spyro: Season of Flame (GBA)
10. Pokémon Gold Version (GBC)

Listan baseras på de mest sålda Game Boy-spelen i Sverige under hela 2003 och sammanställs av branschtidningen Manual.



## ROLLSPELSTOPPEN CLUB NINTENDO MAGAZINE SVERIGE



1. Shadowrun
2. Golden Sun: The Lost Age
3. Pokémon Red & Blue Version
4. Paper Mario
5. Final Fantasy III

Listan baseras på de bästa rollspelen till Nintendos spelmaskiner och sammanställs av redaktionen på Club Nintendo Magazine.



# Ny medlemsförmån!

Innan nästa nummer av Club Nintendo Magazine landar i brevlådan har vi startat en ny förmån för våra kära Club Nintendo-medlemmar. Vi avslöjar inte mer än så, men alla som gillar rabatter kommer att bli riktigt nöjda...

## PLUS:

### TRE BRA TVÅOR

Pikmin 2, F-Zero 2 och Donkey Kong Country 2 kommer hit under kvartal två. Om allt går som det ska, förstås.

### MER POKÉMON

Nintendo kastade om lanseringsdatumen och satte Pokémon Channel som det första Pokémon-spelet till Nintendo Game-Cube. Nästa gång lär det dock vara Pokémon Colosseums tur.

### NYA AVDELNINGAR

Vi kastar ut det som du har tröttnat på och sätter in ett par nya avdelningar i Club Nintendo Magazine.

### NY STIL OCKSÅ

Som om inte det vore nog kommer din favorit-tidning även att få en ansiktslyftning, lagom till sommaren och allt.



delas ut i juni!

317799  
Helsing Johan  
Kyrkbevägen 4  
780 41 GAGNEF

B



Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA



**TAILS**

**'The Chopper'**



**SONIC**

**'The Guv'nor'**



**KNUCKLES**

**'The Enforcer'**



**A TOUGH TEAM**



**FOR A TOUGH JOB**

**Calling all heroes!**

Sonic's back and this time he's brought his toughest team to take on the toughest terrain ever. Switch between Sonic, Tails and Knuckles and combine the power of three for 3 times the insanity and 3 times the fun in this all new multi-hero Sonic adventure! Choose from 4 teams and 12 specially skilled characters to win.



SEGA, the SEGA logo, Sonic Heroes and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. All rights reserved. Original Game © SEGA © SONICTEAM/SEGA, 2003. Published by SEGA. PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. Nintendo Gamecube and the Nintendo Gamecube logo are trademarks of Nintendo.

[www.toughteam.com](http://www.toughteam.com)