

club Nintendo®

magazine

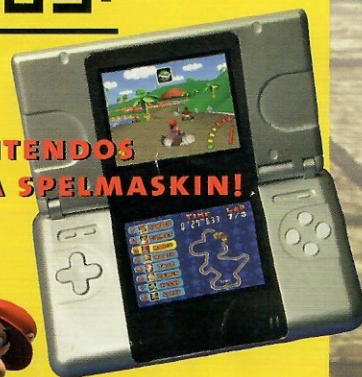
SVERIGES OFFICIELLA NINTENDO-TIDNING

NR 2004:2

PRIS: 49 KR

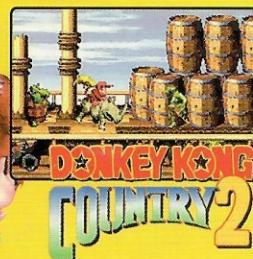
plus:

**NINTENDOS
NYA SPELMASKIN!**



**MARIO GOLF
Toadstool Tour**

- FIRE EMBLEM
- KIRBY & THE AMAZING MIRROR
- F-ZERO: GP LEGEND



**DONKEY KONG
COUNTRY 2**

- BILDERNA FRÅN E³ 2004



- BÄST 2003
- INTERVJUN MED GENIERNA
- STEFS NYA COMIC STRIP
- TILLBAKA FRÅN 80-TALET: NES
- GÖR PROCESSEN KORT MED RIDLEY

**POKÉMON
COLOSSEUM**

FÖR FÖRSTA GÅNGEN:
ETT RIKTIGT
POKÉMON-ÄVENTYR
I 3D!

Nintendo®



SPEED ADDICTS ONLY.

Strap yourself into F-Zero: GP Legend and experience the adrenaline rush of futuristic racing, at more than 1000 Km/h. Use high speed and lowly tricks to beat the opposition. Are you ready to race?

F-ZERO: GP LEGEND
Only for Game Boy Advance.



avdelningar

Information.....	5
Press START.....	7
Nyheter.....	9
Kodarkivet Game Boy Advance.....	50
Kodarkivet Nintendo GameCube.....	51
Tävling.....	55
Hi Score.....	56
Marios Galleri.....	58
Game On!.....	60
Hårdvara och tillbehör för Nintendo GameCube..	66
Utgivna spel till Nintendo GameCube.....	68
Kommande spel till Nintendo GameCube.....	69
Hårdvara och tillbehör för Game Boy Advance...	70
Utgivna spel till Game Boy Advance.....	72
Kommande spel till Game Boy Advance.....	73
Nästa nummer.....	75

special

Game Boy Advance SP Classic NES Edition.....	26
E3 2004.....	28
Resultatet i Club Nintendo Awards 2003.....	44
Support till Pokémon Colosseum.....	46
Support till Metroid: Zero Mission.....	48
Intervju med Genius Sonority.....	50

nintendo gamecube -recensioner

Pokémon Colosseum.....	10
Mario Golf: Toadstool Tour.....	14

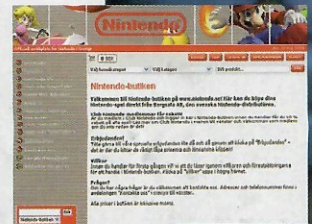
game boy advance -recensioner

F-Zero: GP Legend.....	18
Donkey Kong Country 2.....	20
Kirby & The Amazing Mirror.....	22
Fire Emblem.....	24

Förhandsvisningar

Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution...	62
Samurai Jack: The Shadow of Aku.....	63
Spider-Man 2.....	64

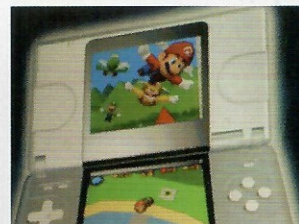
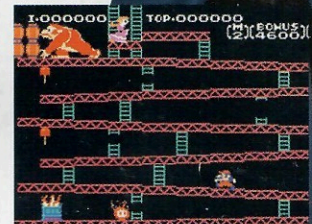
**SID. 9:
CLUB NINTENDO
GER DIG RABATT PÅ
NINTENDO-SPEL!**



**SID. 10-13:
"MÅSTE SNO ALLA!"**



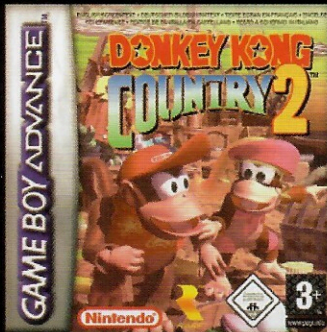
**SID. 26-27:
I VISSA FALL MÅSTE
MAN HÅLLA MED
OM ATT SPELEN VAR
BÄTTRE FÖRR.**



**SID. 28-29:
HÄR HAR VI LAGT
DEN FÖRSTA BILDEN
PÅ NINTENDO DS!**

**SID. 60:
NU HAR MINSANN VI
OCKSÅ EN TEKNAD
SERIE.**





GO WILD!

Answer the call of the jungle: Donkey Kong has been kidnapped by the evil Kaptain K. Rool and it's up to you to rescue him! Take control of the Kong clan as they scamper into action against the wicked Kremlings. Bag bananas, bust barrels, and ride rhinos across 38 levels of jungle adventure. Go ape!

DONKEY KONG COUNTRY 2™
Only for Game Boy Advance.





6

CLUB NINTENDOS RECENSIONER

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

När vi betygsätter ett spel tar vi hänsyn till vilken plattform det är till. Betyg går alltså inte att jämföras mellan Nintendo Game-Cube och 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. 10=Perfekt, 9=Fantastiskt, 8=Mycket bra, 7=Bra, 6=Godkänt, 5=Underkänt, 4=Dåligt, 3=Mycket dåligt, 2=Uselt, 1=Värdelöst

GRAFIK

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

LJUD

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

SPELKONTROLL

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

UTMANING

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

SPELDESIGN

Spelets design är helt klart en av de viktigaste delarna ur 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.

8

10

7

club Nintendo®

VI GÖR CLUB NINTENDO MAGAZINE:

Ansvarig utgivare
Owe Bergsten

Redaktörer
Kirsti Danielsen
Kim Weinefelt

Skribenter
Tronn Are B. Johansen
Emelie Lager
Johan Lenngerd
Mikael Nylander
Eskil O. Vestre
Kim Weinefelt

Korrekturläsning
Jennie Henrysson

Layout
Kirsti Danielsen
Carolina Karlsson

Annonsförsäljning
Örjan Johansson

Tryck
Perstorps Tryckeri

Club Nintendo Magazine publiceras av Bergsala AB, Box 10204, 434 23 KUNGSBÄCKA. © 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

Göml 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 för er som blev medlemmar före 1/6 2004 (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
www.nintendo.se

Annonsering
För annonsering i Club Nintendo Magazine,
kontakta orjan.johansson@bergsala.se

TÄVLINGS- VINNARE I CLUB NINTENDO MAGAZINE 2003:5/6

MARIO KART-TÄVLINGEN

FÖRSTAPRISTAGARE: Alexandra Johnson från Bohus Björkö

Motivering:

"Jag är en överlägsen förare för att jag har en skyddande ängel där bak när jag kör. Min bror såklart! Han gör så jag kan köra lugnt."

ANDRAPRISTAGARE: Kent Engström-Smids från Orsa, Lars Lagerqvist från Stockholm och Fredrik Olsson från Västerfärnebo

TREDJEPRISTAGARE: Daniel Bark från Grytgöl, Eddie

Ferm från Göteborg, Thomas Gunnarsson från Vännäs, Sebastian Hallberg från Fritsla, Kalle Ivansson från Skänninge, Natanael Johansson från Korsberga, Malin Lövestig från Örebro, Olof Norberg från Uddevalla, Jens Stjernkvist från Kristianstad och Karl Åbom från Järfälla

Rätt svar: 1B, 2D, 3C, 4D

HI SCORE-TÄVLINGEN

(Mario Kart: Double Dash!!)

- 1:a Thomas Gunnarsson från Vännäs (1.17,502) (bild)
- 2:a Marcus Nielsen från Eskilstuna (1.18,855)
- 3:a Erik Hellström från Vikarbyn (1.19,500)
- 4:a Dan Lindblad från Frövi (1.19,860)
- 5:a Martin Lindström från Lidköping (1.20,788)

TECKNINGSTÄVLINGEN

(Mario Kart: Double Dash!!)

Natanael Johansson från Korsberga

Grattis till er som vann och tack till er som deltog!





I WANT A NEW TATTOO.
I DON'T KNOW WHERE.

The first tattoo that comes with a Game Boy.
Introducing the Game Boy Advance SP Tribal Edition. Play over 500 games in style.

Out now: **NETROID** ZERO MISSION **SPLINTER CELL** **SPIDER-MAN**



GAME BOY ADVANCE SP™
TRIBAL EDITION

"PRESS START"

Bättre priser och ny layout

När jag var en liten Club Nintendo-medlem i början av 1990-talet tyckte mamma att vi som var medlemmar minsann borde få rabatt på de dyra Nintendo-spelen. Det tyckte jag och brorsan också. Erbjudanden fick vi, men aldrig någon riktig rabatt på spelen. Men så var medlemskapet gratis då också. Och klubbtidningen var fyra sidor tunn.

Men nu är det dags. Nu uppgraderar vi Club Nintendo och ger dig det du har väntat på – rabatt på Nintendo-spelen som säljs i den nya webbshopen på www.nintendo.se!

Hur det hela fungerar kan du läsa mer om på nyhetssidan i det här numret och på nya www.nintendo.se – gör det nu, för din egen skull.

Som du ser har vi också passat på att fräscha upp layouten på Club Nintendo Magazine i och med det här numret. Plus att vi har kastat ut ett par gamla avdelningar och gjort plats för nya. Ta med dig tidning ut till hängmattan och läs vidare!

KIM WEINEFELT, REDAKTÖR



club nintendo crew



Emelie Lager

ÅLDER: 22

GÖR PÅ CLUB NINTENDO:

Recenserar och skriver med hjärtat

Emelie har många inspirationskällor i livet. Hon älskar grammatik lika mycket som glamour, och gotisk mystik lika mycket som allting som är rosa, rosamönstrat eller glittrande...

Den senaste månaden har hon, vid sidan av en efterlängtat överdos av Pokémon, låtit förmedla sin kärlek till skönheten i spelens värld på Club Nintendos väggar! Teckningen här intill ritade hon när hon var fyra år gammal. Redan då levde hon minsann i sagornas värld bland prinsessor, prinsar och vackra kläder!

SPELAR MEST JUST NU: Fire Emblem
LÄNGTAR MEST EFTER: Resident Evil 4



Carolina Karlsson

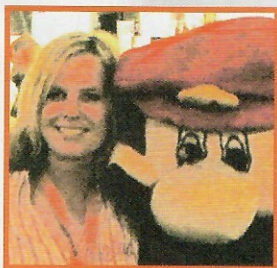
ÅLDER: 24

GÖR PÅ CLUB NINTENDO:

Layoutar Club Nintendo Magazine

Carro har arbetat på Bergsala sedan 2002 som AD (Art Director) och producerar bland annat butiksmaterial och annonser. Numera är hon även inblandad i Club Nintendo, där hon håller ett vakande öga på layouten av Club Nintendo Magazine.

SPELAR MEST JUST NU: Donkey Konga
LÄNGTAR MEST EFTER: NES Classics 3: Ice Climber och NES Classics 6: Pac-Man



Kirsti Danielsen

ÅLDER: 33

GÖR PÅ CLUB NINTENDO:

Layoutar Club Nintendo Magazine

Kirsti är en hyggelig jente som har gjort layouten till den norska Club Nintendo Magazine i flera år. Från och med det här numret gör hon även layouten till den svenska upplagan – därav det nya utseendet på tidningen!

SPELAR MEST JUST NU: Harvest Moon: A Wonderful Life och Donkey Kong Country 2
LÄNGTAR MEST EFTER: Nya The Legend of Zelda till Nintendo GameCube!



Kim Weinefelt

ÅLDER: 26

GÖR PÅ CLUB NINTENDO:

Skriver och pusslar ihop den här tidningen.

Efter en bra bit över 100 brev och gästboks-inlägg på sin CN Web-sida angående Link-bilden har Kim gett vika för trycket och satt in en riktig bild på sig själv. Under våren har han för övrigt slitit med att få upp nya www.nintendo.se och webbshopen.

SPELAR MEST JUST NU: Mario & Luigi: Superstar Saga
LÄNGTAR MEST EFTER: Nintendo DS



NINTENDOS PRISSKÅP VÄXER

Nintendo tog hem fyra priser på BAFTA Games Award 2004.

I början av året hölls galan BAFTA Games Award, där branschfolk röstade fram vilka spel som de tyckte var bäst under 2003.



ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING vann för både bästa strategispel och bästa Game Boy Advance-spel, medan *The Legend of Zelda: The Wind Waker* blev bästa äventyrsspel och *Metroid Prime* korades som bästa Nintendo GameCube-spel.

The Legend of Zelda: The Wind Waker blev bästa äventyrsspel och *Metroid Prime* korades som bästa Nintendo GameCube-spel.

Läs mer på www.bafta.org

NINTENDOS PRISSKÅP SNART FULLT

Fler priser från Academy of Interactive Arts & Sciences ska få plats.

The Academy of Interactive Arts & Sciences (AIAS), en professionell organisation som representerar den interaktiva underhållningsindustrin i USA, har även de delat ut priser åt vad som enligt dem var förra årets bästa spel.

Förutom att spel som *Prince of Persia: The Sands of Time*, *Soul Calibur II*, *Need for Speed Underground*, *The Sims*, *Bustin' Out* och *SSX3* belönades så gick priser till följande Nintendo-exklusiva spel:

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE (Handheld Game of the Year)



THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (Outstanding Achievement in Art Direction)

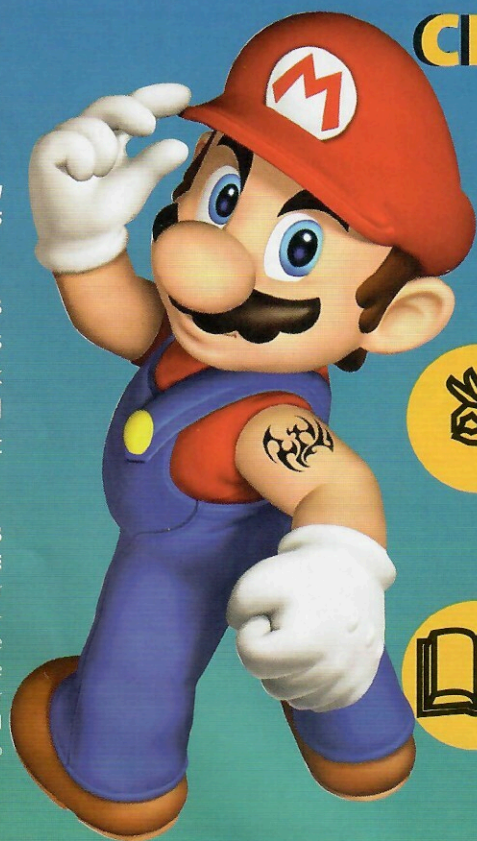


MARIO PARTY 5 (Console Children's Game of the Year)



Läs mer på www.interactive.org

CLUB NINTENDO UPPGRADERAR



Vi slänger ut det gamla och gör plats för nya förmåner!

RABATT PÅ NINTENDO-SPEL!

Just det, nu får du som är medlem i Club Nintendo rabatt på alla Nintendo-spel som du köper på www.nintendo.se – det är bara att logga in och handla till de lägre priserna! Läs mer om den här nya Club Nintendo-förmånen på nästa sida!



CLUB NINTENDO MAGAZINE

Självklart får du fortfarande Club Nintendo Magazine 4–6 gånger per år hem i brevlådan.



KOSTNADSFRI TELEFONSUPPORT

Vi återinför den kostnadsfria telefonsupporten, vilket innebär att du endast betalar normal samtalstaxa (övriga betalar 10 kronor per samtal) när du ringer till oss. Gäller er som blivit medlemmar från och med den 1 juni 2004.



MEDLEMSEXKLUSIVT FORUM PÅ WWW.NINTENDO.SE

Dessutom kommer vi att öppna ett nytt forum på www.nintendo.se där du som är medlem i Club Nintendo kan logga in och diskutera allt mellan Nintendos himmel och jord med dina gamla kompisar från CN Web. CN Web stängs samtidigt som nya www.nintendo.se är på plats.



NY MEDLEMSAVGIFT

Från och med den 1 juni 2004 höjer vi medlemsavgiften till 199,- per år. Med de nya förmånerna kan du ha sparat in medlemsavgiften redan efter fyra spelköp på www.nintendo.se

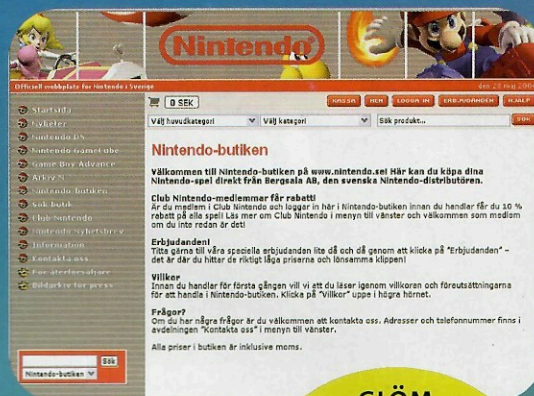


WEBBSHOP PÅ NYA WWW.NINTENDO.SE

Din nya Nintendo-butik är här! Nu kan du köpa dina Nintendo-spel på www.nintendo.se och få dem levererade direkt hem till dig. Är du medlem i Club Nintendo och loggar in med ditt medlemsnummer får du dessutom rabatt på alla spel som finns i webbshopen!

SÅ HÄR HANDLAR DU

Att handla Nintendo-spel på www.nintendo.se är lätt, smidigt och lönsamt! Följ vår lilla steg-för-steg-guide och du är igång på några minuter.



GLÖM INTE ATT LOGGA IN!

Om du är medlem i Club Nintendo loggar du in med ditt medlemsnummer och lösenord. När du är inloggad handlar du automatiskt till de rabatterade priserna.

1.



LÄGG PRODUKTER I VARUKORGEN

Det finns en köpknapp intill varje produkt. Tryck helt enkelt på köpknappen för att lägga de spel eller tillbehör du vill köpa i varukorgen.

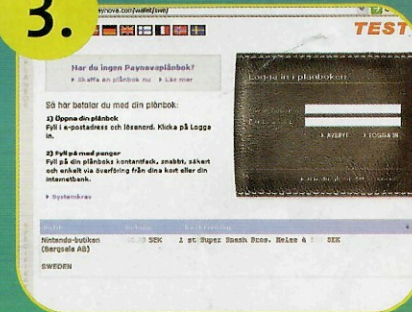
2.



GÅ TILL KASSAN

När du är nöjd med dina val går du till kassan och fyller i dina uppgifter, samt bekräftar de val som du har gjort. Följ helt enkelt anvisningarna som visas på skärmen.

3.



BETALA

När du har bekräftat uppgifterna och vill betala använder du den så kallade Paynova-plånbooken för detta. Om du inte har registrerat en Paynova-plånbook så kan du göra det direkt i det här skedet.

4.

KLART!

Så fort du har betalat är ordern registrerad och spelen är på väg hem till dig!

**KÖP DINA NINTENDO-
SPEL DIREKT PÅ
WWW.NINTENDO.SE**
- CLUB NINTENDO-
MEDLEMMAR HAR
RABATT PÅ ALLA SPEL!

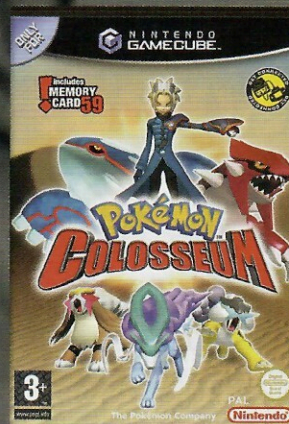


ATT BETALA VIA PAYNOVA- PLÅNBOK

Att betala via Paynova-plånbook innebär att du för över pengar från ditt eget konto till Paynova-plånbookens konto och därifrån till betalningsmottagarens (i det här fallet Bergsala AB:s) konto. Att använda Paynova-plånbooken är ett enkelt och framförallt säkert sätt att betala via Internet. Läs mer och registrera dig på www.paynova.se



POKÉMON COLOSSEUM



**F
A
K
T
A**

Titel: Pokémon Colosseum
Spelsystem: Nintendo GameCube
Speltyp: RPG
Utvecklare: Genius Sonority
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1-4 samtidigt
Kompatibla tillbehör: Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable, Nintendo GameCube Memory Card (48 block)
Sverigepremiär: 14 maj 2004

Ett helt nytt Pokémon-äventyr – till Nintendo GameCube! Plus en fräsch uppgradering av det populära Pokémon Stadium-konceptet! Det är lätt att tappa andan när man får detta spel i sin hand. Som från ingenstans kommer det för att stilla alla Pokémon-fantasters hunger på en gång, och dukar upp med utmaning för att mätta så väl den nyinvidde tränaren som den kräsne taktikern!



STORY MODE

I ett vidsträckt prärielandskap någonstans långt borta utspelas en växande maktkamp mellan laglösa och myndigheter, god-

hjärtade och elakingar – och du står mitt i handlingarnas centrum. Något som inte alls känns särskilt pinsamt när du är den kanske vassaste yngling som någonsin hållit i en PokéBall! Ja, det här är sannerligen vad man kan kalla en "cooltrainer"!

Mellan världens olika städer, tävlingsarenor och skumma skurktillhåll får han fram på en häftigt svävmotorcykel, och när hans mörkblå

cape fladdrar kring de slimmade, svarta MC-byxorna känns också karaktärsdesignerns konstnärliga vision mycket tydlig.

Huvudpersonens rödhåriga väninna i jeansjacka och minikjol, som slår följe med honom mycket tidigt, är kanske inte lika stentuff, men hon besitter förmågan att identifiera den mörka aura som omger Shadow Pokémon i strid. Dessutom visar hon sig ha många betydelsefulla kontakter runtom i världen. Även om du aldrig får chansen att spela som henne, får du döpa henne själv.

Detta radarpars styrka ligger i att de både leds av en duktig Pokémon-tränare – det ser du till – och kämpar för rättvisa, men med fiendens vapen i sin hand! Detta vapen är den åtråvärda Snag-maskinen, vilken förvandlar vanliga PokéBalls till Snag Balls och gör dem



Den artificiella intelligensen håller verkligen måttet! Fienden tycks alltid använda de mest effektiva attackerna på den av dina Pokémon som tål dem minst, och drar gärna undan sina om du skulle söva eller använda attacken Perish Song på dem! Dock ger de dem sällan några Potions.



Tyvärr kan man bara lämna in en Pokémon åt gången på dagis, men för den som vill upphöja sina Pokémon på piedestal finns annars de flesta tänkbara sorters lyxbehandlinger att tillgå. Massage med aromaterapi, skönhetsvård, bittra men nyttiga hälsodrycker, ringmärkning och namnbyten...



Har ni skådat några häftigare elakingar i ett Pokémon-spel...? Vänta bara tills ni får möta de riktiga hårdingarna...! Detta spel har sannerligen stil!



Pokémon Colosseum innehåller faktiskt ett litet antal småmissar som den kunnige och mycket petige Pokémon-tränaren lär upptäcka, men annars har utvecklarna varit mycket duktiga på att få till alla detaljer, och till och med uppfunnit nya, mycket välkomna lösningar på en del håll!



I striderna i Pokémon Colosseum är det alltid "två mot två" som gäller, och det vet vi ju vad det betyder! Fler Pokémon får automatiskt erfarenhet från varje strid, men du måste också tänka på att till exempel inte använda en massförstörelseattack med en av de Pokémon som du har framme, om det kan skada den andra!



Två Pokémon åt gången kräver också två olika "Starters" – de Pokémon som du har med dig från början av spelet. I det här spelet är dessa inga mindre än Umbreon och Espeon.



användbara i strider mot andra tränare, och som den kringdrivande huvudpersonen precis har lyckats sno med sig när han övergav sina före detta småskurkar till gängpolare, Team Snagem'. De är naturligtvis inte särskilt glada för detta, men deras vrede är bara småpotatis jämfört med det ondskefulla motstånd som väntar våra hjältar från mycket högre ort under äventyrets gång!



UTMANING FÖR DEN TÄVLINGSLYSTNE!

På olika ställen runt om i Story Mode har de lokala tränarsamfundet inrättat så kallade Stadiums – tävlingsarenor där beryktade kämpar som du kan försvara sina goda anseenden genom att ställa upp och slåss mot olika former av belöning, hur många gånger som helst. Dessutom kan du både arbeta upp ditt lag och erhålla värdefulla priskuponger

genom att ta dig förbi de hundra motståndarna i den häftiga träningsanläggningen Mt. Battle, vilken kan besökas i både Story Mode-äventyret och Battle Mode.

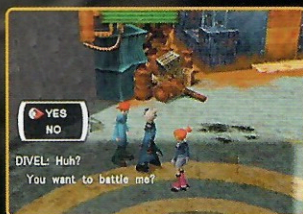


Emelies nya favoritspelcitat i vår kommer från Lady Vesey på Zone 48 i Battle Tower: "I have never lifted anything heavier than a PokéBall!"

GOTTA SAVE EM' ALL!

Det enda sättet att fånga nya Pokémon i detta spel är genom att stjäla – eller faktiskt rädda – dem från andra tränare, vilket innebär ett helt nytt tänkesätt för den vane Pokémonspelaren. Det är nämligen endast de så kallade Shadow Pokémon, vilka i sitt nuvarande tillstånd är totalt maktlösa, som du kan sno till dig.

Listan över dessa är emellertid lång, och innehåller Pokémon från alla tidigare bärbara spel i serien – det specifika Pokédex som gäller i Pokémon Ruby och Sapphire är alltså oväsentligt nu, och de välkända men sällsynta legendarer som vi nu får en ny chans att se skymten av, eller till och med fånga, är faktiskt överraskande många!



Om du är sugen på att slåss kan du antingen gå fram och utmana en främmande tränare på gatan...



... eller så kan du bege dig till närmaste Stadium för att registrera dig inför nästa stora tävling.



Nu är striden i full gång. Hejaropen rungar i lokalen och så väl tränarna som deras Pokémon är på högspänn. Vem tror du kommer att få övertaget i denna match...?

Recensioner

8 EMELIE LAGER

Jag har varit fullkomligt uppslukad av detta spel i flera veckor, för att nu, när berusningen lagt sig något, inse att det tyvärr inte innehåller riktigt allting som enligt mig skulle kunna motivera ett ännu högre betyg.

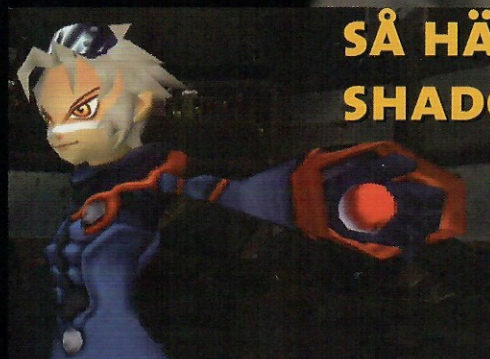
Ändå har det någonting som tilltalar mig på ett väldigt djupt plan. Om det sedan beror på att jag är hemskt svag för både Pokémon och en viss typ av karaktärsdesign, eller att spelets skapare faktiskt är en samlingsgenier, vill jag inte behöva bry mig om. **Pokémon Colosseum får mig att må jättebra**, helt enkelt! Från mitt första, hänfödda möte med det rafflande introet, till den sista tuffa Shadow Pokémon som jag kämpar för att sno till mig från någon döläcker elaking... Och det var med början till glädjetårar i ögonen som jag för första gången lät spelets ytterst kreativa kamera svepa fritt över mina ståtliga stoltheter Groudon och Rayquaza från Pokémon Ruby i Battle Mode...

Vad beträffar utvecklingsteamets ambition att väcka ett intresse även hos spelare som aldrig förut ägnat Pokémon-konceptet någon uppmärksamhet, kan jag dessutom, av egen erfarenhet, konstatera att det har lyckats mycket bra!

8 KIM WEINEFELT

Det här är precis det spel som jag tror alla Poké Maniacs har väntat på ända sedan det första Pokémon Stadium-spelet släpptes. Nu går det äntligen att uppleva ett riktigt Pokémon-äventyr (och inte bara fighterna) i tre, färgsprakande dimensioner.

Äventyret är visserligen inte lika mångsidigt som i Game Boy-spelen, men ändå mer än tillräckligt bra för att man ska vilja spela ända tills man har "snaggat" alla. Något som jag också faller för är musiken – att höra de klassiska Game Boy-låtarna i en ny och bättre version ger hög mysfaktor. Likaså de supersöta animationerna som varje Pokémon har. Pokémon Colosseum är med andra ord **ett absolut måste för dig som gillar Pokémon, men det visste du ju redan...**



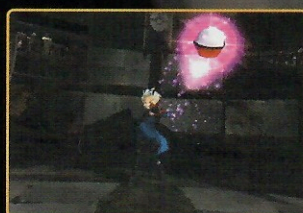
SÅ HÄR FÅNGAR DU EN SHADOW POKÉMON



Vår hjälte har bestämt sig för att sno till sig en av motståndarens Pokémon, efter att hans tjejkompis lagt märke till dess lila aura.



Han väljer en av de olika Poké Balls han har med sig, för att förvandla den till en Snag Ball med hjälp av sin Snag Machine...



... och kastar iväg den mot den Shadow Pokémon som han har siktat in sig på.



När bytet är infångat och bollen fallit till marken återstår några intensiva sekunder av förhoppning om att fångsten ska stanna inuti bollen och bli huvudpersonens nya renoveringsobjekt!

Shadow Pokémon används inte av hederliga tränare på seriösa arenor. När du använder dem, är det för att försöka öppna dörrarna till deras hjärtan. Dessa är nämligen ordentligt tillslutna när du fångar dem, vilket gör dem till starka men bångstyriga stridsmaskiner som varken kan tillgodogöra sig några erfarenhetspoäng eller döpas om till de namn som du vill ge dem.

Den reningsprocess av deras hjärtan som därför är nödvändig kan ta ett tag att fullborda, men om du någon gång har tämjat en Pokémon för att få den att "vänskapsutvecklas", har du nog ett hum om vad det går ut på. En nyhet i

detta spel är dock att dina Shadow Pokémon då och då hamnar i vad som kallas för Hyper Mode medan de slåss. Ur detta tillstånd av blint raseri kan du sedan återkalla dem genom att använda det nya stridskommandot Call (vilket även fungerar för att väcka insomnade Pokémon), och vips känner de sig mycket tryggare vid din sida!





BATTLE MODE

När upplevelsen av Story Mode väl börjat känns så stark att du hade kunnat nöja dig gott och väl med den, inser du plötsligt att denna spelskiva även rymmer ett högst raffinerat och pedagogiskt Battle Mode att avnjuta och bemästra! I det kan du vinna ära och fina priser genom att låta Pokémon från antingen dina Game Boy Advance-spel eller din Story Mode-sparfil möta datorn i diverse utmaningar, eller slåss mot upp till fyra andra Game Boy Advance-spelare som anslutit sina maskiner till kuben.

Naturligtvis finns även det klassiska Battle Now, för otåliga, ensamman spelare utan ett eget Pokémon-lag som bara vill ha lite direkt action

för att komma i rätt stämning inför sina kommande Pokémon-äventyr. Ett tips är dock att börja med Story Mode, i och med att de flesta arenor i Battle Mode är tagna därifrån, och det givetvis känns mest värdefullt att få uppleva dem däri först!



Att få se sina små älsklingar från Game Boy-spelen blomma ut i 3D har alltid varit lika storslaget, men aldrig förut har vi sett våra Pokémon brijjera med så genomtänkta och välprogrammerade rörelsemönster som nu.

MINNESKORT PÅ KÖPET!

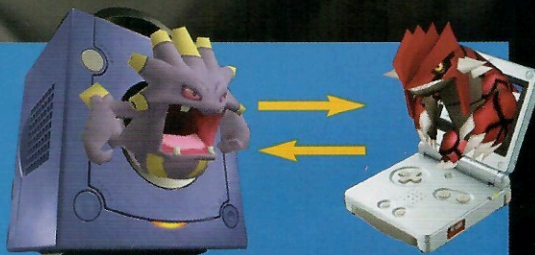
När ett spel kräver så många block på ditt minneskort som Pokémon Colosseum gör, är det verkligen passande att ett Memory Card 59 ingår i spelets förpackning!



BYT POKÉMON MELLAN COLOSSEUM OCH RUBY/SAPPHIRE

Story Mode är inte nödvändigtvis över bara för att du har besekrat den sista bossen i äventyret. Nej, när detta väl är avklarat dyker ytterligare ett antal eftertraktade Shadow Pokémon upp på din Snag List, samtidigt som du nu har den fantastiska möjligheten att gå till ett PokéCenter och byta över Pokémon från Pokémon Colosseum till Pokémon Ruby eller Sapphire – och tvärtom!

Plötsligt kan du alltså fylla på din Pokémon-samling i Story Mode med alla dina käraste slagskämpar från Game Boy Advance, vilka i den nya spelmiljön får möta monster som de aldrig förut sett!



Betyg

8 Grafik

Okej, vissa bakgrundsdetaljer är nästan onödigt kantiga och sparsnå, men helhetsintrycket är att precis allt som behövs för en härlig stämning har tagits med, samtidigt som den fenomenala karaktärsdesignen så när som på några tråkiga undantag slår det mesta! Dunkel design, det är tidens melodi!

8 Ljud

På många sätt känns detta spel som en okonstlad, direkt klassiker – framförallt när det gäller musikens förmåga att skapa en unik samling av både riktigt roliga och kusliga stämningar. Då och då vittnar låtarnas utföranden dock en aning om det tigha tidsschema som kompositören själv avslöjat att han arbetade under...

8 Spelkontroll

Enkel, snillrik och nästintill bekymmersfri på alla plan – som sig bör i ett Pokémon-äventyr av den här kalibern! Överlag är spelet väldigt lättillgängligt. Spelets utvecklare har uppenbarligen tagit sin uppgift på största allvar, och produkten av deras slit kan minsann väcka tävlingsmänniskan i den allra bylgaste lilla rollspelare!

9 Utmaning

Här finns saker att göra hela resten av året om man vill, och det är riktigt hela tiden! Som alla Pokémon-spel är detta ett textbaserat RPG-äventyr med starka inslag av strategi, som är väldigt tidskrävande om man vill klara det till 100 %, så en lagom serös spelare kan lätt komma upp i 40 timmars speltid innan bara Story Mode är avverkat!

8 Speldesign

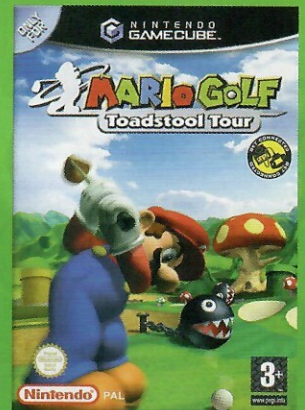
Spelutvecklarna Genius Sonority lever upp till sitt namn på många sätt! Trots att de är relativt nya på området, har de lyckats ge en suverän resonans åt det klassiska Pokémon-konceptet, vilket bygger på den odödliga sten-sax-påse-principen, och värdat heliga traditioner samtidigt som de förmedlat någonting säregt och modernt.

Totalt

Detta är en seriös hyllning till Pokémon, med en egen, tuff attityd! Det känner man redan när man håller dess förpackning i sin hand och fångas av den cyberpunkige manlige huvudkaraktärens intensiva och stridslystna blick. Oerfarna Pokémon-tränare kan inte värja sig, och den inbitne fanatikern vill aldrig att det ska ta slut!



MARIO GOLF™ Toadstool Tour



F Titel: Mario Golf: Toadstool Tour
 Spelsystem: Nintendo GameCube
 Speltyp: Sport
A Utvecklare: Camelot Software
 Planning
K Utgivare: Nintendo
 Svensk distribution: Bergsala AB
 Åldersgräns: Från 3 år
T Antal spelare: 1-4 alternerande
 Kompatibla tillbehör: Nintendo
A GameCube Game Boy Advance Cable,
 Nintendo GameCube Memory Card
 (13 block)
 Sverigepremiär: 18 juni 2004

Dyra medlemsavgifter, ovårdade fairways, dåligt väder och långsamma nybörjare som går hålet före. Allt det där slipper du när du spelar golf på Nintendo GameCube i Mario Golf: Toadstool Tour.

GOLFBANORNA: MÅNGA

I Mario Golf: Toadstool Tour har du kilometer efter kilometer av gröna fairways och greener helt för dig själv. På de här banorna är det "tee time" när det passar dig.



LAKITU VALLEY

Lakitu är ju figuren som tänder startlamporna i Mario Kart-spelet. Hans egen

golfbana är bra att börja en Toadstool Tour-karriär på, eftersom den har långa fairways, få bunkrar och enkla greener.



BLOOPER BAY

Golfare som vill bli framgångsrika på Blooper Bay måste se till att hålla sig

borta från alla vattenhinder. Lättare sagt än gjort – eftersom många hål är belagda på öar är det inte direkt ont om vatten.



PEACH'S CASTLE GROUNDS

Vackra omgivningar finns det gott om här, men också en

del underliga utmaningar som gröna "warp-rör" och stora svampar. Det här är en bana för golfare som börjar behärska svingen.



CONGO CANOPY

En golfbana belägen uppe bland träden! Hålen är visserligen korta (bara

par 3), men att slå bollen från trädgren till trädgren kräver bra precision från spelaren.



SHIFTING SANDS

Den här golfbanan är som en enda stor bunker, med sand så långt

ögat och bollen kan nå. Järnklubbor med höga siffror blir troligtvis dina bästa verktyg på Shifting Sands.



CHEEP CHEEP FALLS

Precis som Lakitu Valley är det här en bana utan alltför många hinder. Om alla golfbanor var så här enkla skulle det vara betydligt lättare att sänka sitt handikapp.



SPELSÄTTEN: ORDENTLIGT MÅNGA

Det är inte alltid den som har lägst antal slag efter en runda som vinner i Mario Golf: Toadstool Tour. Det finns ett helt gäng olika spelsätt med annorlunda regler och förutsättningar.

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Par
Par	4	4	3	4	4	4	3	4	4	36
Putts	1	2	3	3	3	2	3	3	2	24
Result	50	48	50	48	48	48	48	48	48	480
Ranking	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TOURNA- MENT

(1 SPELARE)

Ställ upp i en turnering och kämpa dig igenom resultat-

listan och förbi ett trettiotal datastyrda motståndare. Varje bana har en egen turnering och en fin trofé som förstapris.

Hole	1	Gameover Points
2nd	0	0
1st	1	1

DOUBLES

(1-4 SPELARE)

I Doubles väljer du en partner – mänsklig eller

datastyrd – och ni turas hela tiden om att slå. Vartannat slag slår du, vartannat slår din kompis.

Hole	3
8 more medals to win!	0
9 more medals to win!	0

CHARACTER MATCH

(1 SPELARE)

En mot en, håll för håll – en vinner och en förlorar. Du väljer

själv motståndare och svårighetsgrad på honom eller henne.



RING ATTACK

(1-4 SPELARE)

Som om det inte vore en tillräcklig utmaning att klara par måste

du i Ring Attack även slå bollen genom ringar som svävar i luften. Det finns två varianter av Ring Attack – Face-Off och Challenge.



I Japan heter det här spelet Mario Golf: Family Tour och det är klart att det ligger något i det. Det här är ett golfspel som passar hela familjen.



Autosvingfunktionen är ett bra tillägg. Den gör att man under svingen bara behöver trycka två gånger på knapparna, i stället för tre. Perfekt för nybörjare.



MARIO GOLF Toadstool Tour

Recensioner

KIM WEINEFELT

8

TV-spelsgolf spelar jag gärna, speciellt Mario Golf-serien som jag har tyckt om ända sedan den dag då Nintendo 64-versionen dök upp.

Toadstool Tour är ganska "even" med *Mario Golf till Nintendo 64*, den största skillnaden mellan de båda spelen är faktiskt grafiken. Annars är det smådetaljerna som Camelot har koncentrerat sig på att förbättra i det här spelet, rutnätet som kommer fram när man ska putta är ett exempel på det. *Mario Golf: Toadstool Tour* är ett skönt spel att koppla av med efter att man har tryckt tummen ur led i *Metroïd Prime* och *Viewtiful Joe*.

JOHAN LENNGERD

7

Mario Golf till Nintendo Game-Cube innehåller precis allt man kan vänta sig av Nintendo. En härligt glad grafik, fantasifula banor, massor av olika sätt att tävla på samt en bra och enkel spelkontroll, kanske lite för enkel om man ska vara riktigt kritisk.

Jag älskar att spela golf på riktigt. Det gör att jag kan tycka det är lite för enkelt när man går en runda 5 under par redan efter att ha spelat någon timma, men å andra sidan är det ganska härligt att få känna sig som ett riktigt proffs. Som alltid är det framförallt flerspelarläget som gör detta till ett riktigt bra spel. Att tävla mot kompisar och kollegor är alltid tokroligt.



Du bestämmer själv om du ska spela från front tee eller back tee innan varje håll. Spelar du från front tee blir avståndet mellan tee och håll något kortare.



CLUB SLOTS

(1-4 SPELARE)

I det här spelsättet begränsas din klubbuppsättning betydligt. Innan varje håll bestämmer en enarmad bandit vilka klubbor du får använda, samt eventuella extraregler.



COIN ATTACK

(1-4 SPELARE)

Det bara vimlar av mynt på golfbanan och det är din uppgift att ta hem så många som möjligt, vilket du gör genom att slå bollen genom dem. Välj mellan att spela Quick Cash eller Cash Cup.



SPEED GOLF

(1 SPELARE)

Här handlar det inte om att klara en bana med så få slag som möjligt, utan på kortast tid. Golf är inte alls någon långsam sport, visar det sig snabbt.



STROKE PLAY

(1-4 SPELARE)

Här har vi det gamla vanliga spelsättet, där den som har lägst antal slag när sista hålet är färdigspelat vinner. Nothing more, nothing less.



SIDE GAMES

(1-4 SPELARE)

Här hittar man en samling småspel, som bland annat går ut på att slå så många birdies i rad som möjligt, samt träna utspel, närspel och puttar.

TRAINING

(1 SPELARE)

Bättra på den där stela svingen på valfri bana i Training Mode. Du har även möjlighet att flytta hålets placering på greenen innan utslaget.



MATCH PLAY

(2 SPELARE)

Spela mot en mänsklig motståndare och se till att bli den som vinner flest håll. Det totala antalet slag spelar ingen roll, här handlar det alltså bara om att få lägre antal slag än sin konkurrent på flest håll.

SKINS MATCH (2-4 SPELARE)

Skins Match är precis som Match Play, fast här kan upp till fyra personer tävla och om det blir oavgjort på ett håll går den poängen över till nästa håll, som en slags jackpott.

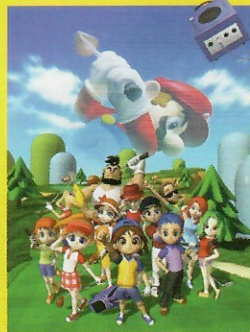
NEAR-PIN

(1-4 SPELARE)

Som namnet avslöjar handlar det här spelsättet om att komma så nära flaggan som möjligt. Du har bara ett slag på dig, och hamnar du utanför green blir det ordentligt med straff.



SLÅ ETT SLAG FÖR GAME BOY ADVANCE



Och så kommer du att kunna flytta över dina egna golfspelare från det kom-

mande Game Boy Advance-spelet *Mario Golf: Advance Tour* till *Mario Golf: Toadstool Tour*.

INGEN TIGER, MEN TVÅ APOR OCH EN DINOSAURIE

Det är ett välkänt gäng som ställer upp i Mario Golf: Toadstool Tour. Du kan välja mellan tolv Nintendo-kändisar från början, och om du svingar på bra dyker fler karaktärer upp efter ett tag.



DAISY
slår 213 yards



LUIGI
slår 206 yards



WARIO
slår 210 yards



DONKEY KONG
slår 215 yards



YOSHI
slår 208 yards



MARIO
slår 212 yards



BIRDO
slår 209 yards



WALUIGI
slår 209 yards



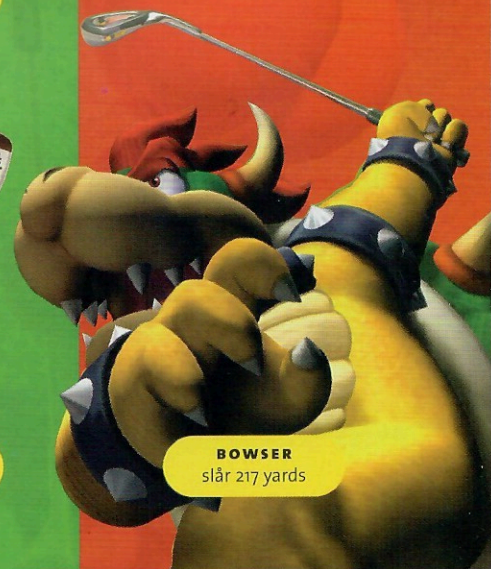
PEACH
slår 203 yards



KOOPA
slår 200 yards



DIDDY KONG
slår 207 yards



BOWSER
slår 217 yards

7 Grafik
Ute på banorna är grafiken riktigt mysig, med löv och grässtrån som vajar i vinden. Nintendo-figurerna är som vanligt välanimerade och skojiga att titta på.

6 Ljud
Musik i golfspel brukar vara som hissmusik – man märker knappt att den existerar och den varken stör eller underhåller. Så även här.

8 Spelkontroll
Bra kontroll över slagen, perfekta vyer över varje hål och ett förenklat puttsystem – här kan man inte gnälla över något. Och så finns det ett förenklat kontrollsystem för nybörjare.

8 Utmaning
Du får många figurer att spela med, många banor att spela på, och riktigt många spelsätt att prova. Mycket golfande för din green fee, helt enkelt.

8 Speldesign
Mario Golf: Toadstool Tour har alla egenskaper som ett bra golfspel ska ha. Plus en smart autosvingfunktion för nybörjare, stora "warp-rör" och Chain Chompers i bunkrarna.

8 Totalt
Det här är kanske inte det mest realistiska golfspel som har gjorts, men ett av de allra roligaste och mest långlivade. Mario Golf: Toadstool Tour passar hela familjen.

F-ZERO™

GP LEGEND

Recensioner

KIM WEINEFELT

8

F-Zero-spelen till Nintendo 64 och Nintendo GameCube är helt fantastiska. Game Boy Advance-spelen är även de mycket bra, men de stannar också vid att "bara" vara mycket bra. Utan det nya story mode hade det varit svårt att skilja F-Zero: GP Legend från F-Zero: Maximum Velocity, och jag tycker att Nintendo kunde ha gjort lite fler förändringar till den här uppföljaren, eller kanske sparat den till Nintendo DS. Men, men...

Gillar du racing i höga hastigheter så är det här det bästa du kan hitta till Game Boy Advance, och som sagt – F-Zero: GP Legend är ett mycket bra spel.

JOHAN LENNGERD

6

F-Zero-spelen har alltid varit roliga att spela, då främst för att det alltid handlat mest om just racing. I detta spel har Nintendo infört mer handling och story än i tidigare Game Boy Advance-versioner, men jag är inte säker på att det passar mig.

Visst vävs de olika karaktärernas öden ihop på ett bra sätt men **när jag köper F-Zero så är det för racingens skull.** Lyckligtvis finns alla racingmöjligheter kvar men fokus ligger mer på storyn och det passar inte mig riktigt. Det här är ett bra spel men jag hade önskat mer nyheter i själva racingdelen, som är lite väl lik den förra F-Zero-versionen till Game Boy Advance.

Ända sedan F-Zero: Maximum Velocity släpptes tillsammans med Game Boy Advance under sommaren 2001 har inget annat bärbart racingspel lyckats komma upp i samma hastigheter. Förrän nu.

STORY MODE

Den stora nyheten i F-Zero: GP Legend är spelsättet Story Mode. Här får du olika uppdrag som du måste slutföra på racingbanan – ibland gäller det bara att komma först i mål, ibland krävs det att du tacklar ut en viss motståndare, och så vidare.

Uppdragen utspelar sig på olika planeter och beroende på vilken karaktär du väljer så ändras berättelsen efter det. Mellan uppdragen illustreras handlingen med animerade filmsekvenser.



F
A
K
T
A

Titel: F-Zero: GP Legend
Spelsystem: Game Boy Advance
Speltyp: Racing
Utvecklare: Nintendo
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1-4 med 1 spelkassett
Kompatibla tillbehör: Game Boy Advance Game Link Cable
Sverigepremiär: 4 juni 2004

FLERA SÄTT ATT SVÄVA PÅ

Självklart är den här spelkassetten också tankad med de gamla vanliga spelsätten, däribland...

GRAND PRIX

Välj svårighetsgrad, välj turnering, välj förare. Sedan gäller det att dra in så mycket poäng som möjligt på banorna som ska köras. Poängräkningen är densamma som i F-Zero X och F-Zero GX.



TIME ATTACK

Slå dina egna varv- och totaltider och spara en "spöksvavare" som representerar ditt bästa lopp.



ZERO TEST

Det här nya spelsättet ger dig 48 olika utmaningar att klara på racingbanan. Ju snabbare och bättre du klarar utmaningarna desto bättre blir belöningen, naturligtvis.



KURVIGARE ÄN MONACO OCH SNABBARE ÄN MONZA

Banorna i F-Zero: GP Legend är både underbara och hemska på samma gång. Det går att komma upp i helt sanslösa hastigheter, men ett enda litet misstag leder ofta till en kraschad svävare.



MUTE CITY

Mute City är synonymt med F-Zero-spelen och hör till de lättare banorna i serien.



RED CANYON

De här smala banorna delar ofta upp sig i olika vägar.



MIST FLOW

Den tjocka dimman gör det svårt att se och planera kurvtagningen.



LIGHTNING

De här loppen körs under enorma åskväder och banorna här är snabba.



SILENCE

Hårnålskurvor och hopprämper finns det gott om på de här klassiska F-Zero-banorna.



SAND OCEAN

Dessa banor är placerade ute i öknen och har flera olika typer av hinder.



BIG BLUE

Se upp för hala partier av is på de här banorna, som ligger mitt ute i havet.



PORT TOWN

Missa ett hopp här och det är en lång väg ner till staden under banan.



WHITE LAND

I de här snöiga områdena är det viktigt att hålla sig cool på de isiga delarna av banan.



FIRE FIELD

På de här livsfarliga banorna ligger mängder av högexplosiva minor utspridda.



ILLUSION

Här har väggarna vid sidan av banorna tagits bort. Kör snabbt men försiktigt!



Betyg

7

Grafik

Det går snabbare än snabbt och allting ser väldigt smidigt ut. Filmsekvenserna mellan uppdragen är också sköna att titta på.

7

Ljud

Det är fortfarande de drygt tio år gamla F-Zero-låtarna som är seriens bästa. De nya musikstyckena är helt ok, men det blir nog inga nya klassiker av dem.

8

Spelkontroll

Bra och precis spelkontroll är ett av F-Zero-spelens främsta varumärken. Nu kan du dessutom tackla motståndarna, vilket inte gick i F-Zero: Maximum Velocity.

8

Utmaning

Här finns story mode med sina 40 uppdrag, det klassiska spelsättet Grand Prix i olika svårighetsgrader, plus ett gäng mindre spelalternativ. Det blir många mil per krona, helt enkelt.

7

Speldesign

Banorna känns typiskt F-Zero och är som vanligt välbyggda med kurvor och hinder på precis rätt ställen. Story mode är den bästa nyheten i ett spel som annars påminner mycket om sin föregångare.

Totalt

F-Zero: GP Legend är ett av de absolut bästa racingspelen som har gjorts till Game Boy Advance. Men vi hade gärna sett ännu fler nyheter i den här uppföljaren

7



30 förare deltar i ett Grand Prix-lopp, och förare som Mr. EAD (namnet kommer från en av Nintendos interna spelutvecklingsavdelningar) känns igen från tidigare spel i F-Zero-serien.

DONKEY KONG COUNTRY 2™



Recensioner

KIM WEINEFELT



Jag har spelat igenom Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest till Super NES massor av gånger och hittar i stort sett automatiskt till alla bonusbanor och gömda mynt. Att skutta igenom banorna på rutin ytterligare en gång är därför inte lika spännande som förr.

Det är dock inget snack (eller tjuv) om att det här är ett mycket bra spel, som säkert kommer att bli sammarens stora Game Boy Advance-succé. **Cranky Kong hade dock skällt ut Rare ordentligt för de nya minispelen**, som jag tycker Donkey Kong Country 2 hade klarat sig lika bra utan.

JOHAN LENNGERD



Detta magiska plattformsäventyr kan man tydligen aldrig uppleva för många gånger. Att föra Diddy och Dixie genom djungeln för att rädda Donkey är lika kul på Game Boy nu som det var till Super NES på den tiden.

Grafiken är något av det bästa jag upplevt till Game Boy Advance. Att hitta genvägar och hemliga kistor som är finurligt gömda är lika kul här som i de bättre Mario-spelen, och det vill inte säga lite. De nya minispelen kunde kanske hålla en högre kvalitet än vad de gör men å andra sidan får man väl se dem som en gratisbonus till sammarens bästa plattformsäventyr.

Så här i sommartider vill man ju gå så lättklädd som möjligt. Helst bara springa runt i keps och linne på en öde ö mitt ute i havet och tugga i sig några bananer då och då. Det är därför som Donkey Kong Country 2 passar så bra just nu.

NYTT RADARPAR I KONG-FAMILJEN

I Donkey Kong Country 2 har Donkey Kong rövats bort av grymme King K. Rool, vilket har gett plats för ett nytt radarpar: Diddy och Dixie Kong.

DIDDY KONG

Eftersom Donkey Kong är kidnappad är det upp till Diddy att spela hjälte i det här äventyret. Diddy har inte

riktigt samma bicepsvolym som Donkey, men är snabbare och smidigare.

DIXIE KONG

Dixie är Diddys flickvän och i stort sett lika snabb. Dixies hästsvans skulle vi vilja beskriva som "makalös" – med den kan hon bland annat snurra genom luften, lyfta upp föremål och smälla till fiender.

F
A
K
T
A

Titel: Donkey Kong Country 2
Spelsystem: Game Boy Advance
Speltyp: Action
Utvecklare: Rare
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1-4
Kompatibla tillbehör: Game Boy Advance Game Link Cable
Sverigepremiär: 25 juni 2004

SOM PÅ SKANSEN

Diddy och Dixie kan alltid räkna med sina djurkompisar, som kommer till undsättning när det som mest behövs. Här har du nästan hela gänget:

ENGUARDE

Att ta sig fram under vattnet blir lättare om Enguarde hjälper till. Den här svärdfisken simmar betydligt bättre än den genomsnittlige apan.



RAMBI

Diddy och Dixie känner sig mycket tryggare när de får sitta på noshörningen Rambis rygg. Då kan de ramma fiender och slå sönder väggar till dolda bonusbanor utan problem.



SQUAWKS

Papegojan Squawks hjälper de båda aporna upp i luften och kan dessutom ge fienderna på nöten genom att spotta sådana (nötter alltså) på dem.



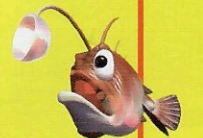
CLAPPER

Sälen Clapper har den märkliga men användbara förmågan att snabbt kunna kyla stora mängder vatten. Utan Clapper hade Diddy och Dixie fått stanna på land ibland.



GLIMMER

Glimmer är en marulk med en liten lanternan som sitter fast på kroppen. Med den lyser han upp mörka undervattensutrymmen så att Diddy och Dixie slipper simma vilse.



RATTLY

Du kanske trodde att ormar mestadels håller till på marken, men det stämmer inte alls. I Donkey Kong Country 2 hoppar skallerormen Rattly högst av alla djur.

SQUITTER

Den här ludna åttafotingen kan lägga ut spindelnät, vilka blir utmärkta plattformar som hjälper honom och aporna att ta sig till gömda bonusbanor och föremål.





De flesta djuren på vår planet följer sin instinkt till 100%. Diddy och Dixie följer hellre ett knippe bananer, vilket brukar leda dem på rätt spår.



AP-ANPASSADE MINISPEL

Något som inte fanns i Super NES-versionen av Donkey Kong Country 2 är de här extra minispelen. Några av dem kan spelas av upp till fyra personer samtidigt.



FUNKY'S FLIGHTS

Har handlar det helt enkelt om att flyga så säkert och snabbt som möjligt genom ringar som placerats ut på en bana.

EXPRESSO'S RACING

Runt om på banorna i huvudävenytret har det placerats ut ett gäng gyllene fjädrar. Genom att samla in dem kan du träna upp en struts, som du sedan använder till att springa ikapp mot andra strutsar (vilket koncept!).

BAG A BUG

Samla in de små krypen i flaskan, men se till så att inte den arge Kremlin-fienden smäller till dig – då får du börja om från början.



DIDDY'S DASH

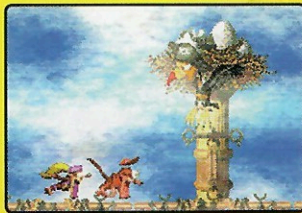
Här gäller det att springa genom banorna så snabbt och effektivt det bara går, för att hamna på topplistan.



På nästan varje bana i Donkey Kong Country 2 finns det gömda bonusbanor. Spelets kanske största behållning är att hitta en bonusbana som man har letat länge efter.



Diddy och Dixie får ibland hjälp av de andra medlemmarna i Kong-familjen. Om man kan kalla Cranky Kongs tips för "hjälp" är i och för sig en bedömningsfråga.



Banorna måste klaras av i ordning och varje värld avslutas i traditionell stil med en boss, som får våra två hjältar att tappa hakorna.

Betyg



Grafik

Det här är tvådimensionell grafik på toppnivå och förmodligen så bra som det kan bli på Game Boy Advance. Specialeffekterna håller också högsta klass.



Ljud

Det är alltid ett sant nöje att lyssna på musiken i Donkey Kong Country-spelen, och det inkluderar Donkey Kong Country 2. På med hörlurarna och höj volymen, alltså.



Spelkontroll

Diddy och Dixie rör sig snabbt och mångsidigt och du kan själv bestämma vem av dem som du vill styra. Att tämja deras djurkompisar är inga problem.



Utmaning

Donkey Kong Country 2 är något större än det första Donkey Kong Country-spelet. Ska du hitta samtliga av spelets hemligheter och förtjäna alla 100 procent (plus lite till) så har du mycket att stå i.

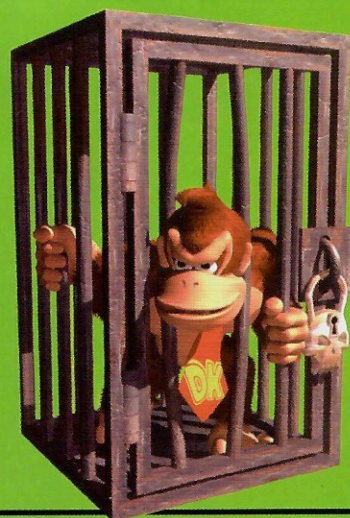


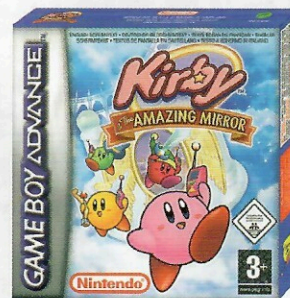
Speldesign

Baniorna är smart byggda för att passa Diddys och Dixies rörelseschema och för att dra nytta av djurvännernas unika förmågor. Men minispelen kan vi både ha och mista.

Totalt

I sommar är Donkey Kong Country 2 kungen i speldjungeln. Med Diddy och Dixie i ditt Game Boy Advance går de regniga dagarna lite snabbare, och de soliga blir ännu härligare.





Recensioner

KIM WEINEFELT

8

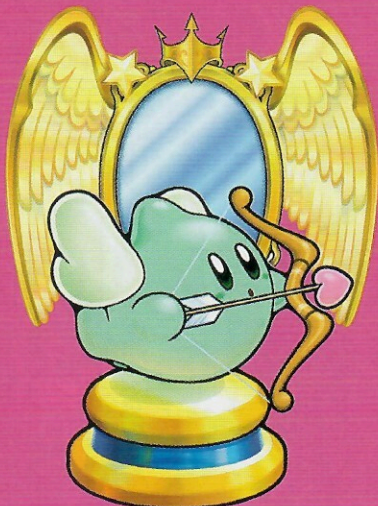
Jag gillar Kirby, men det hade varit ännu roligare om det här spelet inte hade varit så likt sin föregångare. *Det verkar som om speltillverkarna har tagit efter Kirbys kopieringsförmåga*, för mycket av innehållet i Kirby & The Amazing Mirror kommer direkt från Kirby: Nightmare in Dream Land.

Det som gör det här spelet intressant är dock inte Kirbys nya kopieringsförmågor, utan att man får hjälp av tre andra Kirby-figurer genom äventyret. Och minispelen kan man som vanligt slösa bort alldeles för många timmar på.

MIKAEL NYLANDER

6

Ett relativt enkelt spel för de lite yngre men faktiskt ganska underhållande även för oss lite äldre om man bara ger det lite tid. *Mycket färger, glitter och gulliga figurer!* Extra plus med de roliga minispelen.



I höstas var det premiär för hans första Game Boy Advance-spel. Det här året började med en huvudroll på Nintendo GameCube. Och nu är det dags för nästa framträdande på Game Boy Advance. Kirby får tydligen (ursäkta vitsen) aldrig andas ut.

FYRA KIRBY SAMTIDIGT

Fast att andas in och ut är ju precis vad Kirby gör oavbrutet, när han i vanlig ordning suger in fienderna i munnen och kopierar deras attacker.

Den största nyheten i Kirby & The Amazing Mirror är att Kirby nu kan ringa in sin mobiltelefon och kalla in tre andra Kirby-figurer. De gula, röda och gröna Kirby-figurerna styrs automatiskt av spelet och de är till stor hjälp när den rosa Kirby (det vill säga du) är tvungen att ta sig förbi stängda passager och besegra bossar.

Du kan också låta kompisarna styra de andra Kirby-figurerna, men då krävs det att alla har varsin spelkassett och tillräckligt med linkkablar.

NYA KOPIERINGSFÖRMÅGOR

Kirby har givetvis ökat på sitt bibliotek av kopieringsförmågor sedan sist. 17 av förmågorna som han använde i Kirby: Nightmare in Dream Land har han kvar även här, plus dessa åtta nya:

CUPID KIRBY

Kirby flyger runt som på moln och skjuter pilar på fienderna!

FIGHTER KIRBY

Kirby sparkas och slåss som en van kampsportare!

MISSILE KIRBY

Kirby förvandlas till en missil och kan spränga både fiender och väggar!

COOK KIRBY

Kirby lagar en gryta av fienderna och förvandlar dem till bonusföremål!



COMBO KIRBY

Kirby använder flera av sina förmågor i snabba kombinationer!



MAGIC KIRBY

Kirby fixar fram ett lotteri som ger honom ett slumpmässigt bonusföremål!

BOMB KIRBY

Kirby kastar paraplyn! Nej förresten – Kirby kastar bomber!



MINI KIRBY

Kirby krymper och kan ta sig förbi nya passager!

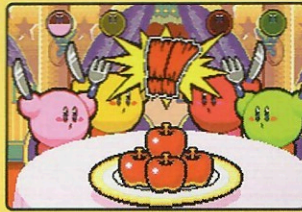
FROSSA I MAT, KAMPSPORTA OCH SURFA SNABBT

Enkla men roliga minispel börjar bli vardagsmat för Kirby. I de tre nya minispelein i Kirby & The Amazing Mirror kan fyra personer spela samtidigt, och det räcker med en spelkassett och tillräckligt med linkkablar för att alla ska kunna vara med.

SPEED EATERS



Kirby är hungrig och väntar på att maten ska serveras.



Tryck på A-knappen så fort maten kommer fram. Ju snabbare du är desto mer mat får din Kirby.



Den Kirby som fyller magen först vinner!

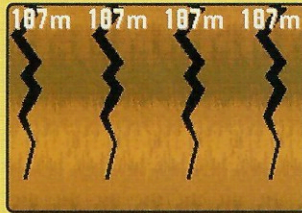
CRACKITY HACK



Börja med att ladda upp Kirbys kraftmätare fyra gånger; det kräver precision.



Sedan gäller det att få sikten rätt med ett tryck på A-knappen i rätt tid.



Den Kirby som lyckas åstadkomma den djupaste sprickan i marken vinner!

KIRBY WAVE RIDE



Kirby använder så klart en stjärna i stället för en surfbräda.



Tryck på A-knappen när Kirby surfar på en våg för att få extra fart framåt.



Först i mål vinner!

Betyg

7 **Grafik**

Kirby lever i en färgglad värld – det är nästan så att man behöver spela med solglasögon för att inte få en chock av alla pastellfärger. Mycket arbete har lagts på de vackra bakgrunderna.

7 **Ljud**

Det är bara Kirby-musik som kan låta så här glatt och hålla ett så här högt tempo! De klassiska Kirby-tonerna kan vi vid det här laget, men både de gamla och de nya låtarna går fortfarande utmärkt att lyssna på.

8 **Spelkontroll**

Kirby rör sig precis så som han brukar, det vill säga välkontrollerat men aningen långsamt. Och han tillbringar fortfarande ungefär lika mycket tid i luften som på marken.

5 **Utmaning**

Kirby-spelen är anmärkningsvärt lätta att spela och klara av, så även detta. När äventyret är färdigspelat finns det tre minispel att leka med, samt ett ganska stort lager av bonusföremål att hämta hem.

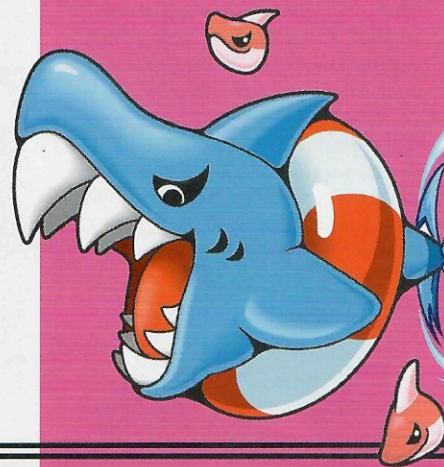
7 **Speldesign**

Fokus ligger som vanligt på Kirbys alla kopieringsförmågor. Personen som kom på idén med tre självstyrda Kirby-figurer som hjälper dig genom äventyret förtjänar en rejäl klapp på axeln.

Totalt

Har du spelat Kirby tidigare vet du precis vad du kan förvänta dig. Kirby & The Amazing Mirror är ett kul och lättsmält äventyr för de minsta Game Boy Advance-spelarna.

7





Recensioner

EMELIE LAGER

9

En viktig anledning till att både Fire Emblem och Advance Wars är så pass lätta att sluka för den som uppskattar genren, är att de i princip inte går att köra fast i. När ett uppdrag är avklarat introduceras man genast för nästa, och skulle läget plötsligt kännas hopplöst under ett av dem, går det alltid att börja om igen, med en ny taktisk plan och nytt mod!

Man kan undra varför Nintendo aldrig tidigare vågat släppa någon del i denna spelserie utanför Japans gränser. Jag har svårt att se vad mer en rollspelsälskare som jag skulle kunna önska mig av ett strategispel! Nu hoppas jag bara på att Nintendo GameCube-versionen kommer hit, den också!

KIM WEINEFELT

9

Det är riktigt kul att Nintendo har bestämt sig för att börja släppa sina typiska japanska spelserier utanför Japan. Det här är det första Fire Emblem-spelet som jag provar och jag fastnade för det redan under första kapitlet. **Tänk dig ett Advance Wars, fast med riddare och monster istället för militärer och pansarvagnar,** plus rollspelselement som erfarenhetspoäng och föremålssamlade.

Synd bara att inte Marth och Roy från Super Smash Bros. Melee är med här, fast man känner i alla fall igen musiken från det spelet. Om du spelar Advance Wars och gillar den spelserien måste du bara prova Fire Emblem!

Från teamet bakom Advance Wars kommer nu ett ytterst beroendeframkallande strategispel som bygger på samma spelmotor, men har markerade drag av rollspel, utspelar sig i en trolsk sagovärld samt lyfts av fantastiska illustrationer och en riktigt välskriven dialog!

BERÄTTELSEN TAR FART...

Äventyret utspelar sig i världen Elibe. Du är taktikern Mark, och ditt uppdrag är att leda tre olika huvudkaraktärer, samt de andra riddare, pirater, tjuvar, trollkarlar, musikanter och ninjor som så småningom slår följe med dem, på deras expeditioner för att ställa så väl personliga som politiska konflikter till rätta... Det dröjer inte länge förrän ni befinner er i vilda sjöslag, slåss mot drakar på fjärran öar och letar skatter i farliga slottslabyrinter!

KEJSAREN ADVANCE WARS I NYA KLÄDER!

Allt ifrån den pedagogiska inledningen, i vilken du får sådan utförlig hjälp att du knappt behöver öppna instruktionsboken, till ljudeffekterna och de turbaseerade stridernas gulliga men lätt brutala våldsscener, känns genast igen från den andra succéstrategiserie som kommer från samma utvecklare – nämligen Advance Wars.

Ändå har detta spel en helt annan stämning över sig. Det som skiljer det mest från Advance Wars är naturligtvis den genuina fantasy-miljön och rollspelsupplägget. Ditt mål är inte längre att erövra landytor och deras bebyggelse med en armé av själlosa soldater bakom hårda och anonyma pansarplåtar, utan nu har maktgirigheten överlätitts åt fienden, medan du styr en högst personlig och levande grupp kringresande äventyrare som är fria från habegär och fulla av välvilja.

Varje ny person som du lär känna under färden har sin egen genomtänkta bakgrundshistoria och sina egna specifika kunskapsområden, vilka utvecklas i takt med att han eller hon samlar erfarenhet, finslipar sina färdigheter med magiska föremål eller går upp i graderna med de vapen som du antingen

köpt, hittat eller stulit åt honom eller henne på era uppdrag.

Om denna person skulle förlora all sin HP i strid, kan den inte heller fortsätta att kämpa för dig under resten av äventyret. Det är således upp till dig hur dess öde ska se ut, och vilka gruppmedlemmar som ska finnas där för att ge dina framtida bataljer ett lyckligt slut.

Dessutom har dina "enheter" nu förmågan att då och då kunna tala med varandra eller sina fiender mitt i stridens hetta, för att antingen främja en kompisrelation inom truppen eller försöka ta en annan väg ut ur knipan än den blodigaste. Deras prioritet är alltså att rädda rikenas bosättningar från rövarnas plundringar – inte att själva ta över dem! Nej, den vänliga lokalbefolkningens beskydd får de ändå, då de söker information eller hjälp hos dem. Om du besöker rätt hus i en stad eller använder dig av den mest lämpade av dina karaktärer när du närmar dig en främling på fältet, kanske du till och med kan få med dig en ny slagskämpe på färden som vill slåss vid din sida!



Om du inte har en tjuv med dig som kan lirka upp en låst dörr, kan det ibland finnas andra sätt att antra rum i inomhusmiljöer som denna... Om du hittar en spricka i en vägg behöver du bara attackera den som om den vore en fiende, tills den går sönder och du har en fri passage att traska igenom.

F	Titel: Fire Emblem
	Spelsystem: Game Boy Advance
	Speltyp: Strategi
	Utvecklare: Intelligent Systems
	Utgivare: Nintendo
	Svensk distribution: Bergsala AB
	Åldersgräns: Från 7 År
	Antal spelare: 1-4
	Kompatibla tillbehör: Game Boy Advance Game Link Cable
	Sverigepremiar: 16 juli 2004



LYN - Cool, harmonisk och stark är denna skickliga fäkterska från slättlandet, som snart ska få veta mer om sitt ursprung än hon kunnat ana... Hon är det första deläventyrets huvudperson, och det mäktiga svärdet Mani Kattis utvalda bärare. Om hon skulle avlida, får du Game Over.



ELIWOOD - Denne unge adelsman från Lycien har liksom Lyn en mycket vass klinga, och är nästa viktiga hjälte som inte får dö. Han är alltid lika godhjärtad och öppen, även om han blivit tvungen att lämna sitt hemland för att ge sig ut i det okända och leta reda på sin försvunna far.

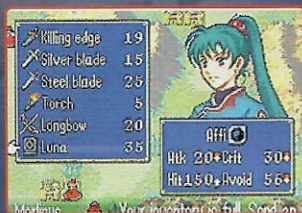
ETT BRETT GALLERI AV PERSONLIGHETER OCH STRIDSTEKNIKER!



HECTOR - Denne hårdnackade tredje frontfigur i spelet är lika vårdslös när han öppnar munnen som han är i strid. Här ser vi honom i högsta hugg mot en av spelets viktigare bossar. Som tur är brukar hans grova tillhyggen fungera mycket bra mot rustningsbekladda monsternmän som denne.



WILL - Smidiga bågskyttar som denne kan, liksom de spjutbärande pegasusknektarna, magikerna och yxkastarna, attackera sina fiender även om en flod, en skyddande mur eller någon rutas avstånd skiljer dem åt. Dessvärre kan de inte attackera fiender som står precis bredvid dem.



Under det första äventyret blir Lady Lyndis din naturliga lärare i stridskonstens alla regler. En av dessa är vilka vapen och material som är starkast mot vilka. Svärd tar yxor, yxor tar lansar och lansar tar svärd, samtidigt som stål är överlägset järn och silver är bättre än stål.



Om du vill ha mer information om någonting som du ser på slagfältet, är det bara att placera markören på det och trycka in R-knappen. Här har en fienderyttare markerats, så att spelaren lätt kan få en överblick över dess olika styrkor och svagheter.



Dags att gå till attack! Varje karaktärsklass har olika stor rörelsefrihet. Ryttare och smygare kan vanligtvis förflytta sig fler rutor åt gången än till exempel soldater i tunga rustningar, men om det börjar regna eller snöa reduceras alla enheters framkomlighet avsevärt.



Serra är av klassen Cleric och kan hela dina truppmedlemmar med sin magiska stav när det behövs, och i krävande situationer som denna är hon verkligen en värdefull tillgång. Dessvärre är hon inte så stryktålig, så se till att hålla henne i skymundan när fienderna går till anfall!



Nu har Serra och gänget klarat sig ända fram till fiendens borg, vilken det nu gäller för din huvudkaraktär att inta, så fort elakingen vid entrén är besegrad! Små fort, liksom skogar, bergspass och dimma, är även fördelaktiga och skyddande terränger för den som befinner sig i dem.

Betyg



Grafik

Alla mellansekvenser, närbilder av rollfigurer och bakgrundsnyer håller högsta konstnärliga serie-tecknarkvalitet, medan slagfälten ibland känns lite väl förenklade. Detta vägs dock upp av både snygga och roliga animationer.



Ljud

Så väl ljudkvaliteten som den musikaliska harmonin och variationen är av toppklass. Att ett par klassiska Fire Emblem-stycken känns igen från Super Smash Bros. Melee är dessutom en uppiggande bonus!



Spelkontroll

På kontrollfronten uppstår väldigt sällan några oklarheter. Nej, när man aldrig ens behöver tänka på att man sitter och trycker på en viss uppsättning knappar medan man spelar, borde programmerarna verkligen vara nöjda med sitt jobb!



Utmaning

Hoppet från det första äventyret till det andra är ganska stort i fråga om svårighetsgrad, men så är det första också främst en träningsperiod. I detta spel finns motstånd och sysselsättning så det räcker och blir över, och ändå är det mycket svårt att tröttna!



Speldesign

Intelligent Systems har tagit det lättbegripliga och beroendeframkallande spelupplägget från Advance Wars till en helt ny nivå, och skapat ett krigsspel med ett synnerligen fredligt budskap.

Totalt

Ett smart strategispel med en djup fantasysjäl, som är lätt att komma igång med och svårt att lägga ifrån sig – precis som det ska vara! Det är vackert och stort, i alla ordens bemärkelser.



9



GAME BOY ADVANCE SP CLASSIC NES EDITION

CLASSIC NES

80-talet är på väg tillbaka! Den här sommaren kommer Game Boy Advance SP Classic NES Edition till Sverige, tillsammans med åtta NES-klassiker i Game Boy Advance-format!

Kommer du ihåg Nintendos spelmaskin NES? Klart att du gör! Det här är Nintendos senaste version av Game Boy Advance SP – Game Boy Advance SP Classic NES Edition. På insidan är den identisk med ett vanligt Game Boy Advance SP, men designen har gjorts om för att likna Nintendos kanske mest klassiska spelmaskin!

SAMLA ALLA DE KLASSISKA NES-SPELEN!

De åtta första spelen i Classic NES Edition kommer att säljas i begränsad upplaga och under en begränsad period, så se till att handla snabbt för att inte missa några av de här pärlorna. Glädjande nog är till och med priset på dessa spel retro, cirkapriset är endast 229 kronor styck. Givetvis går Classic NES Edition-spelen även att spela på ett vanligt Game Boy Advance eller Game Boy Advance SP.

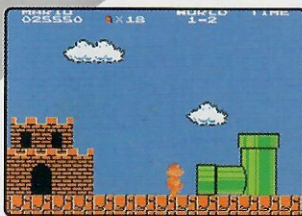


NES CLASSICS 1: SUPER MARIO BROS.

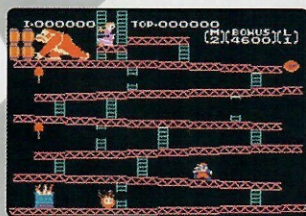
Oavsett om man har spelat TV-spel eller inte så känner man till Super Mario Bros. Punkt slut.

LANSERADES I JAPAN: 13 september 1985

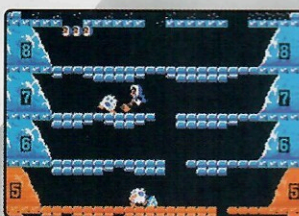
TOTAL FÖRSÄLJNING: 40 240 000 exemplar



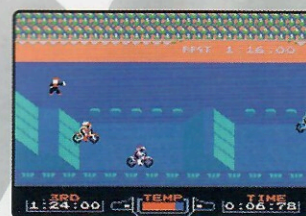
NES Classics 1: Super Mario Bros.



NES Classics 2: Donkey Kong



NES Classics 3: Ice Climber



NES Classics 4: Excitebike

NES CLASSICS 2: DONKEY KONG

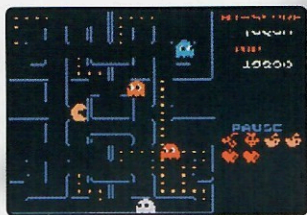
Hoppa över tunnorna och rädda prinsessan i Shigeru Miyamotos första Nintendo-spel. En klassiker bland klassikerna.

LANSERADES I JAPAN: 15 juli 1983

TOTAL FÖRSÄLJNING: 1 130 000 exemplar



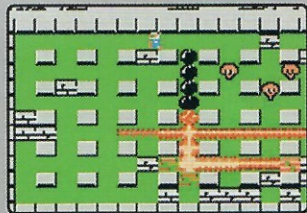
NES Classics 5: The Legend of Zelda



NES Classics 6: Pac-Man



NES Classics 7: Xevious



NES Classics 8: Bomberman

NES CLASSICS 6: PAC-MAN

Namcos arkadklassiker är fortfarande aktuell. Så enkelt, så enformigt och så kul.

LANSERADES I JAPAN: 2 november 1984

TOTAL FÖRSÄLJNING: 500 000 exemplar

NES CLASSICS 7: XEVIUS

En till klassisk men betydligt mer svåruttalad speltitel från Namco. Action från start till mål!

LANSERADES I JAPAN: 8 november 1984

TOTAL FÖRSÄLJNING: 1 300 000 exemplar

NES CLASSICS 8: BOMBERMAN

I Bomberman gäller bara en regel: bomba så mycket du kan tills du själv bombas.

LANSERADES I JAPAN: 20 december 1985

TOTAL FÖRSÄLJNING: 800 000 exemplar

NES CLASSICS 3: ICE CLIMBER

Hacka is, banka till fiender, samla grönsaker och fånga kondoren. Klassisk spelstory à 1980-tal.

LANSERADES I JAPAN: 30 januari 1985

TOTAL FÖRSÄLJNING: 1 500 000 exemplar

NES CLASSICS 4: EXCITEBIKE

För 20 år sedan var det här världens bästa motocrossspel. Idag är det världens mest klassiska motocrossspel.

LANSERADES I JAPAN: 30 november 1984

TOTAL FÖRSÄLJNING: 4 160 000 exemplar

NES CLASSICS 5: THE LEGEND OF ZELDA

Läser du den här tidningen borde chansen vara ganska stor att du har hört talas om The Legend of Zelda... Här är originalet.

LANSERADES I JAPAN: 21 februari 1986

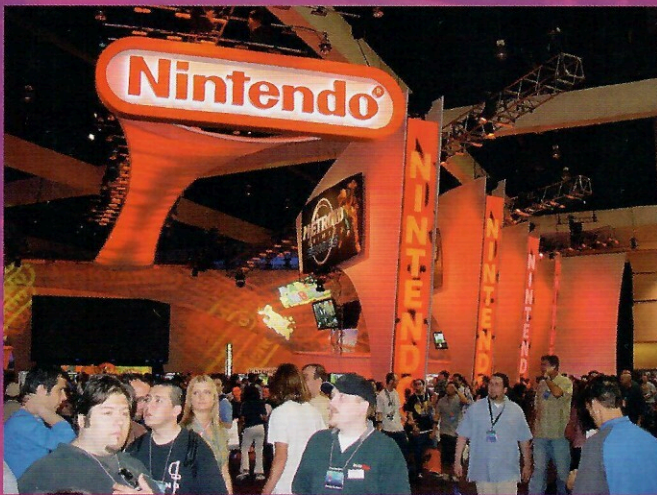
TOTAL FÖRSÄLJNING: 6 510 000 exemplar





E³ 2004:

NINTENDO SPELAR FÖR ATT VINNA



I mitten av maj var det återigen dags för Club Nintendo att göra ett besök i Los Angeles. Stranden i Santa Monica, shoppingställena i Beverly Hills och festerna i Hollywood var i och för sig helt ok, men det stod i skuggan av resans verkliga höjdpunkter – att få vara med om världspremiären för Nintendo DS och testa de senaste Nintendo GameCube- och Game Boy Advance-spelen i Nintendos monter på E³-mässan.

Nintendo DS är "en ny spelmaskin som kommer att bygga framtiden för spelbranschen. ... Vår uppfinnarlust har väckts."

- Tsunekazu Ishihara, Pokémon

"Jag tror DS kommer att stimulera spelutvecklingsprocessen."

- Tomofumi Gotsubo, Konami of America

"Nintendo DS kommer att ta den bärbara teknologin till helt outforskade områden. Med det menar jag att den kommer att ge fantastiska nya funktionssätt och ny speldesign."

- Yves Blehaut, Atari

DUBBLA SKÄRMAR

Nintendo DS har två separata LCD-skärmar som gör att du kan uppleva spelen från två olika perspektiv samtidigt. Skärmarna är tre tum stora, bakgrundsbelysta och kan fungera tillsammans eller var för sig. Du kanske tror att man kan göra dubbelt så mycket med två skärmar, men det räcker inte – det finns så många fler möjligheter som öppnas upp i och med den extra skärmen.

3D-GRAFIK

Nintendo DS kan hantera 3D-grafik som överträffar den på Nintendo 64. Bildhastigheten kan hållas på imponerande 60 bilder per sekund och specialeffekter som dimma och "cel shading" är inga problem.

GAME BOY ADVANCE-KOMPATIBEL

Nintendo DS har två uttag för spel – ett för de nya Nintendo DS-spelen och ett för Game Boy Advance-spel. Du kan alltså spela alla dina Game Boy Advance-spel på Nintendo DS! Game Boy Advance-uttaget kan dessutom användas för ny hårdvara, vilket gör Nintendo DS ännu mer mångsidig.



VÄRLDSPREMIÄR FÖR NINTENDO DS!

Dagen innan mässan öppnade skedde det. Då presenterade Nintendo äntligen sin nya spelmaskin, som går under projekt-namnet Nintendo DS. Nintendo DS är bärbar, men det är ingen uppföljare till Game Boy Advance. Det här underbarnet har fötts för att revolutionera spelbranschen och begåvats med förmågor som ingen tidigare spelmaskin har haft.



Nintendos högste boss Satoru Iwata filosoferar över möjligheterna med Nintendo DS.

TOUCH SCREEN

Den undre skärmen är en så kallad touch screen – den reagerar när du rör på den! Du behöver alltså inga knappar för att styra vissa Nintendo DS-spel, utan kan kontrollera dem genom att peka direkt på skärmen med den medföljande pekspen eller med ditt finger. Mäktigt.

RÖSTSTYRNING

Nintendo DS har ett mikrofonuttag som gör att du kan prata med spel som drar nytta av den funktionen. Eller varför inte chatta med någon över Internet? Lek också med tanken att kunna styra ett spel med bara rösten, och att spelet enbart reagerar på just din röst.

NYTT MEDIAFORMAT

Nintendo DS-spelen ligger på små och kompakta kort, som rymmer över 1 gigabit information.

KVALITATIVT LJUD

Det 16-kanaliga ljudet ger dig kvalitativ musik och naturligt samplat tal. Om hörlursuttaget används återges ljudet i stereo.

STARKA PROCESSORER

Nintendo DS har två processorer – en ARM9 och en ARM7.

TRÅDLÖS SPELDELNING

Om spelutvecklarna så vill räcker det med ett spel för att flera Nintendo DS-ägare ska kunna spela trådlöst med eller mot varandra. Du skulle också kunna dela med dig av ditt spel till andra

Nintendo DS-ägare så länge som ni håller kontakten.

LÅNG SPELTID

Batteriet går att återuppladda och precis som vissa Game Boy Advance-spel har Nintendo DS ett så kallat "Sleep mode", som drar minimalt med ström när du tar en paus. Det finns även ett Standby mode, i vilket enheten vilar tills du exempelvis får ett meddelande från en annan Nintendo DS-användare.

TRÅDLÖS KOMMUNIKATION

Nintendo DS har ett mikrofonuttag som gör att du kan prata med spel som drar nytta av den funktionen. Eller varför inte chatta med någon över Internet? Lek också med tanken att kunna styra ett spel med bara rösten, och att spelet enbart reagerar på just din röst.

Nintendo DS är planerad att nå Sverige någon gång under första kvartalet 2005.



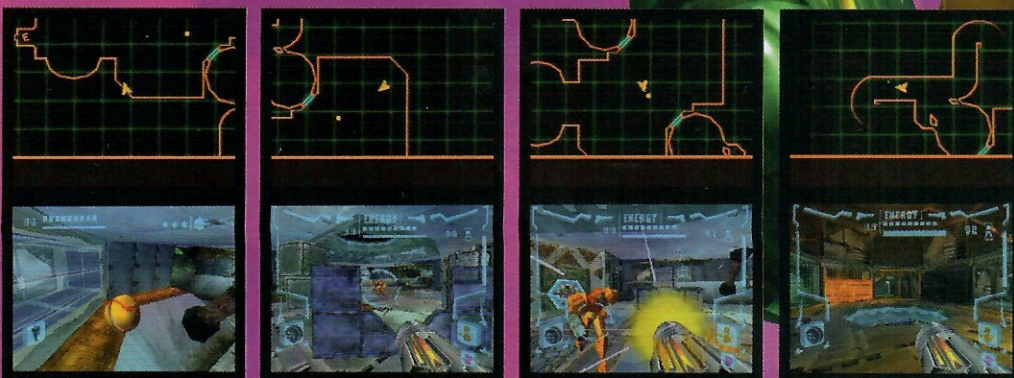
"Den här har enorm potential. Med DS kan vi skapa spel som inte var möjliga tidigare och det är väldigt trevligt."
- Yoichi Haraguchi, Namco

"Faktumet att pekskärmar kan associeras med många rörelsetermer som vi aldrig har haft, så som att röra, trycka, känna, gnugga, glida och klappa är underbart. ... Jag har arbetat i den här branschen i 20 år. Under den tiden har jag gjort många spel, men jag tror att det här är första gången som vi har fått en ny styrförmåga."
- Yuji Naka, Sega

"Medan andra planerar att låta dig köra lite snabbare på samma vägar som du alltid har åkt på, är Nintendos mål att ta dig till fantastiska ställen som du aldrig har sett förut."
- Reggie Fils-Aime, Nintendo of America

SPELEN TILL NINTENDO DS

Det gick att spela fyra Nintendo DS-spel på mässan – Metroid Prime: Hunters, Super Mario 64x4, Wario Ware, Inc. DS och PictoChat. Utöver det visade Nintendo ett gäng demospel som gav idéer om vad som är möjligt att göra med Nintendo DS.



METROID PRIME: HUNTERS

Du styr Samus med styrknappen, inget konstigt med det. Men – läs noga nu – för att titta, välja vapen och rulla ihop dig till Morph Ball trycker du direkt på skärmen! Och för att skjuta trycker du helt enkelt på det ställe på skärmen dit du vill att skotten ska gå! I mässversionen kunde fyra personer spela samtidigt, via ett trådlöst nätverk.



CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR



SUPER MARIO 64x4

Grafikmässigt är Super Mario 64x4 inte alls långt ifrån sin föregångare till Nintendo 64! Mario, Luigi, Yoshi och Wario springer, hoppar samt flyger runt de familjära områdena i Super Mario 64 för att samla stjärnor och mynt. Den undre skärmen visar kartan, och om du trycker på en plats där får du fram en 3D-vy över stället på den övre skärmen.



CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR



WARIO WARE, INC. DS

Succéselserien Wario Ware, Inc. är tillbaka med fler vansinnigt roliga minispel. Den här gången måste du klara minispelen genom att använda touch screen-funktionen på rätt sätt. Och det gör du bland annat genom att dra mynt in i en plånbok, skrapa fram en bild på Wario eller befria en mus från en bur som går att rotera. Underbart kull!



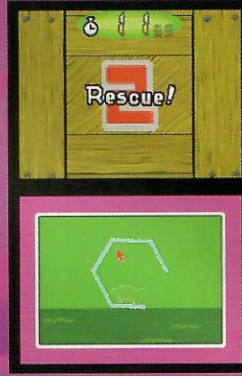
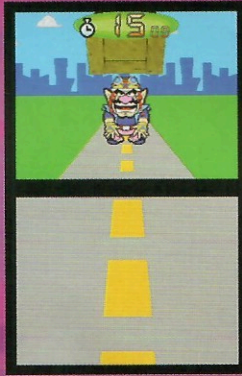
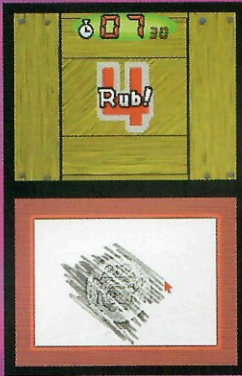
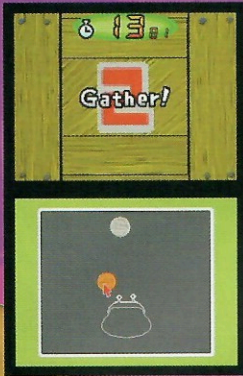
CLUB NINTENDOS FÖRVÄNTNINGAR

PICTOCHAT

Chatta eller teckna tillsammans med upp till 15 andra Nintendo DS-ägare. Skriv ett meddelande på tangentbordet eller rita vad du vill (touch screen-funktionen gör att detta går väldigt smidigt) och skicka sedan iväg det. Teckningar som du tar emot kan du själv redigera och skicka tillbaka. Allt sköts trådlöst.



CLUB NINTENDOS FÖRVÄNTNINGAR



"Jag tror att Square Enix har en lovande chans inom plattformen, eftersom Nintendo DS låter användarna uppleva helt nya spel-sätt."

- Yoichi Wada, Square Enix

"Nintendo dual-screen är något som vi verkligen ser fram emot att utveckla för. Den är mycket innovativ, vilket är typiskt Nintendo."

- Nick Earl, Electronic Arts

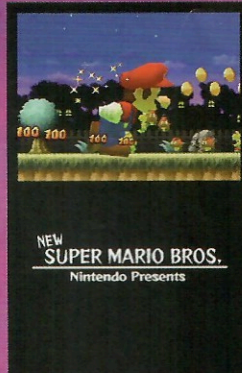
"Än en gång tar Nintendo ett stort steg för spelupplevelsen genom att tillföra helt ny speldesign och utveckla nya spelvanor. Det är en väldigt karaktäristisk Nintendo-manöver."

- Jay Cohen, Ubi Soft

FLER NINTENDO DS-SPEL SOM ÄR PÅ GÅNG FRÅN NINTENDO...



ANIMAL CROSSING DS



NEW SUPER MARIO BROS.



MARIO KART DS



OCH NINTENDOS

ÖVER 100 TREDJEPARTSSTILLVERKARE HAR NINTENDO DS-SPEL PÅ GÅNG, BLAND ANDRA:

ACTIVISION

Spider-Man 2

ATARI

Har spel under utveckling

BANDAI

Mobile Suit Gundam Seed, One Piece, plus flera andra spel under utveckling

BANPRESTO

Dragonball Z

CAPCOM

Har spel från Mega Man Battle Network-serien, Viewtiful Joe-serien och Gyakuten Saiban-serien under utveckling

ELECTRONIC ARTS

Need for Speed

PROMSOFTWARE

Har flera spel under utveckling

HUDSON SOFT

Bomberman, plus flera andra

spel under utveckling

KOEI

Dynasty Warriors

KONAMI

Yu-Gi-Oh!: Nightmare Troubadour, Frogger 2005, plus några andra spel under utveckling

MAJESCO

Har spel under utveckling

NAMCO

Pac-Pix, Pac'n Roll, plus ett nytt

Mr. Driller-spel och ett nytt rollspel

SEGA

Sonic E_Demo och Project Rub

SQUARE ENIX

Egg Monster Heroes, plus ett nytt spel i Final Fantasy: Crystal Chronicles-serien och ett nytt spel i Dragon Quest Monsters-serien

TECMO

Monster Rancher och ett annat spel som utvecklas av Team Ninja

THQ

SpongeBob SquarePants

UBI SOFT

Har ett Rayman-spel under utveckling

VIVENDI UNIVERSAL

Har spel under utveckling

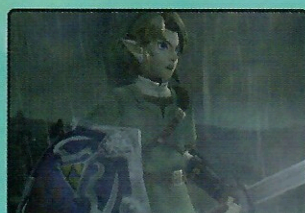
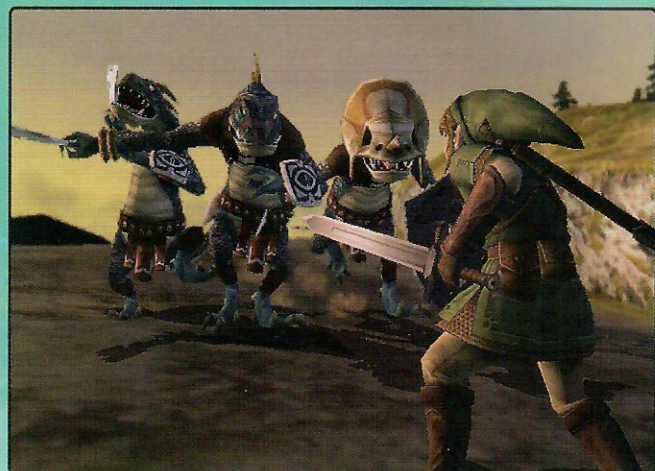
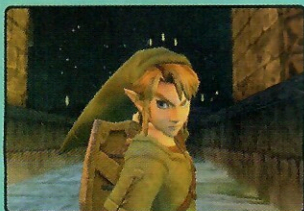
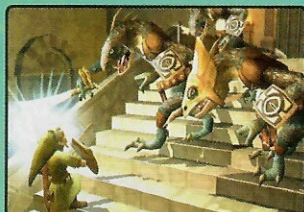


THE LEGEND OF ZELDA

Beräknad Sverigepremiär: Ej fastställd

"Link har växt upp"

Det nya The Legend of Zelda-spelet till Nintendo GameCube, som var en av mässans största överraskningar, presenterades endast med en videodemonstration. Det räckte emellertid lätt för att, citat marknadschef Örjan, "få håret att resa sig på ryggen". Njut av de här underbara bilderna, från vad som med stor sannolikhet kan bli det vackraste och bästa Nintendo-spelet någonsin.





METROID PRIME 2: ECHOES

Beräknad Sverigepremiär: Fjärde kvartalet 2004

"Samus ställs mot sin mörka sida"



CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR

Samus Aran återvänder till Nintendo GameCube i uppföljaren till 2003 års tiopoängare. Kan hon leva upp till de enorma förväntningarna?



Ljus och mörker är temat i Metroid Prime 2: Echoes. Samus måste slåss mot en "Dark Samus" och planeten hon har kommit till består delvis av ljusa och mörka områden.



Det första Metroid-spelet för fyra spelare samtidigt är ett faktum! Använd Samus armkanon för att eliminera dina motståndare eller Morph Ball och Grappling Beam för att undvika dem.



Samus har nya vapen som Light Beam och Dark Beam, vilka använder ett nytt sorts ammunitionssystem. Hon kan också studsas mellan väggar med en ny sorts Morph Ball.

RESIDENT EVIL 4

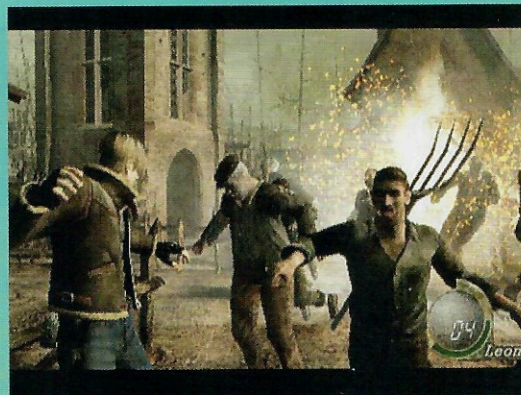
Beräknad Sverigepremiär: Tidigt 2005

"Capcoms bästa spel någonsin?"



CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR

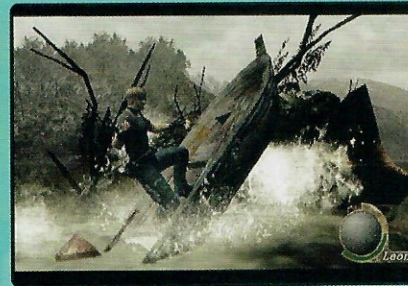
Nintendo satte stort fokus på Resident Evil 4 i sin egen monter. Ingen dum idé – efter bara ett par minuters provspelande förstod man att det här spelet kommer att bli fruktansvärt bra.



Capcom har skapat nya monster till Resident Evil 4, som de själva säger ska "trotsa naturens lagar". Tur att det numera går att sikta in exakt var på dem man vill att skottet ska träffa.



Handlingen i Resident Evil 4 utspelar sig i Europa, och året är 2004. Huvudpersonen Leon S. Kennedy (som också var med i Resident Evil 2) har ett klart mer varierat rörelseschema än tidigare hjältar i serien.



Varelserna i Resident Evil 4 är äckligt smarta. När Leon försöker stänga in sig i hus hugger de sig in genom dörrar och fönster och när han åker båt försöker de få den att kantra.



PAPER MARIO 2

Beräknad Sverigepremiär: Fjärde kvartalet 2004

*"Klippt och skuret för
Nintendo GameCube"*

Paper Mario är ett av de absolut bästa Nintendo 64-spelen och Paper Mario 2 till Nintendo GameCube verkar otroligt lovande. Visst är den unika grafikstilen väldigt mystig?



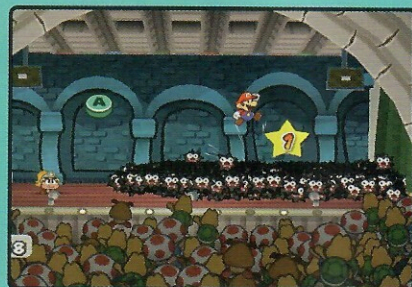
CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR



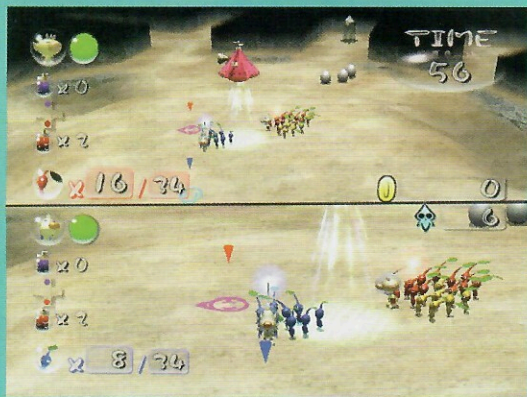
När fienderna blir för många gäller det att svinga hammaren ordentligt. Mario har också en vän vid sin sida som hjälper honom i och utanför striderna.



Paper Mario 2 är fullt av roliga specialeffekter. Broar och trappor viks ut som om de vore gjorda av papper, Mario själv kan ibland vika ihop sig till ett pappersflygplan och bossarna ser ut att vara lövtunna (även om de är ganska stora).



Marios attacker utförs genom textkommandon, men de kan förstärkas om du trycker på knapparna på rätt sätt och i rätt tid. Ett speciellt kommando gör att Mario och hans kompis får publiken på sin sida, vilket ökar statusen.



PIKMIN 2

Beräknad Sverigepremiär: Oktober 2004

"Fler Pikmin hjälper till"

Pikmin 2 visades redan på förra E3-mässan och Nintendo har jobbat hårt med att finpusa varje detalj av spelet. Tvåspelarläget är en riktig höjare!



CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR



Som vi skrev redan för ett år sedan finns det två nya typer av Pikmin – lila och vita. De lila är kräftfullare än de andra Pikmin-sorterna, medan de vita är immuna mot gift.



Captain Olimars assistent heter Louie och du skiftar själv kontrollen mellan de båda när du vill. Olimar & Louie – låter inte det som ett riktigt radarpar?



Tidsgränsen har tagits bort i Pikmin 2, vilket innebär mindre stress och att du kan utforska planeten så länge du vill.



ADVANCE WARS: UNDER FIRE

Beräknad Sverigepremiär: Ej fastställd

"Advance Wars till Nintendo GameCube!"



Club Nintendo Crew har spelat Advance Wars i nästan farligt stora mängder. Att serien nu kommer till Nintendo GameCube i realtid är inget annat än fullständigt underbart!



Du kontrollerar inte bara en spelfigur, utan bestämmer även vad dina andra enheter (visas längst ned på skärmen) ska göra – attackera eller hålla sig i skinnet.



Styr spelfigurerna till fots, eller låt dem hoppa in i pansarvagnar eller attackhelikoptrar. När spelfiguren som du kontrollerar dör får du automatiskt kontroll över en ny.



Spelfigurerna får erfarenhet ju längre tid de är ute i krig, och lär sig nya förmågor efter hand. De blir till och med befordrade.

STAR FOX

Beräknad Sverigepremiär: Ej fastställd

"Rymd- och markstrider i rasande tempo"



Star Fox såg mycket bättre ut på E3 i år. Det välkända Starwing/lylat Wars-upplägget ser otroligt snyggt ut, och numera kan det spelas av minst två personer samtidigt.



Star Fox innehåller även ett markbaserat spelupplägg som påminner om spelet Jet Force Gemini. Styrspaken och C-spaken används tillsammans på ett raffinerat sätt.



Som om inte det vore nog kan fyra spelare ge sig in i strid och försöka eliminera varandra till fots eller med hjälp av en Landmaster eller Arwing.



Det introduceras ett gäng nya ansikten i Star Fox. Beltino är ingen mindre än Slippy Toads pappa. För övrigt har Krystal tagit över Peppy Hares plats som en av piloterna i gruppen.



THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

Beräknad Sverigepremiär: Ej fastställd

"Fyra hjältar sida vid sida"

Det andra Zelda-äventyret till Nintendo GameCube är det spel som drar bäst nytta av kopplingen till Game Boy Advance. Fyra stycken Link måste samarbeta för att lösa pussel på både TV-skärmen och Game Boy Advance-skärmen.



CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR



När din Link-figur går in i en grotta eller ett hus förflyttas han från TV-skärmen till Game Boy Advance-skärmen och då är det bara du som ser vad som finns där inne, inte dina kompisar.



Om du spelar ensam har du kontroll över alla fyra Link-figurerna och när du går in i grottor visas Game Boy Advance-skärmen på TV:n istället.



Grafiken är en mycket charmig blandning mellan stilen från The Legend of Zelda: A Link to the Past och specialeffekterna från The Legend of Zelda: The Wind Waker.



MARIO TENNIS

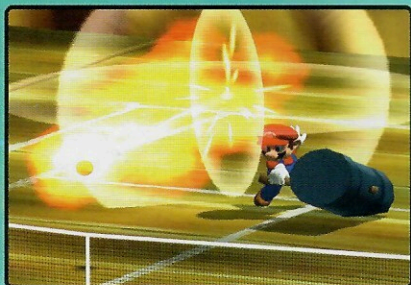
Beräknad Sverigepremiär: Ej fastställd

"Världens roligaste bolldueller"

Vi hade verkligen hoppats på att Mario Tennis till Nintendo GameCube skulle gå att provspela på mässan, men allt vi fick var ett gäng bilder som bara gjorde oss ännu mer spelsugna.



CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR



Räkna med att det här inte kommer att bli något vanligt tennisspel. Mario och de andra racketsvingarna använder alla möjliga föremål som egentligen inte hör hemma i "den vita sporten".



Banorna ser inte heller ut som centrecourten på Wimbledon direkt, även om det inte verkar vara något fel på vädet.



Varje spelfigur har sina egna tenniskunskaper. Donkey Kong kan till exempel slå stenhårda Megaton Balls och Shy Guy kan använda Tornado Returns. Mario och Waluigi har också speciella talanger.



DONKEY KONGA

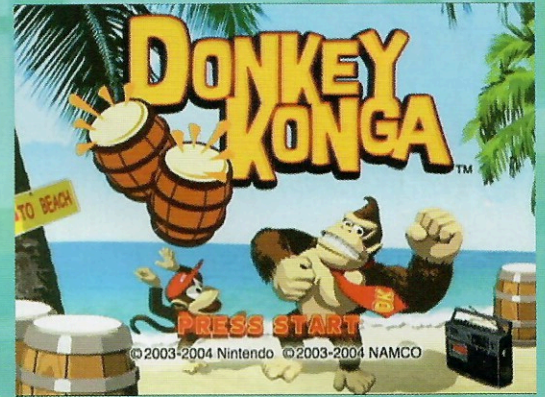
Beräknad Sverigepremiär: Oktober 2004

"Nintendos primater slår på djungeltrummorna"



CLUB NINTENDOS FÖRVÄNTNINGAR

Donkey Konga innehåller över 30 musikstycken att trumma och klappa händerna till, både välkända Nintendo-låtar som Super Mario- och Zelda-temat, plus licensierade låtar från bland andra Queen och Blink 182.



Donkey Konga ser inte så spännande ut på bild, men tro oss när vi skriver att det här är ett av de roligaste partyspelen genom tiderna. Föreställ dig fyra spelare som samtidigt trummar och klappar i händerna till "DK-rappen" i Super Smash Bros. Melee.



DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

Beräknad Sverigepremiär: Ej fastställd

"Bongotrummor i stället för handkontroller"



CLUB NINTENDOS FÖRVÄNTNINGAR

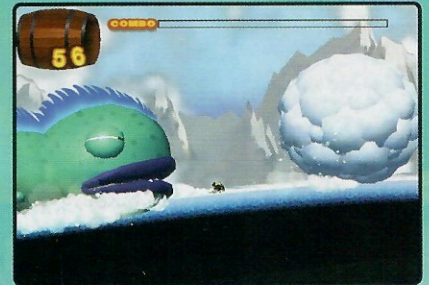
I Donkey Kong: Jungle Beat styr du DK med ett par trummor i stället för en handkontroll! Slå på vänster och höger trumma för att få Donkey Kong att springa i respektive riktning.



I slutet av banorna dyker det eventuellt upp en elak apa som Donkey Kong ska boxas mot. Ju snabbare du trummar desto fler träffar får DK in.



När du slår på båda trummorna samtidigt hoppar Donkey Kong och när du klappar händerna kan lite allt möjligt hända – ibland förvandlas fiender till trappor och ibland dyker bananer upp.



Här gäller det att slå på trummorna så pass snabbt att Donkey Kong hinner undan sin förföljare, men inte springer in i snöbollen. Håll en bra rytm så går det bra!



GEIST

Beräknad Sverigepremiär: Ej fastställd

"En kropp räcker inte till"



CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR



Geist har växt rejält sedan förra E3. Grafiken är fortfarande bara "so-so", men speldesignen blir bara smartare och smartare. Här har din spelares själ tagit över ett försvarssystem.



För att ta över en levande varelse måste du först skrämman den. Därefter är det bara att ta dig in i din nya kropp och dra nytta av den.



I Pokémon-avdelningen gick det att prova på hur den trådlösa adaptern fungerade tillsammans med Pokémon FireRed och Pokémon LeafGreen.

FIRE EMBLEM

Beräknad Sverigepremiär: Ej fastställd

"Äntligen ett bra strategispel till Nintendo GameCube"



CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR



Det gick inte att provspela Fire Emblem på mässan, men Nintendo bekräftade att spelet är under utveckling av Intelligent Systems (spelavdelningen bakom bland annat Advance Wars). Håll tummarna för att det kommer till Sverige.

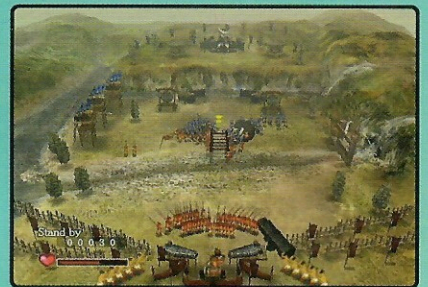
ODAMA

Beräknad Sverigepremiär: Ej fastställd

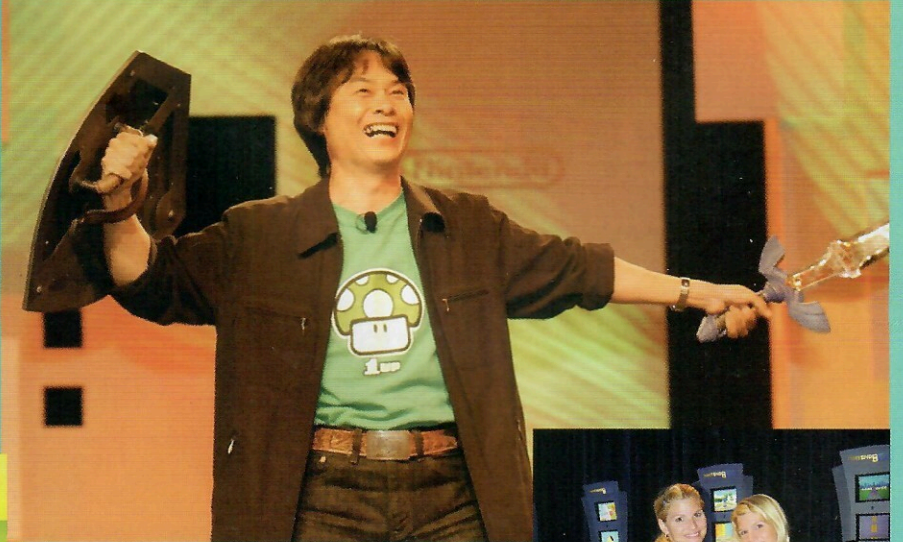
"Militärflipper av konstigaste sort"



CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR



Det underligaste spelet i Nintendos monter var Odama. Spelets idé är att slå ut motståndartrupperna och skydda sina egna med hjälp av en stor stenbumling (kallad Odama) på ett flipperbräde.



Shigeru Miyamoto lekte Link när han presenterade det nya The Legend of Zelda-spelet till Nintendo GameCube. Publiken stod upp och jublade.



Hur presenterar man Nintendo DS och de dubbla skärmarna bättre än med hjälp av tvillingar?



FLER NINTENDO GAMECUBE-SPEL

I de andra spelföretagens montrar fanns det också intressanta Nintendo GameCube-spel att titta på.

ACTIVISION

Call of Duty: Finest Hour
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events
Shark Tale
Shrek 2
Spider-Man 2
X-Men Legends

ATARI

Terminator 3: Redemption
Zoids: Battle Legends

BANDAI

Digimon Rumble Arena 2
Digimon World 4
Rabbit King

CAPCOM

Killer 7
Mega Man Anniversary Collection
Mega Man X Command Mission
Resident Evil 4
Viewtiful Joe 2

CRAVE

Future Tactics: The Uprising

ELECTRONIC ARTS

Catwoman
FIFA Soccer 2005
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
Madden NFL Football 2005
March Madness 2005
NASCAR Thunder 2005
NBA Live 2005
NCAA Football 2005
NHL 2005
The Lord of the Rings: The Third Age
The Sims 2004 (arbetstitel)
Tiger Woods PGA Tour 2005
TimeSplitters 3
Ty the Tasmanian Tiger 2

KONAMI

King Arthur
Teenage Mutant Ninja Turtles 2

NAMCO

Baten Kaitos
Pac-Man
Street Racing Syndicate (SRS)
Tales of Symphonia

NATSUME

Harvest Moon: A Wonderful Life 2

SEGA

Amazing Island (arbetstitel)
Puyo Pop Fever
Virtua Quest

THQ

Fairly Odd Parents
Jimmy Neutron
Power Rangers Dino Thunder
SpongeBob the Movie
Tak 2
The Incredibles
The Polar Express
WWE Day of Reckoning

TITUS

Cabal
Kao Round 2
Lamborghini FX

UBI SOFT

Prince of Persia 2 (arbetstitel)
Tom Clancy's Rainbow Six 3
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

Spyro: A Hero's Tail
StarCraft: Ghost

XS GAMES

Git On Da Floor
Git On Da Mike
GT Cube
Ten Pin Alley 2
War Chess



Tony Hawk's Underground 2



Shark Tale



Baten Kaitos



Mega Man X Command Mission



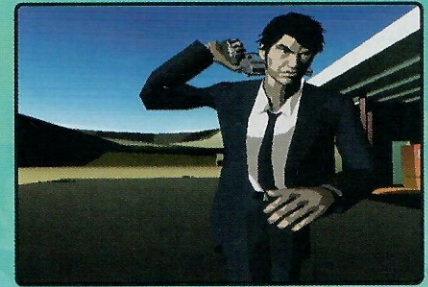
Terminator 3: Redemption



TimeSplitters 3



Tales of Symphonia



Killer 7



POKÉMON FIRE RED & LEAF GREEN

Beräknad Sverigepremiär: Oktober 2004

**"Originalspelen
– nu på Game Boy Advance!"**

I Japan heter originalspelen Pokémon Red & Green, det är därför de nya spelen heter FireRed & LeafGreen (och inte FireRed & WaterBlue).



Check and organize POKÉMON that are traveling with you in your party.



En av de stora nyheterna är att du numera kan byta Pokémon, strida mot andra tränare och chatta utan kablar via den trådlösa adaptorn, som ingår på köpet!



Alla Pokémon-spelare kommer att älska möjligheten att byta Pokémon mellan FireRed/LeafGreen och Ruby/Sapphire/Colosseum. Nu kan Pokédexet kompletteras!

Pokémon FireRed & LeafGreen är som originalspelen Red & Blue, fast omgjorda för att passa Game Boy Advance. Grafiken har putsats upp och en rad nya funktioner har lagts till.



THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Beräknad Sverigepremiär: Fjärde kvartalet 2004

"Så här liten har Link aldrig känt sig tidigare"

Ännu ett Zelda-äventyr som utvecklas av Capcom är på väg och den här gången är det Game Boy Advance som gäller. I The Legend of Zelda: The Minish Cap använder Link en magisk hatt som kan göra honom pytteliten.



I The Legend of Zelda: The Wind Waker innebar den här fienden inga problem. Men när Link inte är större än ett finger ställer den till med desto mer bekymmer.



Här har Link använt The Minish Cap för att hälsa på miniatyr-folkslaget, som behöver hans hjälp.



De här magiska stenarna kallas Kinstones, och de kan föras samman med andra spelares Kinstones via den trådlösa adaptorn till Game Boy Advance. Vad som händer då återstår att se.



MARIO PINBALL

Beräknad Sverigepremiär: Ej fastställd



"Mario rullar vidare"



CLUB NINTENDOS FÖRVÄNTNINGAR

Det Game Boy Advance-spel som Kim gillade mest på mässan var Mario Pinball. Mario har blivit hoptryckt till en flipperkula och rullar runt på roliga banor.



När Mario rullar runt samlar han stjärnor och mynt (både gula och blå) som gör att han kan komma vidare till nya världar och köpa nya föremål.



Naturligtvis rullar han fram till en och annan boss lite då och då också. Se upp så att den här välkända filuren inte sväljer Mario he!!



Genom att skjuta iväg Mario-kulan på rätt sätt kan du fortsätta upp flera nivåer och då behöver du inte vara orolig för Game Over när han slinker ner mellan dina flipprar.

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Beräknad Sverigepremiär: September 2004

"En vinnande golf- och rollspelskombination"



CLUB NINTENDOS FÖRVÄNTNINGAR

Mario Golf: Advance Tour gick att provsvinga på mässan. Det här är en omtyckt spelserie – det märktes på applåder under presskonferensen.



Efter spelade banor och vunnna turneringar får din spelfigur erfarenhetspoäng, som du använder till att öka statusen på slaglängd, bollkontroll, med mera.



Som du ser är grafiken riktigt snygg. Spelnehållet har också förbättrats sedan Game Boy Color-versionen, nu går det till exempel att välja mellan automatisk och manuell sving.



Även det här spelet drar nytta av den trådlösa adaptorn och dessutom kan du flytta dina egna spelare mellan Nintendo GameCube och Game Boy Advance via Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable.



MARIO VS. DONKEY KONG

Beräknad Sverigepremiär: Fjärde kvartalet 2004

"De gamla rivalerna gräver upp stridsyxan"

Under 1980-talet var Mario och Donkey Kong värsta fiender i spelet Donkey Kong. Sedan dess har de båda kommit hyfsat bra överens, men nu är det sluttrökt på fredspipan.



CLUB NINTENDOS FÖRVÄNTNINGAR



Donkey Kong har stulit alla Mini-Mario-leksaker från Toads affär, och det tolererar naturligtvis inte Mario. Jakten på att ta tillbaka alla Mini-Marios är igång.



Mario är ordentligt mångsidig i det här spelet. Förutom att klättra i rep kan han bland annat stå på händer och göra volter samt snurra runt styva linor.



Mario Vs. Donkey Kong påminner om Game Boy-spelet Donkey Kong som släpptes i mitten av 1990-talet och är en blandning av genrer action och pussel.

DK: KING OF SWING

Beräknad Sverigepremiär: Ej fastställd

"Vänster, höger, vänster, höger..."



CLUB NINTENDOS FÖRVÄNTNINGAR



Det här lite annorlunda Donkey Kong-spelet låter dig använda L- och R-knapparna för att svinga DK mellan de olikfärgade greppen. Med L-knappen använder du DK:s vänstra hand och med R-knappen hans högra.



Kontrollsystemet är ganska klurigt att få grepp om, men när man väl fattat galoppen känns det både smart och fräscht. Bananer får man samla också...

MARIO PARTY ADVANCE

Beräknad Sverigepremiär: Fjärde kvartalet 2004

"Det finns alltid plats för en liten fest"



CLUB NINTENDOS FÖRVÄNTNINGAR



Det fanns inget Mario Party 6 att hitta på mässan, men väl det första bärbara Mario Party-spelet – Mario Party Advance. Versionen som gick att provspela var dock väldigt kort.



Den lilla spelkassetten är laddad med 60 minispel för en spelare. Det går också att länka ihop med en kompis och spela en del minispel mot varandra.



HAMTARO: HAM-HAM GAMES

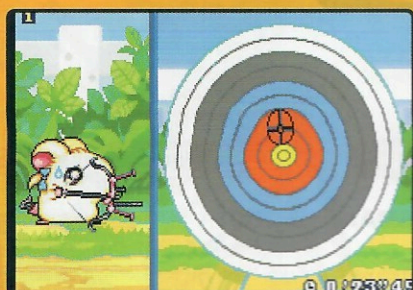
Beräknad Sverigepremiär: Juli 2004

"I sommar börjar hamster-OS"

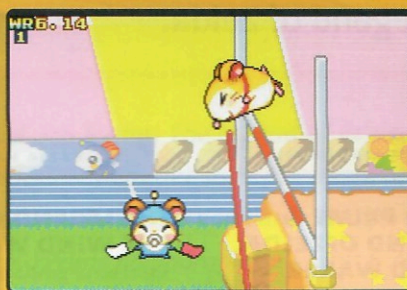


CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR

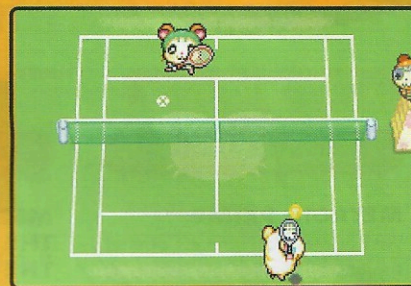
Världens sötaste hamstrar är tillbaka och nu ska de tävla i mer än ett dussin olika sporter – bland annat bågskytte, löpning, segling och tennis.



Hamtaro: Ham-Ham Games drar nytta av den trådlösa adaptorn till Game Boy Advance. Via den kan du byta kostymerna som du har samlat ihop med en kompis.



Världsrekordet i stavgång för hamstrar ligger tydligen på 6,14. Frågan är om det är meter eller tum vi pratar om?



Redan till sommaren kommer Hamtaro: Ham-Ham Games till Sverige, lagom till OS och allt.

FLER GAME BOY ADVANCE-SPEL

Tredjepartstillverkade spel till Game Boy Advance fanns nästan i varje stor monter på E3.

ACTIVISION

Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events
Shark Tale
Shrek 2
Spider-Man 2

ATARI

Backyard Basketball
Beyblade G Revolution
Dragon Ball Z: Buu's Fury
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Duel Masters: Sempai Legends
Zoids: Legacy

ATLUS

River City Ransom EX
Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon

BANDAI

Digimon Wireless Racing (arbets-titel)
Gundam Seed: Battle Assault
SD Gundam Force

CAPCOM

Disney's Aladdin
Disney's Magical Quest 3
Mega Man Anniversary Collection
Mega Man Battle Network 4: Blue Moon
Mega Man Battle Network 4: Red Sun
Mega Man Zero 3

CRAVE

Tokyo Xtreme Racer World (arbets-titel)

DESTINATION

Dead to Rights
I-Ninja
Kill Switch
Ms. Pac-Man Maze Madness
Pac-Man World

DISNEY

Kim Possible 2: Drakken's Demise
Lilo and Stitch 2
Lizzie McGuire 2
Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King
That's So Raven
Tron 2.0

ELECTRONIC ARTS

Catwoman
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
Madden NFL Football 2005
The Lord of the Rings: The Third Age
The Sims 2004 (arbets-titel)
Ty the Tasmanian Tiger 2

KONAMI

Boktai 2: The Sun is in Your Hand
Rave Master
Shaman King: Master of Spirits
Teenage Mutant Ninja Turtles 2
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction

MAJESCO

Bookworm
Mighty Beanz Pocket Puzzles

NATSUME

Harvest Moon: Friends of Mineral Town 2

ORBITAL

Juka and the Monophonic Menace
Pirate Battle
Racing Gears Advance
Scurge: Hive

SEGA

Astro Boy: Omega Factor

SNK

Metal Slug Advance
The King of Fighters Advance

SQUARE ENIX USA

Kingdom Hearts Chain of Memories

TELEGAMES

Hardcore Pool
Oggy and the Cockroaches
Santa Claus Saves the Earth
Ultimate Card Games
Ultimate Pocket Games

THO

Banjo Pilot
Fairly OddParents
Finding Nemo: The Continuing Adventures
Hot Wheels Stunt Track Challenge
Jimmy Neutron
Lego Knights Kingdom
Nicktoons
Power Rangers Dino Thunder
Rugrats: All Grown Up



Sabre Wulf
Sonic Advance 3
SpongeBob the Movie
Tak 2
The Incredibles
The Polar Express
WWE Survivor Series

TITUS

Barbarian
Downforce
Robocop
Top Gun Combat Zones

VIVENDI UNIVERSAL

Barbie as the Princess and the Pauper
Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage
Spyro Orange: The Cortex Conspiracy
Van Helsing

X5 GAMES

Ten Pin Alley
Thunder Alley
XS Moto



11. BÄSTA ACTIONSPEL

VIEWTIFUL JOE

Capcoms Viewtiful Joe är ett lysande exempel på hur ett bra actionspel ska se ut. Det innehåller både klassiska "banka och slå-inslag" samt nya idéer som får genren att utvecklas. Henshin-a-go-go, baby!



12. BÄSTA FIGHTINGSPEL

SOUL CALIBUR II

Den här klassen var given på förhand. Soul Calibur II hade knappt någon konkurrens alls och var helt klart förra årets vassaste fighting-spel. Att Link från The Legend of Zelda var med gjorde ju inte saken sämre.



13. BÄSTA PUSSELSPEL

SUPER MONKEY BALL JR.

Många valde att inte rösta i den här kategorin, vilket var fullt förstäeligt då den saknade riktigt bra spel. Game Boy Advance-versionen av Segas Super Monkey Ball-serie tog i alla fall hem segern.



14. BÄSTA RACINGSPEL

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Det är svårt att välja en vinnare mellan två så pass olika racingspel som F-Zero GX och Mario Kart: Double Dash!!. Men det visade sig tillslut i antalet röster att fler hellre kör gokart än svävare.

15. BÄSTA ROLLSPEL

POKÉMON RUBY & SAPPHIRE

Pokémon är den mest sålda och förmodligen även den mest omtyckta rollspelsserien i världen. Varför det är så behöver vi inte fördjupa oss mer i – vi vet ju alla hur bra och roliga Pokémon-spelen är.

17. BÄSTA STRATEGISPEL

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING

Enligt er och enligt oss hör Advance Wars-serien till de allra bästa strategispelen som finns till Nintendos spelmaskiner just nu. Förra året vann Advance Wars den här klassen och i år vann uppföljaren.

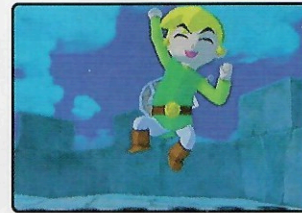
19. BÄSTA GAME BOY-SPEL

ZELDA: A LINK TO THE PAST/FOUR SWORDS

Link och Zelda äger även Game Boy Advance-tronen. Det drygt tio år gamla A Link to the Past tog, med hjälp av nya Four Swords, hem titeln som förra årets bästa Game Boy-spel, trots hård konkurrens från Advance Wars 2: Black Hole Rising och Pokémon Ruby & Sapphire.



1. THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
2. METROID PRIME
3. F-ZERO GX OCH MARIO KART: DOUBLE DASH!!



16. BÄSTA SPORTSPEL

1080° AVALANCHE

1080° Avalanche har fått måttligt bra kritik från pressen och andra "kunniga". Det gäller dock att nå de sista backarna i spelet för att få vara med om det bästa, vilket ni läsare tycks ha förstätt.

18. BÄSTA ÄVENTYRSSPEL

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

The Legend of Zelda: The Wind Waker innehåller allt som gör ett äventyrsspel bra – här finns massor av kluriga gåtor, ännu fler platser att utforska och ännu lite fler föremål att upptäcka. Plus Nintendos avgörande fingertoppskänsla.

20. BÄSTA NINTENDO GAMECUBE-SPEL

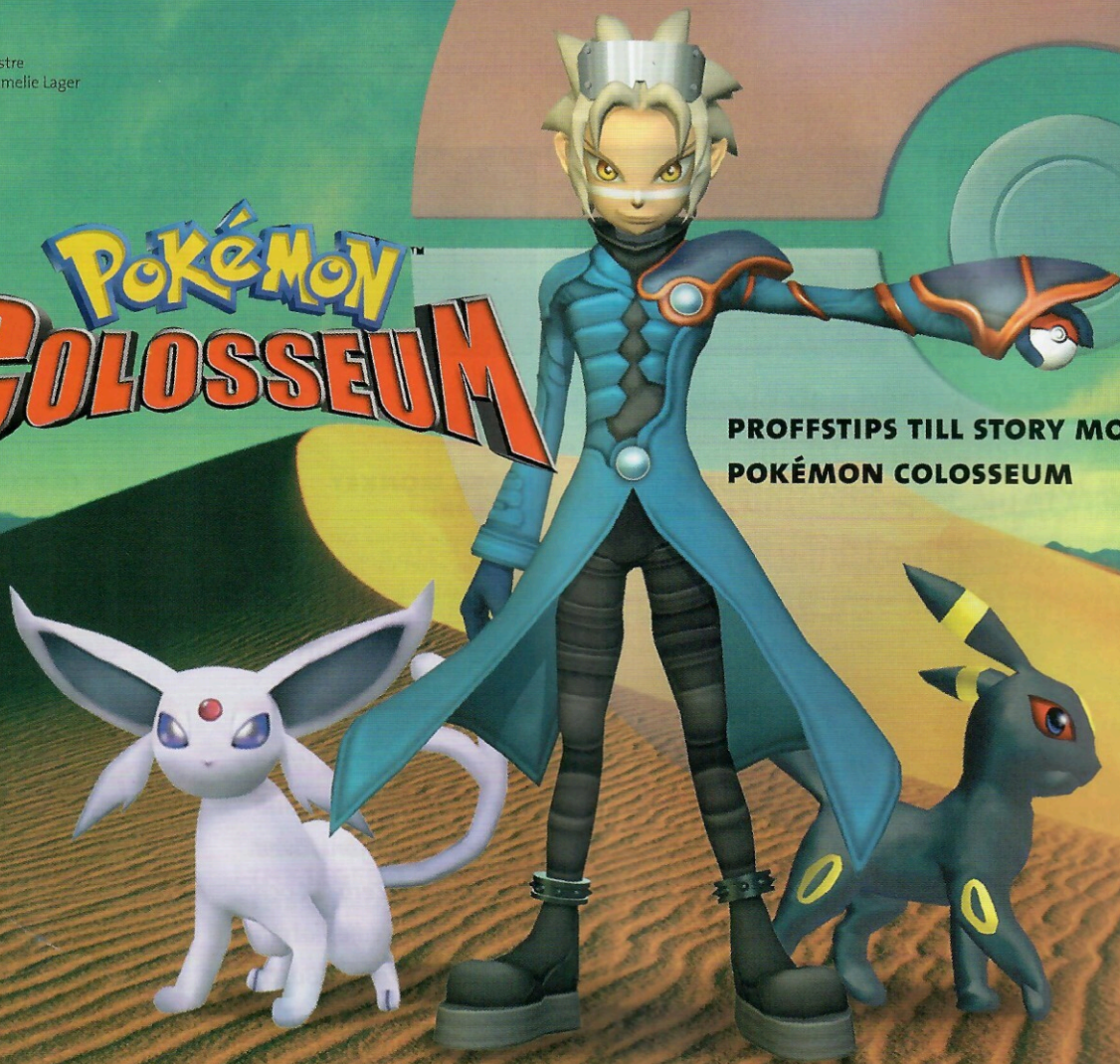
THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Det är inte någon lätt uppgift att välja ut vilket spel som är bäst mellan detta, Metroid Prime, F-Zero GX och Mario Kart: Double Dash!! – alla fyra är tio-poängare i CN Magazine. Men någon måste vinna och det gjorde Link igen.



POKÉMON COLOSSEUM

PROFFSTIPS TILL STORY MODE I POKÉMON COLOSSEUM



FÅNGA SHADOW POKÉMON

Att fånga Shadow Pokémon är egentligen precis samma sak som att fånga vilda Pokémon i gräs, vatten och grötter i Game Boy-spelen. Dina chanser att lyckas ökar som vanligt om du först fått ner bytets HP till den röda nivån, och sedan söver, fryser eller paralyserar det. Därefter är det bara att kasta en boll och hoppas på det bästa!

Bra att veta är dock att det i Pokémon Colosseum oftast inte är någon kris om du skulle råka slå ut en Pokémon innan du fångat den. De allra flesta Shadow

Pokémon i spelet har du nämligen minst två chanser på dig att fånga. Antingen dyker de och deras tränare upp på ett nytt ställe i berättelsen, eller så kan du själv ta kontakt med dem igen.

RENA DINA SHADOW POKÉMON

Processen för att få en Shadow Pokémon att återgå till normaltillstånd kallas "Purifying". När du har "snaggat" en ny Pokémon bör du se till att du bär den med dig i ditt lag direkt. Istället för erfarenhetsmätare har Shadow Pokémon en mätare som visar dess "Heart Gauge", vilken det gäller för dig att tömma på lila färg tills den blir helt vit. Det sker varje gång du en Shadow Pokémon får vara med och slåss i en ny strid eller besegra en motståndare, men det mest effektiva är att använda "Call" på den när den kommer in i Hyper Mode.

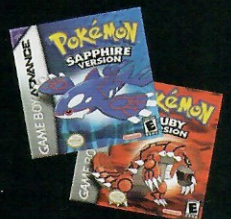
De erfarenhetspoäng som din Shadow Pokémon gör sig förtjänt av under denna

period registreras hela tiden av spelet, men erhålles först, alla på en gång, i samma stund som reningen slutförs. Detta gör du i Agate Village, på en helig plats som du får tillgång till en bit in i spelet. När du kommer hit måste hjärtmätaren på din Pokémon vara helt vit, så vida du inte har en Time Flute i din ägo. Då kan du nämligen kalla på den legendariska Celebi, för att låta den ta hand om hela reningssprocessen på ett kick.

Det finns tre stycken flöjter att hitta eller få i spelet; en efter att du har besegrat Dakim, en när du använder U-Disk på den tefatsformade hissen i The Under och en längst upp på toppen av Mt. Battle.

SAMMANLÄNK- NING MED GAME BOY ADVANCE

De bärbara spel som du kan koppla ihop Pokémon Colosseum med när du har



SUPPORT

klarat av spelets sista boss är Pokémon Ruby och Sapphire samt de kommande versionerna FireRed och LeafGreen till Game Boy Advance. De tidigare Pokémon-spelen till Game Boy Classic och Game Boy Color är däremot uteslutna.

KÖNSSKILLNADER

Om du planerar att föra över dina Pokémon från Story Mode till ett Game Boy Advance-spel, är det en stor fördel om de är av honkön, så att de kan lägga ägg i Pokémon Day Care Center. I Pokémon Colosseum kan alla Pokémon förutom Espeon, Umbreon, Hitmontop och de "könlösa" legenderna vara honor.

LADDA MED EN ORDENTLIG UPSÄTTNING BOLLAR!

De flesta vanliga typer av Poké Balls finns att köpa av bartendern i Outskirt Stand. Om du vill ha en Master Ball, är det bara att besöka tjejkompisens farfar i Agate Village efter att denne har skickat ett ofullständigt e-mail till dig medan du är inne i Mystery Lab. Tänk på att Master Ball fungerar på samma sätt som dina Time Flutes; du kan bara använda den en gång.



LISTA ÖVER SHADOW POKÉMON:

Om du inte orkar vänta på att din egen Snag List blir full, kan du alltid ta en titt på den här! Rubrikerna visar vilken plats i spelet det rör sig om.

PHENAC CITY

1. Makuhita
2. Bayleef
3. Quilava
4. Croconaw

PYRITE TOWN

5. Slugma
6. Quagsire
7. Skiploom
8. Flaafy
9. Noctowl
10. Misdreavus
11. Furret

PYRITE BUILDING

12. Yanma
13. Remoraïd
14. Mantine
15. Qwilfish

PYRITE CAVE

16. Meditite
17. Dunsparce
18. Swablu
19. Sudowoodo

AGATE VILLAGE

20. Hitmontop

MT. BATTLE

21. Entei

THE UNDER

22. Ledian
23. Suicune
24. Gligar
25. Stantler
26. Sneasel
27. Piloswine

SHADOW POKÉMON-LAB

28. Aipom
29. Murkrow
30. Forretress
31. Ariados
32. Granbull
33. Vibrava
34. Raikou

REALGAM TOWER

35. Delibird
36. Sunflora
37. Heracross
38. Skarmory
39. Miltank
40. Absol
41. Houndoom
42. Tropius
43. Metagross
44. Tyranitar

SNAGEM HIDEOUT

45. Ursaring
46. Smeargle

THE UNDER

47. Shuckle

OUTSKIRT STAND

48. Togetic

Utöver dessa 48 Shadow Pokémon, kan du få tag i fyra stycken som är "rena" redan från början. Dessa är dina start-Pokémon Umbreon och Espeon, samt Plusle och Ho-Oh, vilka du får i gåva under äventyrets gång.



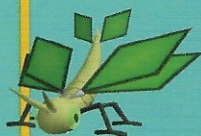
ESPEON



UMBREON



SKARMORY



VIBRAVA



QUILAVA



MAKHITA



FLAAFY



BAYLEEF



NOCTOWL

bossguide

METROID ZERO MISSION

På planeten Zebes möter Samus Aran alla möjliga elaka kryp. I slutet av varje bana måste hon bekämpa en ondskefull boss för att komma vidare. Här är några bra tips om hur du ska få bukt med dem.



Dess andra attack är att skjuta ut taggar från sidorna. Skjut sönder dessa med vanliga skott för att få mer liv och ammunition. Skjut bossen tre gånger i ögat för att besegra den. Då får du Charge Beam. Några gånger sticker den iväg och gömmer sig. Då hittar du den igen bakom en röd dörr längre upp i schaktet, till vänster om det rum som du mötte den i först.

dig och sedan återvänder ner i syran igen.

Stå på det lägsta blocket av de två som finns i rummet, på vilken sida som helst, och när masken angriper dig hoppar du upp i taket och tar tag i kranen. Släpp taget när du åkt över till andra sidan och skjut missiler på det orangefärgade, blinkande området på odjurets kropp. Efter några träffar av missilerna ökar masken mängden syra i rummet. Stå på det översta blocket och vänta tills syran har sjunkit igen. Nu kommer Acid Worm att vara snabbare, men den fortsätter att attackera dig enligt samma rörelsemönster som innan. Fortsätt med proceduren tills den är död.

ser Kraid öppna ögonen, står du på en liten avsats till höger om honom. Skjut en missil eller en fullt uppladdad Charge Beam på ögat i dess panna och skjut så många missiler du kan in i hans mun. Skjut på de klor som han kastar ut med vanliga skott och hoppa över hans händer när han försöker klösa dig.

Med tiden kommer plattformen under dig att försvinna, men det är bara att stå kvar på de stora taggarna som han skjuter ut från magen och in i väggen. Efter 15 missiler in i munnen kommer han att dö. Ta emot din belöning, Speed Booster, inne i rummet bakom honom.



CENTIPEDE

PLATS: Brinstar

BESEGRAS MED: 3 missiler

I början av spelet kommer du till ett rum där det skakar. När du har fått missilerna kommer det att komma ner en orm från taket och stänga in dig i ett litet område. Denna orm har två attacker och dess svaga punkt är ögat. Den ena attacken går ut på att skjuta dig med ögat. Håll dig undan, och när den är på väg upp igen springer du under den och skjuter en missil upp på ögat.

ACID WORM

PLATS: Översta delen av Kraid

BESEGRAS MED: 30 missiler

Direkt efter att du har fått igång lyftkranen i taket i Kraid, kommer du att stöta på den här bossen. Den kommer att hoppa upp ur syran när du styr kranen över till andra sidan av ett till synes tomt rum med några block och lite syra.

Acid Worm har en attack, och det är att den far upp i luften, biter

KRAID

PLATS: Nedre delen av Kraid

BESEGRAS MED: 15 missiler

Efter en liten filmsekvens där du

SPORE SPAWN

PLATS: Nedre delen av Norfair

BESEGRAS MED: 18 missiler

Denna boss har bara en attack. Då och då skjuter den ut åtta kulor i rummet. Frys varelsen



(den med vingar) som flyger runt i luften med ett skott när den är vid väggen till höger eller till vänster och hoppa sedan upp på den.

Hoppa vidare uppåt och skjut missiler på vinrankorna som håller den stora varelsen i mitten av rummet hängande. Varje vinranka tål tre träffar. Se till att skjuta med vanliga skott på varelsen som flyger omkring i rummet, så fort den börjar blinka. När alla lianerna är borta, kommer den stora varelsen i mitten av rummet att falla till marken.

GIANT WASP

PLATS: Längst upp till vänster i Ridley

BESEGRAS MED: 38 missiler

Denna fiendes svaga punkt är taggen på nederdelen av dess kropp. Böj dig ner vid mitten av rummet och när den flyger förbi springer du efter den och skuter på taggen bakifrån med missiler. Gå tillbaka till mitten av banan och vänta tills den flyger förbi igen och fortsätt så.

Tillslut kommer den att börja skjuta ut små taggar från sin stora tagg. Dessa kan du få ny ammunition av. Den kommer att flyga fortare och fortare ju mer skada den tar, och tillslut kommer taggen att falla av och explodera.



RIDLEY

PLATS: Nedre vänstra delen av Ridley

BESEGRAS MED: 50 missiler

Ridley kommer att anfalla från luften och en del av rummets väggar kommer då att försvinna. Se upp så att du inte faller ner i lavan på någon av sidorna. Ridley skuter först ut eldklot. Han har ingen speciell svaghet (hans svans tål raketer), så skjut bara iväg så många missiler du kan mot hans kropp. Han kommer också att använda sin svans och försöka slå dig med den, men håll dig bara borta från lavan och fortsätta skjuta missiler, så är han snart besegrad.

MOTHER BRAIN

PLATS: Tourian

BESEGRAS MED: 20 missiler (glaskupan), 35 missiler (hjärnan)

Stå på plattformarna och skjut missiler på glaset som omger Mother Brain. Efter 20 stycken kommer glaset att spricka. Runtom i området där bossen befinner sig kommer det att skjutas ut små laserstrålar och några ringar av eld. Hoppa från den ena plattformen till den andra med en saltomortal. Detta kommer att ödelägga de små laserstrålarna och eldringarna.

Mother Brains enda svaga punkt är hennes öga, när det är öppet. Hon själv har bara en attack, innan hon öppnar ögat skuter hon ut en blå stråle åt höger (du ser att hon blinkar blått när hon tänker göra det).

När Mother Brain har ögat öppet ska du ducka och skjuta så många missiler du kan (i Easy Mode hinner du skjuta tio, i Normal Mode fem och i Hard Mode tre stycken innan hon stänger ögat igen eller du själv faller ner i magman under dig). Håll dig uppe från magman och fortsätt med snurrhoppet åt vänster och höger mellan plattformarna så att du ödelägger allt som skjuts ut omkring dig. Efter 35 missiler i ögat kommer Mother Brain att vara besegrad.

META-RIDLEY

PLATS: Space Pirate Mother Ship

BESEGRAS MED: 6 supermissiler

Meta-Ridley kommer in från höger sida av skärmen. Den svaga delen på dess kropp är den blinkande röda kulan i mitten. Denna kan bara bli beskuten när den inte skyms av huvudet eller armen. Meta-Ridley har en hel radda attacker. Den kan försöka slå dig med sin hand (då ska du hoppa undan till vänster hörn så fort den sträcker ut armen), den skuter eldklot (håll dig då flygande med Space Jump



i mitten av eldkulorna), den kommer att skjuta värme-sökande raketer (använd Screw Attack på dem) och den kommer att skjuta enstaka skott med sin laser när den har tagit en viss mängd skada (då ska du använda Space Jump för att hålla dig längst upp i vänster hörn av rummet och komma ner igen när du kan träffa bossens svaga punkt).

När Meta-Ridley har blivit träffad av sex supermissiler, kommer den att vara besegrad. Om du har samlat ihop 100 % av alla spelets föremål kommer den dock att tåla lite mer.





kodarkivet gba



SNABBA, LERIGA KODER

"Hur skriver jag in koderna i det här spelet – det finns ju ingen kodmeny", frågar du. "Inga problem, starta en ny fil och skriv in koden som filnamnet", svarar vi.

Kod: HOVERCAR

Resultat: Din bil förvandlas till en svävare

Kod: MOONWALK

Resultat: Reducerar din bils vikt

Kod: RCRACERS

Resultat: Du får köra en radiostyrd bil i stället

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

SKÖNA, GRÖNA KODER

Cowabunga – här finns det möjlighet att få fram fem bonusbanor för Raphael's Shell Cyde.

KOD: LSMMS

Resultat: Låser upp Bonus Course 1

KOD: SSLDM

Resultat: Låser upp Bonus Course 2

KOD: MSSLD

Resultat: Låser upp Bonus Course 3

KOD: SRLMD

Resultat: Låser upp Bonus Course 4

KOD: LSDRM

Resultat: Låser upp Bonus Course 5



CASTLEVANIA

ETT ANVÄNDBART KORTTRICK

Det finns ett sätt att dra nytta av samtliga DSS-förmågor i Castlevania även fast du bara har samlat två av alla kort. Gör så här för att lura spelet:

1. Först måste du hitta ett Action- och ett Attribute-kort. Kombinera de båda och aktivera dem som vanligt genom att trycka på L-knappen.

2. När din spelfigur börjar blinka trycker du på START för att pausa spelet. Välj DSS, tryck på A-knappen och sätt markörerna på vilken kombination av kort du vill (även fast du alltså inte har den).

3. Tryck på B-knappen två gånger för att återvända till själva spelet. Nu använder du en förmåga som du egentligen inte har!



SNABBA, TAGGIGA KODER

De här koderna ska du slå in i Sonic Team-byggnaden i södra Central City, under Emerl's Episode. Koderna låser upp karaktärernas "combo cards", som du hittar under GRND POWER i Edit Skills-meny.

KOD: alogK

Resultat: Amy

KOD: EkiTa

Resultat: Chaos

KOD: ZAHan

Resultat: Cream

KOD: tSueT

Resultat: E-102

KOD: yU3Da

Resultat: Knuckles

KOD: AhnVo

Resultat: Rouge

KOD: Armla

Resultat: Shadow



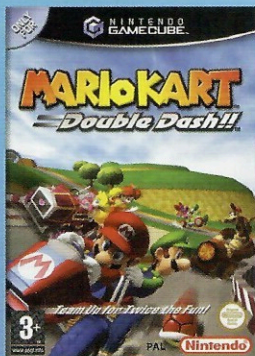
KOD: 75619

Resultat: Sonic

KOD: OTrOI

Resultat: Tails





KÖR MOT NINTENDOS BÄSTA TIDER

Det finns en gömd spökförare på varje bana i Time Trial, som kommer fram när du kör snabbare än de tider

som visas här nedan. Spökförarna representerar utvecklingsteamets bästa tider, så kan du besegra dem är du helt enkelt väldigt duktig.

- LUIGI CIRCUIT, 1:29
- PEACH BEACH, 1:23
- BABY PARK, 1:14
- DRY DRY DESERT, 1:53
- MUSHROOM BRIDGE, 1:34

- MARIO CIRCUIT, 1:44
- DAISY CRUISER, 1:55
- WALUIGI STADIUM, 2:02
- SHERBET LAND, 1:28
- MUSHROOM CITY, 1:53
- YOSHI CIRCUIT, 2:02
- DK MOUNTAIN, 2:15
- WARIO COLOSSEUM, 2:24
- DINO DINO JUNGLE, 2:03
- BOWSER'S CASTLE, 2:47
- RAINBOW ROAD, 3:19



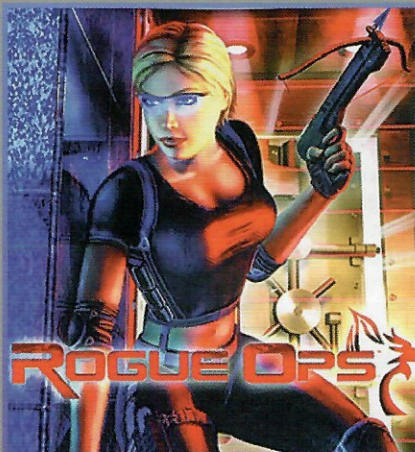
THE SIMS: BUSTIN' OUT

FÅ TILLGÅNG TILL ALLA UPPDRAG OCH PLATSER

Tryck START/PAUSE och slå sedan snabbt in kombinationen NER, L, Z, R, VÄNSTER, X. Därefter kan du använda de här två tunga koderna:

Kod: NER, Z, UPP, Y, R
Resultat: Lås upp alla uppdrag

Kod: NER, Z, R, L, Z
Resultat: Lås upp alla platser



ETT GÄNG KODER

Trycker du att dagens spelhjältar har för lite ammunition och alldeles för små fötter? Läs vidare...

Kod: HÖGER, HÖGER, HÖGER, VÄNSTER, HÖGER, VÄNSTER, HÖGER, VÄNSTER, VÄNSTER, VÄNSTER

RESULTAT: STORA FÖTTER

Kod: VÄNSTER, HÖGER, HÖGER, VÄNSTER, X, Y, R, L, X, Y, VÄNSTER, HÖGER

RESULTAT: EXPLOSIVA PILAR TILL "CROSSBOW"

Kod: R, L, HÖGER, HÖGER, VÄNSTER, VÄNSTER, HÖGER, HÖGER, L, R, X, Y

RESULTAT: EXPLOSIVA SKOTT TILL "SNIPER RIFLE"

Kod: VÄNSTER, VÄNSTER, VÄNSTER, HÖGER, VÄNSTER, HÖGER, VÄNSTER, HÖGER, HÖGER, HÖGER

RESULTAT: "SKELETON MODE"

Kod: X, X, Y, Y, VÄNSTER, VÄNSTER, HÖGER, HÖGER, Y, Y, X, X

RESULTAT: REDUCERAR SKADAN TILL HÄLFTEN

Kod: VÄNSTER, HÖGER, HÖGER, VÄNSTER, VÄNSTER, HÖGER, HÖGER, VÄNSTER, VÄNSTER, HÖGER, HÖGER, X, X

RESULTAT: OBEGRÄNSAD LIVSENERGI

Kod: X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, VÄNSTER, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X

RESULTAT: OBEGRÄNSAD AMMUNITION

Kod: Y, VÄNSTER, HÖGER, HÖGER, VÄNSTER, Y, R, L, Y, X, X

RESULTAT: "ONE-HIT KILLS"

Kod: Y, Y, X, X, VÄNSTER, HÖGER, HÖGER, VÄNSTER, R, L, R

RESULTAT: OBEGRÄNSAT MED "THERMAL OPTICAL CAMOUFLAGE"

Kod: R, X, R, Y, R, VÄNSTER, R, HÖGER, R, L, L, X, L, Y, L, VÄNSTER, L, HÖGER, X

RESULTAT: HOPPA ÖVER BANAN



INTERVJU MED GENIERNAS BAKOM

POKÉMON™ COLOSSEUM

Denna intervju publicerades ursprungligen på Nintendo of Japans officiella hemsida, och har därefter översatts exklusivt för Nintendo Power i USA och Club Nintendo Magazine här i Norden.

De medlemmar i spelföretaget Genius Sonority (utvecklare av Pokémon Colosseum) som deltar i intervjun är följande: Manabu Yamana (VD och producent för Pokémon Colosseum), Tsukasa Tawada (musikansvarig), Akihiko Miura (huvudansvarig för spelets upplägg), Takanori Wada (grafikansvarig), Masayuki Kawamoto (programmeringsansvarig), Kazunori Orio (manusförfattare) och Shinichi Hiromoto (huvudansvarig karaktärsdesigner).

Kan ni berätta för oss i korthet om hur ert företag grundades, och vad dess namn betyder?

Manabu Yamana (MY): Javisst. The Pokémon Company kom till oss under år 2002 och bad oss utveckla ett nytt Pokémon-spel. För detta projekts skull inrättades utvecklingsstudio Genius Sonority. "Sonority" betyder "resonans", men det har en ganska neutral klang, så vi tillade även ordet "Genius" i namnet.

Kazunori Orio (KO): Enligt mig var bildandet av vårt företag lite speciellt. Det skapades genom att man hämtade in experter från varje område, och därefter påbörjades arbetet med spelet.

Hur fungerade själva utvecklingsprocessen?

MY: Det började med att vi blev ombedda att



Akihiko Miura

utveckla ett nytt Pokémon-spel. Sedan tog Mr Miura fram spelets koncept.

Akihiko Miura (AM): Jag ville skapa ett spel som både var annorlunda jämfört med de föregående Pokémon-spelen och riktat till en något äldre målgrupp. Det är därför som spelets huvudkaraktärer är i 17-årsåldern och bär kläder i övervägande mörka färger. "Snagging" är också ett nytt koncept. Jag tror att dessa saker kommer att ge Pokémon Colosseum en helt ny stil och känsla.

"Det var ett maffigt jobb att ge liv åt Mr Hiromotos konst och sedan sammanfoga den med de existerande Pokémon-figureernas utseende. När vi väl kombinerade de två, blev det dock väldigt intressant – söta Pokémon i en förfallande värld."

- Takanori Wada

MY: När vi väl hade fastställt spelets upplägg, satte vi igång med skapandet av dess miljöer. Mr Miura bad Mr Hiromoto ansvara för den processen.

Shinichi Hiromoto (SH): Så snart som jag hörde talas om detta projekt, visste jag vilken sorts "look" jag ville implementera i spelets design. Möjligheten för mig att få se denna komma till liv var det som fick mig att ansluta mig till teamet. Nu kan jag skåda den färdiga produkten och se att den blev exakt så som jag hade föreställt mig – det är verkligen tillfredsställande!

AM: Jag har länge beundrat Mr Hiromotos verk.

De världar han skapar är väldigt stilfulla och innehåller mycket imponerande rollfigurer. När jag förklarade för honom vad Pokémon Colosseum skulle gå ut på, sade han att han ville att det skulle utspela sig i en uttorkad, steril värld, en öken. Det var någonting helt nytt, jämfört med de tidigare Pokémon-spelen.

MY: Efter det behövde vi skapa ett scenario. Jag har arbetat med Mr Orio många gånger, så jag tog med honom ut och frågade om han ville gå med i projektet. Orio är en fantastisk författare och jag visste att han skulle kunna hitta på en story som passade till spelets system.

KO: Eftersom Pokémon-fenomenet redan hade en etablerad värld, fick jag kämpa för att komma på idéer som matchade det nya konceptet. När jag tittade på de skisser av miljöer och karaktärer som Mr Hiromoto hade gjort, insåg jag emellertid att vi kunde använda oss av en friare stil, så länge de viktigaste grundpelarna fick stå kvar. Min uppfattning är att det gör spelet till någonting nyskapande i förhållande till de föregående delarna i serien, och det ska verkligen bli roligt att få se hur publiken tar emot det.

MY: När vi väl hade fått designen och storyn på plats, gick vi vidare till musiken och ljudet, vilka utvecklades av Tsukasa Tawada.

Tsukasa Tawada (TT): Jag försökte anpassa musiken och ljudeffekternas inriktning efter spelets övriga design. Mitt huvudsakliga fokus låg på att vidga mina sinnen och testa på nya saker, men samtidigt behålla känslan av en torr, urban värld. Vi strävade faktiskt efter att få stora delar av spelets miljöer att lite löst likna Phoenix i den amerikanska delstaten Arizona.

”Klockan var fyra på morgonen när vi blev klara med vår första spelbara version av Battle Mode. Alla var jättesugna på att få testa det, men ingen kunde, för vi var så utmattade!”

- Manabu Yamana

Komponerandet av spelmusik lär vara en ganska klurig process. Var det svårt för dig?

TT: Nej, jag är inte den sortens kompositör. Jag har bara njutit av att få vara en del av det här projektet, och anser att vi hade ett mycket bra samarbete i teamet. Visserligen var jag tvungen att skriva den mesta musiken på bara tio dagar... men det var ändå väldigt roligt! [Skratt]

MY: När musiken var under utveckling trodde vi att vi hade kommit en bra bit på vägen, men det var bara inbillning! [Skratt] Vi behövde fortfarande designa alla animationer, för att sedan börja med själva programmeringen av spelet.

Takanori Wada (TW): Vi började med att skapa ett persongalleri baserat på illustrationerna. Eftersom jag ännu hade en hel del att lära mig om Pokémon-världen, fick jag vara med om flera stora överraskningar under den här perioden. Det var ett maffigt jobb att ge liv åt Mr Hiromotos konst och sedan sammanfoga den med de existerande Pokémon-figurernas utseende. När vi väl kombinerade de två, blev det dock väldigt intressant – söta Pokémon i en förfallande värld. Jag känner mig mycket stolt över denna djärva blandning av olika stilar.

Masayuki Kawamoto (MK): Jag hade inte spelat något Pokémon-spel till Game Boy Advance eller Nintendo GameCube innan vi började med det här spelet. Det fanns i själva verket ingen äkta Pokémon-expert i hela teamet, men det ändrade inte på vår deadline! [Skratt] Jag har lärt mig mycket om Pokémon-spelens djup under det här projektet. Det finns ett enormt antal Pokémon och alla kan uppgraderas och utvecklas på tusentals olika sätt. Detta var vi tvungna att ta hänsyn till i så väl Story Mode som Battle Mode, vilket var en extremt utmanande uppgift för mig.

MY: Ja, varje Pokémon kan ju lära sig fyra attacker, och det finns så många olika att välja mellan! Det gav oss otaliga kombinationsmöjligheter som vi måste få att fungera i spelet. Vid ett tillfälle frågade vi Nintendo: ”Hur ska vi göra detta? Hur är det meningen att vi ska kunna kolla varendo kombination?” Nintendo sade helt enkelt: ”Var snälla och kolla allting.” [Skratt]



Vad fokuserade ni mest på under utvecklingsprocessen?

MY: Striderna är det essentiella elementet i alla Pokémon-spel. En stor prioritet för mig var att få varje strid att både se cool ut att titta på och vara rolig att spela. Vi var angelägna om att skapa ett kreativt kameraarbete och fiffiga animationer. Dessutom behövde vi få storyn att förtlöpa i ett flertal olika riktningar, så att spelaren skulle slippa uppleva samma saker om och om igen. Det påminde mycket om att göra en film.

KO: Vi lade ned mycket tid på att försäkra oss om att spelet skulle tilltala både äldre spelare, som vi själva, och yngre Pokémon-fans. Eftersom spelet på många sätt är en berättelse om att mogna, och dess huvudkaraktär är äldre än vanligt, kan det hända att många äldre spelare, vilka annars inte skulle spela ett Pokémon-spel, fattar tycke för det. Även om du inte har spelat Pokémon förut, kan du hoppa rakt in i detta och njuta av dess Story Mode. Till och med fiendekaraktärerna är riktigt intressanta. Det är en väldigt stor förändring, men spelet lämnar ändå aldrig Pokémon-världens rötter.

Story Mode och Battle Mode är båda otroligt omfattande. Det är nästan som att få två spel i ett. Var det en stor utmaning?

MY: Vi ville inte att något av spelsätten skulle kännas som ett tillägg till det andra, så båda två är mycket utförligt genomarbetade. Det var en enorm utmaning för oss! [Skratt]

AM: Det här spelet är lättillgängligt för nya Pokémon-spelare. Om du börjar med att spela Battle Mode, kommer du att vilja fortsätta med Story Mode, och om du börjar med att spela Story Mode, kommer du att vilja prova Battle Mode.

MY: Klockan var fyra på morgonen när vi blev klara med vår första spelbara version av Battle Mode. Alla var jättesugna på att få testa det, men ingen kunde, för vi var så utmattade! [Skratt]



Är Battle Mode roligast när man spelar själv eller tillsammans med en kompis?

MY: Det är roligt både och, men jag gillar att spela med flera stycken. Ibland kopplar jag till och med ihop två stycken Game Boy Advance och spelar mot mig själv! [Skratt]

”Snag”-funktionen ser ut att utgöra en grundläggande del av Story Mode.

KO: I Pokémon-världen är ”Snagging” någonting fullt, någonting som människor inte bör göra. Om du stjälar någon annans Pokémon med flit, är du en tjuv av värsta sort. Även om spelaren har goda skäl att rädda en Pokémon från någon annan tränare, är det ett kontroversiellt ämne. Emellertid skulle detta spel inte fungera utan denna funktion, så balansen är väldigt delikatt. Vi var tvungna att avväga den mycket noggrant.

AM: Vi ville göra hjälten till en sorts ”mörk hjälte”, någon som de tuffa gängen faktiskt är rädda för. På din väg genom spelet kommer du dock märka att han inte egentligen är någon elak person, även om han använder sig av Snag. Naturligtvis innebär förmågan att sno andras Pokémon en helt ny upplevelse.

Det här är första gången någonsin som vi får bekanta oss med både Snag-attacken och Shadow Pokémon. Finns det ytterligare inslag i spelet som är helt nya för Pokémon-universumet?

KO: Vi höll ett slags lägermöte under utvecklingens tidiga stadium, då vi ägnade mycket tid åt att diskutera element som Snag och Shadow Pokémon. Dessa förändringar var så pass stora och grundläggande gentemot det ursprungliga Pokémon-konceptet, att vi kom fram till att det nog räckte med dem. Vi ville ju inte skapa så många nya inslag att vi förstörde den redan existerande världen.

AM: De som arbetar på The Pokémon Company, Creatures och GAME FREAK assisterade oss en hel del – vi skulle inte ha kunnat färdigställa projektet utan deras hjälp. Jag vill verkligen tacka alla de som hjälpte till att göra spelet så lyckat.

MY: Det är väldigt många personer inblandade i det här spelet. Faktum är att originalversionen av den låt som spelas till sluttexterna inte var lång nog för att alla namn skulle hinna rulla förbi. Jag blev tvungen att be Mr Tawada att göra den två minuter längre.

TT: Det blev en väldigt lång låt. [Skratt]

Är det någonting annat som ni önskar informera spelarna om?

MY: Det här spelet är kul! Spela det!

Tack så mycket.



Exklusivt erbjudande för Club Nintendo Magazines läsare.

Just nu får du över 35% rabatt när du prenumererar på
Super PLAY – Sveriges äldsta speltidning.

I Super PLAY hittar du nyheter och smygtittar från alla de
stora, internationella mässorna. Vi recenserar alla de
hetaste spelen och du kan läsa specialartiklar, intervjuer
med spelskapare och artiklar om RPG, arkadspel,
spelmusik, retrospel och onlinespel.

I varje nummer hittar du också fävlningar, insändar-
sidor och frågespalter där du kan få svar om det
mesta i spelväg. Och med jämna mellanrum får
du också Super PLAYs unika DVD, fylld med
smygtittar och specialreportage.



SUPER PLAY
tar spel på allvar

Du kan också göra din beställning via e-post till
pren@superplay.se
Glöm inte att ange namn och adress samt kod 527.

X Ja tack!

527

Självklart vill jag prenumerera på 5 nummer
Super PLAY för endast 197:-

SP
SUPERPLAY.NET

Senaste spelnyheterna! Gratis varje vecka.

Fyll i din e-postadress och du får de senaste spelnyheterna från Super PLAY.net gratis till din e-postlåda varje vecka.

E-postadress

Namn

Adress

Postadress

Telefonnummer

Underskrift (Målsmans underskrift om du är under 16 år.)

Erbjudandet gäller nya prenumeranter inom Sverige till och med 2004-08-31.
Genom ditt svar kan du få erbjudanden från andra företag.
 Kyssa här om du ej vill ha dessa erbjudanden.

**PORTO
BETALT**

MD
Medströms Dataförlag AB

Svarspost
350 237 718
110 12 Stockholm



Twisted

Är det någon som minns tävlingen "Dagens Pokémon" som fanns på den numera sovande Pokémon-webbplatsen www.pokemon-se.com för ett par år sedan? Hur som helst är tiden nu inne för en tillfällig comeback.

UPPGIFT 1: Vår nya layoutare Kirsti brukar vanligtvis ha bra koll på bilderna, men nu har hon rört till det ordentligt. Vilka Pokémon har hon förvringt här?

UPPGIFT 2: Skriv en motivering som berättar varför du skulle vara en bra Pokémon-tränare. Använd högst 30 ord.

TIPS: Alla Pokémon är hämtade från 3D-modellerna i Pokémon Colosseum.



1:

2:

3:

4:

5:

6:

Alternativ

A: Espeon

B: Mawhita

C: Quilava

D: Skarmory

E: Umbreon

F: Vibrava



FÖRSTAPRIS (1 vinnare):

1 valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment.

TRÖSTPRIS (5 vinnare):

Spelet Pokémon Box: Ruby & Sapphire till Nintendo GameCube.

REGLER – VAR GOD LÄSI!

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 augusti 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 eller Nuggets.

POKÉMON™ COLOSSEUM

tävling!

Nu har vi fått in så många bra rekord till Hi Score att vi är tvungna att kasta över dem till nästa sida, vilket lämnar den här sidan öppen för den stora Pokémon Colosseum-tävlingen som startar nu.

Det här är en lite annorlunda Hi Score-tävling, men den kommer att passa alla godhjärtade Pokémon-spelare perfekt. Här gäller det att sno åt sig minst 21 Shadow Pokémon och rena dessa på så kort tid som möjligt.

Den som har minst 21 Pokémon på Purified-listan på kortast tid korar vi till vinnare. Ta fotografiet på skärmen där "Purified Pokémon" och speltiden visas.



Snagga (ordet kommer från Club Nintendos alldeles egen svengelska) 21 Pokémon och se till att rena dem så snabbt du någonsin kan. Det kan löna sig i form av ett valfritt Nintendo-spel.

priser:



1:A PRIS:

1 valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment.

2-5:e pris:

Spelet Pokémon Box: Ruby & Sapphire till Nintendo GameCube.

REGLER – VAR GOD LÄS!

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

h i s c o r e



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 rött.

super nes:

SUPER METROID - Clear Time: 00.48 - Tommy Andrén från Mariestad



GAME BOY ADVANCE

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
Champion: 1:32,48
Tobias Färdig från Lerum

MARIO KART: SUPER CIRCUIT
PEACH CIRCUIT: 48,18
Max Rexeus från Helsingborg

METROID FUSION
Clear Time 100 %: 2.10
Jocke Forsling från Gävle

METROID: ZERO MISSION
Clear Time: 0.57.34
Sebastian deWall från Domsjö


GAME BOY COLOR

POKÉMON PINBALL
Red: 999 954 811 750
Gustav Pettersson från Nyköping

BLUE: 33 163 254 950
Anna Masser från Upplands Väsby

TETRIS DX
MARATHON: 9 999 999
Magnus Torstenson från Karlshamn





DONKEY KONG 64
Enguarde Arena: 345 poäng
Joakim Jägesten från Torslanda

JETPAC: 666 235
Fredrik Olsson från Västerfärnebo

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


N64

SUPER MARIO 64
Hi SCORE: 120 stjärnor och 2 091 mynt
Joakim Mäkipää från Eskilstuna

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



F-ZERO GX
MUTE CITY: TWIST ROAD:
00.35,305
Joakim Glantz från Ängelholm

LUIGI'S MANSION
HIGH SCORE: 180 295 000 G
Robin Gitzl Schwab från Gnesta

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
LUIGI CIRCUIT: 1.17,502
Thomas Gunnarsson från Vännäs

BABY PARK: 1.06,366
Tobias Nolervik från Offerdal

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 IMPACT SITE: 185 Pikmin
Marcus Hambræus från Sollentuna

THE FOREST OF HOPE: 342
Pikmin
Marcus Hambræus från Sollentuna

THE FOREST NAVAL: 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. 1: 00.14,31
Elias Tesfa från Skogås

EVENT MATCH Lv. 2: 00.23,62
Elias Tesfa från Skogås

EVENT MATCH Lv. 3: 00.15,28
Elias Tesfa från Skogås

EVENT MATCH Lv. 4: 00.00,50
Alexander Persson från Östersund och Emil Sahlström från Västra Frölunda

EVENT MATCH Lv. 8: 00.21,26
Elias Tesfa från Skogås

EVENT MATCH Lv. 9: 00.11,36
Elias Tesfa från Skogås

EVENT MATCH Lv. 12: 00.00,48
Tommy Andrén från Töreboda

EVENT MATCH Lv. 17: 00.00,93
Lars Beck-Friis från Uppsala

EVENT MATCH Lv. 25: 00.04,75
Rikard Ridemark från Järna

EVENT MATCH Lv. 33: 00.32,93
Gabriel Glänte från Västra Frölunda

EVENT MATCH Lv. 42: 00.06,03
Tommy Andrén från Töreboda

STADIUM TARGET TEST, BOWSER: 00.09,18
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, C. FALCON: 00.07,88
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, D K: 00.09,31
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, DR. MARIO: 00.13,40
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, FALCO: 00.06,20
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, FOX: 00.07,23
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, GANONDORF: 00.05,23
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, ICE CLIMBERS: 00.11,92
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, JIGGLYPUFF: 00.08,16
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, KIRBY: 00.12,18
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, LINK: 00.03,65
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, LUIGI: 00.04,30
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, MARIO: 00.08,93
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, MARTH: 00.10,01
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, MEWTWO: 00.04,99
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, MR. GAME & WATCH: 00.03,23
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, NESS: 00.14,36
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, PEACH: 00.10,85
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, PICHU: 00.06,18
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, PIKACHU: 00.07,90
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, ROY: 00.06,36
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, SAMUS: 00.09,43
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, YOSHII: 00.08,75
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, YOUNG LINK: 00.05,46
Joakim Glantz från Ängelholm

STADIUM TARGET TEST, ZELDA: 00.06,83
Joakim Glantz från Ängelholm

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

HOME-RUN CONTEST, Total High Score: 9 374,7 m
Elias Tesfa från Skogås

TRAINING MAX COMBOS, MEWTWO: 15 509
Tommy Andrén från Töreboda

WAVE RACE: BLUE STORM
LOST TEMPLE LAGOON: 49,019
Robert Nilsson från Åby

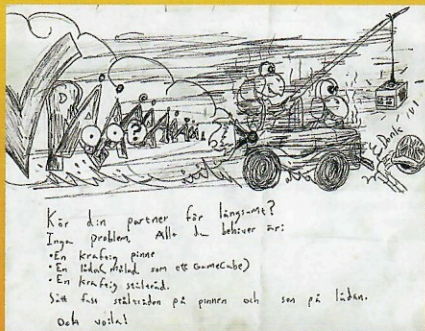
ASPEN LAKE (Normal): 59,085
Julio Gomez från Kungsängen



MARIOS

Galleri

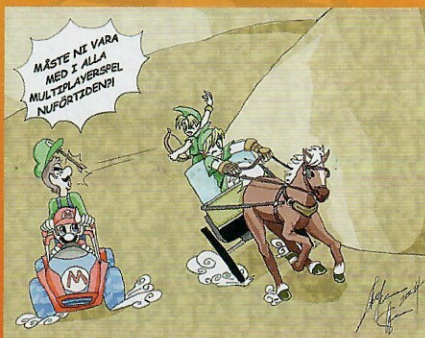
Mario Kart-tävlingen har gått i mål och den gav oss både snygga teckningar och roliga fotografier – bra jobbat! Nu är det ju Pokémon Colosseum-tider, så medlemmen som lyckas få fram den bästa Pokémon-teckningen till nästa nummer tar i vanlig ordning hem ett valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment.



Hanna Lindström från Härnösand



Vinnare i teckningstävlingen för Mario Kart:
Natanael Johansson från Korsberga



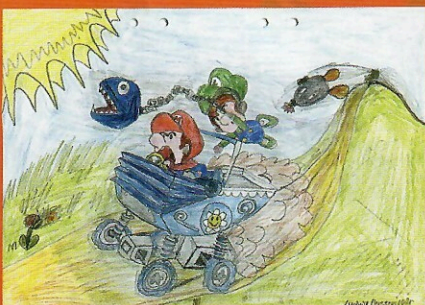
Stef Gaines från Stocksund



Daniel Sega från Tranemo



Johannes Terhén Sundlöf från Lund



Ludvig Persson från Eslöv



Henning Bergström från Västerås



Mattias Banck från Höganäs

REGLER – VAR GOD LÄS!

Marios Galleri är platsen för medlemmarnas teckningar och fotografier med Nintendo-motiv.

Endast medlemmar i Club Nintendo (dock ej anställda i Bergsala AB och dess anhöriga) får delta i tävlingen. Bidrag märks med "Marios Galleri" och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5).

Sista tävlingsdatum är den 31 augusti 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.

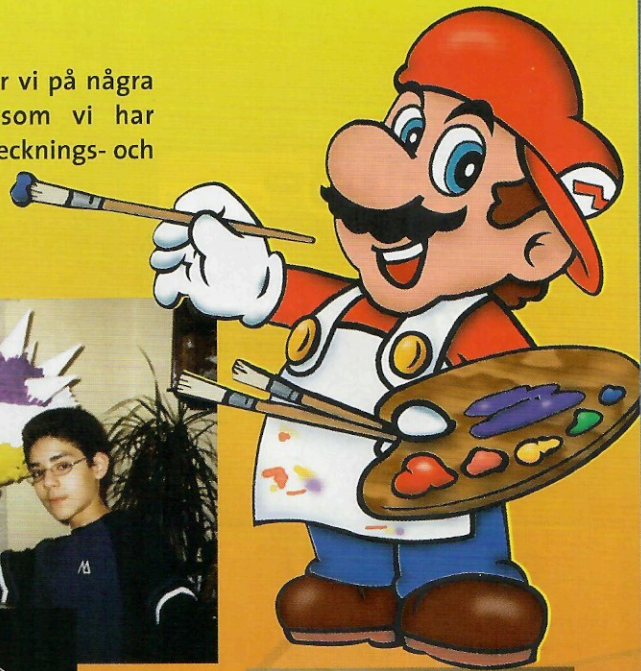
Det bästa bidraget i varje nummer vinner ett valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment.

Juryen består av medarbetare i Club Nintendo och deras beslut kan ej överklagas. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren. Vinsten kan ej bytas mot kontanter.



Robin Gitliz Schwab från Gnesta

Och så bjuder vi på några mästerverk som vi har hittat i våra tecknings- och foto-arkiv.



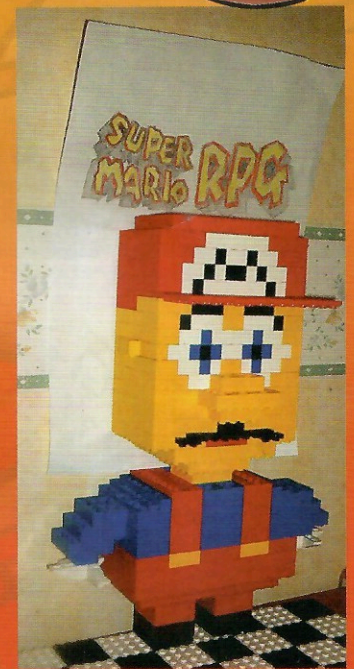
Jean Manco från Bandhagen



Dennis Wenström från Enköping



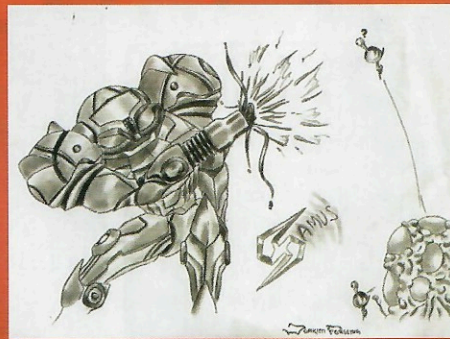
John Ivarsson från Vara
"Har inte du heller hittat alla Pokémon ännu?"



Mikael Fredriksson från Umeå



Emily Pettersson från Höganäs



Jocke Forsling från Gävle



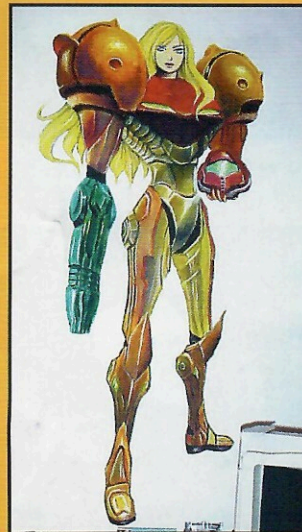
Ino Blomqvist från Kungsbacka

Game on! är naturligtvis tillbaka, nu hopslagen med World of Nintendo-avdelningen och utökad till två sidor. Den här gången har vi också äran att presentera "Paus" – en comic strip skapad och tecknad av Club Nintendo-medlemmen Stef Gaines.



Paus är skapad och tecknad av Stef Gaines, exklusivt för Club Nintendo Magazine. Serien handlar om sådant som händer när vi gamers trycker på pausknappen och hoppar över till "verkliga livet".

De här målningarna pryder numera väggarna inne i Club Nintendos rum på Bergsala. Konstnärinnan är ingen mindre än vår egen Emelie Lager.



game on

5 ROLIGA SAKER MED E³-MÄSSAN

- Man får spela och se massor av nya Nintendo-spell
- Festen som Nintendo anordnar dagen innan mässan
- Alla Nintendo-kändisar bor på samma hotell som en själv
- Att jobba övertid på kvällen är hur kul som helst
- Vädret i Kalifornien

5 MINDRE ROLIGA SAKER MED E³-MÄSSAN

- Flygresan dit och hem (tar över 24 timmar)
- Huvudet och fötterna är helt slut efter tre dagar på mässan
- Dagarna går fyra gånger så snabbt som normalt (känns det som)
- Maten som serveras på mässområdet
- Alla småmontrar med stentråkiga spel och produkter

game over

nintendos nummer

- 0:** Så många spel hade utvecklarna av Pokémon Colosseum – Genius Sonority – på sin meritlista innan de gjorde Pokémon Colosseum.
- 2:** Donkey Kong Country 2, Metroid Prime 2, Paper Mario 2, Pikmin 2 och Viewtiful Joe 2.
- 3:** Club Nintendo Magazine ges ut i tre länder – Sverige, Norge och Danmark.
- 8:** Antalet klassiska NES-spel som lanseras i Game Boy Advance-version i samband med Game Boy Advance SP Classic NES Edition.
- 10:** Batteriet i Game Boy Advance SP räcker i så många timmar, med lyset påslaget.
- 32:** Numret i det nya Pokédex på den Pokémon som har det mest opassande namnet sett ur svenska ögon: Surskit.
- 40:** Så många personer kan kommunicera tillsammans i Pokémon FireRed och Pokémon LeafGreen, med hjälp av den trådlösa adaptorn.
- 325:** Det ordinarie priset (i dollar) för en tredagarsbiljett till E3-mässan 2004.
- 2 736:** Den ungefärliga volymen i kubikcentimeter på ett Nintendo GameCube. Exklusivt handtaget.
- 7 600 000:** I ungefär så många exemplar såldes The Legend of Zelda: Ocarina of Time till Nintendo 64.



topp 10

DE MEST INTRESSANTA MONTRARNA PÅ E³ 2004:

- 10:** **THQ.** THQ hade många, men tyvärr ganska trista, Nintendo-spel att visa upp.
- 9:** **SEGA.** Segas monter såg blekare ut än någonsin. Vad har hänt?
- 8:** **UBI SOFT.** Här hade man byggt upp ett stort monument åt Prince of Persia 2.
- 7:** **KONAMI.** Halvskoj fokus på Turtles, men för lite Nintendo-spel i övrigt.
- 6:** **MAJESCO.** Majesco visade stolta upp Game Boy Advance Video i sin monter.
- 5:** **ELECTRONIC ARTS.** Gillar man sport- och licensspel var det hit man skulle gå.
- 4:** **ACTIVISION.** Folk som vågade fick en demonstration av Call of Duty: Finest Hour inuti tältet.
- 3:** **NATSUME.** Natsumes monter var inte stor, men charm räcker långt på den här listan.
- 2:** **CAPCOM.** Spel som Resident Evil 4, Viewtiful Joe 2 och Killer 7 talade för sig själva.
- 1:** **NINTENDO.** Inte trodde du väl att vi skulle skriva något annat? Här tillbringade vi 90 % av tiden.

testbilden

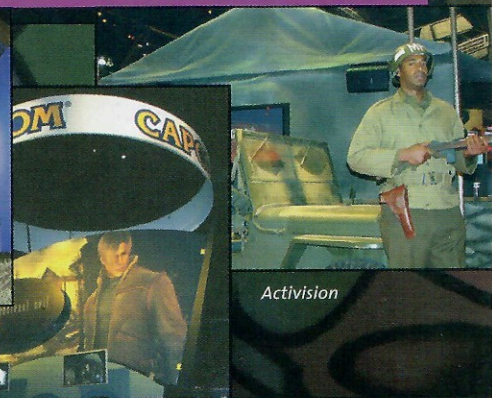


"Det skulle visa sig att 78-årige Torstens första C-körkortleksion också blev hans sista."

Hitta på en egen rolig kommentar till bilden och skicka in den till oss (adresserna finns på sidan 5)! Testbilden är hämtad från Burnout 2: Point of Impact till Nintendo GameCube.



Nintendo



Activision

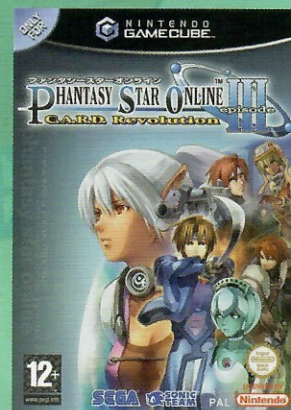


Ubi Soft



Natsume

ファンタジースターオンライン PHANTASY STAR ONLINE III C.A.R.D. Revolution episode III



Den som gillar rollspel och strategi har verkligen många stortitlar att välja bland i sommar! En av de lite mer särpräglade varianterna är detta nya tillskott i Segas hyllade Phantasy Star-serie. Det bygger på samma estetiska grund, men har nu utrustats med ett helt nytt stridssystem. Emelie har tagit sina första stapplande steg i denna "kortrevolution"...

ETT UNDERSKÖNT RYMDPARADIS...

Huvudsakligen känns detta spel som ett försök att slå ihop det bästa från de första två episoderna, men med en totalförändrad, mer "vuxen" image när det kommer till en viss detalj – nämligen striderna. Dessa bygger numera på ett högst sofistikerat kortspelssystem, varmed den lättsamma "hack and slash"-stämning som präglade föregångarna plötsligt känns som bortblåst. I stället är det en form av relativt lugna och sansade bataljer på ett fält av rutor som spelaren måste sätta sig in i. Tålmod och tolerans inför det nya och okända rekommenderas!

I övrigt tycks det mesta vara sig likt på och runtom planeten Ragol, vilket enbart är till min belåtenhet! Spelets soundtrack är så fantastiskt vackert att det får varenda musikalisk cell i min kropp att smälta, och de färgsprakande cyberpunkmiljöerna är väl varenda sann Science Fiction-älskares önskedröm! Grafiken är på alla plan väldigt stilsäker och detaljerad, men tyvärr fortfarande en aning kantig. Den obligatoriska super- raffinerade karaktärsskaparverkstaden i spelets inledning innehåller nästan exakt samma uppsättning varelser, ansiktstyper, outfits och frisyrier som innan – men det hindrade naturligtvis inte mig från att ånyo ägna säkert en halvtimme åt att bara specialdesigna min ultimata drömkaraktär...



CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR

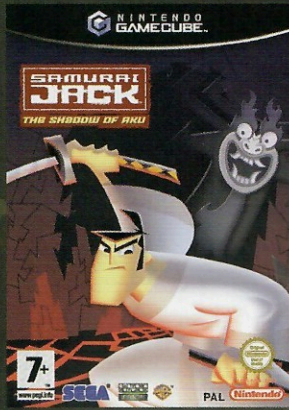
F Titel: Phantasy Star Online Episode III:
A C.A.R.D. Revolution
K Spelsystem: Nintendo GameCube
T Speltyp: RPG
A Utvecklare: Sonic Team
Utgivare: Sega
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 12 år
Antal spelare: 1-4 alternerande
Kompatibla tillbehör: Nintendo
GameCube Memory Card
Sverigepremiär: Juni 2004



UTMANA ALLA VÄRLDENS ROLLSPELARE!

Trots gudomlig musik och underbara fantasivärldar kan detta spel säkert framstå som en aning svårsmält för den ovane strategispelaren, men jag kan samtidigt tänka mig att det har möjlighet att erbjuda många roliga och framförallt intellektuellt krävande erfarenheter för den som väljer att gå ut och möta andra, livs levande och likasinnade äventyrare online, när den färdiga versionen av spelet släpps!





De gråsvarta robotfiender som den onde Aku har sänt ut för att stoppa Jack kan verkligen sägas känneteckna ett "barnvänligt" spel, i och med att de känns så själlösa och politiskt korrekta att slå sönder. Som tur är tycks fiendedesignen bli mer intressant och motiverande för alla sorters spelare ju längre spelet flyter på.

F A K T A	Titel: Samurai Jack: The Shadow of Aku
	Spelsystem: Nintendo GameCube
	Speltyp: Äventyr
	Utvecklare: Amaze Entertainment
	Utgivare: Sega
	Svensk distribution: Bergsala AB
	Aldersgräns: Från 7 år
	Antal spelare: 1
	Kompatibla tillbehör: Nintendo GameCube Memory Card
	Sverigepremier: Juni 2004

Snart kan du helt och hållet leva dig in i den populära tecknade serien Samurai Jack som visas på Cartoon Network på lördags- och söndagsmorgnarna. Vi har provat Nintendo GameCube-spelet.

Samurai Jacks värste fiende, den grymme trollkarlen Aku, har kommit på en ny, listig plan för att uppnå världsherravälde. Han har helt enkelt skickat iväg den ende dödlige som kan besegra honom, nämligen Jack, in i en avlägsen framtid.

Nu måste vår hjälte arbeta sig genom 24 farofyllda banor för att hitta tillbaka till nutiden. På vägen kommer han att behöva samla på relik, rädda tillfångatagna bybor, låsa upp burar, livnära sig på sushi, hugga sönder trälådor samt slåss med medeltida vapen som kaststjärnor och en sabel som tycks kunna anta alla tänkbara skepnader.

På många håll har man lyckats återskapa den överförenklade men mycket genomtänkta och stilrena känslan från TV-serien på ett jättefint sätt i spelet, medan det ibland tyvärr kan kännas lite tomt och stelt.

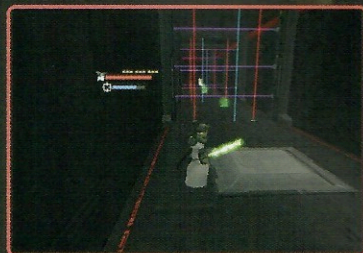
Filmsekvenserna känns då och då väldigt okonstnärliga. Däremot är soundtracket av bästa, rustika filmmusikkvalitet, och kontrollen kan man inte klaga på, den heller – även om den version vi testat inte är helt färdig!



Kanske är det rentav *The Legend of Zelda: The Wind Waker* som är inspirerat av tecknade serier som *Samurai Jack*...? *Kruxet* är bara att designen från den tvådimensionella TV-serien nu ska fungera i 3D också ... Nå, kvicka ninjor tycks alltid fungera lika bra i cell shading!



Ibland får du även tillgång till lättantändliga bamburör, vilka Jack på sant *The Legend of Zelda*-manér kan använda som facklor eller bara stoltsera med framför kameran, iförd den uppgraderade Samuraiutstyrseln, som här.



Grafiskt sett ser *Samurai Jack: The Shadow of Aku* ut att vilja uppnå samma stämning som till exempel *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, vilket också använder sig av grafiktypen cell shading.



Uppdragen, å sin sida, känns mer som ett smaskigt hopkok av *Star Wars: Jedi Outcast*, *Sonic Adventure 2: Battle* och *Jet Force Gemini*.



CLUB NINTENDOS FÖRVÄNTNINGAR



Spelet innehåller tre olika svårighetsgrader, och varje gång Jack har samlat ihop 100 relik, kan han uppgradera antingen sin hälsa, zen-kapacitet eller svärdsteknik.

SPIDER-MAN 2

Spider-Man – dubbelt upp! I sommar går en efterlängtd uppföljare till en av de coolaste serietidningsbaserade actionfilmerna någonsin upp på bio – och i en spelkonsol nära dig! Manhattan-legenden Spider-Man är tillbaka, och för dig som saknat denne väggklättrande och spindelnätsskjutande superhjälte i glänsande trikåer kan vi nu meddela att han snart kommer att bli spelbar på både Nintendo GameCube och Game Boy Advance!

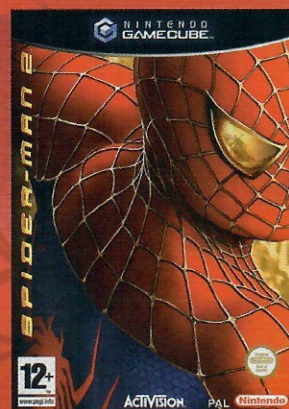
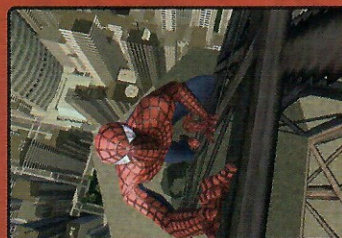
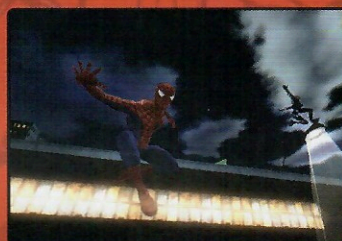
EN VIG OCH VÄSSAD SPINDELKILLE I DITT NINTENDO GAMECUBE...

Intrigen tornar upp sig, faror lurar överallt och slagfältet utgörs av en av världens mest spännande metropoler... Det låter som att detta kan bli en riktigt intressant upplevelse, eller hur?

Faktum är att spelets utvecklare den här gången har lagt ned extra mycket energi på att skapa en känsla av total frihet för den som ger sig ut på äventyr i denna vidsträckt storstadsdjungel. Vart du än vänder dig ser du byggnader tagna från verkligheten och avenyer som sjuder av liv, och när eller var du kommer att fira iväg ditt nät nästa gång är helt upp till dig. Du är nattens konung. Gatornas skräck. Din nye rival Doc Ock och hans underhuggare kan bara hoppas på att du inte hittar dem alltför snart...

Att klättra uppför branta skyskrapor och sedan svinga sig från byggnad till byggnad, slåss som en ninja och krypa genom trånga rör... Det är färdigheter som en "street smart" kille som vår Spidey kan och måste kombinera på ett så effektivt sätt som möjligt för att klara sig genom sin hektiska action-hjältevardag.

Både kontrollen och uppgraderingssystemet, vilket låter dig utöka ditt rörelseschema allteftersom du avancerar i storyn, känns igen från originalspelet, men nu är det genom att samla på dig valuta i form av erfarenhetspoäng som du får tillgång till nya attacker. Dessa är naturligtvis långt fler till antalet än tidigare och finns att köpa för den duktige spelaren efter varje avklarad bana.



**F
A
K
T
A**

Titel: Spider-Man 2
Spelsystem: Nintendo GameCube
Speltyp: Action
Utvecklare: Treyarch
Utgivare: Activision
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 12 år
Antal spelare: 1
Kompatibla tillbehör: Nintendo GameCube Memory Card
Sverigepremiär: 9 juli

Dessa bilder ur Spider-Man 2 till Nintendo GameCube visar en levande urban miljö med fina färger och ett imponerande djup.

Det är antagligen så nära man kan komma en riktig New Yorksemester utan att ens behöva stiga upp ur sängen – och dessutom får du i rollen som denne snygge spindelkille, med alla sina livsfarliga insektsfärdigheter, se staden ur ett mycket originellt perspektiv, medan du räddar liv och bekämpar övernaturliga Marvelfiender på löpande band!



CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR

... ELLER I DITT GAME BOY ADVANCE!

Klistrigt nät och spänstiga ben är bra att ha även i två dimensioner! Om du föredrar pixlar framför polygoner och vill kunna bära med dig din favoritseriefigur i handväskan eller bowlingbagen på dina egna storstadsäventyr, har Activision minsann sett till att även du ska bli nöjd. Deras svar på dina böner är Spider-Man 2 till Game Boy Advance – en söt minivariant av det stationära spelet, baserad på samma storfilm.

Det är inte bara karaktärerna och omgivningarna i detta spel som är hämtade från filmens värld – nej, genom att briljera på olika sätt med din fingerfärdighet

kan du i båda versionerna av spelet låsa upp annat smarrigt ögongodis från vita duken också! Dessutom kommer transportsträckorna mellan de sidoscrollande banorna, precis som i föregående Spider-Man-titlar till Game Boy Advance, att utgöras av trevliga små storstadssafarin i ambitiösa 3D-miljöer.



**F
A
K
T
A**

Titel: Spider-Man 2
Spelsystem: Game Boy Advance
Speltyp: Action
Utvecklare: Vicarious Visions
Utgivare: Activision
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1
Kompatibla tillbehör: Inga
Sverigepremiär: 9 juli



CLUB NINTENDOS
FÖRVÄNTNINGAR

En ny generation WalkieTalkies
för gratis mobil kommunikation
med 3 km räckvidd.

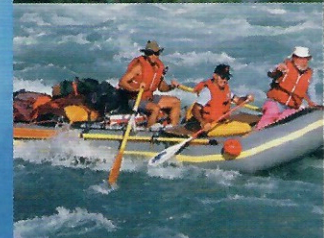
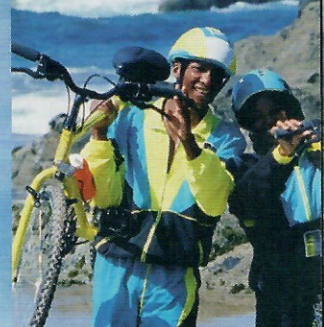
Cobra
microTALK

Perfekt för folk i farten med behov av snabb kommunikation.

MT525 är liten, smidig och ligger bekvämt i handen. Det enkla handhavandet gör den perfekt för familjens alla medlemmar. Det finns åtta olika kanaler och 38 subtoner, vilket ger dig 304 olika kanaler att välja mellan. Du har även utgång för olika headset. MT525 säljs i 2-pack och levereras med bältesclip och handledsrem.



MT725 är fullmatad med finesser som gör den användbar i många olika situationer. Den inbyggda röststyrningen aktiverar apparaten vid ljud och tal och du kan ha händerna fria för annat. MT725 fungerar utmärkt som "Baby-Watch". Den är också vattenavvisande, har en vibrator, scanning-funktion samt åtta kanaler och 38 subtoner. MT725 säljs i 2-pack och levereras med bältesclip och handledsrem.



Bergsala AB

För information om närmaste återförsäljare vänligen kontakta Bergsala AB, tfn 0300-509 17.

Nintendo GameCube är Nintendos senaste och mest kraftfulla TV-spelsmaskin. Gillar du att spela är det här den enda spelmaskin du behöver.

NINTENDO GAMECUBE

Det här är alternativet för dig som vill köpa Nintendo GameCube utan spel. Välj mellan lila och svart färg på enheten och handkontrollen.

I paketet ingår:

- 1 Nintendo GameCube
- 1 Nintendo GameCube-handkontroll
- Anslutningskablar



NINTENDO GAMECUBE CONTROLLER

Du kan koppla in upp till fyra handkontroller i Nintendo GameCube och spela tillsammans med dina kompisar. Finns i färgerna "purple", "black" och "clear purple".



DE HÄR NINTENDO GAMECUBE-PAKETEN KAN DU VÄLJA BLAND:

Nintendo GameCube-paket som har utgått ur Bergsalas sortiment (men som fortfarande kan finnas i kvar i butikerna): Nintendo GameCube Super Mario Sunshine Pak och Nintendo GameCube The Legend of Zelda: The Wind Waker Limited Edition Pak.

NINTENDO GAMECUBE THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER PAK

Ett mycket prisvärt alternativ där det klassiska och suveräna äventyrsspelet The Legend of Zelda: The Wind Waker ingår.

I PAKETET INGÅR:

- 1 lila Nintendo GameCube
- 1 lila Nintendo GameCube-handkontroll
- Spelet The Legend of Zelda: The Wind Waker
- 1 bonusskiva med de två spelen The Legend of Zelda: Ocarina of Time och The Legend of Zelda: Ocarina of Time: Master Quest
- Anslutningskablar



NINTENDO GAMECUBE GAME BOY PLAYER PAK

Med Nintendo GameCube Game Boy Player kan du spela alla dina Game Boy-spel via Nintendo GameCube på TV:n! Självklart kan du även använda detta Nintendo GameCube till att spela Nintendo GameCube-spel.

I PAKETET INGÅR:

- 1 svart Nintendo GameCube
- 1 svart Nintendo GameCube-handkontroll
- 1 svart Nintendo GameCube Game Boy Player
- Anslutningskablar



Och så finns det naturligtvis ett gäng roliga och nyttiga tillbehör som ökar spelupplevelsen ännu mer.



NINTENDO GAMECUBE WAVEBIRD

Kapa sladdarna! WaveBird är en trådlös Nintendo GameCube-handkontroll som låter dig spela upp till tio meter från Nintendo GameCube-enheten. Detta ger dig en friare och mer naturlig spelstil.

NINTENDO GAMECUBE MEMORY CARD 251

Mminneskort krävs för att spara spelinformation – detta gäller alla Nintendo GameCube-spel. Memory Card 251 är 16 Megabit stort och rymmer 251 block i vilka data kan sparas.



NINTENDO GAMECUBE MEMORY CARD 59

Mminneskort krävs för att spara spelinformation – detta gäller alla Nintendo GameCube-spel. Memory Card 59 är 4 Megabit stort och rymmer 59 block i vilka data kan sparas.



NINTENDO GAMECUBE BROADBAND ADAPTER

Spela onlinekompatibla Nintendo GameCube-spel via Internet, eller koppla ihop fler Nintendo GameCube-enheter i så kallad LAN-anslutning, med hjälp av den här bredbandsadaptorn.

NINTENDO GAMECUBE MODEM ADAPTER

Spela onlinekompatibla Nintendo GameCube-spel via Internet med hjälp av den här modemadaptorn.

NINTENDO GAMECUBE RF SWITCH/RF MODULATOR

Om du har en TV som saknar scart- eller AV-uttag måste du ha den här kabeln för att kunna spela Nintendo GameCube.

NINTENDO GAMECUBE AC ADAPTER

Strömadaptern till Nintendo GameCube ingår i hårdvarupaketet, men om du av någon anledning behöver en ny kan du köpa den separat också.

NINTENDO GAMECUBE RGB CABLE

Nintendo GameCube RGB Cable ger bättre bild än RF- och AV-kabeln. Den låter dig dessutom spela vissa spel i "60 Hz Mode", vilket ger en mjukare bild utan minsta hack. Kopplas in i scartuttaget på din TV.



NINTENDO GAMECUBE GAME BOY PLAYER

Med hjälp av Nintendo GameCube Game Boy Player kan du spela Game Boy-, Game Boy Color- och Game Boy Advance-spel på TV:n, via Nintendo GameCube!



NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE CABLE

Den här kabeln kopplar ihop Nintendo GameCube med Game Boy Advance till en kraftfull konsolkombination! Med de båda spelsystemen ihopkopplade öppnas helt nya möjligheter – du kan bland annat spela på TV-skärmen och Game Boy Advance-skärmen samtidigt.

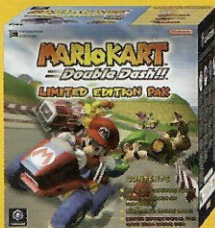
NINTENDO GAMECUBE MARIO KART: DOUBLE DASH!! LIMITED EDITION PAK

I det här suveräna paketet ingår två spelskivor med hela fem kompletta spel!

I PAKETET INGÅR:

- 1 svart Nintendo GameCube
- 1 svart Nintendo GameCube-handkontroll
- Spelet Mario Kart: Double Dash!!
- Spelet The Legend of Zelda: Collector's Edition
- Anslutningskabler

Spelet The Legend of Zelda: Collector's Edition består av spelen The Legend of Zelda, Zelda II: The Adventure of Link, The Legend of Zelda: Ocarina of Time och The Legend of Zelda: Majora's Mask, samt en spelbar demoversion av The Legend of Zelda: The Wind Waker.



NINTENDO GAMECUBE POKÉMON COLOSSEUM MEGA PAK

Det här är mycket riktigt ett megastort Pokémon-paket för både nya och rutinerade Pokémon-tränare. Här ingår en hel rad med spel och tillbehör!

I PAKETET INGÅR:

- 1 svart Nintendo GameCube
- 1 svart Nintendo GameCube-handkontroll
- Spelet Pokémon Colosseum
- Spelet Pokémon Box: Ruby & Sapphire
- Nintendo GameCube Memory Card 251
- Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable
- Anslutningskabler



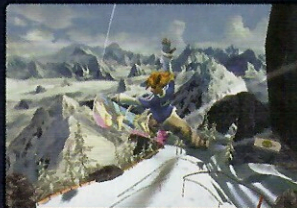


utgivna spel

Följande spel har getts ut till Nintendo GameCube i Sverige. Spelets utgivningsår samt utgivare står inom parentes. Tänk på att vissa av dessa spel kan ha utgått ur distributörernas sortiment och då inte längre går att få tag på. Vi reserverar oss för felskrivningar.



True Crime: Streets of LA

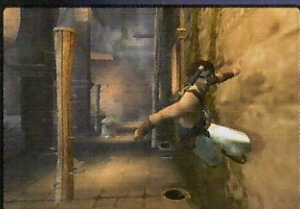


SSX 3



Soul Calibur II

- 1080° Avalanche (2003, Nintendo)
- 18 Wheeler: American Pro Truckers (2002, Acclaim)
- 4 x 4 Evolution (2002, Take 2)
- Ace Golf (2002, Eidos)
- ATV Quad Power Racing 2 (2003, Acclaim)
- Baltur's Gate: Dark Alliance (2003, Vivendi Universal)
- Barbarian (2003, Titus)
- Batman: Dark Tomorrow (2003, Kemco)
- Batman: Rise of Sin Tzu (2003, Warner)
- Batman: Vengeance (2002, Ubi Soft)
- BattleBots (2003, THQ)
- Beach Spikers: Virtua Beach Volleyball (2002, Sega)
- Beyblade: V-Force (2003, Atari)
- Beyond Good & Evil (2004, Ubi Soft)
- Billy Hatcher and the Giant Egg (2003, Sega)
- Bionicle (2003, Electronic Arts)
- Black & Bruised (2003, Vivendi Universal)
- Blood Omen 2 (2003, Eidos)
- Blood Rayne (2003, Vivendi Universal)
- Bloody Roar: Primal Fury (2002, Activision)
- BMX XXX (2003, Acclaim)
- Bombberman Generation (2002, Vivendi Universal)
- Bratz Dolls (2003, Ubi Soft)
- Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds (2003, Vivendi Universal)
- Burnout (2002, Acclaim)
- Burnout 2: Point of Impact (2003, Acclaim)
- Capcom VS SNK 2 EO (2002, Capcom)
- Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums (2004, Acclaim)
- Casper (2002, Ubi Soft)
- Castlewren (2002, Wanadoo)
- Cel Damage (2002, Electronic Arts)
- Charlie's Angels (2003, Ubi Soft)
- Chris Edward's Aggressive Inlines (2002, Acclaim)
- Conan (2004, TDK)
- Conflict: Desert Storm (2003, SCI)
- Conflict: Desert Storm II (2004, SCI)
- Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (2002, Vivendi Universal)
- Crash Nitro Kart (2003, Vivendi Universal)
- Crazy Taxi (2002, Acclaim)
- Dakar Rally 2 (2003, Acclaim)
- Dave Mirza Freestyle BMX 2 (2002, Acclaim)
- Def Jam Fight for NY (2003, Namco)
- Dead to Rights (2003, Namco)
- Def Jam Vendetta (2003, Electronic Arts)
- Defender (2003, Midway)
- Die Hard: Vendetta (2002, Vivendi Universal)
- Disney Sports Basketball (2003, Konami)
- Disney Sports Football (2003, Konami)
- Disney Sports Skateboarding (2003, Konami)
- Disney's Donald Duck: Quack Attack (2002, Ubi Soft)
- Disney's Donald PK (2002, Ubi Soft)
- Disney's Extreme Skate Adventure (2003, Activision)
- Disney's Hide & Sneak (2004, Capcom)
- Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse (2002, Nintendo)
- Disney's Party (2003, Electronic Arts)
- Disney's Tarzan: Freeride (2002, Ubi Soft)
- Doshin the Giant (2002, Nintendo)
- Downtown Run (2003, Ubi Soft)
- Dr. Muto (2003, Midway)
- Dragonball Z: Budokai (2003, Atari)
- Driven (2002, Ubi Soft)
- Drome Racers (2003, Electronic Arts)
- Eggo Mania (2002, Kemco)
- Enter the Matrix (2003, Atari)
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem (Nintendo)
- Evolution Skateboarding (2003, Konami)
- Evolution Snowboarding (2003, Konami)
- Evolution Worlds (2003, Ubi Soft)
- F-Zero GX (2003, Nintendo)
- Fi 2002 (2002, Electronic Arts)
- Fi Career Challenge (2003, Electronic Arts)
- FIFA Football 2003 (2002, Electronic Arts)
- FIFA Football 2004 (2003, Electronic Arts)
- FIFA Fotboll-VM 2002 (2002, Electronic Arts)
- Final Fantasy: Crystal Chronicles (2004, Nintendo)
- Fireblade (2003, Midway)
- Freaky Flyers (2003, Midway)
- Freedom Fighters (2003, Electronic Arts)
- Freestyle (2002, Electronic Arts)
- Freestyle Metal X (2003, Midway)
- Frogger Beyond (2003, Konami)
- Gauntlet: Dark Legacy (2002, Midway)
- Gladius (2003, Activision)
- Godzilla: Destroy All Monsters Melee (2002, Atari)
- Gotcha Force (2004, Electronic Arts)
- Gravity Games (2003, Midway)
- Harry Potter och de Vises Sten (2003, Electronic Arts)
- Harry Potter och Hemligheternas Kammare (2002, Electronic Arts)
- Harry Potter: Världsmästerskapen i Quidditch (2003, Electronic Arts)
- Harvest Moon: A Wonderful Life (2004, Ubi Soft)
- Haven: Call of the King (2003, Midway)
- Hidden Invasion (2002, Swing)
- Hittman 2: Silent Assassin (2003, Eidos)
- Hitta Nemo (2003, THQ)
- Hot Wheels: World Race (2003, THQ)
- Hulk (2003, Vivendi Universal)
- Ikaruga (2003, Atari)
- ISS2: International Superstar Soccer 2 (2002, Konami)
- ISS3: International Superstar Soccer 3 (2003, Konami)
- James Bond 007: Agent under Fire (2002, Electronic Arts)
- James Bond 007: Everything or Nothing (2004, Electronic Arts)
- James Bond 007: Nightfire (2002, Electronic Arts)
- Jeremy McGrath Supercross World (2002, Acclaim)
- Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion (2003, THQ)
- Jimmy Neutron: Boy Genius (2003, THQ)
- Judge Dredd: Dredd VS Death (2003, Vivendi Universal)
- Kelly Slater's Pro Surfer (2002, Activision)
- Kirby Air Ride (2004, Nintendo)
- Knights of the Temple: Infernal Crusade (2004, TDK)
- Knockout Kings 2003 (2002, Electronic Arts)
- Largo Winch: Empire Under Threat (2002, Ubi Soft)
- Legends of Wrestling (2002, Acclaim)
- Legends of Wrestling II (2003, Acclaim)
- Looney Tunes: Back in Action (2003, Electronic Arts)
- Lost Kingdoms (2002, Activision)
- Lost Kingdoms II (2003, Activision)
- Luigi's Mansion (2002, Nintendo)
- Mace Griffin: Bounty Hunter (2003, Vivendi Universal)
- Madden NFL 2003 (2002, Electronic Arts)
- Madden NFL 2004 (2003, Electronic Arts)
- Mario Kart: Double Dash!! (2003, Nintendo)
- Mario Party 4 (2003, Nintendo)
- Mario Party 5 (2003, Nintendo)
- Mat Hoffman's Pro BMX 2 (2002, Activision)
- Medal of Honor: Frontline (2002, Electronic Arts)
- Medal of Honor: Rising Sun (2003, Electronic Arts)
- Mega Man: Network Transmission (2003, Capcom)
- Men in Black II: Alien Escape (2003, Infogrames)
- Metal Arms: Glitch in the System (2003, Vivendi Universal)
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes (2004, Konami)
- Metroid Prime (2003, Nintendo)
- MicroMachines (2003, Atari)
- Minority Report (2002, Activision)
- Monopoly Party (2003, Infogrames)
- Monster Jam: Maximum Destruction (2002, Ubi Soft)
- Mo'Nsta (2003, Electronic Arts)
- Mortal Kombat: Deadly Alliance (2003, Midway)
- MX Superfly (2002, THQ)
- Mystic Heroes (2002, THQ)
- NBA 2K3 (2003, Sega)
- NBA Courtside 2002 (2002, Nintendo)
- NBA Live 2003 (2002, Electronic Arts)
- NBA Live 2004 (2003, Electronic Arts)
- NBA Street Vol. 2 (2003, Electronic Arts)
- Need for Speed Underground (2003, Electronic Arts)
- Need for Speed: Hot Pursuit 2 (2002, Electronic Arts)
- NFL 2K3 (2003, Sega)
- NFL Street (2004, Electronic Arts)
- NHL 2003 (2002, Electronic Arts)
- NHL 2004 (2003, Electronic Arts)
- NHL 2K3 (2003, Sega)
- NHL Hitz 20-02 (2002, Midway)
- NHL Hitz 20-03 (2002, Midway)
- NHL Hitz Pro (2003, Midway)
- Nickelodeon Party Blast (2002, Infogrames)
- Nickelodeon Rugrats: Royal Ransom (2003, THQ)
- P.N. 03 (2003, Capcom)
- Pac-Man World 2 (2003, Namco)
- Phantasy Star Online: Episode I & II (2003, Sega)
- Pikmin (2002, Nintendo)
- Pikmin: The Lost Expedition (2004, Activision)
- Pokémon Colosseum (2004, Nintendo)
- Prince of Persia: The Sands of Time (2004, Ubi Soft)
- Pro Rally 2002 (2002, Ubi Soft)
- Pro Tennis WTA Tour (2002, Konami)
- Puyo Pop Fever (2004, Sega)
- R: Racing Victory (2004, Namco)
- Rally Championship (2003, SCI)
- Rayman 3: Hoodlum Havoc (2003, Ubi Soft)
- Red Faction II (2003, THQ)
- RedCard 20-03 (2002, Midway)
- Reign of Fire (2002, BAM)
- Resident Evil (2002, Capcom)
- Resident Evil 2 (2003, Capcom)
- Resident Evil 3: Nemesis (2003, Capcom)
- Resident Evil: Code: Veronica X (2004, Capcom)
- Roadkill (2003, Midway)
- Rocky (2002, Rage)
- Rogue Ops (2004, Kemco)
- Sagan om de Två Tornen: Härskarringen (2003, Electronic Arts)
- Sagan om Konungens Återkomst: Härskarringen (2003, Electronic Arts)
- Scooby-Doo! Mystery Mayhem (2004, THQ)
- Scooby-Doo! Night of 100 Frights (2002, THQ)
- Sega Soccer Slam (2002, Sega)
- Shrek: Extra Large (2003, TDK)
- Skies of Arcadia Legends (2003, Sega)
- Smuggler's Run 2: Warzones (2002, Take 2)
- Sonic Adventure 2: Battle (2002, Sega)
- Sonic Adventure DX: Director's Cut (2003, Sega)
- Sonic Heroes (2004, Sega)
- Sonic Mega Collection (2003, Sega)
- Soul Calibur II (2003, Nintendo och Namco)
- Soul Fighter (2002, Swing)
- Spawn: Armageddon (2004, Namco)
- Speed Challenge (2002, Ubi Soft)
- Speed Kings (2003, Acclaim)
- Sphinx and the Cursed Mummy (2004, THQ)
- Spider-Man (2002, Activision)
- Spider-Man 2: The Sinister Six (2003, Activision)
- SpyHunter (2002, Midway)
- Spyro: Enter the Dragonfly (2002, Vivendi Universal)
- Star Wars: The Force Unleashed (2008, EA GAMES)
- Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast (2002, Activision)
- Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader (2002, Activision)
- Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike (2003, Activision)
- Star Wars: Bounty Hunter (2003, Activision)
- Star Wars: The Clone Wars (2002, Activision)
- Summoner: A Goddess Reborn (2003, THQ)
- Super Bust-A-Move All Stars (2003, Ubi Soft)
- Super Mario Sunshine (2002, Nintendo)
- Super Monkey Ball (2002, Sega)
- Super Monkey Ball 2 (2003, Sega)
- Super Smash Bros. Melee (2002, Nintendo)
- SX Superstar (2002, Acclaim)
- Tak and the Power of Juju (2004, THQ)
- Taz: Wanted (2002, Infogrames)
- Teenage Mutant Ninja Turtles (2004, Konami)
- The Hobbit (2003, Vivendi Universal)
- The Italian Job (2003, Eidos)
- The Legend of Zelda: Collector's Edition (2003, Nintendo)
- The Legend of Zelda: The Wind Waker (2003, Nintendo)
- The Powerpuff Girls: Relish Rampage (2004, Acclaim)
- The Scorpion King: Rise of the Akkadian (2002, Vivendi Universal)
- The Simpsons: Hit & Run (2003, Vivendi Universal)
- The Sims (2003, Electronic Arts)
- The Sims Bustin' Out (2003, Electronic Arts)
- The Sum of All Fears (2003, Ubi Soft)
- Tiger Woods PGA Tour 2003 (2002, Electronic Arts)
- Tiger Woods PGA Tour 2004 (2003, Electronic Arts)
- TimesSplitters 2 (2003, Eidos)
- Tom & Jerry in War of the Whiskers (2003, Ubi Soft)
- Tom Clancy's Ghost Recon (2002, Ubi Soft)
- Tom Clancy's Splinter Cell (2003, Ubi Soft)
- Tony Hawk's Pro Skater 3 (2002, Activision)
- Tony Hawk's Pro Skater 4 (2002, Activision)
- Tony Hawk's Underground (2003, Activision)
- True Crime: Streets of L.A. (2003, Activision)
- Turok Evolution (2002, Acclaim)
- Ty the Tasmanian Tiger (2002, Electronic Arts)
- UFC Throwdown (2002, Ubi Soft)
- Universal Studios: Theme Parks Adventure (2002, Kemco)
- Urban Freestyle Soccer (2004, Acclaim)
- V-Rally 3 (2003, Infogrames)
- Vexx (2002, Acclaim)
- Virtuaflex Joe (2003, Capcom)
- Virtua Striker 3: Ver. 2002 (2002, Sega)
- Wario World (2003, Nintendo)
- Wave Race: Blue Storm (2002, Nintendo)
- Whirl Tour (2003, Vivendi Universal)
- Worms 3D (Sega)
- Worms Blast (2002, Ubi Soft)
- Wreckless: The Yakuza Missions (2002, Activision)
- WWE Crush Hour (2003, THQ)
- WWE WrestleMania X8 (2002, THQ)
- X-Men 2: Wolverine's Revenge (2003, Activision)
- X-Men: Next Dimension (2002, Activision)
- XIII (2003, Ubi Soft)
- XGIII: Extreme G Racing (2002, Acclaim)
- XGRA: Extreme G Racing Association (2004, Acclaim)
- Zapper: One Wicked Cricket! (2003, Infogrames)
- ZooCue (2002, Acclaim)



Prince of Persia: The Sands of Time



Super Smash Bros. Melee



Metal Arms: Glitch in the System



Eternal Darkness: Sanity's Requiem

k o m m a n d e s p e l



Mario Tennis



Shrek 2



FIFA Football 2005

Juni

Harry Potter och fången från Azkaban (Electronic Arts)
Mario Golf: Toadstool Tour (Nintendo)
Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution (Sega)
Samurai Jack: The Shadow of Aku (Sega)
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow (Ubi Soft)

Juli

Spider-Man 2 (Activision)
Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow (Ubi Soft)

Augusti

Shrek 2 (Activision)

September

Animal Crossing (Nintendo)
Wario Ware, Inc. (Nintendo)

Oktober

Donkey Konga (Nintendo)
Pikmin 2 (Nintendo)
X-Men Legends (Activision)

November

Spyro: A Hero's Tail (Vivendi Universal)
The Incredibles (THQ)

December

Shark Tale (Activision)



NINTENDO
GAMECUBE

Spel utan fastställda lanseringsdatum

Advance Wars: Under Fire (Nintendo)
Call of Duty: Finest Hour (Activision)
Def Jam Fight For NY (Electronic Arts)
Donkey Kong: Jungle Beat (Nintendo)
FIFA Football 2005 (Electronic Arts)
Geist (Nintendo)
GoldenEye: Rogue Agent (Electronic Arts)
Killer 7 (Capcom)
Mario Party 6 (Nintendo)
Mario Tennis (Nintendo)
Mega Man X: Command Mission (Capcom)
Metroid Prime 2: Echoes (Nintendo)
Need for Speed Underground 2 (Electronic Arts)
Nintendo Puzzle Collection (Nintendo)
Paper Mario 2 (Nintendo)
Prince of Persia 2 (Ubi Soft)
Resident Evil 4 (Capcom)
Star Craft: Ghost (Vivendi Universal)
Star Fox (Nintendo)
Tales of Symphonia (Nintendo)
The Legend of Zelda (Nintendo)
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (Nintendo)
The Lord of the Rings: The Third Age (Electronic Arts)
Tom Clancy's Ghost Recon 2 (Ubi Soft)
Viewtiful Joe 2 (Capcom)



Resident Evil 4



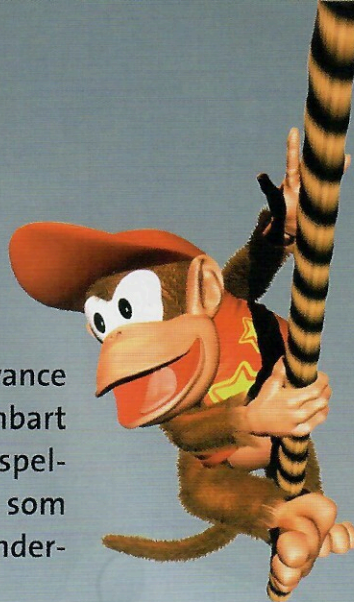
Tales of Symphonia



Tom Clancy's Splinter Cell:
Pandora Tomorrow



Harry Potter och fången
från Azkaban



Som portabla spelmaskiner är Game Boy Advance och Game Boy Advance SP överlägsna. De är enbart byggda och designade för att fungera som spelmaskiner och går inte att jämföra med spel som finns i mobiltelefoner. Det här är riktig mobil underhållning!



Nyhet!

KOMMER I JULI 2004!

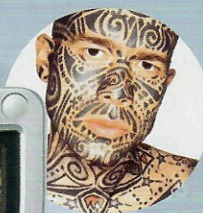
GAME BOY ADVANCE SP
CLASSIC NES EDITION



Nyhet!

KOMMER I JUNI 2004!

tribal edition
GAME BOY ADVANCE SP™



GAME BOY ADVANCE SP

Game Boy Advance SP är den senaste Game Boy-modellen. Game Boy Advance SP (SP står för "SPECIAL") har lika vass prestanda som Game Boy Advance, plus belyst skärm, uppladdningsbart batteri och smidigare design.

Game Boy Advance SP finns i färgerna "black", "blue", "silver", "arctic blue" och "flame red".

Game Boy Advance-enheter och paket som här utgått ur Bergsalas sortiment (men som fortfarande kan finnas i kvar i butikerna): Game Boy Advance i färgen "clear blue", Game Boy Advance i färgen "magma", Game Boy Advance i färgen "purple", Game Boy Advance i färgen "white", Game Boy Advance i färgen "black", Game Boy Advance i färgen "platinum", Game Boy Advance + Super Mario World: Super Mario Advance 2



GAME BOY ADVANCE AC/DC ADAPTER SET

För dig som spelar mycket Game Boy Advance hemma och vill spara batterier rekommenderas den här AC-DC-adaptorn. Fungerar endast till Game Boy Advance, inte Game Boy Advance SP.



GAME BOY ADVANCE GAME LINK CABLE

Med Game Boy Advance Game Link Cable kan två, tre eller fyra Game Boy Advance-ägare koppla ihop sina maskiner och spela med eller mot varandra.



GAME BOY ADVANCE SP HEADPHONE PLUG

Med denna finurliga lilla pryl kan du omvandla uttaget för batteriladdare till ett hörlursuttag.

GAME BOY ADVANCE SP REC. LITHIUM BATTERY

Det här batteriet är identiskt med det som sitter i Game Boy Advance SP från början.

GAME BOY ADVANCE SP ADAPTER ASSY EUR

Med en laddare kan du spela när som helst och hur mycket du vill på ditt Game Boy Advance SP, 24 timmar om dygnet, 7 dagar i veckan! Eller så kan du helt enkelt ladda upp litiumbatteriet i tre timmar för att sedan ta med dig ditt Game Boy Advance SP till stranden eller på resan.



De här tillbehören gör att du får ut det mesta av Game Boy Advance och Game Boy Advance SP.



NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE CABLE

Den här kabeln kopplar ihop Nintendo GameCube och Game Boy Advance till en kraftfull konsolkombination! Med de båda spelsystemen ihopkopplade öppnas helt nya möjligheter – du kan bland annat spela på TV-skärmen och Game Boy Advance-skärmen samtidigt!



LIGHT MAX ADVANCE

Med det här Game Boy Advance-tillbehöret slipper du tänka på belysningen. Den kraftiga lampan lyser upp skärmen även i ett helt mörkt rum. Dessutom ser du skärmen en aning större genom Light Max Advance.



GAME BOY ADVANCE SP POKÉMON RUBY VERSION LIMITED EDITION SUPER PAK

Det perfekta paketet för dig som vill börja spela Pokémon Ruby Version, men som ännu inte äger ett Game Boy Advance SP.

DET HÄR EXKLUSIVA PAKETET INNEHÅLLER FÖLJANDE:

- Specialdesignad Game Boy Advance SP med Groudon på framsidan
- Spelet Pokémon Ruby Version
- Matchande väska till Game Boy Advance SP



GAME BOY ADVANCE SP POKÉMON SAPHIRE VERSION LIMITED EDITION SUPER PAK

Det perfekta paketet för dig som vill börja spela Pokémon Sapphire Version, men som ännu inte äger ett Game Boy Advance SP.

DET HÄR EXKLUSIVA PAKETET INNEHÅLLER FÖLJANDE:

- Specialdesignad Game Boy Advance SP med Kyogre på framsidan
- Spelet Pokémon Sapphire Version
- Matchande väska till Game Boy Advance SP



utgivna spel

Följande spel har getts ut till Nintendo GameCube i Sverige. Spelets utgivningsår samt utgivare står inom parentes. Tänk på att vissa av dessa spel kan ha utgått ur distributörernas sortiment och då inte längre går att få tag på. Vi reserverar oss för felskrivningar.

- A Sound of Thunder (2004, Acclaim)
 Advance Wars (2002, Nintendo)
 Advance Wars 2: Black Hole Rising (2003, Nintendo)
 Alienators: Evolution Continues (2001, Activision)
 An American Tail: Fievel's Gold Rush (2002, Swing)
 Army Men Advance (2001, 3DO)
 Army Men: Operation Green (2002, 3DO)
 Atari Anniversary Advance (2003, Infogrames)
 ATV: Quad Power Racing (2002, Acclaim)
 Baldui's Gate: Dark Alliance (2004, Ubi Soft)
 Ballistic: Ecks Vs. Sever (2002, Ubi Soft)
 Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge (2003, THQ)
 BattleBots: Beyond the Battlebox (2003, Vivendi Universal)
 Beyblade: Ultimate Blader Jam (2003, Atari)
 Bionicle: Matoran Adventures (2002, Electronic Arts)
 Bionicle: The Game (2003, THQ)
 Blackthorn (2003, Vivendi Universal)
 Blender Bros. (2002, Infogrames)
 Boktai: The Sun is in Your Hand (2004, Konami)
 Bomberman Max 2: Blue Advance (2003, Vivendi Universal)
 Bomberman Max 2: Red Advance (2003, Vivendi Universal)
 Bomberman Tournament (2001, Activision)
 Boxer (2002, Ubi Soft)
 Boulder Dash EX (2003, Kemco)
 Breath of Fire II (2002, Capcom)
 Britney's Dance Beat (2002, THQ)
 Bruce Lee: Return of the Legend (2003, Vivendi Universal)
 Buffy the Vampire Slayer: Wrath of the Darkhul King (2003, THQ)
 Car Battler Joe (Ubi Soft)
 Casper (2002, Microdots)
 Castlevania (2001, Konami)
 Castlevania: Aria of Sorrow (2003, Konami)
 Castlevania: Harmony of Dissonance (2002, Konami)
 Castlween (2003, Wanadoo)
 Colin McRae Rally 2.0 (2002, Ubi Soft)
 Contra Advance: The Alien Wars EX (2003, Konami)
 Crash Bandicoot 2: N-Tranced (2003, Vivendi Universal)
 Crash Bandicoot XS (2002, Vivendi Universal)
 Crash Nitro Kart (2002, Vivendi Universal)
 Crazy Chase (2002, Kemco)
 Crazy Taxi: Catch a Ride (2003, Infogrames)
 Creatures (2002, Swing)
 Crouching Tiger Hidden Dragon (2003, Ubi Soft)
 CT Special Forces (2002, LSP)
 CT Special Forces 3: Bioterror (2004, LSP)
 CT Special Forces: Back to Hell (2003, LSP)
 Cubix: Robots for Everyone: Clash'n Bash (2002, 3DO)
 Daredevil (2003, K.E. Media)
 Dave Mirra Freestyle BMX 3 (2002, Acclaim)
 David Beckham Soccer (2001, Rage)
 Deadly Skies (2002, Konami)
 Defender (2002, Midway)
 Defender of the Crown (2003, Zoo Digital Publishing)
 Denki Blocks! (2001, Rage)
 Dexter's Laboratory: Chess Challenge (2002, Ubi Soft)
 Digimon Battle Spirit (2003, Atari)
 Disney Princess (2003, THQ)
 Disney Sports Basketball (2003, Konami)
 Disney Sports Football (2003, Konami)
 Disney Sports Motocross (2003, Konami)
 Disney Sports Skateboarding (2003, Konami)
 Disney Sports Snowboarding (2003, Konami)
 Disney's Aladdin (2004, Capcom)
 Disney's Brother Bear (2004, THQ)
 Disney's Extreme Skate Adventure (2003, Activision)
 Disney's Kim Possible (2003, THQ)
 Disney's Lilo & Stitch (2002, Ubi Soft)
 Disney's Magical Quest 2 Starring Mickey & Minnie (2003, Capcom)
 Disney's Magical Quest 3 Starring Mickey & Donald (2004, Capcom)
 Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie (2002, Nintendo)
 Disney's Party (2003, Electronic Arts)
 Disney's Tarzan: Return to the Jungle (2002, Activision)
 Disney's The Jungle Book 2 (2003, Ubi Soft)
 Disney's The Lion King 1.5: Hakuna Matata (2003, THQ)
 Disney's Treasure Planet (2002, Ubi Soft)
 Donkey Kong Country (2003, Nintendo)
 Doom (2001, Activision)
 Doom II (2002, Activision)

- Downforce (2002, Titus)
 Dr. Muto (2003, Midway)
 Dragonball Z: Taiketsu (2004, Atari)
 Dragonball Z: The Legacy of Goku (2002, Infogrames)
 Dragonball Z: The Legacy of Goku II (2003, Atari)
 Driver 2 (2002, Infogrames)
 Drome Racers (2003, THQ)
 Droopy's Tennis Open (2003, LSP)
 Duke Nukem Forever and a Day (2002, Take 2)
 Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder (2002, Infogrames)
 Earthworm Jim 2 (2002, Vivendi Universal)
 Eggo Mania (2002, Kemco)
 Extreme Ghostbusters: Code Ecto-1 (2002, Wanadoo)
 F-Zero: Maximum Velocity (2001, Nintendo)
 F1 2002 (2003, Ubi Soft)
 FIFA Football 2003 (2002, Electronic Arts)
 FIFA Football 2004 (2003, Electronic Arts)
 Final Fantasy Tactics Advance (2003, Nintendo)
 Finding Nemo (2003, THQ)
 Franklin the Turtle (2004, K.E. Media)
 Frogger Advance: The Great Quest (2002, Konami)
 Frogger's Adventures 2: The Lost Wand (2003, Konami)
 Frogger's Adventures: Temple of the Frog (2002, Konami)
 Gallio: Defenders of the Outer Dimension (2003, Electronic Arts)
 Game & Watch Gallery Advance (2002, Nintendo)
 Gauntlet: Dark Legacy (2003, Midway)
 Gol Gol Beckham! (2002, Rage)
 Godzilla: Domination! (2002, Infogrames)
 Golden Sun (2002, Nintendo)
 Golden Sun: The Lost Age (2003, Nintendo)
 Gremlins: Stripe Vs. Gizmo (2002, Wanadoo)
 GT Advance 2: Rally Racing (2002, THQ)
 GT Advance 3: Pro Concept Racing (2003, THQ)
 Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak (2003, Nintendo)
 Harry Potter och de Vises Sten (2001, Electronic Arts)
 Harry Potter och Hemligheternas Kammare (2002, Electronic Arts)
 Harry Potter: Världsmästerskapen i Quidditch (2003, Electronic Arts)
 Harvest Moon: Friends of Mineral Town (2004, Ubi Soft)
 High Heat Major League Baseball 2002 (2001, 3DO)
 Hot Wheels: World Race (2003, THQ)
 Hugo: Bukkzoo! (2003, Ite)
 Hugo: The Evil Mirror (2002, Electronic Arts)
 Ice Nine (2004, Acclaim)
 Inspector Gadget: Racing (2002, LSP)
 Iridium II (2003, Vivendi Universal)
 Island Xtreme Stunts (2002, Electronic Arts)
 ISS Advance (2003, Konami)
 Jackie Chan Adventures: Legend of the Dark Hand (2001, Activision)
 James Bond 007: Everything or Nothing (2003, Electronic Arts)
 James Bond 007: Nightfire (2003, Electronic Arts)
 Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion (2003, THQ)
 Jimmy Neutron: Boy Genius (2002, THQ)
 Jonny Moseley Mad Trix (2002, 3DO)
 Justice League Chronicles (2003, Midway)
 Justice League of America: Injustice For All (2002, Midway)
 Kelly Slater's Pro Surfer (2002, Activision)
 Kirby: Nightmare in Dream Land (2003, Nintendo)
 Klonoa: Empire of Dreams (2002, Namco)
 Konami Arcade Classics (2002, Konami)
 Kong: The Animated Series (2002, Ubi Soft)
 Kurokuro kururin (2001, Nintendo)
 Lara Croft Tomb Raider: The Prophecy (2002, Ubi Soft)
 Legends of Wrestling II (2002, Acclaim)
 Lizzie McGuire (2003, THQ)
 Looney Tunes: Back in Action (2003, Electronic Arts)
 Maimic Racers Advance (2002, Konami)
 Mario & Luigi: Superstar Saga (2003, Nintendo)
 Mario Kart: Super Circuit (2001, Nintendo)
 Marvel's The Invincible Iron Man (2003, Activision)
 Mat Hoffman's Pro BMX (2001, Activision)
 Mat Hoffman's Pro BMX 2 (2002, Activision)
 Max Payne (2004, Take 2)
 Mech Platoon (2001, Kemco)
 Medabots AX: Metabee (2002, Ubi Soft)
 Medabots AX: Rokusho (2002, Ubi Soft)
 Medal of Honor: Infiltrator (2003, Electronic Arts)
 Medal of Honor: Underground (2003, Destination Software)
 Mega Man & Bass (2003, Capcom)
 Mega Man Battle Chip Challenge (2004, Capcom)
 Mega Man Battle Network 2 (2002, Capcom)
 Mega Man Battle Network 3: Blue (2003, Capcom)
 Mega Man Battle Network 3: White (2003, Capcom)
 Mega Man Zero (2002, Capcom)
 Mega Man Zero 2 (2003, Capcom)
 Metroid Fusion (2002, Nintendo)
 Metroid: Zero Mission (2004, Nintendo)
 Micro Machines (2003, Infogrames)
 Midnight Club: Street Racing (2002, Destination Software)
 Minority Report (2002, Activision)
 Mission: Impossible: Operation Surma (2003, Atari)



Rayman 3: Hoodlum Havoc



Super Mario Advance

- Monster Force (2002, Vivendi Universal)
 Monster Jam: Maximum Destruction (2002, Ubi Soft)
 Monster Truck Madness (2003, THQ)
 Mortal Kombat: Deadly Alliance (2003, Midway)
 Mortal Kombat: Tournament Edition (2003, Midway)
 Moto Racer Advance (2002, Ubi Soft)
 Mr. Driller 2 (2003, Namco)
 Muppet Pinball Mayhem (2002, Ubi Soft)
 Need for Speed Underground (2004, Electronic Arts)
 Need for Speed: Porsche Unleashed (2004, Ubi Soft)
 NGI: Next Generation Tennis (2002, Wanadoo)
 Ninja Cop (2003, Konami)
 Oddworld: Munch's Oddysee (2003, THQ)
 Onimusha Tactics (2003, Capcom)
 Phalanx (2001, Kemco)
 Phantasy Star Collection (2003, Sega)
 Piglet's Big Game (2003, THQ)
 Pinball of the Dead (2002, Sega)
 Pink Panther: Pinkadelic Pursuit (2003, Wanadoo)
 Pinky and the Brain: The Master Plan (2002, Swing)
 Pinobee: Wings of Adventure (2001, Activision)
 Pitfall: The Lost Expedition (2004, Activision)
 Pocket Music (2002, Rage)
 Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire (2003, Nintendo)
 Pokémon Ruby Version (2003, Nintendo)
 Pokémon Sapphire Version (2003, Nintendo)
 Portal Runner (2002, 3DO)
 Prince of Persia: The Sands of Time (2003, Ubi Soft)
 Pro Beach Soccer (2003, Wanadoo)
 Pro Tennis WTA Tour (2002, Konami)
 Project Cima (2003, Ubi Soft)
 Punch King (2002, Acclaim)
 Puyo Pop (2003, Sega)
 Rayman 3 (2003, Ubi Soft)
 Rayman Advance (2001, Ubi Soft)
 Reign of Fire (2002, Ubi Soft)
 Road Rash: Jailbreak (2003, Ubi Soft)
 Rock'n Roll Racing (2003, Vivendi Universal)
 Rocky (2002, Rage)
 Rugrats Go Wild (2003, THQ)
 Rugrats: I Gotta Go Party (2002, THQ)
 Sabre Wulf (2004, THQ)
 Sabrina the Teenage Witch (2002, Ubi Soft)
 Sagan Om De Ivald Tornen: Härskarringen (2002, Electronic Arts)
 Sagan Om Konungens Återkomst: Härskarringen (2003, Electronic Arts)
 Samurai Jack (2003, Ubi Soft)
 Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed (2004, THQ)
 Scooby-Doo: Mystery Mayhem (2003, THQ)
 Sega Rally Championship (2002, Sega)
 Shaun Palmer's Pro Snowboarder (2001, Activision)
 Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon (2004, THQ)
 Shining Soul (2003, Sega)
 Shining Soul II (2004, Sega)
 Shrek: Hassle at the Castle (2002, Ubi Soft)
 Sim City 2000 (2002, Zoo Digital Publishing)
 Sitting Ducks (2003, LSP)
 Sonic Advance (2002, Sega)
 Sonic Advance 2 (2003, Sega)
 Sonic Battle (2004, Sega)
 Sonic Pinball Party (2003, Sega)
 Space Invaders (2002, Activision)
 Speedball 2 (2002, Wanadoo)
 Spider-Man (2002, Activision)
 Spider-Man: Mysterio's Menace (2001, Activision)
 SpongeBob SquarePants: Revenge of the Flying Dutchman (2003, THQ)
 Spy Hunter (2002, Midway)
 SpyKids 3D: Game Over (2003, THQ)
 Spyro 2: Season of Flame (2002, Vivendi Universal)
 Spyro Adventure (2003, Vivendi Universal)
 SSK 3 (2003, Electronic Arts)
 SSX Tricky (2002, Electronic Arts)
 Star Wars Episode II: Attack of the Clones (2002, THQ)
 Star Wars Episode III: The New Droid Army (2002, THQ)
 Star Wars: Flight of the Falcon (2003, THQ)
 Street Fighter Alpha 3 (2002, Capcom)

- Stuart Little 2 (2002, Activision)
 Stuntman (2003, Infogrames)
 Super Ghouls'n Ghosts (2002, Capcom)
 Super Mario Advance (2001, Nintendo)
 Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4 (2003, Nintendo)
 Super Mario World: Super Mario Advance 2 (2002, Nintendo)
 Super Monkey Ball Jr. (2003, Sega)
 Super Puzzle Fighter II (2003, Capcom)
 Super Mario Advance (2001, Nintendo)
 Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4 (2003, Nintendo)
 Super Mario World: Super Mario Advance 2 (2002, Nintendo)
 Super Puzzle Fighter II (2003, Capcom)
 Sword of Mana (2004, Nintendo)
 Tak and the Power of Jujitsu (2004, THQ)
 Teenage Mutant Ninja Turtles (2003, Konami)
 Tekken Advance (2002, Namco)
 Terminator 3: Rise of the Machines (2003, Atari)
 The Cat in the Hat (2004, Vivendi Universal)
 The Flintstones: Big Trouble in Bedrock (2002, Swing)
 The Hobbit (2003, Vivendi Universal)
 The Incredible Hulk (2003, Vivendi Universal)
 The Land Before Time (2002, Swing)
 The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords (2003, Nintendo)
 The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring (2002, Vivendi Universal)
 The Lost Vikings (2003, Vivendi Universal)
 The Mummy (2002, Ubi Soft)
 The Muppets: On with the Show (2003, TDK)
 The Powerpuff Girls: Him and Seek (2002, Ubi Soft)
 The Powerpuff Girls: Mojo Jojo (Ubi Soft)
 The Revenge of the Smurfs (2002, Infogrames)
 The Sims Bustin' Out (2003, Electronic Arts)
 The Sum of All Fears (2002, Ubi Soft)
 Tiger Woods PGA Tour 2004 (2003, Electronic Arts)
 Tiger Woods PGA Tour Golf (2002, Ubi Soft)
 Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream (2002, Swing)
 Tiny Toon Adventures: Wacky Stackers (2002, Swing)
 TOCA World Touring Cars (2003, Codemasters)
 Tom & Jerry in Infurmal Escape (2003, Ubi Soft)
 Tom & Jerry: The Magic Ring (Ubi Soft)
 Tom Clancy's Splinter Cell (2003, Ubi Soft)
 Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2004, Ubi Soft)
 Tony Hawk's Pro Skater 2 (2001, Activision)
 Tony Hawk's Pro Skater 3 (2002, Activision)
 Tony Hawk's Pro Skater 4 (2002, Activision)
 Tony Hawk's Underground (2003, Activision)
 Top Gear GT Championship (2001, Kemco)
 Top Gear Rally (2003, Nintendo)
 Top Gun: Firestorm Advance (2002, Titus)
 Tweety & the Magic Gems (2001, Kemco)
 V-Rally 3 (Infogrames)
 Van Helsing (2004, Vivendi Universal)
 VIP (2002, Ubi Soft)
 Virtua Tennis (2003, Infogrames)
 Virtual Kasparov (2002, Titus)
 Wakeboarding: Unleashed Featuring Shaun Murray (2003, Activision)
 Warrio Land 4 (2001, Nintendo)
 Warrio Ware, Inc.: Minigame Mania (2003, Nintendo)
 Wing Commander Prophecy (2003, Take 2)
 Wings (2003, Zoo Digital Publishing)
 Wolfenstein 3D (2002, Ubi Soft)
 Woody Woodpecker in Crazy Castle 5 (2002, Kemco)
 Worms Blast (2002, Ubi Soft)
 Worms Party 2002 (Ubi Soft)
 WWE: Road to Wrestlemania X8 (2002, THQ)
 X-Men 2: Wolverine's Revenge (2003, Activision)
 X-Men: Reign of Apocalypse (2001, Activision)
 xxx (2002, Activision)
 Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (2002, Nintendo)
 Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Masters (2003, Konami)
 Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards (2004, Konami)
 Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel (2003, Konami)
 Zapper (2003, Infogrames)
 Zone of the Enders: The First of Mars (2002, Konami)
 ZooCube (2002, Acclaim)



Wario Land 4



Shining Soul

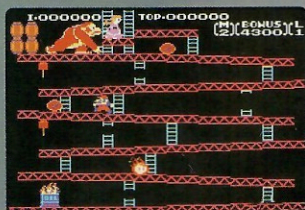


Sonic Advance 2



Final Fantasy Tactics Advance

k o m m a n d e s p e l



NES Classics 2: Donkey Kong



Hamtaro: Rainbow Rescue



Mario Vs. Donkey Kong

Juni

Crash Bandicoot: Fusion (Vivendi Universal)
 Donkey Kong Country 2 (Nintendo)
 F-Zero: GP Legend (Nintendo)
 Harry Potter och Fångnen från Azkaban (Electronic Arts)
 Spyro: Fusion (Vivendi Universal)

Juli

Fire Emblem (Nintendo)
 Hamtaro: Ham-Ham Games (Nintendo)
 Kirby & The Amazing Mirror (Nintendo)
 NES Classics 1: Super Mario Bros. (Nintendo)
 NES Classics 2: Donkey Kong (Nintendo)
 NES Classics 3: Ice Climber (Nintendo)
 NES Classics 4: Excitebike (Nintendo)
 NES Classics 5: The Legend of Zelda (Nintendo)
 NES Classics 6: Pac-Man (Nintendo)
 NES Classics 7: Xevious (Nintendo)
 NES Classics 8: Bomberman (Nintendo)
 Sonic Advance 3 (THQ)
 Spider-Man 2 (Activision)

Augusti

Shrek 2 (Activision)

September

Mario Golf: Advance Tour (Nintendo)
 Mega Man Battle Network 4 (Capcom)

Oktober

FIFA Football 2005 (Electronic Arts)
 Hamtaro: Rainbow Rescue (Nintendo)
 Lego Knights Kingdom (THQ)
 Nightmare Before Christmas (Disney Interactive)
 Pokémon FireRed Version (Nintendo)
 Pokémon LeafGreen Version (Nintendo)



November

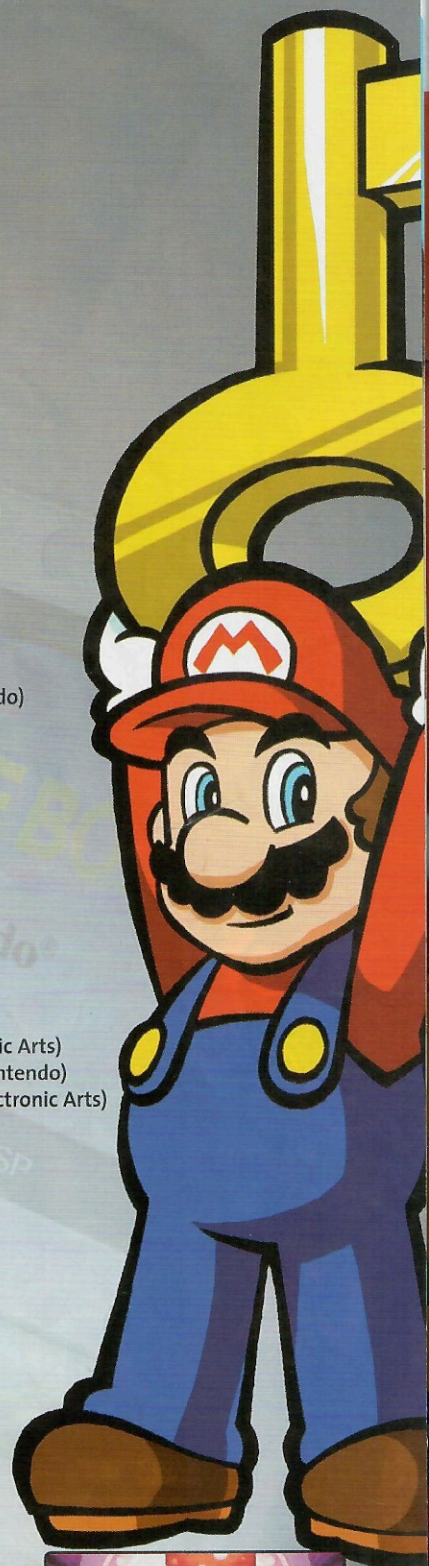
Banjo Pilot (THQ)
 Disney's Lilo & Stitch (Disney Interactive)
 Garfield (K.E. Media)
 Home on the Range (Disney Interactive)
 The Incredibles (Disney Interactive)
 Tron 2.0 (Buena Vista Interactive)

December

Kingdom Hearts (Square/Disney/Nintendo)
 Shark Tale (Activision)

Spel utan fastställda lanseringsdatum

DK: King of Swing (Nintendo)
 kururin paradise (Nintendo)
 Mario Party Advance (Nintendo)
 Mario Pinball (Nintendo)
 Mario Tennis (Nintendo)
 Mario Vs. Donkey Kong (Nintendo)
 Need for Speed Underground 2 (Electronic Arts)
 The Legend of Zelda: The Minish Cap (Nintendo)
 The Lord of the Rings: The Third Age (Electronic Arts)



Mega Man Battle Network 4



Kingdom Hearts



Mario Pinball



The Legend of Zelda: The Minish Cap

POKÉMON

MASTER QUEST



NU PÅ VIDEO!

Följ med på äventyr i en helt ny säsong av Pokémon på VHS eller DVD.

DUBBELT SÅ MYCKET DOUBLE SCREEN

Vi kommer att mata dig med bilder och information om Nintendos nya, banbrytande spelmaskin tills du ser dubbelt.

NINTENDO - SM 2004

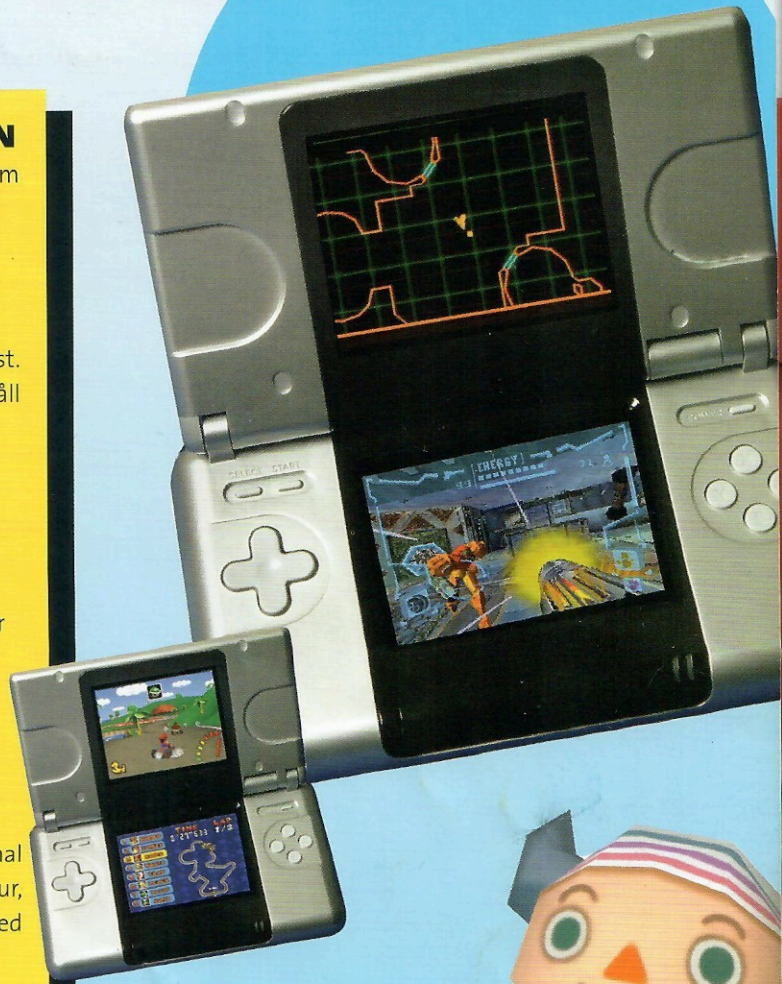
De Svenska Mästerskapen i Nintendo drag igång igen i höst. Var, när och hur läser du först i Club Nintendo Magazine. Håll fingrarna i trim så länge.

DAGBOK FRÅN E³-MÄSSAN

Det händer en hel del både på och utanför världens största mässa för interaktiv underhållning. Läs vår lilla E³-dagbok för att få en inblick bakom kulisserna.

MÅNGA RECENSIONER OCH FÖRHANDSVISNINGAR

Vi recenserar och förhandstittar på Wario Ware, Inc., Animal Crossing, Pikmin 2, Donkey Konga, Mario Golf: Advance Tour, Pokémon FireRed & LeafGreen, Hamtaro: Rainbow Rescue, med flera.



Mario Golf: Advance Tour



Animal Crossing



Wario Ware Inc. (Nintendo GameCube)



Pokémon LeafGreen Version



Pokémon FireRed Version



Pikmin 2



hos dig i september!

317799 Helsing Johan
Kyrkbyvägen 4
780 41 GAGNEF

B



Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA



www.nintendo.se