

# club Nintendo®

# magazine

SVERIGES OFFICIELLA NINTENDO-TIDNING

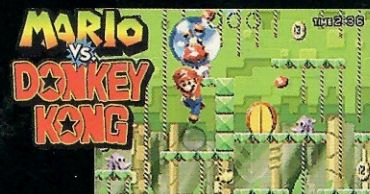
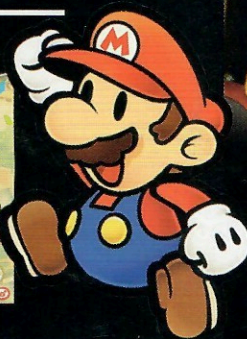
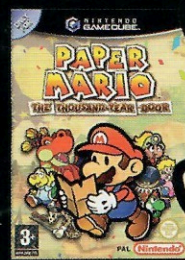
NR 2004:4  
PRIS: 49 KR

## METROID PRIME 2 ECHOES

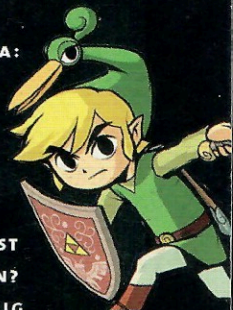
VINTERNS  
FULLTRÄFF!

Nintendo®

plus:



- THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
- SUPER MARIO BALL
- HAMTARO: RAINBOW RESCUE
- FLER NES CLASSICS
- MARIOS TEXTADE RÖST
- VAD FINNS I PAKETEN?
- DAGEN DS NÄRMAR SIG



# PORTABLE JEDI POWER



Det enda handhållna spelet som är fullt med klassisk Star Wars™ trilogi action!



Som Luke Skywalker kan du använda fantastiska Jedi krafter för att slåss mot stormtroopers, Darth Vader och många andra klassiska Star Wars™ fiender.



Slåss mot vänner i flerspelarlägen som "dogfight" och "capture the flag".

**LÄS UPP HELT NYTT  
BONUS MATERIAL FRÅN  
STAR WARS™ SAGAN!**

## STAR WARS™ TRILOGY

APPRENTICE™  
OF THE  
FORCE



GAME BOY ADVANCE™



UBISOFT

CLUB NINTENDO MAGAZINE NUMMER 2004:4 (DECEMBER)

## avdelningar

Information .....	5
Press START .....	7
Nyheter .....	8
Hi Score .....	38
Marios Galleri .....	40
Tävling .....	41
Game On! .....	42
Hårdvara och tillbehör för Nintendo GameCube ..	50
Utgivna spel till Nintendo GameCube .....	52
Kommande spel till Nintendo GameCube .....	53
Hårdvara och tillbehör för Game Boy Advance ...	54
Utgivna spel till Game Boy Advance .....	56
Kommande spel till Game Boy Advance .....	57
Nästa nummer .....	59

## special

Nes Classics .....	34
Intervju med Nate Bihldorff .....	36

## nintendo gamecube -recensioner

Metroid Prime 2: Echoes .....	10
Paper Mario: The Thousand-Year Door .....	14
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures ...	18
Tales of Symphonia .....	22

## game boy advance -recensioner

The Legend of Zelda: The Minish Cap .....	24
Mario Vs. Donkey Kong .....	28
Super Mario Ball .....	30
Hamtaro: Rainbow Rescue .....	32

## Förhandsvisningar

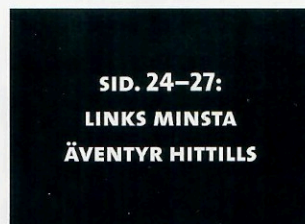
Nintendo DS .....	44
Final Fantasy: Dawn of Souls .....	46
Shark Tale .....	48
Call of Duty: Finest Hour .....	49
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus....	49



SID. 09:  
VÄRLDENS MÄKTIGASTE  
NINTENDO-TATUERING?



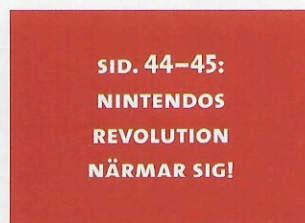
SID. 14-17:  
MARIOS PLATTASTE  
ÄVENTYR HITILLS



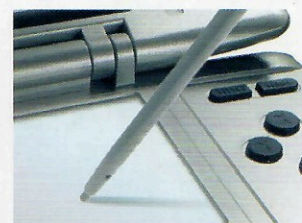
SID. 24-27:  
LINKS MINSTA  
ÄVENTYR HITILLS



SID. 36-37:  
MARIOS SKRIVNA  
RÖST TALAR UT



SID. 44-45:  
NINTENDOS  
REVOLUTION  
NÄRMAR SIG!



# FOX KIDS

har bytt namn till

# JETIX!



Se dina  
favorit  
tv-serier  
på Jetix  
varje dag!



Så här får du Jetix på din TV-skärm:



Canal Digital  
KabelTV



Canal Digital  
SatellitTV



08-772 27 50

08-578 250 50

0771-55 00 00

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:

**Ansvärlig utgivare**  
Owe Bergsten

**Redaktörer**  
Kirsti Danielsen  
Kim Weinefelt

**Skribenter**  
Emelie Lager  
Johan Lenngerd  
Mikael Nylander  
Kim Weinefelt

**Layout**  
Kirsti Danielsen  
Carolina Karlsson

**Annonsförsäljning**  
Örjan Johansson

**Tryck**  
Perstorps Tryckeri

Club Nintendo Magazine publiceras av Bergsala AB, Box 10204, 434 23 KUNGSBACKA. © 2004 Bergsala AB. Alla rättigheter förbehållna. Ingenting av innehållet i Club Nintendo Magazine får, i sin helhet eller delvis, användas utan skriftligt tillstånd av Bergsala AB.

### Kontakta Club Nintendo

Glöm inte att alltid ange ditt medlemsnummer när du kontaktar Club Nintendo.

**Postadress:**  
Club Nintendo  
Box 10256  
434 23 Kungsbacka

**E-postadress:**  
club.nintendo@bergsala.se

**Telefonnummer:**  
0300-721 00 (vardagar kl. 16.00–19.00,  
helger kl. 12.00–15.00)

**Faxnummer:**  
0300-732 80

**Internet**  
www.nintendo.se

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

## TÄVLINGSVINNARE I CLUB NINTENDO MAGAZINE 2004: 2

### TWISTED-TÄVLINGEN

**FÖRSTAPRISTAGARE:**  
John Vesterlund från  
Hassela

### MOTIVERING:

"Jag är en bra Pokémon-tränare eftersom jag själv är ett litet monster så jag vet hur dom ska tas."

**TRÖSTPRIS:** Per-Åke Andersson från Helsingborg, Erik Carlberg från Motala, Manuel Ferverza från Veberöd, Linus Forsman från Falköping och Tobias Furhem från Åmål

**RÄTT SVAR:** 1D, 2E, 3F, 4A, 5C, 6B

### HI SCORE-TÄVLINGEN

(Pokémon Colosseum)

- 1:A Linda Sasse från Gråbo (08:15)
- 2:A Andreas Rönnqvist från Härnösand (08:20)
- 3:A Christian Magnusson från Lidköping (10:42)
- 4:A Rickard Österholm från Farsta (19:35)
- 5:A Benjamin Hopponen från Bro (23:00)

### MARIOS GALLERI-TÄVLINGEN

(Pokémon-tema)  
David Larsson från Dala-Floda

**GRATTIS TILL ER  
SOM VANN OCH TACK  
TILL ER SOM DELTOG!**





# SUPER MARIO NEWS

SUNDAY 14. NOVEMBER 2004

THE MUSHROOM KINGDOM DAILY NEWSPAPER

## Angry Ape steals all Mini-Marios Donkey Kong on the run – "I'll get him" says Mario



"We had just finished packing Mini-Mario toys in boxes for worldwide delivery, when Donkey Kong rumbled in and stole all of 'em!" a shocked eyewitness described this year's largest theft. "I'll get every single Mini-Mario back!" swears Mario. More facts about the furious fugitive and Mario's revenge in Mario vs. Donkey Kong for Game Boy Advance.



## +++ SPORT NEWS TICKER +++

### PLUMBER WINS TROPHY!

#### Mario best in Golf tournament.

"It's no problem, it's easy! I just hit the little ball with the club into the hole, basta", a real confident Mario said after having beat the golf elite of Mushroom Kingdom in yesterdays trophy. Asked for his winning formula, the new champion explains: "I play Mario Golf Advance Tour on my Game Boy Advance after shift, that's a all!"

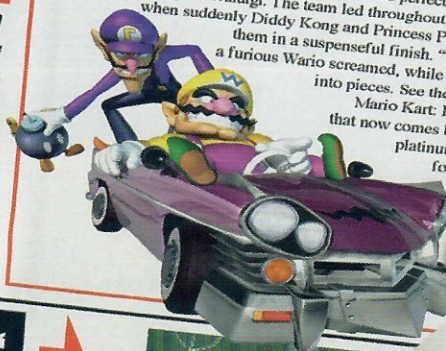


### WARIO TEAM BEATEN ON FINISH LINE

RACING SPORT

#### "I lost to a bunch of losers!" says raging Wario

This year's Mushroom City race looked perfect for Wario and his co-pilot Waluigi. The team led throughout all three rounds, when suddenly Diddy Kong and Princess Peach overhauled them in a suspenseful finish. "They cheated!", a furious Wario screamed, while kicking his car into pieces. See the whole race on Mario Kart: Double Dash!! that now comes bundled with a platinum Game Cube for just 99 Euro.



### Oh Sheet!

#### Mushroom Kingdom now thin as paper

A shock for everyone! The reasons are yet unknown, but the fact is the whole Mushroom Kingdom appears to be paper-thin since this morning. Including heavy-weight plumber Mario. "What I like about it is that even my belly is flat now", he tries to explain the situation. Unwrap the whole stunning story in PaperMario 2 for Game Cube.



### "My life as a ball"

#### Mario's rolling life between bumpers

"They keep pushing him from side to side, shoot him from left to right, all day long. "I feel dizzy from all the rotating", Mario explains. Since he has been transformed into a pinball his whole life has changed drastically. "I can't stand those freaking bumpers", says Mario about his life in Super Mario Ball on Game Boy Advance.



MARIO VS. DONKEY KONG: DEVELOPED BY INTELLIGENT SYSTEMS. MARIO GOLF: ADVANCE TOUR: 2004 NINTENDO GAME CUBE. MARIO KART: DOUBLE DASH: 2004 NINTENDO. SUPER MARIO BALL: 2004 NINTENDO. PAPER MARIO 2: GAME DEVELOPED BY INTELLIGENT SYSTEMS. MARIO KART: DOUBLE DASH: 2004 NINTENDO. SUPER MARIO BALL: 2004 NINTENDO. TM. AND THE NINTENDO GAME CUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 NINTENDO.

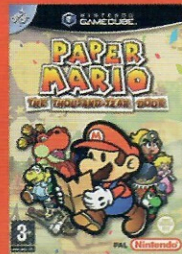
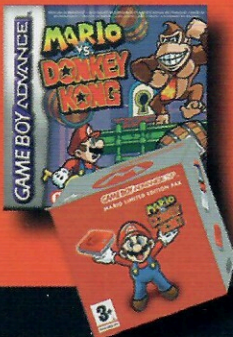
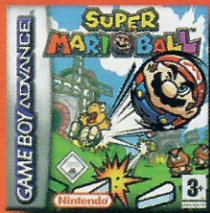
SUPER MARIO BALL

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

MARIO VS. DONKEY KONG + MARIO LIMITED EDITION PAK

PAPER MARIO: THE THOUSAND YEAR DOOR

MARIO KART PLATINUM PAK



# "PRESS START"

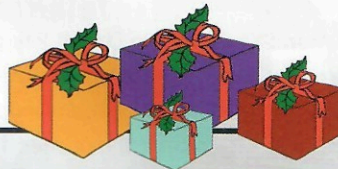
## Jag får inga spel i julklapp längre

Vad kul det var med julafton när man var mindre. Man skrev önskelistan redan i oktober och visste att man åtminstone skulle få ett av de Nintendo-spel man önskat sig. Ibland fick man till och med två. Tre spel i julklapp var lika med den bästa julaftonen någonsin.

Nu är det inte lika roligt längre. Jag kommer inte att få ett enda Nintendo-spel i julklapp i år. Så har det varit sedan jag började arbeta med Nintendo. Alla spel jag vill ha står redan i hyllan och de flesta är redan färdigspelade.

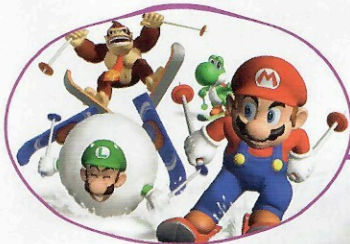
Visst, det är trevligt att ha tillgång till alla spel man pekar på, men om man inte har det tar man tillvara mer på de få spel man har. Och det blir helt klart roligare på julafton.

Ok, ska inte gnälla mer eller dra något annat i-landsproblem för er. Vill i stället – i vanlig ordning – önska er **en riktigt god jul och ett gott nytt år** och jag hoppas att ni kommer att ha så kul det bara går med era nya spel. Syns igen i februari, då är det inte långt kvar till Nintendo DS – det blir en julafton för oss alla!



*K. Weinefelt*

KIM WEINEFELT, REDAKTÖR



## club nintendo crew



### johan lenngerd

ÅLDER: 30

GÖR PÅ CLUB NINTENDO:

Kallar sig DS-expert

För ett tag sedan var Johan i Tyskland på Nintendos huvudkontor och fick känna på den nya kontrollen av Metroid Prime Hunters. Han fastade verkligen för, som han säger, den osannolikt grymma precision som spelet nu erbjuder. Es-versionen har verkligen förbättrats till det ultimata. Johan räknar med att nu kunna utkräva revansch på Kim för de förluster han lidit i Bounty Mode i Metroid Prime 2: Echoes.

**SPELAR MEST JUST NU:** Nintendo DS  
**LÄNGTAR MEST EFTER:** Mer Nintendo DS



### kim weinefelt

ÅLDER: 26

GÖR PÅ CLUB NINTENDO:

Spelar och skriver

I början av november hade Kim inflyttningsfest i nya lägenheten i Kungsbacka och naturligtvis åkte Donkey Konga och bongotrummorna fram. Drygt 30 personer trängdes på 60 kvadrat och slog skoningslöst på de fyra trummorna fram till småtimmarna. Att grannarna inte hörde av sig får betraktas som ett mirakel.

**SPELAR MEST JUST NU:** Paper Mario: The Thousand-Year Door  
**LÄNGTAR MEST EFTER:** Advance Wars DS



### emelie lager

ÅLDER: 23

GÖR PÅ CLUB NINTENDO:

Förenar sin kärlek till ordkonst och tv-spel

Emelie spelar fortfarande Animal Crossing varje dag (med några svidande undantag), men sedan den ena stora spelhändelsen efter den andra störtat ner med dunder och brak i hennes liv denna höst, har hon ibland haft lite svårt att hinna med omhändertagandet av både universitetsstudier, relationer, ett gäng underbara roll- och äventyrs-spel samt sitt eget hem och det omsorgsfullt inredda tvåvåningshuset med rosa tak i hennes stad i Animal Crossing på en och samma gång... Då är det skönt att det snart är jullo!

**SPELAR MEST JUST NU:** Animal Crossing och Final Fantasy I & II: Dawn of Souls  
**LÄNGTAR MEST EFTER:** Resident Evil 4 och Fire Emblem till Nintendo GameCube



### mikael nylander

ÅLDER: 25

GÖR PÅ CLUB NINTENDO:

Dominerar

Gratis Nintendo DS och Metroid Prime 2, Micke har ett jobb som förunnas få. Bland snögubbar och julgranar gröna, han Samus här hoppas får föna. Nära till jul Micke er en tanke vill sända, med förhoppning om att ni av moderhjernen ej blir brända. För efter denna högtid fortsätter allas vår spännande färd genom varje storslagen Nintendo-värld.

**SPELAR MEST JUST NU:** Metroid Prime 2: Echoes och Mario Power Tennis  
**LÄNGTAR MEST EFTER:** Resident Evil 4 och Metroid Prime Hunters

## Rekordbilligt Nintendo GameCube!

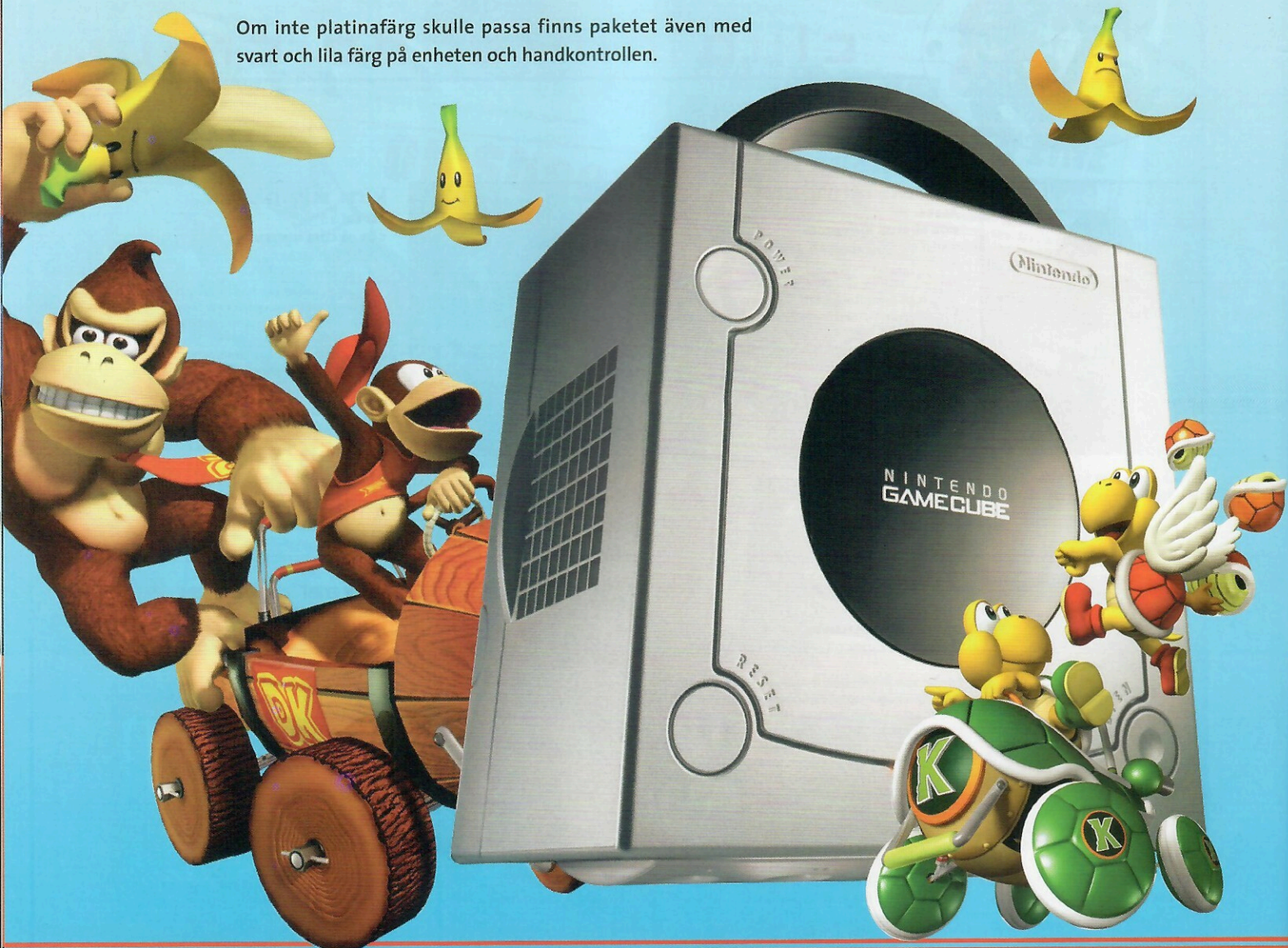
Har du inget Nintendo GameCube ännu har det aldrig varit en bättre tidpunkt att skaffa ett. Sedan i mitten av oktober har det absolut mest prisvärda Nintendo GameCube-paketet någonsin intagit butikerna.

Paketet heter Nintendo GameCube Mario Kart: Double Dash!! Pak och innehåller ett exklusivt platinafärgat Nintendo GameCube, en lika exklusiv platinafärgad handkontroll och spelet Mario Kart: Double Dash!!. Alltihop blir ditt för strax över tusenlappen, vissa butiker säljer det till och med för under tusen kronor!

Om inte platinafärg skulle passa finns paketet även med svart och lila färg på enheten och handkontrollen.



Du tittar på ett av Nintendos mest prisvärda spelpaket någonsin.





# Nintendo®

## SVENSKA MÄSTERSKAPEN

### ...rullar vidare

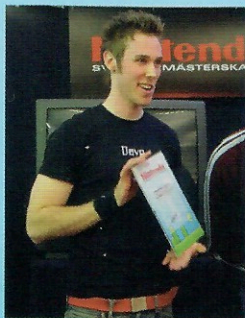
Deltävlingarna i årets Nintendo-SM är fortfarande i full gång när det här skrivs, och vi kan meddela att den regerande svenske mästaren David Boström har gått vidare. Likaså förrföra årets vinnare Mark Gaines och den ständigt topplacerade Joakim Akterhall. Det lär helt klart bli en spännande final i år igen.

Storfinalen kommer att hållas den 8 januari 2005 i Nordstan, Göteborg. Innan finalen kör igång kommer vi att hålla en extra deltävling där alla som vill har chansen att kvalificera sig till finalen! Platserna till den här sista deltävlingen kommer att vara ytterst begränsade, och vi börjar ta emot anmälningar till den från och med 08.30 samma dag (man måste vara på plats för att anmäla sig). Mer information finns på [www.nintendo.se](http://www.nintendo.se)



De bästa i Växjö, från vänster: Winston Spångberg, Peter Magnusson, Dan Jakobsson och Martin Johansson.

Nintendo-SM på "hemmaplan" i Kungsbacka.



David "Dave" Boström vann deltävlingen i Örebro och kan bli den förste att försvara sin titel i Nintendo-SM.

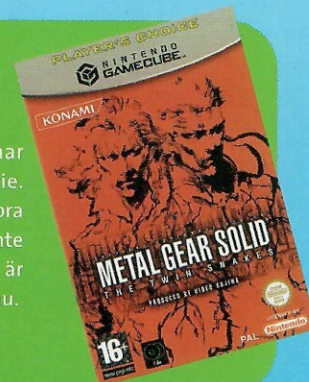


Besökte man deltävlingen i Trollhättan fick man se Veronika Hjalmarssons imponerande The Legend of Zelda-tatuering.

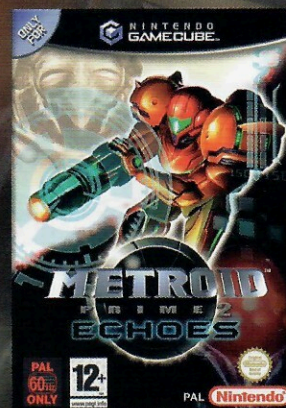
## Billigare Solid Snake



Metal Gear Solid: The Twin Snakes har infiltrerat Nintendos Player's Choice-serie. Vilket alltså betyder att spelet har sålt så bra att det är redo för en prissänkning. Om du inte vill missa ett av de bästa spionactionspelen är det med andra ord dags att sätta in en stöt nu.



# METROID PRIME 2 ECHOES



Det är en kvinna som har huvudrollen i vinterns hårdaste Nintendo GameCube-spel. Låt oss presentera Metroid Prime 2: Echoes – uppföljaren till ett av förra årets absolut bästa spel.

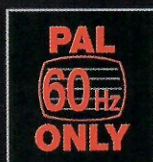
<b>F</b>	Titel: Metroid Prime 2: Echoes
<b>A</b>	Spelsystem: Nintendo GameCube
<b>K</b>	Speltyp: Äventyr
<b>T</b>	Utvecklare: Retro Studios
<b>A</b>	Utgivare: Nintendo
	Svensk distribution: Bergsala AB
	Åldersgräns: Från 12 år
	Antal spelare: 1-4 samtidigt
	Kompatibla tillbehör: Nintendo GameCube Memory Card (3 block)
	Sverigepremiär: 26 november 2004



## SAMUS STORY

Metroid Prime 2: Echoes utspelar sig på planeten Aether, en planet som blivit drabbad av den ökända materian Phazon, vilket naturligtvis lockar till sig de onda rymdpiraterna. Dessa "Space Pirates" har också skapat en portal till Aethers mörka värld, vilket innebär att spelets hjältinna Samus Aran har två världar – en ljus och en mörk – att utforska den här gången. Precis som Link gjorde i The Legend of Zelda: A Link to the Past förflyttar sig Samus mellan den ljusa och den mörka världen under hela äventyret. I den mörka världen måste Samus till en början hålla sig inom speciella ljusbarriärer för att inte skadas. Så fort hon går utanför en ljusbarriär sjunker hennes livskraft, och den återhämtas först när hon är tillbaka inuti en av dem.

I gammal hederlig Metroid-anda hittar Samus nya föremål som gör att hon kommer vidare in i äventyret och med jämna mellanrum dyker det bossar – gigantiska sådana – som måste besegras. Metroid Prime 2: Echoes har den välbalanserade blandningen av stenhård action och spännande äventyrsmoment som gör Metroid-serien till en av Nintendos största.



Det här spelet fungerar endast med tv-apparater som stödjer 60 Hz mode!



## SAMUS NYA LEKSAKER

I varje nytt Metroid-spel brukar Samus i alla fall ha ett par nya föremål till förfogande. I Metroid Prime 2: Echoes har hon fått en hel garderob med nya vapen och tillbehör, plus att hon har kvar sina accessoarer från det första Metroid Prime-spelet.



### LIGHT BEAM

I den mörka världen fungerar Light Beam utmärkt och den kan skära igenom flera fiender samtidigt. Den kan till och med sätta eld på det strålen träffar.



### DARK BEAM

Det här vapnet använder en mörk och mystisk energi som är grymt användbar i den ljusa världen. Strålen som skickas iväg från Dark Beam är mycket speciell och kan studsas runt mellan olika mål.



### GRAPPLE BEAM

Med den här strålen kan Samus fästa sig i speciella föremål eller varelser och svinga sig över stup eller hinder. Grapple Beam har hängt med sedan Super Metroid till Super NES.



### BOOST BALL

Den här förmågan används också i Morph Ball-läget och ger en extra boost som kan hjälpa Samus att nå svårtåtkomliga passager eller få förspång under en bossfight.



### SPIDER BALL

Med Spider Ball kan Samus haka fast sig i magnetiska spår när hon är hoprullad i Morph Ball-läge och därmed utforska nya platser.



### SCREW ATTACK

Screw Attack är ingen ny förmåga, men fiender som kommer i vägen för den har inte mycket att sätta emot Samus.



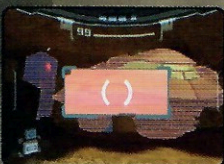
### DARK SUIT

När det handlar om dräkter kommer inga andra tv-spelshjältar ens i närheten av Samus Aran. Vad hennes helt nya Dark Suit gör tänker vi inte avslöja – det blir ditt jobb att ta reda på tillsammans med Samus.



### LIGHT SUIT

Metroid Prime 2: Echoes introducerar ännu en ny dräkt för Samus: Light Suit. Vad den har för förmågor är ditt nöje att upptäcka.



### SCAN VISOR

Det här visiret har fått sig en uppgradering sedan det första Metroid Prime-spelet. Nu syns det tydligare vilka föremål du har skannat och vilka som är nya.



### DARK VISOR

Utan det här nya visiret ser inte Samus allt i den mörka världen. Dark Visor avslöjar fiender som gör sig helt osynliga via kamouflage.



### SEEKER MISSILE

Seeker Missile är fem gånger så effektiv som en vanlig missil. Varför? För att med den kan Samus skjuta missiler på fem olika mål samtidigt, bara hon läser siktet på dem innan.



### ECHO VISOR

Ett nytt visir som vi inte tänker berätta någonting om. Men vi kan avslöja att det här är ett av de mest spektakulära föremål som Samus Aran någonsin har haft.



# METROID PRIME 2 ECHOES

## recensioner



KIM WEINEFELT

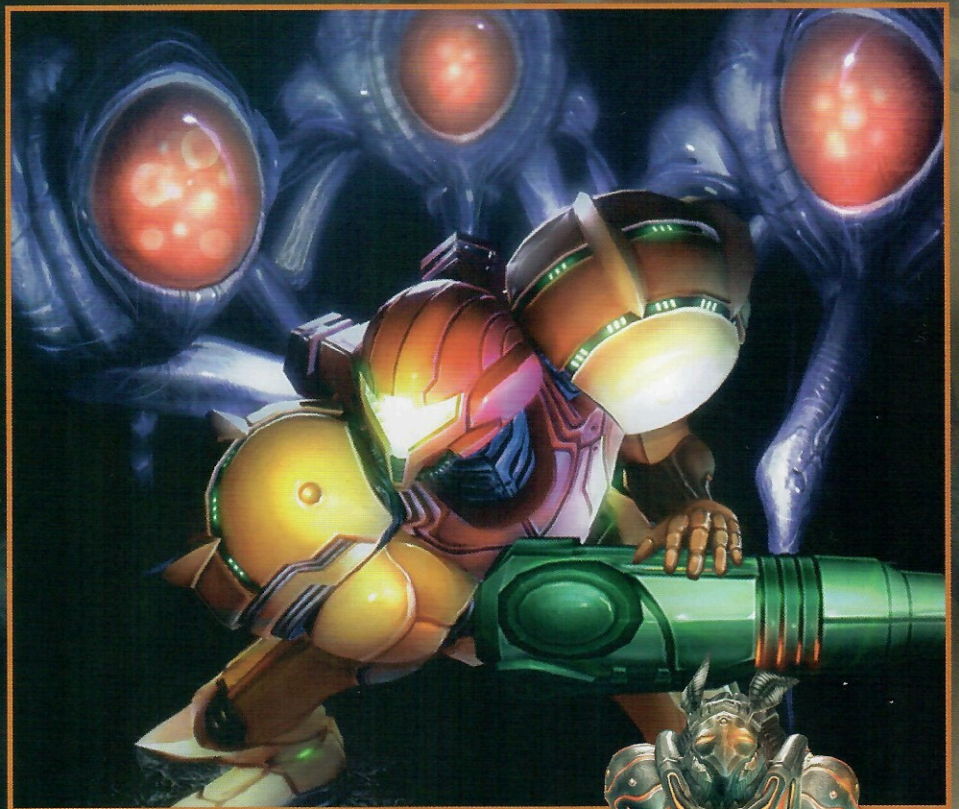
Metroid Prime var, är och förblir ett toppspel, men jag har inte haft så enorma förväntningar på den här uppföljaren som Micke och de andra på klubben. Jag förväntade mig ett lika grymt välgjort spel som det första, men där det mesta skulle vara ungefär detsamma. Och mycket är detsamma, men ändå sitter jag här nu och spelar flera timmar i sträck utan att kunna sluta. Samus får det nya häftiga föremålet efter det andra och **då går det helt enkelt inte att stänga av** förrän jag "bara har hittat ett till".

Fast designen på fienderna börjar likna lite väl mycket Turok nu – det märks att några av gubbarna på det gamla spelföretaget Iguana är hos Retro Studios. Flerspelarläget är inte lika brett som Perfect Darks, men det klart roligaste alternativet jag har provat till Nintendo GameCube.



MIKAEL NYLANDER

Med Samus i spetsen i nytt Metroid-spel, kan väl inget ändå gå fel? Nu på en värld vid namn **Aether**, eller är det fler **planeter**? Order från ovan för Samus dit hon **är**, men vänta... en fiende är henne lik som ett **bär**. Nu börjar en historia ej lik någon annan att nystas **upp**, men du... Du får inte ge **upp!** Spelet är snyggt och storyn är **bra**, detta kommer nog alla vilja **ha!**

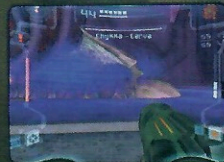


## FIENDER OCH BOSSAR

Samus fiender är smarta och bossarna är stora; enormt stora. Här har du ett smakprov på några av dem.



I den mörka världen fungerar Jump Guardian möter du tidigt i spelet. Storleksmässigt verkar den inte så skrämmande, men den bjuder ändå på bra motstånd och kan ställa till det för Samus.



Chykka är lite speciell eftersom Samus måste slåss mot den när den befinner sig i olika stadier. Den börjar som en larv...



... och fortsätter som en fjärrliknande varelse. Här måste Samus använda sina Seeker Missile efter att ha paralyserat Chykka.



Den här bossen är uppdelad i olika varelser som anfaller Samus genom att gräva ned sig under marken och sedan hoppa fram och försöka krossa henne.



I det elektronikinspirerade området väntar den här mardrömmen. Utan tvekan en av de största bossarna som vår rymdjagarinna har ställts mot hittills.



## METROIDS MULTIPLAYER

Vi längtade efter det här redan i det första Metroid Prime-spelet och nu är det äntligen verklighet – ett Metroid-spel med flerspelarläge. Två, tre eller fyra jägare kan ställa upp i ett flerspelarläge som är helt unikt för den här sortens spel, tack vare Samus speciella förmågor som Morph Ball, Grapple Beam och Scan Visor.



Deathmatch är det klassiska spelsättet där du helt enkelt ska eliminera så många fiender som möjligt. Spelsättet som annars passar Samus bäst är Bounty mode, där samlar du pengar som kommer från skadade eller nedskjutna motståndare.



Siffrorna i mitten av skärmen visar hur många mynt varje spelare har. Förlorar du all livsenergi blir du samtidigt av med dina mynt.



Självklart är vapnen från ensamspelet med i flerspelarläget, som farliga Dark Beam till exempel. Missilerna brukar dock straffa alla bäst.



Om du märker att en fiende har låst siktet på dig kan du rulla ihop dig till Morph Ball-läge och bryta låsningen.



Power Bomb är ett effektivt vapen som är extra kul att använda i flerspelarläget: rulla in till en motståndare, lägg en bomb framför hans/hennes fötter och rulla snabbt därifrån.



Självklart kan du och dina motståndare använda Grapple Beam i flerspelarläget. Det är en av de saker som gör att Metroid Prime 2: Echoes flerspelarläge inte liknar något annat.



Spelaren nere till höger har hittat en rolig leksak som kan prickskjuta fiender från långt håll. Fegt men effektivt, som vi brukar säga.



När frågetecknet passeras får spelaren en slumpmässig förmåga, som obegränsad ammunition eller ett nytt vapen.



Death Ball är kanske det mest fruktade multiplayervapnet i Metroid Prime 2: Echoes. Det här är en boll med ond bråd död som kommer rullande – akta dig för den eller gå under!



Genom att använda Scan Visor kan du ladda in virus i motståndarna så att till exempel deras missiler slutar att fungera. Otroligt kul eller störande beroende på...

## betyg



### grafik

9 Vass som en Light Beam. Metroid Prime 2: Echoes är förmodligen det tekniskt mest avancerade Nintendo GameCube-spelet hittills. Observera att spelet endast fungerar på tv-apparater som stöder 60 Hz!



### ljud

8 Mörk som en Dark Beam. Flera gamla fina Super Metroid-låtar har arrangerats om och passar underbart bra även på Nintendo GameCube.



### spelkontroll

10 Skön som en Varia Suit. Styrningen är densamma som i förra spelet och det tar ett tag att vänja sig vid den om man är ny. Men när den är inarbetad är den oslagbar.



### utmaning

9 Stor som en Power Bomb-explosion. Planeten Aether är större än Tallon IV så räkna med ett längre uppdrag den här gången. Och sen har det ju tillkommit ett flerspelarläge.



### speldesign

9 Smart som en Scan Visor. Den enda nackdelen är att det mesta känns igen från originalet, men allting är förbättrat och samtidigt har många nyheter tillkommit.

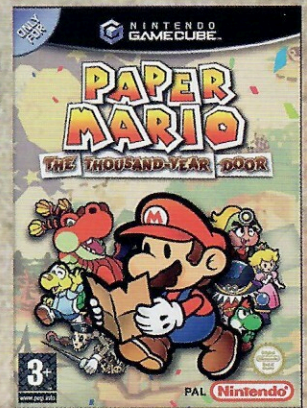
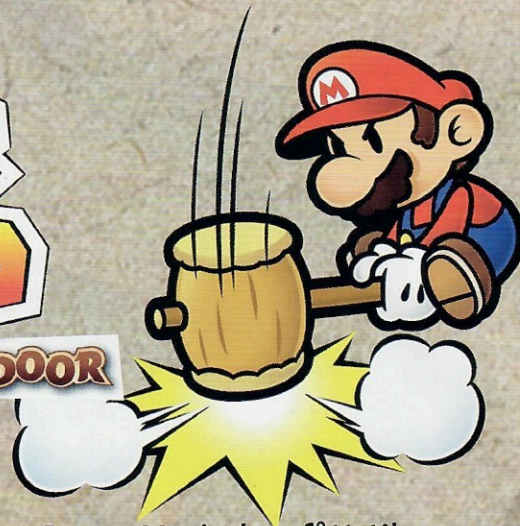
### totalt

Likt, men snyggare, större och grymmare än Metroid Prime. Är du gammal nog: köp, spela och njut.



# PAPER MARIO

## THE THOUSAND-YEAR DOOR

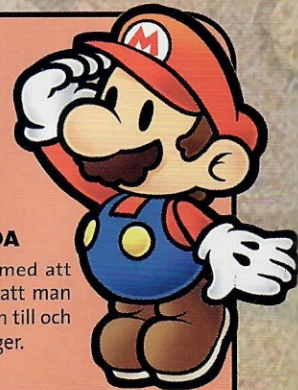


Uppföljaren till Nintendo 64-spelet Paper Mario har fått tillägget "The Thousand-Year Door" och är som *klippt och skuret* för Nintendo GameCube, inte minst för att det har varit lite *tunt* med rollspel ett tag nu. Det här är ett RPG som får andra spel i genren att framstå som *platta*, trots att Mario aldrig har varit *smalare* än så här.

F A K T A	Titel: Paper Mario: The Thousand-Year Door
	Spelsystem: Nintendo GameCube
	Speltyp: RPG
	Utvecklare: Intelligent Systems
	Utgivare: Nintendo
	Svensk distribution: Bergsala AB
	Åldersgräns: Från 3 år
	Antal spelare: 1
	Kompatibla tillbehör: Nintendo GameCube Memory Card (17 block)
	Sverigepremiär: 12 november 2004

### ETT TUNT RPG

Ordet "Paper" i spelets titel kommer naturligtvis från den speciella och – om du frågar oss – otroligt charmiga grafikstilen. Som du ser på bilderna verkar hela världen vara uppbyggd av papper och det blir ännu tydligare när du spelar och upptäcker vilka förmågor som Mario har.



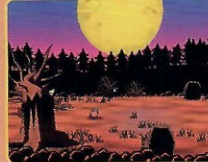
#### MARIO SOM PAPPERSFLYGPLAN

Vägen tar helt plötsligt slut. Vad Mario gör då? Viker ihop sig själv till ett pappersflygplan och låter dig styra honom genom vinden över till andra sidan.



#### MARIOS SMALA SIDA

En annan av fördelarna med att vara tunn som papper är att man kan vända den smala sidan till och få plats i trådsmla passager.



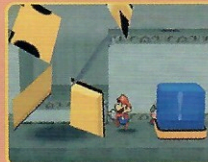
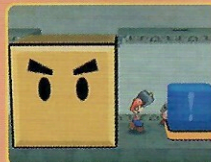
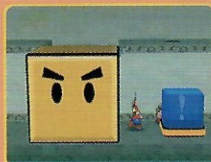
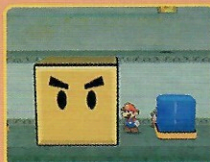
#### MARIO SOM PAPPERSRULLE

Om Mario rullar ihop sig själv kan han lekande lätt rulla under hinder som annars är besvärliga att ta sig förbi. Prova själv genom att rulla ihop den här tidningen, sätta fast en bit tejp och rulla den under ett nedfallet träd.



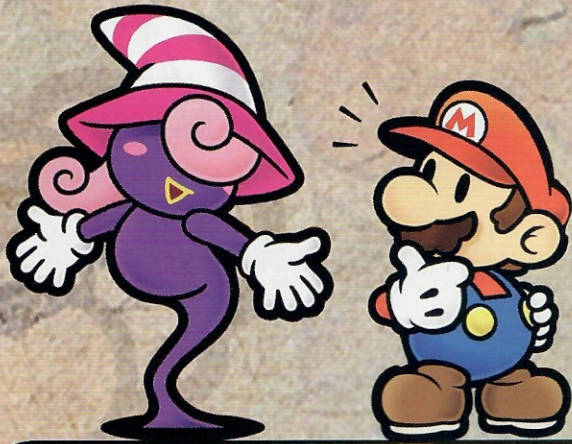
#### MARIO SOM PAPPERSBÅT

Hav och sjöar har alltid inneburit hinder för tvekspelshjältar. Inte nu längre, eftersom Mario kan vika ihop sig till en pappersbåt och lugnt segla över vilka vatten han vill.



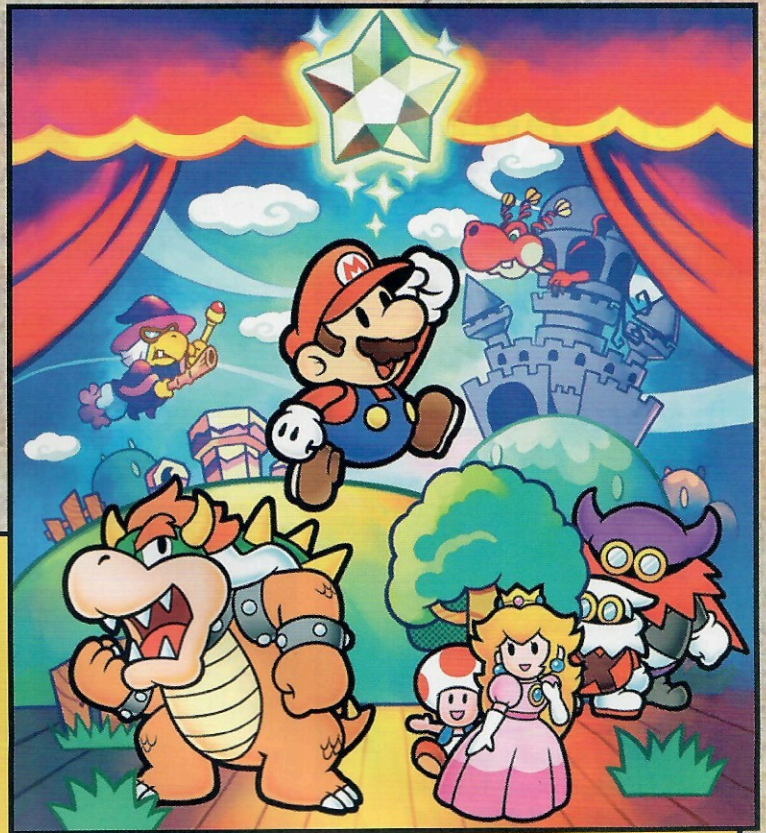
#### EXTRA KRAFT I HAMMARSLAGEN

Mario kan också lära sig att snurra sitt pappers-tunna jag i en spiralliknande rörelse och på så sätt få mer kraft i sina hammerslag. Passar alldeles utmärkt när han till exempel vill krossa stora block som står i vägen.



## PLATTA KOMPISAR

Livet blir betydligt lättare med en vän bakom ryggen. Mario får hjälp av ett helt gäng vänner som troget och tappert följer efter honom. Mario kan bara ha en vän bakom sig åt gången, men han kan byta kompis när han vill. Här är de fyra första vännerna som Marios springer på under äventyret.



### FLURRIE

Denna donna flirtar med Mario så fort hon kommer åt. Mario tycker väl att det är så där halvskoj, men Flurrie har en specialförmåga som han inte kan vara utan, så vad ska han göra?



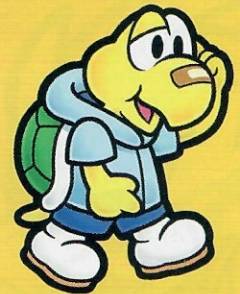
### GOOMBELLA

Den här Goomba-figuren vet något om det mesta och tipsar Mario om både omgivningar och fiender. Det här är en bra kompis att inleda äventyret tillsammans med.



### KOOPS

Koops är en Koopa som ger ett vimsigt första intryck. Som består. Han har dock en synnerligen effektiv attack – om han kryper in i sitt skal kan Mario hoppa på och skjuta iväg honom som en projektil.



### YOSHI

På Yoshi's Island var det en liten Mario som liftade med en stor Yoshi; nu är det ombytta roller. Denna Yoshi är yngre och har mer temperament än vad som är normalt för en Yoshi, vilket kan komma till användning i striderna.

# PAPER MARIO

## THE THOUSAND-YEAR DOOR

### recensioner

KIM WEINEFELT

9 Det värsta som finns med rollspel är när man måste läsa en bok med text för att komma förbi titelskärmen. Eller de slumpmässiga striderna som gör att det tar en halvtimme att komma igenom ett område man redan besökt tidigare. Eller att vara för svag för sista bossen och bli tvingad att gå runt och slåss femhundra strider för att komma upp i lagom nivå. I Paper Mario: The Thousand-Year Door slipper du det där jobbiga. **Här är upplägget enklare än i ett vanligt rollspel, men – om du frågar mig – också mycket roligare.** Det första Paper Mario-spelet var ett av de tio bästa Nintendo 64-spelen och i min bok är Paper Mario: The Thousand-Year Door det bästa rollspelet till Nintendo GameCube.

MIKAEL NYLANDER

9 Brev från prinsessan med skattkarta i Leder Mario till stad där han bara får tji.  
Peach hon är borta återigen  
En Goomba-flicka får man dock som vän.  
Platt som ett papper men oj vilket spel  
Mario vet visst inte hur man gör fel.

### EN PLATT FIGHT

När Mario stöter ihop med en fiende förflyttas de till en scen där striden tar plats. Med publik, scen-dekor och allt. Så här går det till:



#### HP

HP står för Heart Points och är detsamma som Marios och hans kompis livskraft. När Marios HP är nere på noll är det helt enkelt färdigspelat för den här gången.

#### FP

Flower Points, alltså. När Mario och hans kompis använder attacker utöver standardattackerna kostar det sådana här poäng.

#### SP

Star Points, så klart. Det här kan jämföras med erfarenhetspoäng i andra rollspel. När fiender är besegrade får Mario Star Points och för varje hundring han samlar upp får han möjligheten att öka på sin HP, FP eller BP (Badge Points).

#### COINS

Slagna fiender tappar mynt. Se till att Mario plockar upp dessa och på andra sätt får tag i så många som möjligt. Mario kan använda mynten till att handla prylar. Jodå, det är faktiskt sant.

#### STAR POWER

För att leverera extra starka attacker som sänder fienderna dit de hör hemma på snabbast möjliga sätt krävs det Star Power. Ju mer publiken applåderar desto mer laddas den här mätaren upp.



#### PUBLIKEN

Så här många sitter i publiken som ser på striden. Publiken är ganska kräsen och om du slåss dåligt blir det snart många lediga platser. Lyckas du bra däremot ökar publikantalet och du får mer applåder som höjer Star Power-mätaren. Det kan också hända att det kastas upp saker (som stenar) från publiken, i så fall är det på sin plats att boka in ett kort besök i publikhavet och göra processen kort med huliganerna.



#### DE DUMMA

När Mario och hans kompis har gjort sina attacker är det fiendernas tur att göra sina. Mario kan minska skadan och till och med undvika attacken helt genom att trycka på precis rätt knapp vid precis rätt tid.

#### FALLANDE BAKGRUNDER

Se upp för scendekoren och bakgrunderna, som under hårda strider kollapsar och faller ned på alla som står på scenen.

#### DE SNÄLLA

Med menyerna bestämmer du vad Mario ska göra och vilka sorts attacker han ska använda på fienderna. När ditt val är klart attackerar Mario automatiskt, men du kan själv påverka hur mycket skada du ger fienden genom att trycka på handkontrollens knappar i rätt tid och på rätt sätt.



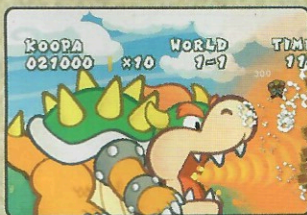
## ETT RPG MED MÅNGA UPPSLAG

Rollspel behöver inte bara vara "gå-gå-slåss-gå-gå-slåss." Paper Mario: The Thousand-Year Door är ett lysande exempel på ett varierat RPG som är fullt av roliga överraskningar och sidouppdrag rätt igenom hela äventyret.



### SPELA SOM BOWSER

Under vissa delar av spelet styr du inte Mario, utan tungviktaren Bowser! Så här kan det se ut under dessa scenarion, som kanske skulle kunna vara början till ett nytt spel: Super Bowser Bros.

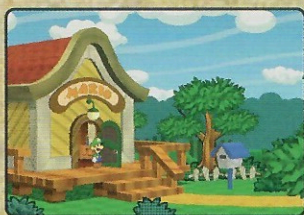
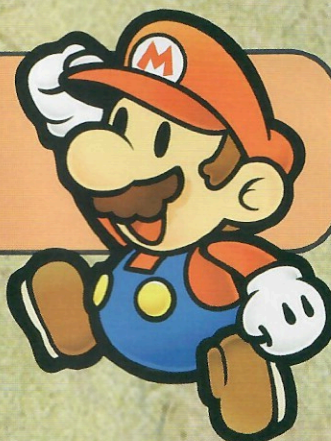


### HITTA ALLA BADGES

En Badge är ett föremål som ger Mario en speciell förmåga. Du behöver inte hitta alla för att klara spelet, men ju fler du hittar desto lättare och roligare blir det.

### ... OCH ALLA STAR PIECES

Och för att hitta alla Badges behöver du hitta alla Star Pieces, vilka ligger utspridda nästan precis överallt. Leta, leta...



### DEN GRÖNE ÄR MED

Luigi har ingen stor roll i Paper Mario: The Thousand-Year Door, men han är i alla fall med på ett hörn.



### SHINE SPRITES

Nej, dessa Shine Sprites kan inte komplettera de solar du aldrig fick i Super Mario Sunshine på grund av att du inte hittade alla de där blå mynten... Här används Shine Sprites till att göra dina vänner hetare.



### PIT OF 100 TRIALS

Här har vi spelets största utmaning. Du måste slåss i mängder av fighter på rad och får inte spara förrän du är klar.



### EN RIKTIG SOPPA

Zess T. är en svamp som verkligen kan sitt kök. Hon kokar ihop något gott av nästan vilka föremål som helst. Det finns väldigt många kombinationer till soppor att smaka och testa.



## betyg



**grafik**  
Full av färg och mysig Nintendo-känsla. Spelets finurliga pappers-effekter går inte att återskapa på tidningspapper som här, de ska ses i rörelse på tv-skärmen.



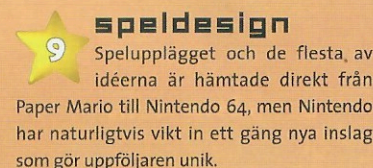
**ljud**  
Musiken bidrar till att den mysiga Nintendo-känslan bara ökar. Du som har hängt vid sidan av Mario genom åren känner igen de klassiska låtarna, trots att de låter lite annorlunda nu.



**spelkontroll**  
Det går som på räls att styra den platte Mario, både under och utanför striderna. Menyerna är illustrerade med bilder, vilket gör att även de yngre spelarna kan hänga med där.



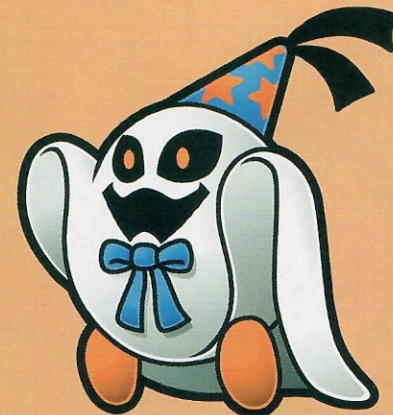
**utmaning**  
Det här spelet är stort, och det finns sanslöst många sidouppdrag att ta hand om för de som vill se allt. Räkna med i runda slängar 50 timmar innan allt har hamnat på plats.

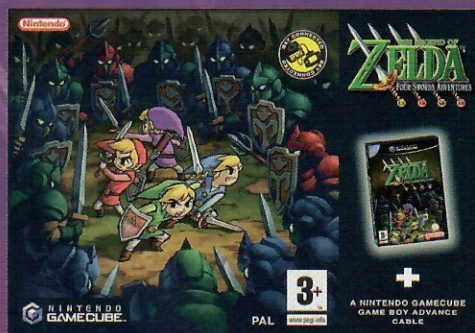
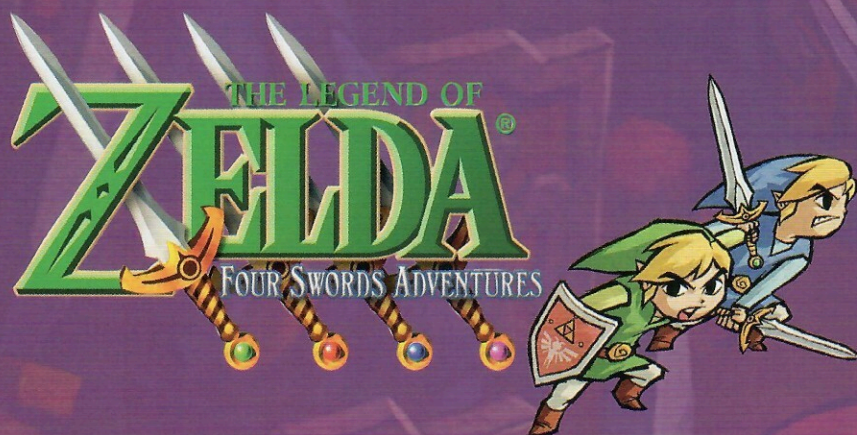


**speldesign**  
Spelupplägget och de flesta, av idéerna är hämtade direkt från Paper Mario till Nintendo 64, men Nintendo har naturligtvis vikt i ett gäng nya inslag som gör uppföljaren unik.

### totalt

Paper Mario: The Thousand-Year Door är ett spel med mycket Nintendo-känsla över sig och Nintendos bästa rollspel efter Pokémon-serien. Ett spel man blir glad av att spela!





En Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable ingår utan extra kostnad tillsammans med The Legend of Zelda: Four Swords Adventures!

Känner du dig redo för en elegant historielektion i Hyrule och Trekraftens tecken till Nintendo GameCube? För att göra väntan på det kommande The Legend of Zelda-eposet till samma konsol mer uthärdlig, har Nintendo valt att ge alla seriens fans, plus alla ägare av en eller flera Game Boy Advance-maskiner och ett gäng linkkablar, en charmerande mix av pixlar och cell shading för upp till fyra spelare att njuta av – till samma format, men med helt andra ambitioner än den ovan nämnda kraftmätningen för ensamvargar. Det här spelet handlar först och främst om förstklassig "connectivity" och rena nostalgikickar!

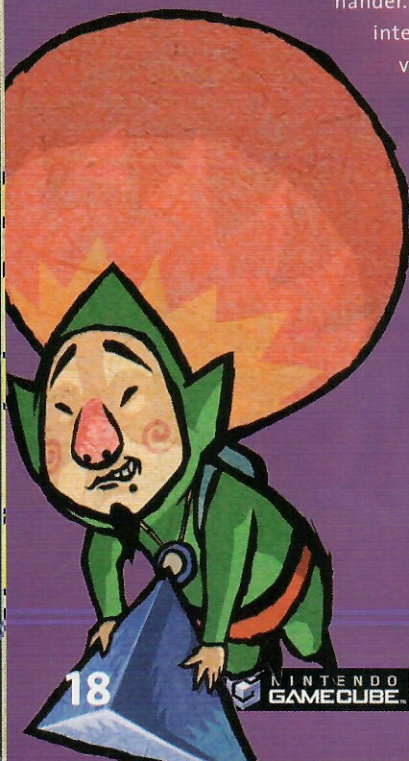
<b>F</b>	Titel: The Legend of Zelda: Four Swords Adventures
<b>A</b>	Spelsystem: Nintendo GameCube
<b>K</b>	Speltyp: Äventyr
<b>T</b>	Utvecklare: Nintendo
<b>A</b>	Utgivare: Nintendo
	Svensk distribution: Bergsala AB
	Åldersgräns: Från 3 år
	Antal spelare: 1-4 samtidigt
	Kompatibla tillbehör: Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable, Nintendo GameCube Memory Card, Game Boy Advance
	Sverigepremiär: 7 januari 2005

### DET BÄSTA FRÅN FÖRR OCH NU

Storyn i spelsättet Hyrulean Adventure är minst lika klassisk som dess tvådimensionella bakgrundsmiljöer, och bygger som vanligt på att prinsessan Zelda och hela rikets säkerhet hamnat i fel händer. Detta banar sedan väg för en såväl intelligens- som fingerfärdighetskrävande nostalgitripp genom åtta magiska världar, var och en bestående av tre helt nydesignade, 16-bitsromantiska banor, vilka är fulla av pyssliga pussel, finurliga fällor och hisnande action. De visar också hur läckert det kan bli när

man blandar det bästa från den gamla och den nya skolans speldesign med dagens kraftfulla teknik. Resultatet blir en delikat mix av klassisk Nintendo-spelglädje och smarta innovationer.

Framförallt känns spelets produktion som en hyllning till de två odödliga titlarna The Legend of Zelda: A Link to the Past till Super NES och The Legend of Zelda: The Wind Waker till Nintendo GameCube – men det är ändå väl kryddat med en mängd smått och gott från de övriga Zelda-spel som släppts till alla Nintendos plattformar fram tills nu. Mellan varje avklarad värld får vi till exempel möta den sprallige hoppetossan och lekfarbrorn i grön sparkdräkt vid namn Tingle, som har sitt eget tillhåll i varje område, där han bjuder på ett nytt minispel för trötta äventyrare att slappna av med mellan de farofyllda huvuduppgifterna.





## RIVALER ELLER SAMARBETSPARTNERS?

Precis som i Final Fantasy: Crystal Chronicles måste alla spelare använda en Game Boy Advance som handkontroll, så vida de inte spelar helt ensamma. Egentligen finns det fyra olika sätt att uppleva och bemästra det på, eftersom både banorna och spelkontrollens upplägg förändras litegrann beroende på hur många "levande spelare" som anslutit sig till det.

Det är hela tiden fyra stycken versioner av Link, uppdelade i de olika färgerna grön, blå, lila och röd, som tillsammans utgör spelets obligatoriskt närvarande huvudkaraktärer. När du spelar ensam styr du själv över alla de fyra små svärdsmästarna, och befäller dem då som en riktig militär ledare att inta olika gruppformeringar på skärmen.

Spelar du med en annan kompis styr ni två karaktärer var. Om ni är tre får en av er ta hand om två stycken Link, och om ni är fyra stycken livs levande The Legend of Zelda-diggare som spelar – vilket enligt många är det allra roligaste – har ni alla varsin ensam karaktär att bestämma över. Alla har samma förmågor, men olikfärgade outfits och en egen fri vilja.

Ni kan hela tiden välja om ni vill försvara och skydda eller attackera och busa med varandra, så länge ni håller er till huvuduppdraget och respekterar regeln om att alla spelare måste samlas vid en och samma sida av skärmen för att kunna avancera vidare åt ett visst håll.

Det som ger fyrspelarläget ett extra djup, är att varje avklarad bana, utöver uppräknningen av antal dödade fiender och ihopsamlade mynt, avslutas med att samtliga deltagare får rösta fram en "Hero of Light" och en "Hero of Darkness", genom att via sina bärbara maskiner meddela spelet vem de tyckt varit mest respektive minst "älskvärd" i den senaste spelomgången... Detta kan naturligtvis framkalla såväl rivalitet och rädsla för mobbing som överdrivet fjäskande och godhjärtat samarbete i laget – men hur spelarna än väljer att tackla detta, är huvudpoängen ändå att alla ska bli så djupt involverade som möjligt i denna sofistikerade sociala hjärngympa!





## recensioner

**9** EMELIE LAGER

För mig ligger spelets största behållning i att det är så roligt att utforska en trolsk värld som Hyrule, och samarbeta för att finna svaret på alla dess gåtor, tillsammans med ett gäng nära vänner som alla kan relatera till spelets höga nostalgifaktor.

När jag någon gång gav mig in för att "vinna" över mina medspelare under ett visst uppdrag, lyckades jag också med det – men som vanligt när det gäller mig och tävlingar, kände jag hur en obehaglig klump av hets och självvisk överlevnadsinstinkt började växa i min mage... Så **jag lade till slut ned det där med att försöka få bäst resultat i alla tävlingsgrenar, för att bara spela med hjärtat** istället. När vi så hade klarat hela äventyret, blev jag dock väldigt glad över att se just min Link, i violett klädnad förstås, vara den som ensam fick representera hjälten i den avslutande lilla filmsekvensen, tack vare att jag hade varit den som, avsiktligt eller ej, "dominerat" i kategorin "Hero of Light" under hela spelet...

The Legend of Zelda: Four Swords Adventures har för mig varit en stor och oförglömlig upplevelse, och ett oerhört starkt argument för hela Nintendos Connectivity-idé, en gång för alla.

**9** KIM WEINEFELT

Det är kul att titta på någon som spelar The Legend of Zelda: Four Swords Adventures för första gången, eftersom nästan ingen till en början fattar vart Link tar vägen när han går in i ett hus eller en grotta och förflyttas till Game Boy Advance-skärmen.

**Det här spelet är det bästa och smartaste exemplet på hur Nintendo GameCube och Game Boy Advance ska fungera tillsammans.** Men det gäller också att ni är åtminstone två men helst fyra som spelar ihop för att det ska bli så roligt som ett Zelda-spel brukar vara. Ensam fungerar det också, men det blir en helt annan sak.



## ETT UNIKT UPPLÄGG MED MÅNGA FINESSER

Spelkontrollen, musiken och miljöerna är en underbar resa tillbaka till 16-bitsspelens glansdagar, medan en uppfriskande våg av grafiska effekter och karaktärsdesign (inklusive Links ultrablonda frisyr) är direkt tagna ur det nya spelet. Till exempel kan nu många fler fiender drabba samman på skärmen samtidigt, och kameran kan även zooma ut mycket längre än i alla tidigare tvådimensionella The Legend of Zelda-äventyr. Detta måste den kunna för att de olika Link som spelar samtidigt ska ha möjligheten att hela tiden befinna sig på samma skärm, samtidigt som de ska kunna gå på egna små upptäcktsfärder utan att förstöra för varandra.

Riktigt individuellt blir spelandet då du går in med din spelfigur i ett hus eller en grotta på tv-skärmen, för att med ens få din spelfigur transporterad till skärmen på din Game Boy Advance, där du sedan fortsätter vidare på egen hand, eller kanske träffar på någon av dina kamrater som redan hitta dit, medan de andra spelarna endast ser ett par markörer på den stora skärmen som indikerar att ni befinner er där inne.



Pusseln i detta spel är både varierande, motiverande och fulla av spelglädje – och ibland så svåra att till och med de mest rutinerade The Legend of Zelda-konässörerna kan köra fast totalt! Känslan av att tillslut klara av dem, och framförallt när man gör det tillsammans med en eller flera andra spelare, får en dock att glömma frustrationsmomenten illa kvickt.



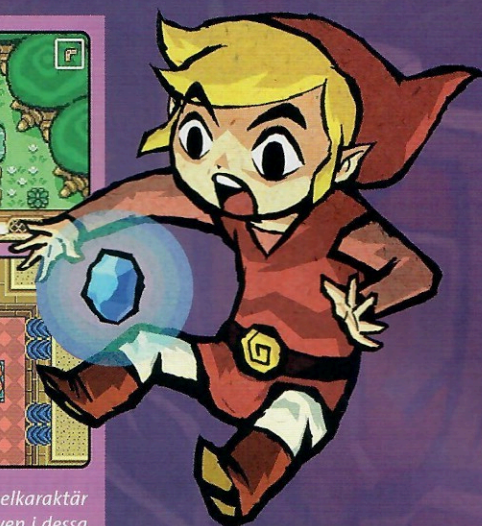
Det är nästan svårt att finna ord för sådana här förbluffande snygga bilder ur spelet, men en sak är säker: Det här är LÄCKERT! Blandningen av specialeffekter från The Wind Waker, bakgrundsmiljöer från det sagolikt vackra A Link to the Past och den förmåga att skildra ljus och mörker som Nintendo GameCube besitter, blir oerhört smakfull.



Hyrulean Adventure går ut på att de fyra hjältarna i olikfärgade kläder ska färdas genom öknar och skogar, underjordiska grottor och slottskorridorerna i det legendariska kungariket, för att befria sju tillfångatagna jungfrur – även de i olika fina färger – varav en är självaste prinsessan Zelda.



Så här ser det ut på din Game Boy Advance-skärm när din spelkaraktär dör och då udner äventyrets gång transporteras ner till den. Även i dessa miljöer kan du och dina kamrater interagera för fullt, för att antingen samarbeta eller konkurrera i jakten på ätråvärda föremål och pengar. Om det är fråga om ett specialvapen som samtliga spelare behöver för att ta sig vidare, brukar det dock finnas ett exemplar till er var att hämta någonstans på den stora eller lilla skärmen.



Spelet är också fullt av humor. Nu kan du till exempel inte längre slå på spelets oskyldiga hönor helt ostraffat, och när du möter en trupp med klassiska A Link To The Past-soldater som har disciplinträning på gården utanför Hyrule-slottet, är det inte bara en handfull blåblänkande rustningar vi talar om, utan snarare några dussin argisinta små krigare som snart kommer rusande för att utmana dig och dina kamrater i ett vilt slag. Men det allra finaste man kan få vara med om i det här spelet, när man spelar flera stycken samtidigt, är nog ändå när en av ens mer vänligt inställda medspelare plockar upp en och kastar en på ett närbeläget hjärta när man som bäst behöver det...!

## SHADOW BATTLE

När du har spelat igenom huvudäventyret både på egen hand och tillsammans med en, två och tre andra kompisar några gånger, kanske du börjar längta efter en ny och uppfriskande utmaning för dina väl inlärda färdigheter i spelets kontroll. Då är det bara att kalla på de där kompisarna ännu en gång, för att kasta dig in med dem i det flerspelarläge för mellan två och fyra spelare som också finns med på skivan och kallas för Shadow Battle. Här får du och dina motståndare chansen att mötas på fem olika banor som är baserade på miljöer ur äventyret



## betyg

**8 grafik**  
Spelet är som snyggast när kameran har zoomat ut så långt som det går och skärmen myllrar av tokstolliga fiender, cellshadade mörklila rökmoln och blixtrande svärdsattacker. På riktigt nära håll kan emellertid de tvådimensionella bakgrundernas pixlar kännas lite väl grovhuggna...

**8 ljud**  
Även om ljudbilderna är så retro att vissa effekter och instrument kan låta lite för gammaldags ibland, innehåller det här spelet ett flertal riktigt bedårande musikstycken, både baserade på gamla kända låtar och nytt, spännande material.

**9 spelkontroll**  
Den enda stora bristen med spelet är att det återgår till titelskärmen utan att spara om en inkopplad Game Boy Advance stängs av när det är igång... Var rädd om batterier och sladdar, med andra ord!

**7 utmaning**  
Med god samarbetsförmåga och erfarenhet av spelserien i fråga samt en vilja av stål, kan fyra spelare utan problem ta sig igenom huvudäventyret på strax under 20 timmar – men då är ju inte äventyrets omspelbarhet och multiplayer-kalaset Shadow Battle inräknade!

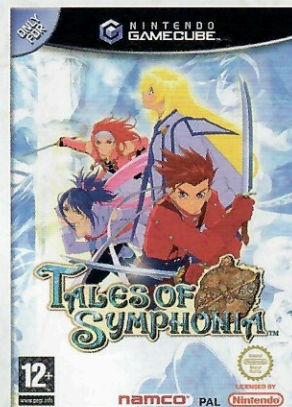
**9 speldesign**  
Detta är ett så väl berusande påhittigt och välprogrammerat som socialt utmanande spel, vilket tar tillvara prestandan i Nintendo GameCube för att förbättra så väl spelkänslan som spelarnas möjligheter i den klassiska Super NES-världen.

## totalt

Detta spel lyckas verkligen sätta fingret på hur man hyllar och håller liv i ett älskat spelkoncept på ett inte alltför överansträngt, men ändå högst smakfullt sätt. Ibland är det helt hysteriskt, och om du spelar med tre andra personer som du tycker mycket om, kan det bli hysteriskt roligt!



# TALES OF SYMPHONIA™



## recensioner

**8** EMELIE LAGER

Vissa actionfantaster menar att man så lätt tröttnar på långdragna text- och turbaserade strider i rollspel, bara för att de efter ett tag blir så lika varandra. Jag är dock sådan att jag föredrar den sortens upplägg, och därför kanske aldrig kommer att kunna uppskatta det här spelets fightingsekvenser till hundra procent. Jag kan nämligen istället tröttna på det monotona, hysteriska knapptryckande som ofta infinner sig när för mycket händer samtidigt på skärmen i dem.

Ändå tycks det ligga mycket gediget tankearbete bakom dem, precis som när det gäller det mesta i spelet. Visst, ibland försöker dess skapare kanske uppnå klassikerstatus med hjälp av lite väl klassiska ingredienser, så som de numera något kantrötta sagobyggstenarna vid namn "det heliga men misskötta och livshotade Mana-trädet", **"ett gäng morska hjältar i de yngre tonåren med välstylade luggar som befinner sig i händelsernas centrum"**, samt "en ödesdiger profetia om De Utvalda som ska komma och rädda världen"... Men efter en lite halvdan inledning, med några standard-pussel och en lång rad av överdådigt smöriga dialoger, tycks spelet bara bli mer och mer gripande och spännande för varje sekund som går.

Därför rekommenderar jag det varmt till alla som vill ha någonting lika mysigt som omtumlande att försvinna bort i den här vintern!

**7** KIM WEINEFELT

Tales of Symphonia är ett spel **för er som läser Manga, tittar på Anime och i allmänhet gillar japansk kultur**. Det är vackert att titta och lyssna på, men spelmässigt sett är det ett ganska vanligt rollspel – inte så nyskapande men stort och välgjort.

Detta är utan tvekan höstens klassiska rollspelshändelse, vars ambitiösa och fagra innehåll tar upp hela två skivor och runt 80 timmar av din dyrbara speltid. Dessutom bjuder det på ett mycket nyskapande sätt att lösa stridssystemfrågan i rollspel på... Attans, också! Nu kan vi lata rollspelare inte sitta och läsa läxan och fika samtidigt som vi slåss längre! ... Men är det så farligt, egentligen?

Spelet inleds med en fantasieggande flygtur bland molnen ovanför en okänd sagovärld långt, långt borta, vars land- och vattenmassor skimrar i de klaraste gröna och blå färger. Det är i denna värld som ditt nye alter ego, den modige ynglingen Lloyd, har sitt hem och sina vänner. Så en dag, vänds allting upp-och-ned, då det visar sig att hans bästa tjejkompis, den blonda magikern Colette, tillhör ett mytomspunnet änglasläkte vars uppgift i världen är att hela det livsviktiga Mana-trädet när det råkar illa ut. Just nu är det det illasinnade folkslaget Desians som har rubbat världens balans, och det är därför dags för lilla Colette att försöka sig på det som så många andra Utvalda före henne har

misslyckats med; nämligen att ge sig ut på sitt livs eldprov för att ställa allting till rätta igen!

Naturligtvis är inte Lloyd den som sitter hemma och väntar medan hans älsklingsflicka är ute och slåss – och förresten hamnar han snart i en knipa i hembyn, vilken inte ger honom något annat val än att följa efter Colette ändå. Med sig på färden tar han också sin bästa vän Genis. För att rädda Mana-trädet måste våra äventyrare åkalla en samling mäktiga Summon Spirits, genom att bryta de magiska sigill som de hålls inlåsta bakom. Vägen dit är inte den enklaste, men det finns mycket som du kan göra för att förbättra hjältarnas chanser att lyckas under hela äventyrets gång!



Här har vi en av spelets mest gåtfulla personer, och en av Lloyds värsta fiender... Han är ledaren för den industriranch där han tvingar människoslavar att arbeta under mycket förnedrande förhållanden.



Tales of Symphonia tar dig från den ena vackra sagomiljön till den andra, och du kan hela tiden välja vilken av dina gängmedlemmar som ska vara synlig utanför striderna.



Så här ser Lloyd och ett par av hans närmaste följeslagare ut på nära håll. Av någon anledning insisterar spelets kamera hela tiden på att fokusera mest på mitten av skärmen, medan allting runtomkring är något suddigt...

**F** Titel: Tales of Symphonia  
**A** Spelsystem: Nintendo GameCube  
**K** Speltyp: RPG  
**T** Utvecklare: Namco  
**A** Utgivare: Nintendo  
 Svensk distribution: Bergsala AB  
 Åldersgräns: Från 12 år  
 Antal spelare: 1  
 (2-4 samtidigt i striderna)  
 Kompatibla tillbehör:  
 Nintendo GameCube Memory Card  
 (3 block)  
 Sverigepremiär: 19 november 2004



### DETALJRIKEDOMEN IMPONERAR

För att uppgradera dina karaktärer kan du utrusta dem med så kallade EX Skills, vilka fungerar ungefär som HM:s i Pokémon-spelen, men går att kombinera för att uppnå olika effekter.

Alla spelets föremål är förresten imponerande utförligt och levande beskrivna, och i spelets gedigna options-meny kan du själv justera allting från färgen och transparensen på fiendernas pratbubblor till dialogtexternas synkronisering med de inspelade skådespelarrösterna.

Om du så skulle köra fast någonstans, kan du i paus-menyen alltid söka hjälp i den inbyggda lilla spelguide i form av en loggbok som ständigt dokumenterar vad du gjort hittills och vart du är på väg härnäst. Spelet är dock inte slut bara för att du har fyllt hela denna loggbok en gång! Nej, om du vill börja om på ett nytt varv kan du göra det efter att det första är avklarade, och då köpa nya förmågor till dina karaktärer med hjälp av de bonuspoäng som du samlade ihop genom din skicklighet i fighterna under den första spelomgången.

### ETT SLAG FÖR FARTFYLLDA SLAGSMÅL

Det är en fräsch fläkt av nytänkande som präglar stridssystemet i Tales of Symphonia. När du vandrar runt i spelets olika miljöer, dyker då och då en sorts förenklade monstersilhuetter upp i din närhet, vilka du själv kan välja om du vill springa in i

och inleda en fight med, eller försöka gå runt för att slippa konfrontera. Väl inne i stridens hetta går det alldeles utmärkt att bara trycka frenetiskt på A-knappen och hoppas på det bästa, men om du tar dig tid till att lära dig alla stridssystemets regler och finesser, kan du rentav bli belönad med olika prestigefyllda "Technical Smash"-utmärkelser när kampen är över.

I övrigt känns stämningen i striderna väldigt starkt influerad av beat em' up-genren, vilket kanske inte är så konstigt med tanke på att spelets skapare, Namco, redan har stor erfarenhet av denna, med spel som Soul Calibur och Tekken-serien bakom sig. Tempot är högt, interaktionen mellan motståndarna väldigt fysisk och rättfram, samtidigt som det pålagda talet används flitigt... Säg, låter inte Lloyds häftige rival Kratos röst skrämmande lik Shadows i Sonic Adventure 2: Battle...?

Ibland kan striderna kännas lite röriga, men det bådår ändå gott för ett multiplayer-läge – vilket också finns med i spelet! När som helst kan du bjuda in upp till tre andra kompisar att vara med och hjälpa dig att slåss, genom att koppla in varsin handkontroll och "anmäla sig" i din paus-meny.



Colettes pappa är en ängel – i alla ordets bemärkelser! Scener som denna griper verkligen tag i en, med sin sakrala stämning, fagra grafik och ljuvliga musik!



Med lite fingerfärdighet och tävlingsinriktad motivation blir du snart en flitig kämpe ute bland fienderna på fältet!



... tillslut kanske du vågar dig på bjässar som den här draken! Tänk bara på att hoppa för att slå på föremål som befinner sig högt upp i luften, och parera när fienden gör utfall mot dig.

## betyg

**7 grafik**  
Från problem med fokusering av skärpan, till urtjusiga ljuseffekter, till en något tråkig världskartedesign, till fantastisk karaktärsdesign, roliga grafiska detaljer och kanske en av de vackraste startmenyerna någonsin!

**9 ljud**  
Musiken i detta spel är allt din själ behöver för att må bra, medan det pålagda talet ibland kan kännas lite väl segt och överdrivet, hur uppskattat det än må vara då det dyker upp med jämnan mellanrum i speciella nyckelscener. Nävä!

**7 spelkontroll**  
Den har både djup, variation och finess, när man väl kommit en bit in i spelet och lärt sig exakt hur den ska hanteras. Småtrög styrning i striderna gör kanske inte så mycket när resten av spelet präglas av så mycket smart innovation och skaparglädje?

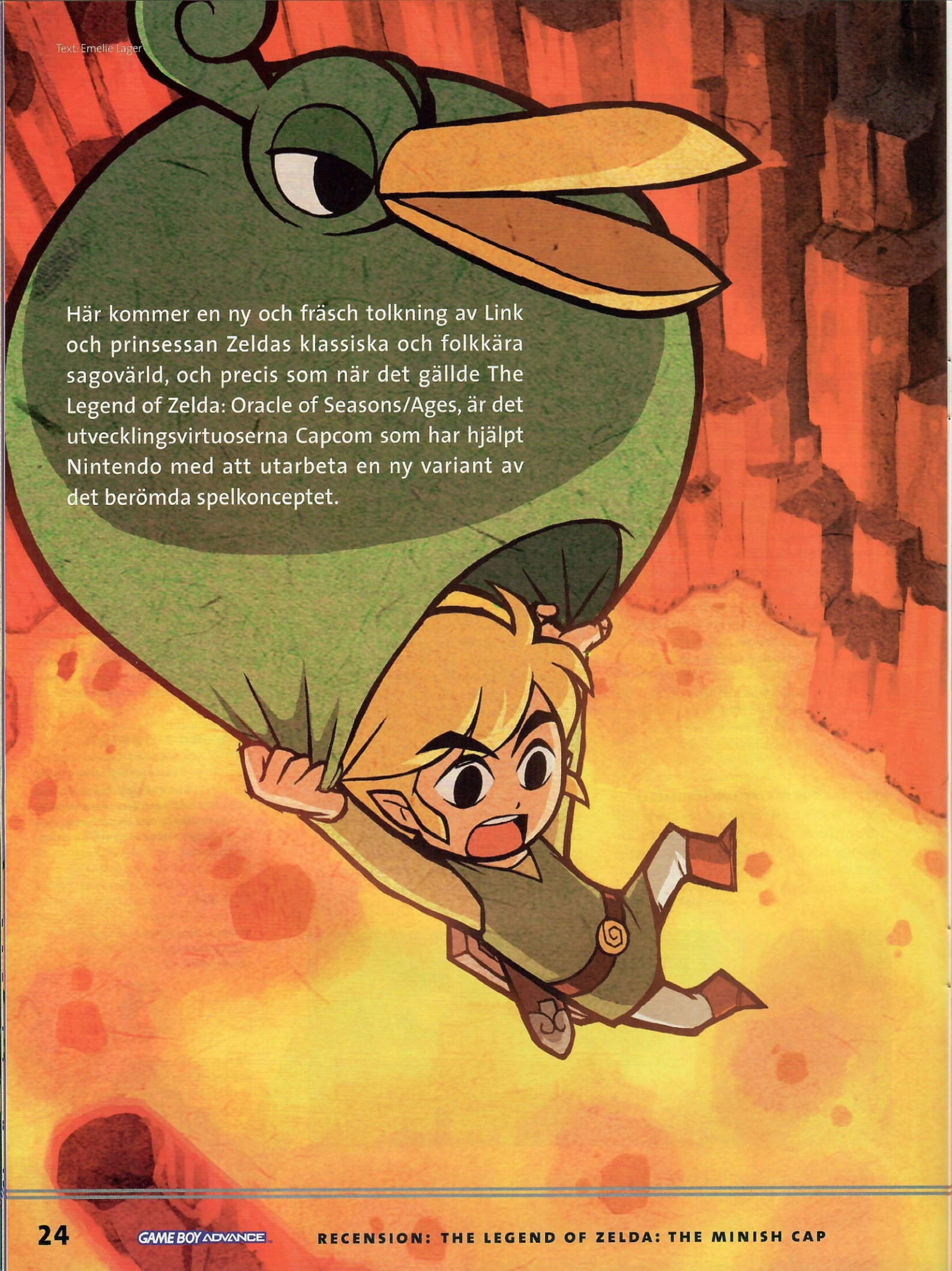
**9 utmaning**  
Detta är ett enormt spel, på alla plan. Minst 80 timmars effektiv speltid känns nästan svindlande när man börjar inse vad det innebär för spelets handling – men samtidigt helt fantastiskt!

**7 speldesign**  
Alla erfarna och kräsna rollspelare kommer snart upptäcka att det här spelet inte bara lånat friskt av alla sina bästa förebilder, utan även vidareutvecklat många detaljer ur dem till det bättre! Visst är upplägget väldigt klassiskt, men samtidigt inte.

## totalt

Här har vi de fingerfärdiga fantasy-älskarnas stjärnklara spelval i vintermörkret!

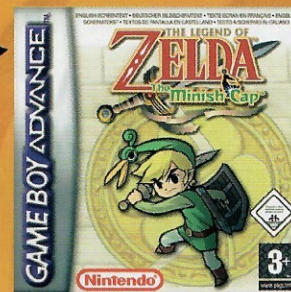




Här kommer en ny och fräsch tolkning av Link och prinsessan Zeldas klassiska och folkära sagovärld, och precis som när det gällde The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages, är det utvecklingsvirtuoserna Capcom som har hjälpt Nintendo med att utarbeta en ny variant av det berömda spelkonceptet.



# THE LEGEND OF ZELDA® The Minish Cap



**F** Titel: The Legend of Zelda:  
The Minish Cap  
Spelsystem: Game Boy Advance  
**A** Speltyp: Äventyr  
Utvecklare: Nintendo och Capcom  
**K** Utgivare: Nintendo  
Svensk distribution: Bergsala AB  
**T** Åldersgrän: Från 3 år  
Antal spelare: 1  
**A** Kompatibla tillbehör:  
Game Boy Advance Game Link Cable,  
Game Boy Advance Wireless Adapter  
Sverigepremiär: 12 november 2004

En gång för länge sedan, när kungariket Hyrule höll på att täckas i en tjock dimma av onda andar, fick dess invånare assistans av det välvilliga Picori-folket – eller Minish-folket, som de själva kallar sig – vilka steg ned från himlen och skänkte ett magiskt svärd åt människornas räddare. Än idag hedrar man minnet av det hjälpsamma småfolket från ovan genom att hålla en årlig Picori-festival i byn intill slottet. Det är till denna som prinsessan Zelda har valt att bege sig i början av spelet, med sin barndomsvän Link som "date".

Eftersom legenden om Picori-folket säger att de ska återvända till Hyrule en gång vart hundra år, och man nu tror att det var exakt hundra år sedan det skedde sist, är dagens festival extra storslagen. Under den prestigefyllda fäktingstävlingen dyker plötsligt en mystisk ung man vid namn Vaati upp från ingenstans och tar hem mästartiteln. Mycket snart får vi dock anledning att fråga oss vem denne svartklädde lurifax med silverfärgad snedlugg och magiska krafter gentligen är, och om Link möjligtvis kan ha skäl att känna sig besvårad av honom på grund av någonting annat än (bara) det faktum att han just brädat honom i den ädla svärdskonsten – hans främsta expertområde...

Ett tydligt svar på detta får vi när Vaati under prisutdelningsceremonin blir upprörd och förvandlar den stackars Zelda, ljusets prinsessa, till sten. Samtidigt lyckas han bryta det magiska Picori-svärdet i två, och släppa ut en virvel av monster i landet. Ännu en gång blir det Links uppgift att ge sig ut med svärd och sköld i hand, för att försvara Hyrule med sina hjältedåd i godhetens namn. Hans första anhalt på färden blir en för honom fortfarande okänd plats i Hyrule; den dimhöljda och mytomspunna lövskogen Minish Woods.



# THE LEGEND OF ZELDA<sup>®</sup>

## The Minish Cap

### recensioner

EMELIE LAGER

**8** Att se Link förminsas till pytteliten storlek för första gången, och en stund senare krypa ner under täcket i sin säng för att vila ut, var så gulligt att jag knappt visste vad jag skulle ta mig till. Över huvudtaget är den inzoomade Minish-världen bland blommor och blad nere på marken väldigt trevlig att traska omkring i – och extra sött blir det på en rosa Game Boy Advance SP! **Capcom har verkligen blivit duktiga på The Legend of Zelda vid det här laget, och när jag ser tillbaka på deras tidigare bärbara spel i serien, känns detta faktiskt mycket mer motiverande att fortsätta spela.** Framförallt uppskattar jag de nya inslag som spelet berikats med, men det finns också dimensioner i denna överväldigande kvantitet av nytänkande kring The Legend of Zelda-spelsjälén som då och då får mig att känna mig lite bortkommen...

Därför är jag lite kliven i min relation till denna skapelse. Helhetsintrycket är dock övervägande tilltalande, och Vaati är enligt mig en av Links allra coolaste motståndare någonsin.

KIM WEINEFELT

**8** Det första Zelda-spelet som gjordes till Game Boy var Link's Awakening och för mig är det faktiskt ett av de tre bästa Zelda-spelen alla kategorier. Capcoms Zelda-spel till Game Boy Color – Oracle of Ages och Oracle of Seasons fastnade jag aldrig för, däremot. **The Minish Cap hamnar någonstans emellan – det är inte det bästa bärbara Zelda-spelet men det är tillräckligt intressant för att jag ska fastna i det och spela vidare.** Det jag inte gillar med The Minish Cap, är att det inte är revolutionerande. För det ska varje nytt Zelda-spel vara, tycker jag. Men det är ändå ett mycket bra äventyr, med underbara inslag från Ocarina of Time och The Wind Waker.

## KLÄDERNA GÖR ÄVENTYRAREN...

Redan under sina första stappande steg i det delvis nydesignade Hyruliska landskapet, stöter Link på ett flertal pusselmoment i utomhusmiljöerna, vilka den meriterade The Legend of Zelda-fantasten inte direkt kan relatera till. Oftast rör det sig om små öppningar i berg- och husväggar, samt ihåliga stockar som är för trånga för att ta sig igenom för någon i Links normala storlek... Vad kunde väl vara mer uppskattat i ett sådant läge än en talande förminskningsmössa?

Det är just en sådan som vår hjälte hittar när han irrar runt i Minish-skogen och håller på att tappa hoppet. Med denna praktiska huvudbonad på sig kan Link både diskutera vad som bör göras härnäst, flyga mellan strömvirvlar i luften (precis som med lövet i The Wind Waker) och ställa sig på magiska stubbar för att krympa sig själv till knappt synlig storlek – men det bästa av allt är kanske ändå att han nu får möjligheten att träffa och kommunicera med de enda varelser i landet som vet hur den rådande konflikten kan lösas och Picori-svärdet fogas samman igen – Minish-folket.

Spelets världskarta är inte så överdrivet stor när Link är sitt vanliga jag, men tänk dig då att varenda liten vrå av den ska utforskas ur Picori-folkets perspektiv! När du förminskar dig med hjälp av Minish-mössan, får du



uppleva ett Hyrule så som du aldrig tidigare sett det. Att se den ur Minish-folkets perspektiv bidrar till så väl nya insikter om hur världen är uppbyggd som utökade möjligheter att ta sig fram i den, i och med att den innehåller en mängd föremål och fiender som du varken lägger märke till eller kan interagera med annars.

Över lag är så väl utomhusmiljöerna som grottorna och templen i spelet så underhållande och smart designade att man ofta hittar rätt i dem fastän man inte tror att man ska göra det. Allt som krävs är ett sinne som är lika öppet för nyheter som klassisk The Legend of Zelda-logik.

Bland alla de häftiga prylar som Link får tillgång till under spelets gång, vid sidan av sin kära Minish-mössa, finns både kraftarmband som gör honom starkare i armarna, vassa grävklor och en kruka vid namn Gust Jar som både kan suga in och blåsa ut luft, samt flöjten Ocarina of Wind som han kan använda för att kalla på en liten fågel som flyger honom till olika utvalda platser på kartan – precis som i The Legend of Zelda:  
A Link to the Past!





## ETT SPEL FÖR SAMLARE!

Under äventyrets gång uppenbarar sig en hel del så väl obligatoriska som valfria sidouppdrag att ta sig an i spelet. Förutom pengar, feer och mystiska snäckskal, samt de sedvanliga hjärtdelarna, tomma flaskorna och specialvapnen som förbättrar Links framkomlighet med jämna mellanrum, innehåller *The Legend of Zelda: The Minish Cap* en mängd andra värdefulla objekt som önskar väcka samlarinstinkten och habegäret i dig.

### KINSTONES



Många av dem handlar om att leta reda på så kallade Kinstones, vilka finns i färgerna grönt, blått, rött och guld. Dessa mystiska relikier är en sorts tvådelade amuletter som måste föras samman med sin andra hälft för att ge Link hjälp på sin väg genom äventyret. Detta kallas för Kinestone Fusion, och är lika spännande varje gång, eftersom man aldrig vet vad som ska hända när man sammanfogar två stycken Kinestone-skärvor!

Link kan sätta ihop Kinstones med såväl varelser i hans egen storlek som Minish-folket. De senare är dock inte de enda han kan prata med när han är liten, utan även människornas olika husdjur berättar nu sitt innersta för honom. Totalt finns det ett hundratal Kinstones att leta reda på i spelet, och du hittar dem i så väl gräs och buskar som grottor och skattkistor.

### TIGER SCROLLS

Dessa pergamentrullar är ett slags manualer till olika stridstekniker, vilka Link måste lägga vantarna på för att utveckla sina färdigheter med svärdet i spelet. Först måste han dock leta reda på de vise kampsportsmästare som är deras beskyddare och tillhandahållare. När de väl är inlärd, sparas de i spelets pausmeny så att du alltid ska kunna ta en titt på dem när du börjar känna dig lite ringrostig i dina svärdskunskaper.

### FIGURINES



Karaktärerna i *The Legend of Zelda: The Minish Cap* är väldigt välgjorda grafiskt sett – ja, nästan alla varelser i spelet är snyggare ritade och animerade än Link själv! Detta har man så spunnit vidare på genom att, precis som i *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, skapa en komplett uppsättning samlarfigurer, vilka föreställer allt från människor och monster till byggnader och scener ur äventyret. De är drygt 130 till antalet och går alla att vinna i Hyrule-stadens Figurine-lotteri, där de ovan nämnda snäckskalerna används som insats.



## betyg

**8 grafik**  
Visst är det Hyrule och alla dess välkända attribut vi har framför oss, men de har genomgått en ordentlig kosmetisk "make over". Resultatet är en modern och färgglad värld som nästan alltid lyckas framkalla stort välbehag. Spelets feer har en gång för alla blivit makalöst vackra!

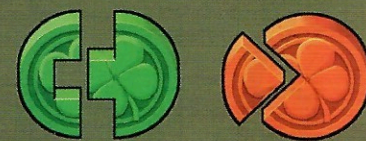
**9 ljud**  
Konverteringarna av de klassiska *The Legend of Zelda*-låtarna är faktiskt något osmakligt arrangerade, medan de nya styckena – vilka ofta är helt fantastiska – visar på stor skicklighet hos kompositören. Links och Zeldas röster känns igen från *The Wind Waker*.

**9 spelkontroll**  
Kontrollen är i princip så felfri, lättlärd och A Link to the Past-typisk som den kan bli, samtidigt som den används till så mycket nytt. Så här varierad har den nog aldrig varit förut. Bra jobbat, Capcom!

**8 utmaning**  
En kryptisk storyline och kluriga tempel tillsammans med en mängd sidouppdrag och det enorma antalet specialföremål som går att samla ihop ger extra mustighet åt den relativt korta listan med fasta delmål som spelet bygger på, samt tonar ner den linjära känslan i det.

**8 speldesign**  
Ett väl beprövat spelkoncept har livats upp med ett gäng nya element. Somliga anser att det är för lite *The Legend of Zelda*-känsla över produktionen och för mycket märkliga Capcom-påhitt, medan andra är helt frälsta av spelets nyskapande finish.

**totalt 8**  
En intressant och vågad mix av gammalt och nytt, för den som längtar efter en ny dos föremålssamlande, dialogläsande och svärdssvingande i sällskap av den moderna tidens Link.





## recensioner

KIM WEINEFELT

8

Det här är inget nytt spel. Grunden till spelidén heter Donkey Kong och gjordes för drygt 20 år sedan. Och för cirka tio år sedan släpptes Game Boy-spelet *Donkey Kong* (vilket för övrigt var det första spelet att dra nytta av Super NES-tillbehöret Super Game Boy) som är föregångaren till *Mario Vs. Donkey Kong*. Eftersom jag redan har spelat föregångarna ett antal gånger genom åren har jag inte speciellt många nya upplevelser att hämta här. Det skulle vara Mini-Mario-delen då, som påminner om Lemmings och är riktigt kul.

Tror helt klart att de lite yngre spelarna som inte har testat de gamla spelen kommer att ha mest roligt med *Mario Vs. Donkey Kong*.

MIKAEL NYLANDER

7

Donkey Kong ej frestelsen kunde stå pall

Mini-Marios verkade ju så ball!

Nu har han dem alla stulit

Och det var ju ganska... fulit?

Pusseläventyr med Mario i spetsen

Och Donkey Kong, ja han står för resten.

Ibland är det krångligt men oftast kul

Jag önskar er alla en fröjdefull jul.



# MARIO vs. DONKEY KONG

Du kanske tror att Donkey Kong är en snäll apa som äter bananer och slår på bongotrummor hela dagarna. Helt fel i så fall. Donkey Kongs största passion är fortfarande att kasta tunnor på Mario.

## TILLBAKA TILL APSTADIET

*Mario Vs. Donkey Kong* är en vidareutveckling av det klassiska spelet *Donkey Kong* som kom i slutet av 1980-talet. Men det här är naturligtvis ett mycket mer avancerat spel, både när det gäller grafik, ljud och spelupplägg. Handlingen är den att Donkey Kong har stulit alla de populära Mini-Mario-leksakerna från Marios fabrik. För att ta tillbaka dem ska Mario göra så här:



### KOPPLA OM OMKOPPLARNA

Det finns blå, röda och gula omkopplare på banorna. När Mario hoppar på dem ändras banans form – golv, väggar och stegar dyker upp eller försvinner. Koppla om klokt, alltså.

### LETA PAKET

Donkey Kong har tappat tre paket på varje bana. Mario behöver inte plocka upp dem för att avsluta banan, men för att få bonuspoäng och chans att spela om extra liv måste han leta upp dem alla.

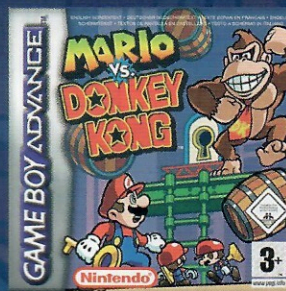


### GREPPA NYCKELN

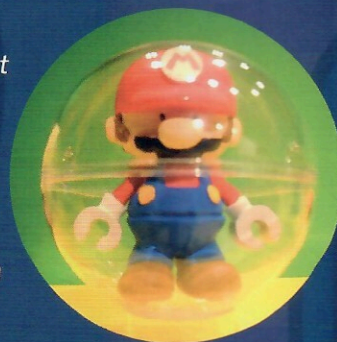
Det ligger en nyckel och väntar på varje nivå. Mario behöver den för att låsa upp dörren som Donkey Kong har smitit i genom.

### SÄTT NYCKELN I NYCKELHÅLET

När Mario har nyckeln är det bara att traska vidare till dörren som tar honom vidare till nästa bana. Lättare sagt än gjort, eftersom nyckeln och dörren med nyckelhålet sällan är placerade nära varandra.



F A K T A	Titel: Mario Vs. Donkey Kong
	Spelsystem: Game Boy Advance
	Speltyp: Action
	Utvecklare: Nintendo Software
	Technology
	Utgivare: Nintendo
	Svensk distribution: Bergsala AB
	Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1	
Kompatibla tillbehör: Inga	
Sverigepremiär: 19 november 2004	



### HITTA EN MINI-MARIO

Donkey Kong har också tappat en Mini-Mario på varje bana. Låt Mario avsluta en bana genom att plocka upp Mini-Mario-leksaken.



↔ MARIO TOY COMPANY ↔

**NEW**



**Mini-Mario**  
It's a real action figure

Mini-Mario toy! It walks! It talks! It says, "Mama mia!" Mini-Mario NEW! Each one comes in its own crystal ball! Collect one, collect them all! Be the first one on your block to own the amazing new Mini-Mario toy! Hurry, before they're all sold out! Hurry - buy one, buy them all! Buy them all! Buy them all!



**GÅ IGENOM  
MINI-MARIO-BANAN**

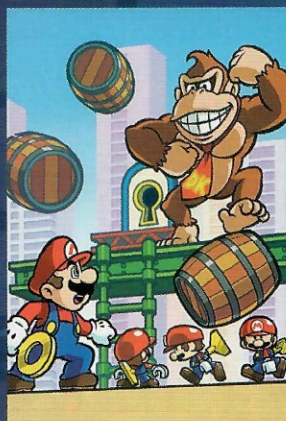
När Mario har samlat ihop alla Mini-Marios i en värld måste han

själv leda dem i säkerhet på en särskild Mini-Mario-bana. Innan han kan paketera in dem i lådan måste han se till att de samlar ihop de tre bokstäverna T, O och Y. Tänk också på att Mini-Marios inte kan klättra i stegar eller hoppa lika bra som Mario själv.

**BESEGRA DONKEY KONG**

Donkey Kong väntar i slutet av varje värld och Mario är tvungen

att besegra honom för att komma vidare. Ju fler Mini-Marios Mario har tagit med sig hit desto mer livskraft får han i kampen.



**MARIO RÖR PÅ SIG**

Mario verkar ha tränat hårt inför det här spelet. Förutom de gamla vanliga rörelserna som att gå, hoppa, ta upp saker, klättra och ducka kan Mario göra det här i Mario Vs. Donkey Kong:

**GÅ PÅ HÄNDER**

Tryck rätt på knapparna så börjar Mario gå på händer. Då skadas han inte av föremål som faller ned på honom från ovan.



**HOPP FRÅN  
HANDSTÅENDE**

När Mario går på händer kan han göra två hopp som tar honom klart högre än ett vanligt hopp. Tryck bara på hoppknappen och när Mario landar på hoppknappen igen för ett riktigt högt hopp!

**BAKÅTHOPP**

Spring med Mario åt ett håll och vänd honom snabbt om och tryck på hoppknappen så gör han en hög bakåtvolt. Den här tekniken går snabbt att utföra och är mycket effektiv.

**KASTA FÖREMÅL**

Mario kan kasta fiender, papperskorgar och andra föremål både åt sidan och rakt upp.

**SNURRA PÅ LINA**

När Mario håller i en lina kan han snurra snabbt för att sedan kasta sig själv högt upp i luften.

**betyg**

**7 grafik**  
Spelets bakgrunder, föremål och fiender är enkelt ritade, men Mario själv är snygg. Även om han är ganska liten ser det ut som han rör sig i tre dimensioner.

**8 ljud**  
Både den nya och den mer välbekanta Mario-musiken är bra, och det kommer en hel del roliga röster från både Mario och Mini-Mario-leksakerna. DK brölar på som vanligt.

**9 spelkontroll**  
Du har helt perfekt kontroll över Mario och han kan göra massor av "moves". Till och med de små Mini-Mario-leksakerna går dit du vill fast du inte ens styr dem! Det kan inte bli annat än ett toppbetyg här.

**7 utmaning**  
Ungefär 50 banor finns det, och när de är klara kommer det fram svårare varianter av dem. Svårighetsgradskurvan är mycket välbalanserad här – spelet går från superlätt till precis lagom svårt.

**7 speldesign**  
Mario Vs. Donkey Kong är inte avancerat, och det är inte nyskapande. Men det är ändå kul och det passar verkligen som Game Boy Advance-spel.

**totalt 7**  
Förvänta dig inga större överraskningar eller revolutionerande grejer, bara ett kul och välgjort action- och pusselspel med två av Nintendos största profiler i huvudrollerna.



# SUPER MARIO BALL™



## recensioner

KIM WEINEFELT

8

Spelade det här första gången på E3-mässan i våras och fastnade för det direkt. Ett halvår senare är jag fortfarande lika fast i det. *The Legend of Zelda: The Minish Cap* kommer att sälja många fler exemplar i jul, men jag har mest roligt med *Super Mario Ball*. Förmodligen mest för att det är så enkelt och går så snabbt att sätta igång med. Och för att det är så förbaskat kul, naturligtvis.

Det enda som stör är att det borde ha funnits fler banor och att det (som i alla flipperspel) är frustrerande att behöva börja om när man tappar kulan. Annars är det hur kul som helst att rulla runt Mario och samla stjärnor.

MIKAEL NYLANDER

7

Mario som kula i *flipperäventyr*. Ja med två flipprar du honom verkligen *styr!* Prinsessa i trubbel *återigen*. Att Bower är med det har vi på *känn*. Vanebildande och roligt är spelet *minsann*. Tänk vad Mario ändå *kan*.

Om *Super Mario 64* hade varit ett flipperspel hade Mario varit klotformad. Han hade inte sprungit, utan rullat runt i de olika världarna för att besegra fiender och samla ihop mynt och stjärnor. Precis som i *Super Mario Ball*.

**F**  
**A**  
**K**  
**T**  
**A**

Titel: *Super Mario Ball*  
Spelsystem: Game Boy Advance  
Speltyp: Action  
Utvecklare: Fuse Games  
Utgivare: Nintendo  
Svensk distribution: Bergsala AB  
Åldersgränns: Från 3 år  
Antal spelare: 1  
Kompatibla tillbehör: Inga  
Sverigepremiär: 26 november 2004

## KULIGA BANOR

Om Mario är platt i *Paper Mario* är det precis tvärt om i *Super Mario Ball* – ett rundare midjemått än så här har vår lönnfete rörmokare förmodligen aldrig haft. Men det är just det som behövs för att han med lätthet ska kunna rulla runt på de här banorna.



### THE FUN FAIR

Det är här Marios flipperäventyr rullar igång. Ett enkelt område med halvslöa Goombas att eliminera. Det finns också tält att titta in i. I slutet av varje område väntar en boss och i *The Fun Fair* är Big Boo just en sådan.



### FROSTY FRONTIER

Det är svårt och halt på de här isiga underlagen. Fast hur bra du än spelar på *Frosty Frontier* hamnar du ändå slutligen under isen, och där simmar bossen Porcupuffer omkring i ett vrak.



### GRASSY GREENS

Namnet som påminner om en bana i ett Kirby-spel är i själva verket en bana i *Super Mario Ball*. Bossen här är ingen mindre än Petey Piranha från *Super Mario Sunshine* och *Mario Kart: Double Dash!!*.



### SHIFTING SANDS

Den här banan är en riktig öken – många fiender och mycket hinder överallt. Om du lyckas rulla in Mario i pyramiden och därefter ett par våningar ned möter du Egyptian Koopa, som är väktaren för området.



## KULIGA FÖREMÅL

Många av de gamla hederliga föremålen från Marios värld finns med i Super Mario Ball också. Här ser du vad Mario kan göra med dem.



### MYNT

Rulla in i fiender så får Mario mynt för besväret. Toad säljer gärna på honom varor för mynt han har tjänat ihop.



### STJÄRNOR

Precis som i Super Mario 64 behöver Mario stjärnor för att nå nya områden här. En stjärna kommer fram när han har besegrat alla fiender i ett område.



### MINI-SVAMP

Det är väl ingen större överraskning att Mario krymper när han tar den här svampen. I mindre storlek när han områden som han inte kommer åt i sin vanliga stora form.



### MEGA-SVAMP

Och här har vi svampen som gör rörmokaren större. I den här formen är det mycket lättare att träffa fienderna och undvika att Mario-kulan faller ned mellan flipparna.



### OSÅRBARHETS-STJÄRNA

Osårbarhetsstjärnan gör Mario... osårbar! Nu kan han plöja rakt genom fienderna utan några som helst problem. "Keep on rollin'."



### RÖR

När det står ett rör mellan de båda flipparna kan du vara ganska säker på att Mario aldrig trillar igenom, hur illa du än spelar. Det känns väl bra?



### BLIXT

Det här dunderföremålet (hahaha...) skadar alla fienderna på skärmen. Inte ens bossarna klarar sig oskadda från blixten.



### YOSHI-ÄGG

Se till att inte tappa bort Yoshi-ägget när du får det, eftersom det fungerar som multi ball på de vanliga nivåerna och som nyckel på bonusnivåerna.



## BOSSAR!



## betyg

### 7 grafik

Här finns inga neonljus eller blinkande lampor som i ett vanligt flipperspel. Men spelplanen är tydlig och full av (nästan) alla färger som finns. Det räcker i alla fall.

### 6 ljud

Det är förvånansvärt lite av den gamla Mario-musiken – i stort sett alla låtar är nygjorda och en del är faktiskt riktigt bra. Mario hinner också med att stöta ifrån sig en del lustiga ord och meningar samtidigt som han rullar runt.

### 7 spelkontroll

Mario rullar fort, och nästan precis så som en kula gör i verkligheten. Men varför går det inte att "tilta" spelplanen? Det brukar ju vara standard i ett flipperspel?

### 7 utmaning

Det finns bara fem olika områden, men varje område har flera rum och många hemliga platser som tar en stund att hitta. Det känns ändå som om det borde ha varit mer att se.

### 8 speldesign

Super Mario Ball är dels flipperspel, dels äventyrsspel. Det låter som en konstig kombination men det är en speltyp som passar perfekt till Game Boy Advance.

### totalt

Ett rent, färgglatt, lättkontrollerat, enkelt, ganska kort, nyskapande, charmigt och kul flipperspel fullt av spelglädje och med mycket Super Mario 64-känsla!





## recensioner

KIM WEINEFELT



Eftersom jag samlar på alla spel som Nintendo ger ut köpte jag Hamtaro: Rainbow Rescue när det kom till Sverige. Samma dag släpptes Game Boy Advance SP Limited Pink Edition och den kunde inte heller min samling vara utan. Just de här två köpen har dock inte gått helt obemärkt förbi mina arbetskompisar. **Personalen på lagret och klubben har fortfarande inte slutat att ge mig kommentarer om att det låg ett hamsterspel och ett rosa Game Boy Advance SP på min avhämtningshylla den där dagen...** Och visst är det här egentligen bara ett spel för de allra yngsta spelarna – det är färgglatt, lättspelat och inte alltför stort. En perfekt julklapp till hamstertokiga lillsyrran. Eller den Nintendo-tokige "vill-ha-allt-spelaren"...

MIKAEL NYLANDER



Nu är det dags för ny **strapats** Till gullig och söt Ham-Ham-**plats** Jag kan knappt se skillnad på alla **hamsterspel** Och började först skriva om Ham-Ham Heartbreak – helt **fel** Rainbow Rescue är ändå helt **okej** Perfekt julklapp till en liten kille eller **tjej**



# HAMTARO

## Rainbow Rescue



Hamstrarna ökar snabbt i antal. I Hamtaro: Rainbow Rescue är de fler än någonsin, eftersom de måste arbeta tillsammans för att lösa äventyret.

### VÄRSTA STORYN

Kan Hamtaro: Rainbow Rescue ha den mest tokgulliga storyn hittills i ett Game Boy Advance-spel? Döm själv.

*"Hamstern Bo, prinsen i Rainbow Land, kan i vanliga fall kontrollera och färdas via regnbågen, men nu har han förlorat kraften i sitt magiska paraply. Då kommer Hamtaro och de andra hamsterkompisarna till undsättning och börjar leta efter de sju färgerna i regnbågen, som behövs för att Bo ska få tillbaka kraften i sitt paraply och kunna återvända hem."*

Ingen dålig historia, eller hur?

### MINDRE HAM-CHAT

Den gullegulliga Ham-Chatten från Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak har inte lika stor betydelse i det här spelet. I stället ska du samla ihop dina vänner så de kan hjälpa dig att komma vidare. Ni kan till exempel behöva lyfta och flytta tunga saker eller dra i rep tillsammans.

**F**  
**A**  
**K**  
**T**  
**A**

Titel: Hamtaro: Rainbow Rescue  
Spelsystem: Game Boy Advance  
Speltyp: Äventyr  
Utvecklare: Alphascream  
Utgivare: Nintendo  
Svensk distribution: Bergsala AB  
Åldersgräns: Från 3 år  
Antal spelare: 1-2  
Kompatibla tillbehör:  
Game Boy Advance Game Link  
Sverigepremiär: 29 oktober 2004





## MINISPEL

Ta en liten titt på de små men roliga minispelen i Hamtaro: Rainbow Rescue:



## FLER SPELSÄTT

Förutom själva äventyret finns det annat att pyssla med i Hamtaro: Rainbow Rescue. Du kan färglägga supergulliga bilder av Hamtaro-gänget och placera ut Hamtaro-motiv på olika bakgrunder och skapa en tavla. Om du känner någon som också har det här spelet kan ni byta bilder med varandra via Game Boy Advance Game Link-kabeln.



Färglägg gulliga Hamtaro-bilder...

... eller gör en bild av olika Hamtaro-motiv



## EN HAM-HAM VÄRLD

För att hitta de sju färgerna till regnbågen måste

Hamtaro och gänget ut i vida världen och besöka alla de här platserna:

### SUNNY PEAK

Uppe på soliga Sunny Peak rinner det en å, som gör det utmärkt att fiska här.

### FLOWER RANCH

Här kan hamstrarna prata med massor av djur, såsom hästar, kaniner, kor och sköldpaddor. Det finns också en gård med solrosor här.

### SPARKLE COAST

Här kan små hamstrar surfa och åka båt. På stranden kan de gräva efter skatter i sanden.

### CLOVER ELEMENTARY

I den här skolan finns det en hel del mysterier att lösa. Tur att Inspector Hams är på plats.

### TIP-TOP FAIR

Vill man besöka Ham-Ham-festivalen är det hit man ska gå. Här finns det massor av attraktioner och festligheter.

### TICKY-TICKY PARK

Den här parken har många ställen att undersöka. Här finns det lekplatser, rutschkanor, bänkar och träd som passar både små och stora hamstrar.

### HAMSTARR MANOR

En magisk och mystisk herrgård med massor av Ham-spel att prova på.



## betyg

**6 grafik**  
Ähhhhh... Allting är så sött, gulligt, runt och färgglatt. Hamstrarna är stora och många men egentligen är grafik- en inte alls avancerad, bara lagom godkänd.

**6 ljud**  
Pipig och skrikig hamster-pop som ibland är riktigt trevlig att lyssna på, om man är på det humöret. Och har rätt ålder inne, vill säga.

**7 spelkontroll**  
Hamstrarna springer snabbt åt alla håll som man vill. Spelkontrollen är så enkel att alla kan förstå, och det är väl så ett sådant här spel ska vara, antar vi.

**6 utmaning**  
Otroligt lättspelet, och inte så stort. Men det passar ju målgruppen utmärkt. Det finns också många bilder att måla och designa, om man tycker om det.

**6 speldesign**  
Hamstrarnas Ham-Chat är borta till förmån för ett enklare och mer lättbegripligt spelupplägg. Och massor av skojiga minispel dessutom!

**totalt**  
Det här är världens bästa Game Boy Advance-spel just nu. För alla som älskar hamstrar!



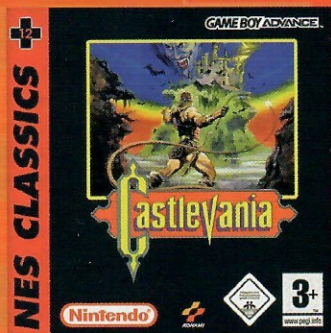
**HAMTARO ÄR HETT!**  
Tv-serien Hamtaro rullar på för fullt på både Kanal 5 och Jetix. Du missar väl inte?

# NES CLASSICS

# NES CLASSICS



I somras satte NES Classics-serien igång en skön retrovåg som drog in över hela spelvärlden. Den 7 januari blir det ännu mer rätt att spela i den gamla skolan, för då ger Nintendo ut ytterligare fyra NES-klassiker till Game Boy Advance.



## VAMPYRER, PISKOR OCH MASSOR AV VITLÖK

Spelföretaget Konamis kanske bästa spelserie är Castlevania. Här är det ingen mindre än självaste Dracula som ska stoppas och det gör spelets huvudperson, herr Belmont, bäst med sin piska. Spelet är svårt men så populärt att det idag finns i stort sett hur många uppföljare som helst till alla möjliga plattformar.

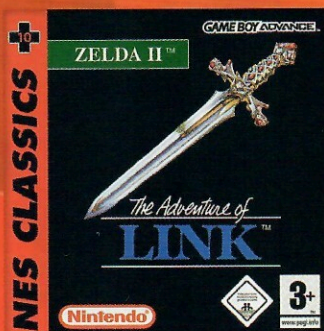


### KIM

*"Spelade det här hemma hos en kompis men kom aldrig längre än till andra banan. Gillade ändå spelet och önskade mig senare Castlevania III: Dracula's Curse av farmor i present eller julklapp."*

### JOHAN

*"Första gången det började bli kusligt på allvar att spela tv-spel. Vansinnigt spännande att ta sig an alla onda varelser med piskan i sin hand."*



## LINK I PROFIL

Links andra äventyr är inte alls som hans första. Zelda II: The Adventure of Link liknar mer ett rollspel – Link får till exempel erfarenhetspoäng och förflyttas till en stridsskärm när han springer ihop med fiender. Links mest användbara föremål har han fortfarande kvar, men olika typer av magier spelar en större roll här än vad man är van vid i ett Zelda-spel.



### KIM

*"Har många minnen av hur svårt det här spelet var, men när man äntligen hittade en ny stad och lärde sig nya magier var det värt allt besvär på vägen dit."*

### JOHAN

*"Återigen ett spel från den gamla goda tiden som jag faktiskt inte har spelat själv. Minns bara att kompisarna satt och spelade detta. Minns då den underliga känslan att se Links scrollande vy. Ska bli intressant att lägga vantarna på."*



NES Classics-spelen går att spela på alla Game Boy Advance SP-modeller, men gör sig naturligtvis bäst på den specialdesignade Game Boy Advance SP Classic NES Edition. Eller hur?

#### KIM

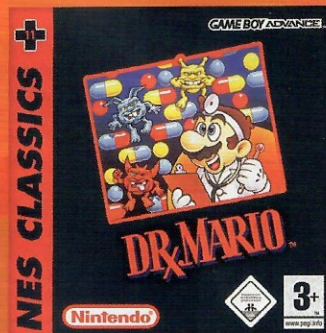
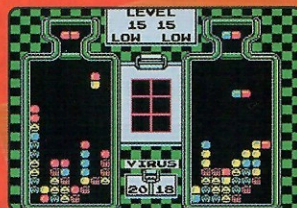
"Köpte aldrig Dr. Mario till NES, men har det till Super NES och Nintendo 64. Inte lika kul som Tetris Attack, men nästan lika kul som vanliga Tetris."

#### JOHAN

"Första minnet med detta spel var i Tetris och Dr Mario till SNES. Satt på klubben och bekämpade virus med en enorm frenesi tillsammans med annan klubbpersonal. Om jag inte minns helt fel blev jag mästare i detta spel redan då."

### DOKTORN KAN SPELA

När Tetris var som störst kodade Nintendo ihop sitt eget pusselspel, och det blev Dr. Mario. I den genomskinliga flaskan finns det blå, gula och röda virus som ska utrotas. Gör det genom att flytta kapslarna som Dr. Mario slänger ned så att minst fyra av varje färg hamnar i rad, inklusive ett eller flera virus. Det är lätt att få en släng av Dr. Mario-febern.



#### KIM

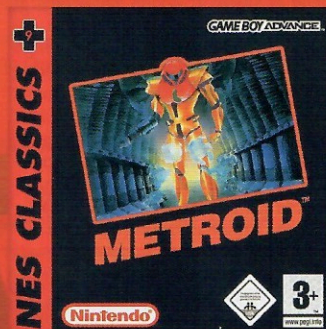
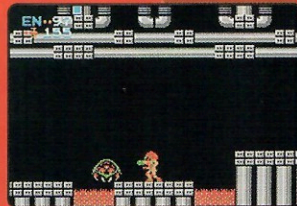
"Jag har samlat ihop alla Metroid-spel utom just originalet till NES. Nu känns samlingen lite mer komplett. Musiken är spelets bästa bit."

#### JOHAN

"Har aldrig spelat detta även om jag älskar Samus Aran i 2D både genom Super Metroid och Metroid Fusion. Så nu kommer min chans till upprättelse och att ta mig an ursprunget, det ser jag fram emot."

### GALAXENS MEST FRUKTADE KVINNA

Samus Arans allra första uppdrag introducerade mycket av det som finns i alla andra efterföljande Metroid-spel, inklusive Metroid Prime 2: Echoes. Här finns armkanonen som går att uppgradera, förmågan att rulla ihop Samus till en boll, missilerna och de olika dräkterna. Eftersom spelet inte har någon karta är det svårt att hitta i de underjordiska gångarna, och bossarna kan kännas helt hopplöst svåra.



# PAPER MARIO

## THE THOUSAND-YEAR DOOR

## NATE BIHLORFF, DIALOGFÖRFATTAREN TILL PAPER MARIO, BERÄTTAR SIN HISTORIA



Sedan 8-bitsdagarna har Nintendo hunnit utveckla en avancerad författarstil i dialogerna till sina spel. Vi bestämde träff med Nate Bihldorff, biträdande lokaliseringsproducent hos Nintendo of America, för att få höra personen bakom "Marios skrivna röst" tala ut om sitt senaste projekt, Paper Mario: The Thousand-Year Door.

**Nintendo Power (NP):** Dialogen i Paper Mario till Nintendo 64 var mycket charmerande, men det vi såg av det nya Paper Mario-spelet på E3 var ju helt tokroligt. Nintendo of Americas lokaliseringsteam skrev den engelska dialogen till båda spelen – vad är annorlunda den här gången?

Nate Bihldorff (NB): Scenarierna i varje kapitel är utformade med ett ännu större sinne för humor den här gången. Spelets utvecklingsteam gick helt enkelt in för att göra det mycket roligare. Dessutom har vi riktiga NOA-översättare som arbetar med det här spelet – Bill Trinen, som leder projektet, samt Tim O'Leary, Scot Ritchey och Thomas Connerly – som ser till att humorn i originalspelet kommer fram. Paper Mario till Nintendo 64 översattes i Japan, så den översättningen var väldigt enkel. Vi missade säkert massor av saker som var roliga i den japanska versionen. Nu, med Paper Mario till Nintendo GameCube, har vi NOA-översättare som för över nyanserna i humorn från den japanska versionen av spelet till den amerikanska.

**NP:** Var Paper Mario till Nintendo 64 ditt första projekt?

NB: Ja. Faktum är att jag frilansade på den tiden, och jobbade med endast det projektet, för att sedan ge mig av och åka snowboard i ett år.

**NP:** Karaktärerna och storn i Mario & Luigi: Superstar Saga var mer utvecklade än i Paper Mario till Nintendo 64. Hur är det nya Paper Marios karaktärer och storn i jämförelse med originalet?

NB: Spelet har inte bara en bra story, utan alla delar av storn är väldigt väl sammanflätade. Den största delen av spelet är riktigt, riktigt roligt, för att plötsligt svänga in på djupa och betydelsefulla områden där personer har förlorat familjemedlemmar och liknande. Men det kan också kännas lite konstigt, när du befinner dig i ett så skämtsamt spel, och så kommer plötsligt sådana här seriösa kapitel in i bilden. Då är det jätteviktigt att vi har våra översättare med oss. Jag frågade dem hur de hanterade detta i den japanska versionen – är den rolig alls? – eftersom japanskan ju är ett väldigt behäskat språk och det finns så många olika nyanser i hur man kan säga saker och ting. Då sade de att de körde på utan att ta några omvägar.

**"Ni skulle se mig på helgerna när jag sitter här för mig själv. Det är helt schizofrent."**

- Nate Bihldorff

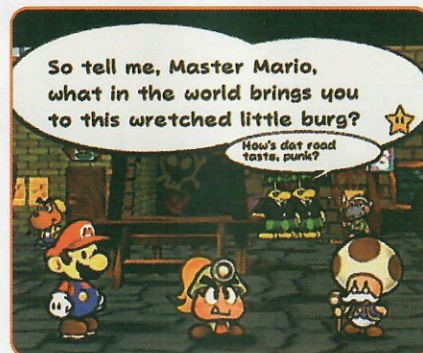
**NP:** Hur mycket möda lägger ni på att döpa om platser, föremål och karaktärer?

NB: Då och då har vi namngivarmöten där vi samlar så många människor i rummet som möjligt och bara "brainstormar". Ibland får någon en jättebra idé när de tar sig en titt på en av karaktärerna, och då känner alla direkt att det är det rätta namnet. Det är bara att gå vidare. Sedan finns det andra karaktärer som vi spenderar mycket mer tid på.

**NP:** När det gäller vissa av de olika folkslagen i spelet, kan du komma på något som krävde extra mycket arbete i gruppen?

NB: Det sträcker sig faktiskt ända tillbaka till Super Mario Sunshine, med Pianta-folket – de som har palmer som växer på huvudena. Dessa driver faktiskt ett brottssyndikat i en av städerna i Paper Mario: The Thousand-Year Door, Rogueport, och du ser dem bråka med folk i början av spelet. De har en väldigt viktig roll i storn genom hela spelet och du är tvungen att återvända till dem flera gånger för att be deras boss om olika tjänster.

Jag kommer ihåg när vi höll på och döpte Pianta-folket i Super Mario Sunshine. Det tog evigheter. Eftersom det var ett Mario-spel, hade vi fått beskrivningar av karaktärerna och visste hur de såg ut.

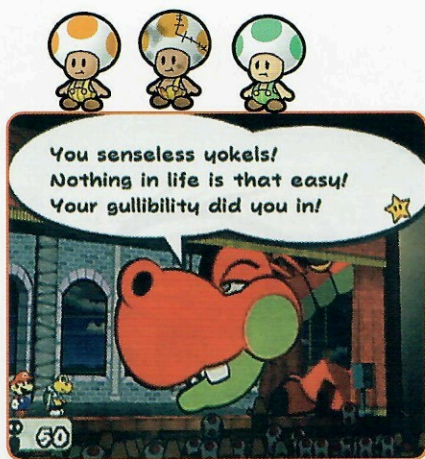


Så bestämde vi oss för att döpa allting på ön efter ett italienskt tema. Vi döpte de små eremitgubbarna för Nokis för att de såg ut som pastafigurer. Pianta-folket – jag har glömt vad det betyder nu men tror att det har med växtriket att göra [pianta betyder faktiskt 'växt' eller 'planta' på italienska, kan Emelie intyga]. Fast vi tvekade faktiskt länge på det namnet, och vi lägger ner ännu mer tid på spelens huvudkaraktärer.

**NP:** Så, hur kom ni fram till det slutgiltiga namnet på Paper Mario: The Thousand-Year Door?

NB: Undertitlar är hemska. Egentligen satte vi oss bara ner och frågade oss själva vilka som var de mest centrala delarna i spelet. Dels har vi de sju Crystal Stars som Mario måste samla ihop under spelets gång, men så var det ju ungefär i det förra Paper Mario också. Sedan hade vi också det första spelet i Super Mario RPG-serien, som hette Legend of the Seven Stars. Ville vi verkligen köra på samma spår och döpa spelet efter stjärnorna en gång till? Förmodligen inte. Det finns en person i spelet som kallas för – nå, jag kan inte avslöja det ännu – som du blir presenterad för i kapitel fyra, men vi kom fram till att detta skedde lite för sent i spelet för att vi skulle kunna basera hela dess undertitel på det. Sedan har vi ju det här med dörren, samt det som möjligtvis skulle kunna finnas bakom denna dörr. I spelet säger vissa att det är ett gigantiskt berg av skatter som är så stort att du aldrig skulle kunna spendera alltihop. Andra säger att det är någon sorts magiskt föremål som ger dig makt. Några säger att det är ett monster. Ingen vet exakt. Vi insåg att vi inte skulle kunna komma på en tillräckligt cool titel med denna vaga information att luta oss mot, så vi bestämde oss för att koncentrera oss på dörren själv istället.





**NP:** Och det är "den tusenåriga dörren" du talar om?  
**NB:** Ja, men vid den tidpunkten handlade det fortfarande bara om att försöka beskriva den. Vi visste ärligt talat inte så mycket om dörren som vi gör nu för när vi fick tillgång till den färdiga versionen av spelet och började översätta den. I spelets intro får du först höra om en idyllisk stad där alla lever i lycka och harmoni. Då, som en blick från klar himmel, drabbar en enorm katastrof staden och begraver den. Tusen år går, och en ny stad växer upp – det är den som är Rogueport – och anledningen till varför den drar till sig så många tjuvar och banditer är alla historier som berättats om dess underjord och en tusenårig dörr som finns där. Nu letar alla efter denna dörr och försöker att komma på ett sätt att öppna den, eftersom de vet att någonting finns där bakom. Somliga vill åt skatten, andra vill ha mer makt, och spelets "bad guys", X-Naut-gänget, har sina egna anledningar till att vilja komma in genom dörren. Mario ger sig så småningom iväg för att öppna den, han också, men bara för att han inte har något annat val. Han bryr sig egentligen inte om vad som finns bakom den. Han blir ditkallad då Peach skickar honom en skattkarta som hon hittade på ön, och frågar om Mario har lust att komma och leta efter skatten tillsammans med henne. När han kommer dit, är hon borta. Då tänker Mario, att om han följer kartan, kommer han kanske att finna henne. När det gäller spelets titel, ville vi ha ett namn som klingar till och låter spännande. Du hittar dörren väldigt tidigt i spelet, och hör en massa folk tala om den. Sedan byggs intrigen bara på. Ja, usch, att döpa saker och ting är det svåraste i världen!

**NP:** När Charles Martinet spelar in rösterna till bland annat Mario, Luigi och Wario i olika spel, använder han ljudsamplingar för att matcha sin röst med varje karaktär. När du skriver dialogerna till flera dussin olika spelkaraktärer, har du då någonting som du binder upp varje figur kring?  
**NB:** Låt säga att du har en karaktär i staden som jag ska skriva repliker till. Allting som denna karaktär säger genom spelet visas i en och samma textruta medan jag skriver. Om jag då redan har lyckats identifiera denna personlighet, brukar det vara lätt att skriva allting på en gång. Däremot blir det ofta svårare med karaktärer som återkommer på olika ställen i spelet, för vid slutet av äventyret kan du komma till en plats i handlingen där fienden säger: "You're going down, Mario", och då ska din följeslagare i spelet säga någonting tillbaka. Den karaktär som du har valt att ha vid din sida just då kommer alltså att vara den som ska tala. Då får jag tänka på alla de olika karaktärernas personligheter i tur och ordning; en småstadstjej, en sydstatare, en fegis, en försiktig kille, en brittisk sjökaptan och så vidare.

## "Min filosofi när det gäller alla tv-spel – och det är därför jag älskar just Nintendos spel – är att du verkligen ska känna dig som ett litet barn när du spelar dem."

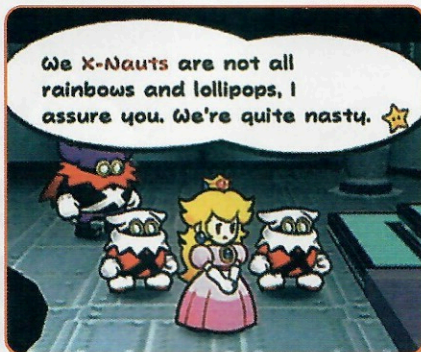
- Nate Bihldorff

**NP:** Så du håller alla dessa attribut i huvudet hela tiden?

**NB:** När jag håller på med någon av dessa karaktärer, kan jag alltid hoppa till ett ställe i handlingen där jag vet att jag skrev väldigt många repliker till just den personen och läsa dem. Sedan kan jag sitta, när jag är ensam här om helgerna, och läsa upp allting som jag skriver högt för mig själv! [Skra] Eller så säger jag det i mitt huvud och ljudar fram orden.

**NP:** Sägar du det högt?

**NB:** Ni skulle se mig på helgerna när jag sitter här för mig själv. Det är helt schizofrent. Först kan jag säga någonting knäppt med engelsk accent, för att sedan svara på amerikansk sydstatsdialekt. Det är lite groteskt. Speciellt när det gäller ett spel som detta, där så stora delar av dialogen slutar som ljudhärmande skrift. Jag kommer ihåg när jag höll på med Mario & Luigi: Superstar Saga, och satt och försökte skapa en fransk accent med orden, vilken balanserade på en tunn linje mellan att vara skriven helt ljudhärmande och fortfarande gå att läsa. Detta är en av de största utmaningarna, speciellt i ett spel som det här, vilket vi vill ska gå hem hos äldre spelare, eftersom det är ett urkul spel med en komplicerad story, samtidigt som vi vet att det kommer att vara många yngre personer som spelar det också, och då kan det ju inte vara helt oläsligt. Det kan hända att det är mycket som de inte kommer att förstå i spelets dialoger, och det är inget fel med att lägga in skämt och annat i texterna som först och främst tilltalar äldre spelare, och som de yngre spelarna inte förstår, men det får inte vara sådant som är essentiellt för spelet. Du kan



inte ta en nyckelhändelse i spelet som alla måste hänga med i, och vrida om det så att bara en 16-åring kan förstå det.

**NP:** Vad tycker du är roligt? Vilka komiker och författare tycker du är roliga?

**NB:** Oj... Hur lång tid har vi på oss? Det blir inte lätt att svara på. När det gäller humor, gillar jag verkligen T.C. Boyle och William Goldman. De har skrivit en massa knasiga saker. Goldman finns i mitt bakhuvud just nu på grund av att jag nyss läste om The Princess Bride. Det är en av mina favoritromaner genom tiderna. Han har verkligen tungan rätt i munnen. Men jag är inte säker på hur mycket av det som påverkar mitt arbete. Jag är en tv-nerd. Pop-kulturen

har sjunkit in i min hjärna på många olika plan. Ni kommer säkert att se många spår av det i spelet.

**NP:** Du verkar känna dig väldigt bekväm i Marios värld. Vad är hemligheten?

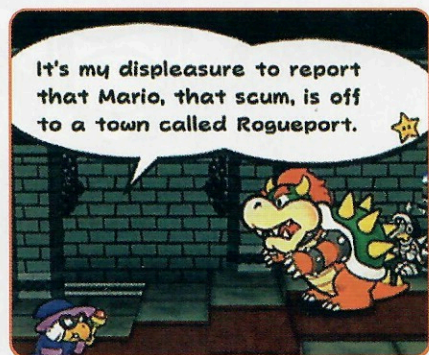
**NB:** Det beror helt på min barndom, mannen. Det är en sak att bara studera gamla spel för att hämta referenser därifrån – men, jag menar, jag själv var ett riktigt freak när jag var liten. Jag älskade Mario-spelet. De var de första spel som jag någonsin spelade. Jag var en Nintendo-galning i allmänhet, men det religiöst sätt från början till slut, för att klara och hitta allting i det.

**NP:** Så du spelade dessa spel väldigt mycket när du var liten. Vilka är de stora steg i din karriär som har tagit dig till din nuvarande framgång?

**NB:** Jag önskar att det låg en mer spännande historia bakom. Jag hamnade här ute ganska fort efter att jag gått ut College, åkt snowboard i ett år, jobbat i en bar och levtt livet.

**NP:** Tror du att det är viktigt att ha levtt livet för att kunna skriva texterna i dessa spel?

**NB:** Definitivt. Du formas helt klart av varje ny erfarenhet som du får. Du måste befinna dig i det rätta sinnestillståndet för att kunna skriva sådana här saker. Därutöver är jag välsignad med en väldigt kärleksfull familj – en stor en, med massor av kusiner – så jag har alltid varit omgiven av barn i olika åldrar. Så även om jag har gått från det ena stadiet till det andra i mitt liv – från det att jag var tio år gammal och satte mig ner med mitt första Super Mario-spel och kände den stora spänningen och glädjen – har jag alltid haft förmågan att blicka tillbaka till den tiden tillsammans med mina kusiner och se dem gå igenom samma saker. Och då kommer jag ihåg hur det kändes – att fyllas av denna barnsliga lycka bara genom att skratta åt någonting i ett tv-spel eller i en bok. Och min filosofi när det gäller alla tv-spel – och det är därför jag älskar just Nintendos spel – är att du verkligen ska känna dig som ett litet barn när du spelar dem. Att fånga den känslan... Jag vet inte riktigt hur jag ska beskriva den... Den där känslan av överväldigande sensation som du kan få när du är liten, och som är obefläckad av vuxenvärldens cyniska tänkande. Det är tv-spelens heliga gral, och enligt mig har Mario-spelet alltid lyckats med det.



# hi score

Årets roligaste flipperspel heter Super Mario Ball och för att göra det ännu roligare för dig som har spelet rullar vi igång en kul(a) Super Mario Ball-tävling.

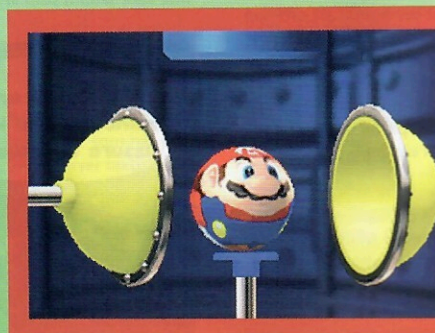


## tävling!

## SUPER MARIO BALL™



Du kanske trodde att en flippertävling går ut på att samla flest poäng. Så är det inte, den här gången. I stället ska du klara valfri bana så snabbt som möjligt. Välj den bana du tror går snabbast att klara, klara den ruskigt snabbt och skicka in bildbevis till oss.



*Mario kommer att få jobba under hård press om du ska lyckas med en bra tid på någon av banorna i Super Mario Ball.*

## priser:



### 1:a pris:

1 valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment.

### 2-5:e pris:

Club Nintendos bordsklocka.

### REGLER – VAR GOD LÄS!

Endast medlemmar i Club Nintendo (dock inte anställda i Bergsala AB och dess anhängiga) får delta i tävlingen. Spelet som används måste vara europeisk version (PAL). Det är inte tillåtet att använda tillbehör som ändrar spelets förutsättningar. Bidrag bevisas med ett fotografi, märks med "Hi Score" och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5). Sista tävlingsdatum är den 31 januari, 2005. 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 inte bytas mot kontanter.



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

**POKÉMON PINBALL: RUBY & SAPPHIRE**  
Hi-Score Sapphire:  
1 203 416 428  
Johan Kvint från Halmstad

**GBA  
GBC**

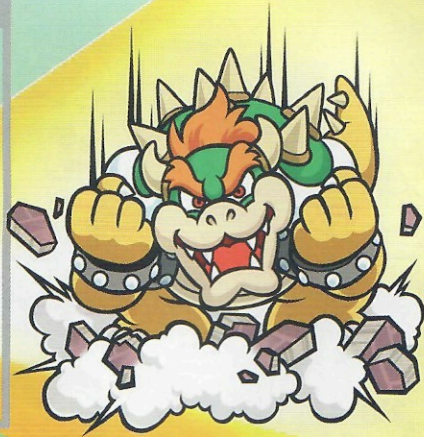
**SUPER MARIO ADVANCE**  
99 999 990 poäng i Super Mario Bros. 2  
Anton Partanen från Spånga

**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 Torstensson från Karlshamn



**DONKEY KONG 64**  
ENGUARDE ARENA: 345 poäng  
Joakim Jägesten från Torshälla

DONKEY KONG: 42 200  
John Granvik från Björklinge

JETPAC: 997 415  
ISAK JUNAEUS FRÅN VRETA  
KLOSTER

**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 Öviken

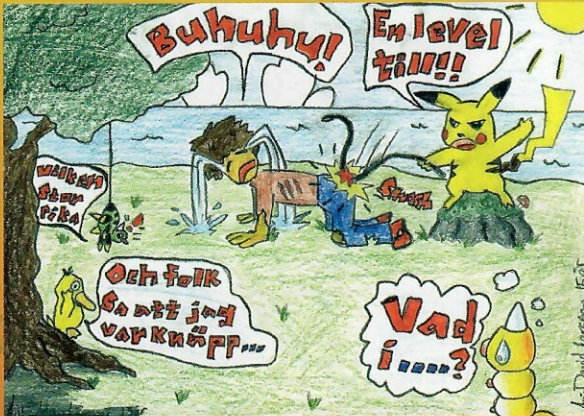


## nintendo gamecube

<p><b>F-ZERO GX</b> MUTE CITY: TWIST ROAD: 00:35,305 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>LUIGI'S MANSION</b> HIGH SCORE: 186 435 000 G Tobias Kåhberg från Källekärr</p> <p><b>MARIO KART: DOUBLE DASH!!</b> LUIGI CIRCUIT: 1:17,502 Thomas Gunnarsson från Vännäs</p> <p><b>BABY PARK:</b> 1:06,366 Tobias Nolerik från Offerdal</p> <p>Mushroom City: 1:48,080 Johan Berglin från Gällö</p> <p>Grand Prix Mushroom Cup 150cc: 7:13,264 / 40 Points Sven-Erik Rönnerberg från Lidköping</p> <p>Grand Prix Flower Cup 150cc: 8:26,902 / 40 Points Sven-Erik Rönnerberg från Lidköping</p> <p>Grand Prix Star Cup 150cc: 9:43,556 / 40 Points Sven-Erik Rönnerberg från Lidköping</p> <p>Grand Prix Special Cup 150cc: 13:45,186 / 40 Points Sven-Erik Rönnerberg från Lidköping</p> <p>Grand Prix All Cup Tour 150cc: 38:56,422 / 160 Points Sven-Erik Rönnerberg från Lidköping</p> <p><b>METROID PRIME</b> Total Time: 04:55 (100%) Tobias Almqvist från Göteborg</p> <p><b>PIKMIN</b> PARTS/DAYS: 30/09 Joakim Mäkipää från Eskilstuna</p> <p><b>SURVIVING PIKMIN:</b> 9 325 Joakim Mäkipää från Eskilstuna</p>	<p>TOTAL PIKMIN LOST: 0000 Pikmin, Joakim Mäkipää från Eskilstuna</p> <p>THE IMPACT SITE: 257 Pikmin Jack Mothander från Ramnäs</p> <p>THE FOREST OF HOPE: 519 Pikmin, Jack Mothander från Ramnäs</p> <p>THE FOREST NAVE: 286 Pikmin, Tim Hagman från Björketorp</p> <p>THE DISTANT SPRING: 320 Pikmin, Tim Hagman från Björketorp</p> <p>THE FINAL TRIAL: 177 Pikmin Tim Hagman från Björketorp</p> <p><b>SUPER MARIO SUNSHINE</b> HI SCORE: 120 Shine Sprites och 2 877 mynt Fredrik Falk från Vänersborg</p> <p><b>BLOOPER SURFING SAFARI:</b> 23,67 Manuel Hoppstock från Bandhagen</p> <p><b>SUPER SMASH BROS. MELEE</b> EVENT MATCH LV. 1: 00:10,40 Jack Mothander från Ramnäs</p> <p>EVENT MATCH LV. 2: 00:07,48 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 3: 00:03,35 Michael Häggström från Aspås</p> <p>EVENT MATCH LV. 4: 00:00,50 Alexander Persson från Östersund och Emil Sahlinström från Västra Frölunda</p> <p>EVENT MATCH LV. 6: 00:08,80 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 7: 00:13,62 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 8: 00:12,01 Emil Bohman från Söderköping</p>	<p>EVENT MATCH LV. 9: 00:12,01 Emil Bohman från Söderköping</p> <p>EVENT MATCH LV. 11: 13 KOs Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 12: 00:00,45 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p><b>EVENT MATCH LV. 16: 00:12,75</b> Christian Magnusson från Lidköping</p> <p>EVENT MATCH LV. 17: 00:00,93 Lars Beck-Friis från Uppsala</p> <p>EVENT MATCH LV. 18: 00:13,68 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p><b>EVENT MATCH LV. 21: 00:08,92</b> Fredrik Andersson från Sandviken</p> <p>EVENT MATCH LV. 25: 00:04,40 Jack Mothander från Ramnäs</p> <p><b>EVENT MATCH LV. 28: 00:13,58</b> Theo Toresson från Göteborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 31: 24 KOs Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 32: 6 KOs Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 33: 00:27,95 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 34: 00:12,25 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 35: 00:10,63 Stefan Friis från Söderköping</p> <p><b>EVENT MATCH LV. 37: 00:51,55</b> Christian Magnusson från Lidköping</p> <p>EVENT MATCH LV. 38: 00:27,07 Robert Breed från Vänersborg</p>	<p>EVENT MATCH LV. 41: 00:13,77 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 42: 00:05,85 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 43: 00:10,68 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 44: 00:16,35 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 45: 00:16,03 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p><b>EVENT MATCH LV. 47: 01:03,36</b> Albert Gimerby från Göteborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 48: 00:03,67 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 49: 00:52,75 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 50: 00:34,85 Andreas Karlsson från Vänersborg</p> <p>EVENT MATCH LV. 51: 01:54,68 Stefan Friis från Söderköping</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, BOWSER:</b> 00:09,18 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, C. FALCON:</b> 00:07,88 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, D. K:</b> 00:09,31 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, DR. MARIO:</b> 00:13,40 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, FALCO:</b> 00:06,20 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, FOX:</b> 00:07,23 Joakim Glantz från Ängelholm</p>	<p><b>STADIUM TARGET TEST, GANONDORF:</b> 00:05,23 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, ICE CLIMBERS:</b> 00:11,92 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, JIGGLYPUFF:</b> 00:08,16 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, KIRBY:</b> 00:12,18 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, LINK:</b> 00:03,65 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, LUIGI:</b> 00:04,30 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, MARIO:</b> 00:08,93 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, MARTH:</b> 00:10,01 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, MEWTWO:</b> 00:04,99 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, MR. GAME &amp; WATCH:</b> 00:03,23 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, NESS:</b> 00:14,36 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, PEACH:</b> 00:10,85 Joakim Glantz från Ängelholm</p>	<p><b>STADIUM TARGET TEST, PICHU:</b> 00:06,18 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, PIKACHU:</b> 00:07,90 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, ROY:</b> 00:06,36 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, SAMUS:</b> 00:09,43 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, YOSHI:</b> 00:08,75 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, YOUNG LINK:</b> 00:05,46 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, ZELDA:</b> 00:06,83 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>STADIUM TARGET TEST, TOTAL HIGH SCORE:</b> 03:21,99 Joakim Glantz från Ängelholm</p> <p><b>HOME-RUN CONTEST, GANONDORF:</b> 2 722,5 m Mattias Majetic från Lindome</p> <p><b>HOME-RUN CONTEST, Total High Score:</b> 9 374,7 m Elias Tesfa från Skogås</p> <p><b>TRAINING MAX COMBOS, MEWTWO:</b> 15 509 Tommy Andrén från Töreboda</p> <p><b>WAVE RACE: BLUE STORM:</b> LOST TEMPLE LAGOON: 49,019 Robert Nilsson från Äby</p> <p><b>ASPEN LAKE (Normal):</b> 59,085 Julio Gomez från Kungsängen</p>
---	--	---	---	---	--

# MARIOS Galleri

Den här gången bjuder våra kreativa medlemmar på några riktigt bra Pokémon-teckningar, plus ett par roliga bonusbidrag. För att vinna nästa Marios Galleri-tävling gäller det att ge oss ett julkort med Nintendo-motiv, som du har tecknat eller gjort själv. Segraren kan se fram emot en försenad julklapp i form av ett valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment.

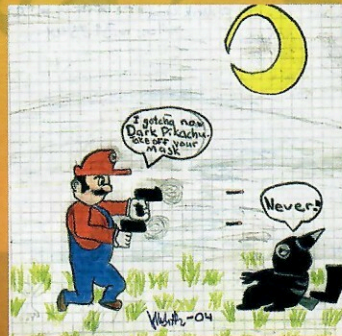


**VINNARE  
I MARIOS GALLERI-  
TÄVLINGEN MED  
POKÉMON-TEMA:**

David Larsson från  
Dala-Floda



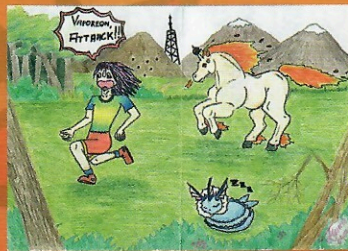
Okänd konstnär



Fredrik Orava från Visby



Sanna Eriksson från Timrå



Emma Olsson från Tranås



Emma Olsson från Tranås



Johan Bohman från  
Onsala



Christian Larsson från Alingsås



Ludvig Jonsson från Sollentuna



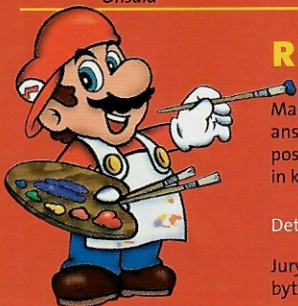
Christian Deeken från Göteborg

## REGLER – VAR GOD LÄS!

Marios Galleri är platsen för medlemmarnas teckningar och fotografier med Nintendo-motiv. Endast medlemmar i Club Nintendo (dock inte anställda i Bergsala AB och dess anhöriga) får delta i tävlingen. Bidrag märks med "Marios Galleri" och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5). Sista tävlingsdatum är den 31 januari 2005. 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.

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





# tävling!



Det är redan jul igen och lagom till dagarna då klapparna ska paketeras har Emelie skrivit ihop ett gäng kända rim. Ett par tips bara – det är tre Nintendo GameCube-spel och tre Game Boy Advance-spel som ligger i paketen, och alla är aktuella nu i jul.

## UPPGIFT 1: VILKA SPEL LIGGER I PAKETEN?

Tänk vad en rolig accessoar kan göra  
För den som gillar grönt och har spetsigt öra  
En stor hjälte i ett litet format  
Blir småfolkets rättvis soldat



För himmelska väsen och heliga träd  
Går detta modiga ungdomsgäng ut på sitt livs räd  
För att rädda världen och på elakingarna ta knäcken  
Sätter de sina stridskonster på prov i denna saga i musikens tecken!



Spelkändisen nummer ett  
Tar sig fram lätt som en plätt  
Rulla, rulla, liten bulle  
Över varje ögonbeprydd kulle



Skör som ett asplöv eller vass som en papperskant?  
Det avgör du och publiken i denna nya variant  
Av den knubbiga sköldpaddsdödarens rollspelsbravader  
I en värld där han ständigt får vara med om nya grafiska charader!



Djungelns lianer och svamprikets rör  
Sammanflätas i 2D-action som förför  
När du vill ta en paus från att surpla glögg och knäcka nötter,  
Kan du gotta dig åt denna återgång till tv-spelens rötter!



Nya, läckra miljöer i mörk och fascinerande stil  
Framkallar på var Sci Fi-diggares läppar ett belätet smil  
Detta blir skådeplatsen för en stenhård ladays nya bus  
I sin spännande välgörenhetskamp mellan mörker och ljus



## UPPGIFT 2: SKRIV ETT EGET JULRIM TILL ETT VALFRITT NINTENDO-SPEL.

**FÖRSTAPRIS** (1 vinnare):  
1 valfritt Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment.

**TRÖSTPRIS** (5 vinnare):  
Club Nintendos bordsklocka.



## REGLER – VAR GOD LÄS!

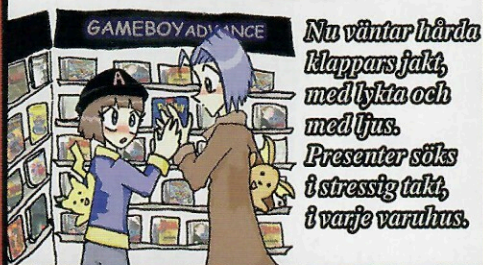
Endast medlemmar i Club Nintendo (dock inte anställda i Bergsala AB och dess anhöriga) får delta i tävlingen. Max ett bidrag per medlem. Bidrag märks med "Tävling" och skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser hittar du på sidan 5). Sista tävlingsdatum är den 31 januari, 2005. Bland bidragen som har alla rätt på uppgift 1 utser vi de med bäst rim till vinnare. Juryn består av medarbetare i Club Nintendo och deras beslut kan inte överklagas. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna. Vinsterna kan inte bytas mot kontanter.



Club Nintendo tar alltid spel på allvar. Nästan alltid...



## - PAUS -



**Nu väntar hårda klappars jakt, med lyktan och med ljus. Presenter söks i stressig takt, i varje varuhus.**

*Ute är det mörkt och kallt, men värme inomhus, och lycklig stämning överallt, i sken av tv:ns ljus.*



Vilket bra ljus!

Perfekt!



Men... Det är ju vårt gamla super-nintendo!

Det är jubileum!

För 10 underbara år sedan började allt, Stef!

Stef (Jag) Mark (min bror)

**Under granen tynad råda, varje gåva i sin låda, minner om en lycklig tid, fylld av sagor och av frid.**

*Denna tid man aldrig glömmer, för legenderna den gömmer, vaknar varje år på nytt.*



## NÅGRA (OREDIGERADE) FAVORITER UR CLUB NINTENDOS BREVVÖG:

- Jag frågade för inte så länge sedan var Link har alla sina förmål. Nu undrar jag var Young link, i Majoras Mask, har sin Powder Keg (som nästan är lika stor sin en Gorons mage)?
- hejsan! jag bara undrar om punch put kommer komma som nes classic till gba sp?
- jag var på el giganten i halmstad och de viste inte vad mitt medlemskort var. så ja fick inte 10%
- Hej jag heter Adam Fagerström och har varit en trogen medlem på club nintendo Sedan 2002. Jag har varit jätte nöjd över tidnigen sedan dess. Min brorsa är en Nintendo hatare men jag försöker ändra på de ;D //Adam fagerström
- När man ska använda pennan till Nintendo DS, kommer då inte skärmen att bli reppig?
- Går det att spela på nintendo ds? FRÅN JOHAN!
- hur/var hittar man undine? jag spelar med killen.
- jag har skickat ett mail och ringt tidigare om spelet sword of mana men jag får en förklaring på engelska som jag inte fattar. kan ni skicka en förklaring på engelska.

## game on

### 5 FÖRDELAR MED ATT VARA PLATT SOM MARIO I PAPER MARIO:

- Om du inte vill synas är det bara att vända dig på sidan
- Det spelar ingen roll hur fullproppad en buss är, du får plats ändå
- Det är inga problem att skaffa en jämn solbränna
- Du behöver aldrig stryka kläderna
- Du har förmodligen aldrig några problem med vikten



### 5 NACKDELAR MED ATT VARA PLATT SOM MARIO I PAPER MARIO:

- Att gå i lös sand eller porös snö blir i stort sett omöjligt
- Om du ligger ned märker ingen om de trampar på dig
- Du måste vända hela kroppen för att titta åt andra hållet
- Även enkla sår går rakt genom kroppen
- Du måste lägga dig ned för att bli blöt när du duschar



## game over

Paus är skapad och tecknad av Stef Gaines.

## nintendos nummer

**3:** Så många Mario-spel släpptes till Nintendo GameCube och Game Boy Advance under november i år.

**12:** Snart finns det så många spel i NES Classics-serien.

**52:** Nintendo-legenden Shigeru Miyamoto har just fyllt så många år.



**60:** I en undersökning för föräldrar, gjord på begäran av Nintendo of America under hösten, svarade drygt så här många procent att de tror att Pokémon ökar tankeverksamheten och underlättar samarbetet med vänner.

**70:** I samma undersökning sa nästan så många procent att Pokémon förbättrar förmågan att komma ihåg saker och främjar lagarbete.

**75:** ... och drygt så många procent menade att Pokémon gör ett bra jobb med att förmedla positiva värden och öka strategiskt tänkande.

**80:** Antalet minispel vi kan förvänta oss i Mario Party 6. Minst.

**150:**

Så många stjärnor finns det i Super Mario 64 DS – 30 fler än i originalet alltså.



**200:**

Med drygt så många procent ökade Game Boy Advance SP-försäljningen i Europa de två första veckorna efter prissänkningen i höstas.

**5 000:**

På drygt så många biodukar kommer Nintendo DS-reklam att rulla i USA under december.

## topp 10

**DET VI ÄLSKAR MEST MED NINTENDO DS:**

- 10:** Den är supersnygg och kan vikas ihop
- 9:** Batteriet räcker länge och batteriladdare ingår
- 8:** Den kan spela alla Game Boy Advance-spel
- 7:** Chatt-programmet PictoChat finns inbyggt
- 6:** Trådlösheten – inga fler linkkablar
- 5:** Ljudet är alltid i stereo och bättre än ... bättre än ljudet i Game Boy Advance SP.
- 4:** Grafiken är bättre än i de flesta Nintendo 64-spelen
- 3:** Man kan prata med spelen
- 2:** Två skärmar är dubbelt så bra som en
- 1:** Man kan styra spelen genom att peka på skärmen

## testbilden



*Wrestlaren till vänster:*

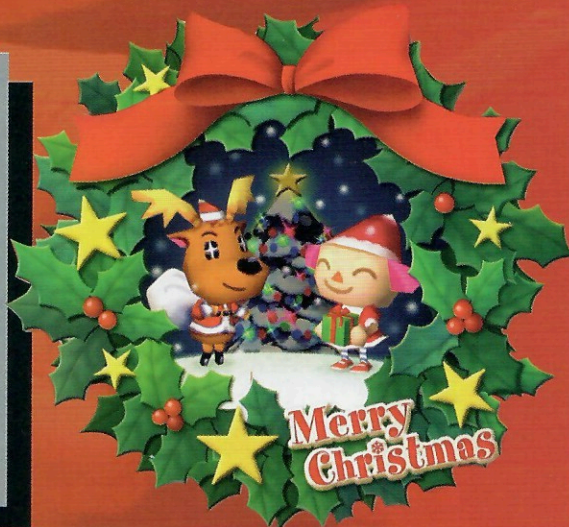
*"Äh, tappade glasögonen, såg du var de tog vägen?"*

*Wrestlaren till höger:*

*"Ingen aning faktiskt..."*

Hitta på en egen rolig kommentar till bilden och skicka in den till oss (adresserna finns på sidan 5)!

Testbilden är hämtad från WWE Day of Reckoning till Nintendo GameCube.



# SNART STARTAR DS-REVOLUTIONEN!

Nintendo DS är lanserat i USA (21 november) och Japan (2 december) när du läser det här och nu väntar vi på den svenska lanseringen. I nästa nummer av Club Nintendo Magazine kommer du naturligtvis att kunna läsa allt om den – när det blir, vad som ingår, vilka spel som kommer samtidigt och vad priset blir. Plus att vi kör igång en förhandsbokningskampanj som du naturligtvis ska vara med i.

Medan du väntar bjuder vi på ett bildgalleri från de första Nintendo DS-spelen som släpps i USA. När du har tittat klart kan du klicka dig in på den officiella webbplatsen för Nintendo DS – [www.nintendods.com](http://www.nintendods.com) – och se ännu mer.

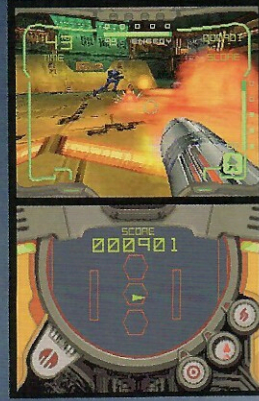
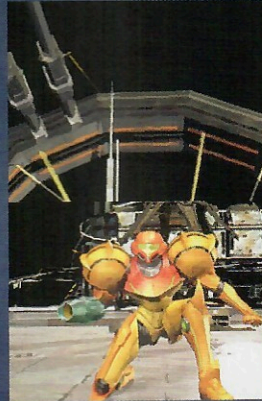
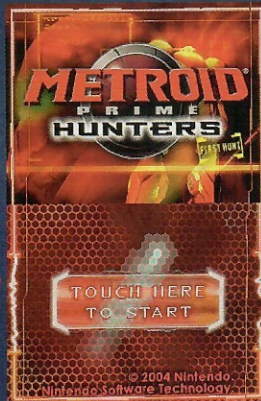


Mjukvaran PictoChat finns inbyggd i Nintendo DS, så du kan direkt sätta igång att skriva, rita och chatta tillsammans med andra DS-ägare.

Det virtuella tangentbordet fungerar bra och gör att det går snabbt att skriva meddelanden. Fast allra snabbast går det så klart att skriva direkt på skärmen.



## METROID PRIME HUNTERS: FIRST HUNT

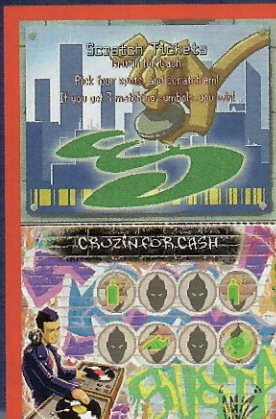


I USA får man med en demoversion av Metroid Prime Hunters, kallad Metroid Prime Hunters: First Hunt, när man köper Nintendo DS. Om det eller något annat demospel kommer att ingå i Sverige vet vi till nästa nummer.

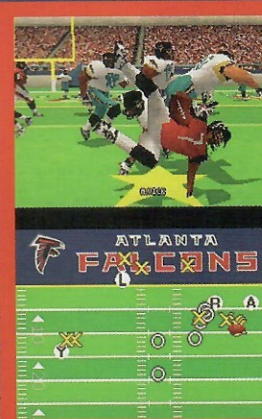
Filmsekvenserna i Metroid Prime Hunters: First Hunt spelas upp på båda skärmarna samtidigt – det är imponerande att se eftersom man inte är van vid en så stor bild på en bärbar spelmaskin.

Spelets kontroll är det bästa vi någonsin varit med om i ett spel av den här typen. Det är otroligt smidigt och lätt att navigera Samus med pekskärmen.

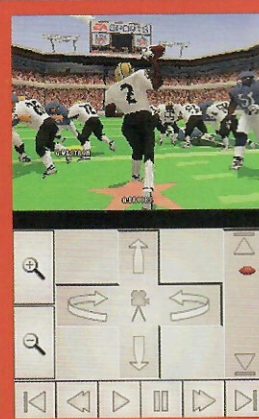
Demoversionen är lång och innehåller flera multiplayerbanor som du och dina kompisar kan spela. Det räcker att en person har spelet för att upp till tre andra ska kunna vara med.



THE URBZ: SIMS IN THE CITY



MADDEN NFL 2005



RAYMAN DS

# Förhandsvisningar



Den största nyheten är att du numera inte bara spelar som Mario, utan även som Luigi, Wario och Yoshi!

Det finns ingen analog styrspak på Nintendo DS, men med den undre pekskärmen kan du ändå styra spelen "analogt". Det finns tre kontrollstilar att välja bland.

Bossarna har tagit till nya knep sedan sist och du besegrar dem på olika sätt beroende på vem du spelar som.

Upplösningen är inte lika hög som på en tv, men annars är grafiken ännu bättre än i Nintendo 64-spelet.

Det finns massor av nya förmågor att ta till – så här gick det till exempel inte att göra i Nintendo 64-versionen.

## SUPER MARIO 64 DS

Det största lanseringsspelet blir utan tvekan Super Mario 64 DS. Det här är långt ifrån en simpel konvertering av Nintendo 64-versionen – Nintendo har lagt in så många nyheter att det nästan känns som ett helt nytt spel, även om du har spelat originalet.



Spelets handling tar vid precis där Super Mario 64 slutade. Du kommer att bli överraskad över hur spelet startar!

Yoshi slukar gärna fiender med tungan och förvandlar dem till ägg som han sen kastar iväg.

Peka på pilarna på den undre kartan för att styra perspektivet.

I Super Mario 64 kunde du dra i Marios ansikte på titelskärmen. Nu kan du själv rita ett ansikte eller något annat på den undre skärmen och sedan leka med det.

Super Mario 64 DS är fullt med nygjorda minispel som använder pekskärmen. Det här spelet ger helt nya upplevelser, även om du har spelat originalet.



## SPIDER-MAN 2 DS



## FINAL FANTASY. I & II

### DAWN OF SOULS

Tyvärr hann vi inte få något färdigt exemplar av detta spel i våra händer innan tidningen skulle skickas till tryckeriet, vilket innebär att vi inte kan erbjuda er någon recension av det nu. Istället har vi, med hjälp av diverse ny information och Emelies passionerade Final Fantasy-kunnande, sammanställt en ny, två sidor lång förhandsvisning av spelet, vilken förhoppningsvis ska ge er läsare som går och längtar efter ett nytt rollspel i fickan lite mer kött på benen inför era önskelistor och svåra shoppingval i vinter!

När Final Fantasy I och II släpptes för första gången hette företaget bakom dem enbart Square, och många idéer till dem hämtades från den populära rollspelsserien vid namn Dragon Quest, vilken utvecklades av Squares viktigaste konkurrent på den tiden – Enix. Idag är dessa två RPG-jättar sammanfogade till ett och samma företag, och istället för att lägga ner onödig energi på blodig konkurrens, kan de slå sina rutinerade huvuden ihop och mejsla fram små guldorn som denna återutgivning av två klara milstolpar i spelhistorien.

## FINAL FANTASY I

Eftersom det här är det första spelet i serien, och ursprungligen släpptes till NES i slutet av 1980-talet, är det också det mest primitiva av dem alla. Jämfört med dagens varianter på temat ger det kanske inte ett överdrivet högkvalitativt intyck, men i och med att det var detta äventyr som gav liv åt denna spelserie, vilken är en av världens mest älskade genom tiderna, känns det högst välkommet att SquareEnix lagt ner så mycket arbete på att återutge det i en så fin förpackning nu – åtminstone ur spelhistorisk synvinkel.

Storyn är förmodligen så enkel som den kan bli, med en enda linjär huvudhandling att följa. Du kastas till och med rakt in i den, med fyra egenvalda karaktärer med dig i ditt gäng redan från början. Dessa har inga standardnamn och ingen speciell bakgrund, utan det är helt upp till dig att fantisera fram en själ i var och en av dem, och döpa dem till någonting som du tycker känns passande. Däremot finns det sex olika "karaktärsklasser" som du kan välja bland när du sätter ihop ditt lag. Dessa är Fighter, Black Belt, Thief, White Mage, Black Mage och Red Mage. När du väl har gjort ditt val, sätter spelet igång, och du får mycket snart reda på ditt uppdrag; att i Kungen av Cornerias tjänst söka land och rike runt efter fyra magiska kristaller som behövs för att återställa den balans i naturen som elakingen Garland har rubbat, samt rädda kungens dotter Sara, som blivit kidnappad av samme man.

**F  
A  
K  
T  
A**

Titel: Final Fantasy I & II:  
Dawn of Souls  
Spelsystem: Game Boy Advance  
Speltyp: RPG  
Utvecklare: Square Enix  
Utgivare: Square Enix  
Svensk distribution: Bergsala AB  
Åldersgräns: Från 3 år  
Antal spelare: 1  
Kompatibla tillbehör: Inga  
Sverigepremiär: 3 december 2004





I uppgraderingarna av de här två spelen har man verkligen sett till att hylla karaktärsdesignern Yoshitaka Amanos skapelser genom att berika dess options-menyer med varsitt fint bildgalleri där du kan titta på originalteckningar, screen shots och anekdoter till varje varelse som du mött hittills på ditt äventyr.

Upplägget i dessa två spel är sannerligen av det mest klassiska slaget. Textbaserade, sluppmässiga strider, en kvartett av söta krigare och magiker som ska besegra ondskan i ett sagoland med prinsessor, drakar och utmanande labyrinter. Men så är de också några av de allra första spelen som släpptes på detta tema.

För att inge en känsla av Super NES-kvalitet i denna remake av två NES-klassiker från 80-talet, har man bland annat lagt in 3D-härmande så kallad "Mode 7-grafik" i de sekvenser där man flyger i sitt luftskepp, precis som i de spel i serien som ursprungligen släpptes till 16-bitsmaskinen Super NES.

Varenda del av de gamla NES-miljöerna har injicerats med så mycket nytt grafiskt och musikaliskt djup, att slutprodukten på ytan ser ut som två aldrig tidigare släppta spel, vilka skapats utefter dagens tekniska och estetiska krav – men deras själar är så obefläckat "old school" som de bara kan bli.

## GRUNDEN TILL ALLT GOTT

Även stridssystemet är så elementärt som det kan bli, men samtidigt är ju dess beståndsdelar de som lagt grunden till det legendariska och stilbildande koncept som levt vidare och blomstrat i alla Final Fantasy-spel sedan dess. Tanken på att nu få uppleva en bit av detta på Game Boy Advance för första gången, känns oerhört tilltalande!

En sak som emellertid alltid har varierat från spel till spel i hela Final Fantasy-serien, är hur spelkaraktärerna får tillgång till olika magier. I Final Fantasy I är det endast de som tillhör magikerklass som kan använda sådana. Först måste de dock köpa dem i speciella magiaffärer i världens städer – på samma sätt som helande drycker och sovsäckar köps i föremål-saffärer, och nya vapen och kroppspansar som passar de olika karaktärsklasserna införskaffas i olika stridsutrustningsaffärer.

## FINAL FANTASY II

I uppföljaren till det första Final Fantasy-spelet hade Square vidareutvecklat originalkonceptet med ett flertal stora förändringar och nyheter. Nu hade de givit huvudkaraktärerna färdiga namn, vilka spelaren emellertid fortfarande kunde byta ut mot egna – någonting som har gällt för alla delar i serien fram tills nu. Å andra sidan tillhörde de inga speciella klasser från början.

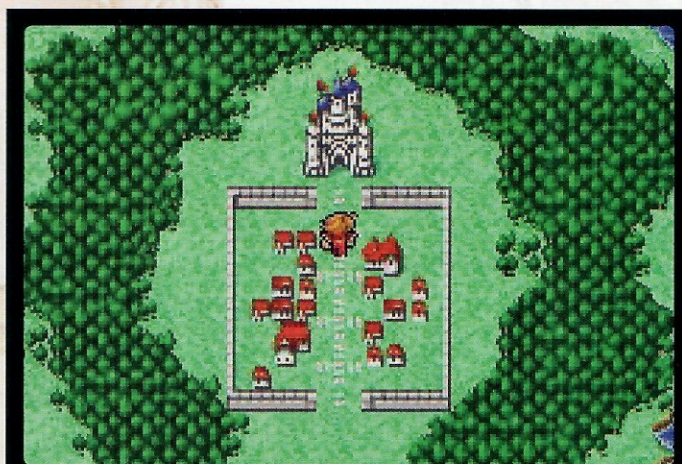
Precis som i föregångaren kastades de ut och in i sluppmässiga strider på löpande band, och deras styrka baserades på kropps- och magipoäng – men det var inte längre de själva som gick upp i "level" genom att samla erfarenhetspoäng i strid, utan i stället deras vapen och magier. Dessutom hade var och en av dem nu möjligheten att hantera ett mycket bredare spektrum av färdigheter och stridsredskap än sina förlagor, samt förmågan att bära ett vapen i varje hand! Redan här började alltså många viktiga och fascinerande ingredienser i dagens rollspel att ta form.

På vissa punkter var Final Fantasy II till och med mer avancerat än de flesta efterföljare i genren. Dess dialogsystem var till exempel uppbyggt kring en uppsättning nyckelord, vilka spelaren måste leta reda på i sina samtal med världens invånare, för att ta sig vidare i spelet. Ett av få senare utgivna rollspel som åteupptagit denna idé, och lyckats fenomenalt bra med det, är Shadowrun till Super NES.

## TVÅ ÄLDRADE SPELKLENER I VACKRA NYA SKEPNADER

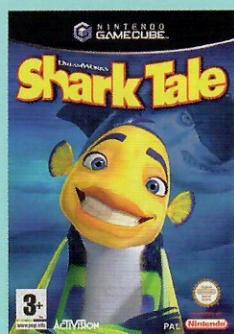
Efter att ha genomgått en ovanligt imponerande konverterings- och förföringsprocess inför sin Game Boy Advance-release, ser dessa två första delar i Final Fantasy-sagan mycket fina ut. Som två förstklassiga Super NES-äventyr ungefär, men med den för bärbara spel numera obligatoriska sparfunktion som låter dig ta en paus från spelandet när du vill – både i och utanför byar, slott och grottlabyrinter – samt en mängd smaskigt extramaterial som inte fanns med i originalen.

Ett bra exempel på detta, utöver ett gäng nya karaktärer, sidouppdrag och skattgömmor, är de tjusiga samlargallerier där listor med information om alla spelens föremål, fiender och platser blir tillgängliga allteftersom du tar dig framåt i dem. Så fort du träffar på en ny fiende i något av spelen, lagras däri korta anekdoter, screenshots och skisser som är relaterade till dem.



## EMELIES FÖRVÄNTNINGAR

Ni har säkert redan förstått att jag ser fram emot dessa spel väldigt mycket. Min relation till denna spelserie är närmast religiös, och att nu får se några av de första mästerverken signerade två av de karaktärsdesigners och musikkompositörer som jag beundrar allra mest glänsa ikapp i min Game Boy Advance, känns så vackert att jag inte kan annat än att smälta vid tanken på att till slut få tag i ett eget exemplar av Final Fantasy I&II: Dawn of Souls!

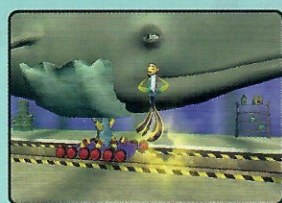


## DREAMWORKS Shark Tale

Nu kan du också simma omkring och ha roligt i de djupa världshaven, i rollen som den färgstarke lille firren Oscar från Dreamworks storfilm Shark Tale!

**F  
A  
K  
T  
A**

Titel: Shark Tale  
Spelsystem: Nintendo GameCube  
Speltyp: Action  
Utvecklare: Edge of Reality  
Utgivare: Activision  
Svensk distribution: Bergsala AB  
Åldersgräns: Från 3 år  
Antal spelare: 1  
Kompatibla tillbehör:  
Nintendo GameCube Memory Card  
Sverigepremiär: 3 december 2004



Spelet innehåller drygt 25 olika uppdrag, vilka tar dig till både platser som känns igen från filmen och sådana som är helt nya och exklusiva för spelet.



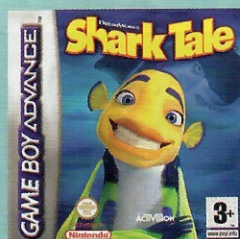
Detta spel kommer, precis som sin motsvarighet till Game Boy Advance, att försöka blanda filmens story och budskap med ett upplägg som passar för actionpackade äventyrsspel av den här sorten.



Precis som filmen med samma namn har spelet ett ovanligt imponerande soundtrack, för den som gillar populärmusik, med originallåtar från välkända artister som MC Hammer, Fat Boys och Inner Circle.



Genom att samla snäckor, vilka fungerar som belöning för din skicklighet i spelet, kan du låsa upp smaskigt bonusmaterial och andra hemligheter. Det är också skönt att veta att spelet har en automatisk sparfunktion som skyddar dig från att några av dina framsteg går förlorade under äventyrets gång.



## DREAMWORKS Shark Tale

När du har utforskat varenda liten vrå av Shark Tale till Nintendo GameCube, är det bara att ta med dig Game Boy Advance-versionen ut på stadens gator, med på den långa bilresan eller svampskogen, och låta det tropiska undervattensäventyret fortsätta där!

**F  
A  
K  
T  
A**

Titel: Shark Tale  
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: 3 december 2004



Även i denna version av spelet stillas naturligtvis din längtan efter att återuppleva de härliga karaktärerna från filmen med samma namn. Oscar – "hajdödaren" – och hans vänner har mycket att stå i!



Detta är ett sidoscrollande actionäventyr med skojiga små bonusspel integrerade här och där. Eller vad sägs om detta, där det gäller att borsta tänderna på en val så snabbt och flitigt som möjligt?



Här är det "häcksim" på gång! Vem av de söta små sjöhästarna tror ni kommer att vinna loppet? På de flesta av spelets banor är Oscars huvuduppdrag att bekämpa fiender och samla mynt, men på andra får du styra karaktären som dessa under tidsbegränsade specialuppdrag och minispel.

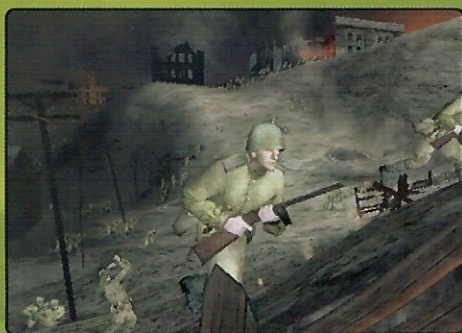


Varje område i spelet är uppdelat i fyra separata banor, vilka Oscar måste klara av för att ta sig till nästa ställe. Storyn följer filmen väldigt väl, så de som gillade den får säkert många kära återseenden i denna färgglada pixelsaga!



F  
A  
K  
T  
A

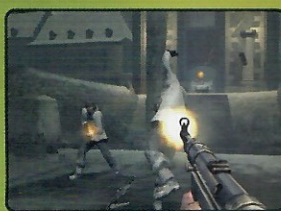
Titel: Call of Duty: Finest Hour  
 Spelsystem: Nintendo GameCube  
 Speltyp: Action  
 Utvecklare: Spark  
 Utgivare: Activision  
 Svensk distribution: Bergsala AB  
 Åldersgräns: Från 16 år  
 Antal spelare: 1  
 Kompatibla tillbehör:  
 Nintendo GameCube Memory Card  
 Sverigepremiär: 3 december 2004



I de autentiska uppdragen tillhör du en skvadron och måste kämpa hårt för lagets skull, men för första gången i ett Call of Duty-spel kan du nu spela som flera soldater vilka alla kommer samtidigt, från "de allierade" nationerna Ryssland, Storbritannien och USA.

## CALL OF DUTY FINEST HOUR

Detta är den första delen i den populära spelserien om Andra Världskriget vid nämn Call of Duty, som släpps till Nintendo GameCube. I det här spelet får du chansen att uppleva en realistisk rekonstruktion av den ovan nämnda konflikten, och du har många olika roller att välja mellan!



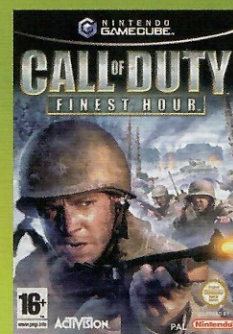
Det 30 personer stora utvecklingsteamet hos Spark Unlimited inkluderar ett flertal veteraner i genren, vilka varit involverade i arbetet med bland annat Electronic Arts Medal of Honor-serie.



Detta spel är ett ypperligt tillfälle för dig som gillar realistisk action och historia, att leva dig in i de klassiska uppgörelserna i Stalingrad, Nordafrika och Belgien, med hjälp av en imponerande naturtrogen återgivning av de allierades mäktiga arsenal.



Call of Duty: Finest Hour är uppdelat i tre kampanjer som utspelar sig på olika områden i Nordafrika och på Östfronten. Stämningen är både högeplexiv, full av snygga grafiska effekter och trogen det verkliga krigets hårda tillvaro.

F  
A  
K  
T  
A

Titel: Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus  
 Spelsystem: Game Boy Advance  
 Speltyp: Action  
 Utvecklare: Konami  
 Utgivare: Konami  
 Svensk distribution: Bergsala AB  
 Åldersgräns: Från 7 år  
 Antal spelare: 1 - 4 samtidigt  
 Kompatibla tillbehör:  
 Game Boy Advance Game Link  
 Sverigepremiär: 26 november 2004

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Vilka populära seriefigurer från 1990-talet förknippar vi med pizza och coola slagsmål på samma gång, om inte dessa fyra sköldpaddsninjur...? Nu är de tillbaka igen, och den här gången har den elake Shredder med hjälp av en ny warpteknologi satt dem i exil på en främmande planet full av faror och prövningar...



På den nya planeten finner dina hjältar hjälte både vänner och fiender att ta hjälp av och slåss mot. Ofta är det olika sorters robotar du har att göra med, men vissa av spelets bossar har helt andra skepnader, och ser riktigt läckert läskiga



Cellshading och tvådimensionella plattformsutmaningar kombineras i detta spel på ett fint och funktionellt sätt. Äventyret sträcker sig över hela 30 nivåer i fem stora världar, med flera alternativa utvägar, gömda banor och tuffa bossar.



Här ser vi Leonardo ute på en liten shoot em' up-flygtur i klassisk simulatorstil. Utöver enspelarläget får du i Teenage Mutant Ninja Turtles 2 möjligheten att koppla ihop dig med en, två eller tre andra motspelare för att utkämpa underhållande multiplayer-fighter.

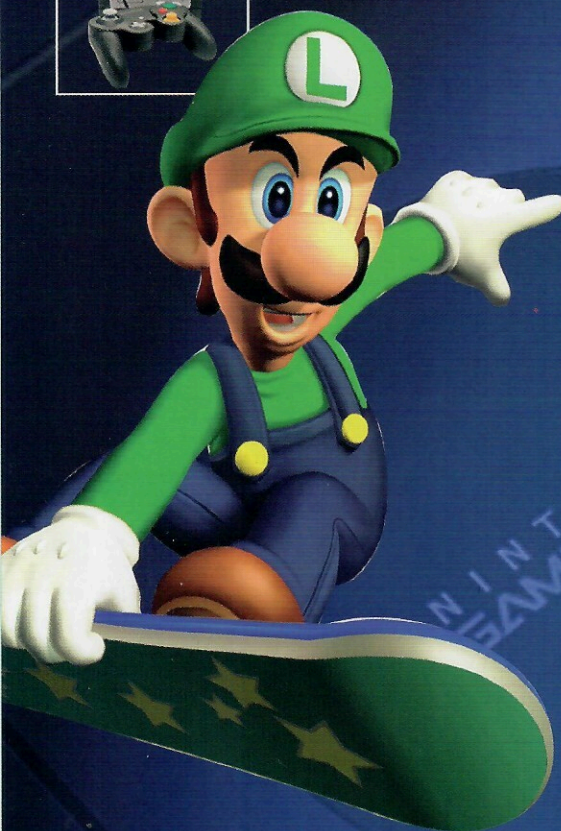


Du väljer hela tiden vilken Turtle du vill spela som, men eftersom de alla har olika stridstekniker och rörelseförmågor, kan det ibland bli nödvändigt att spela om en och samma bana för att komma åt det 20-tal kristaller som måste samlas in på var och en av dem.





# hårdvara



Nintendo GameCube är Nintendos mest kraftfulla tv-spelsmaskin och ett givet val för dig som gillar spel.



## NINTENDO GAMECUBE MARIO KART: DOUBLE DASH!! PLATINUM PAK

Lagom till jul lanserar vi det absolut mest prisvärda Nintendo GameCube-paketet någonsin.

### I PAKETET INGÅR:

- Ett exklusivt platinafärgat Nintendo GameCube
- En lika exklusiv och lika platinafärgad Nintendo GameCube handkontroll
- Toppspelet Mario Kart: Double Dash!!
- Anslutningskablar

Det här paketet går också att få med lila eller svart färg på Nintendo GameCube-enheten samt handkontrollen, till ett ännu lägre pris!

## 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 "purple clear".



Här är de äldre Nintendo GameCube-paketerna, som har utgått ur sortimentet men som fortfarande kan finnas kvar i vissa spelbutiker.

- Game Boy Player Pak
- Mario Kart: Double Dash!! Limited Edition Pak
- Metroid Prime Pak
- Pokémon Colosseum Mega Pak
- Super Mario Sunshine Pak
- The Legend of Zelda: The Wind Waker Limited Edition Pak
- The Legend of Zelda: The Wind Waker Pak

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



### NINTENDO GAMECUBE DK BONGOS

Det går att koppla in upp till fyra par DK Bongos i ett Nintendo GameCube. Ett par DK Bongos ingår tillsammans med Donkey Konga, fler kan köpas separat.



### 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 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 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 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

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

### 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 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 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.



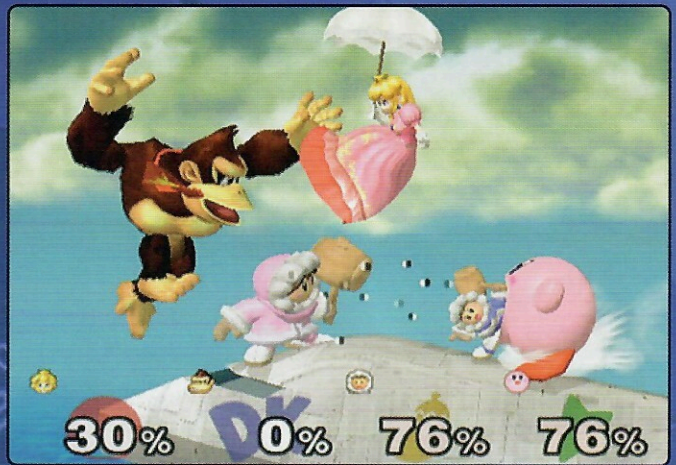


# utgivna spel

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.

1080° Avalanche (2003, Nintendo)  
 18 Wheeler: American Pro Truckee (2002, Acclaim)  
 4 x 4 Evolution (2002, Take 2)  
 Ace Golf (2002, Eidos)  
 Animal Crossing (2004, Nintendo)  
 ATV Quad Power Racing 2 (2003, Acclaim)  
 Baldu's Gate: Dark Alliance (2003, Vivendi Universal)  
 Barbarian (2003, Titus)  
 Batman: Dark Tomorrow (2002, Kemco)  
 Batman: Rise of Sin Tzu (2002, Warner)  
 Batman: Vengeance (2002, Ubi Soft)  
 BattleBots (2003, THQ)  
 Beach Spikers: Virtual Beach Volleyball (2002, Sega)  
 Beyblades 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)  
 Bomberman 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)  
 Castlevania (2003, Namco)  
 Catwoman (2004, Electronic Arts)  
 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: WOC Gamer (2004, Vivendi Universal)  
 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 Mirra Freestyle BMX 2 (2002, Acclaim)  
 Dead to Rights (2003, Namco)  
 Def Jam Fight for NY (2004, Electronic Arts)  
 Def Jam Vendetta (2003, Electronic Arts)  
 Defender (2003, Midway)  
 Die Hard: Vendetta (2002, Vivendi Universal)  
 Digimon Rumble Arena 2 (2004, Atari)  
 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)  
 Donkey Konga (2004, Nintendo)  
 Doshin the Giant (2002, Nintendo)  
 Downtown Run (2003, Ubi Soft)  
 Dr. Muto (2003, Midway)  
 Dragon's Lair: Special Edition (2004, THQ)  
 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)  
 F1 2002 (2002, Electronic Arts)  
 F1 Career Challenge (2003, Electronic Arts)  
 FIFA Football 2003 (2002, Electronic Arts)  
 FIFA Football 2004 (2003, Electronic Arts)  
 FIFA Football 2005 (2004, Electronic Arts)  
 FIFA Footballs-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 and the Vises Stone (2003, Electronic Arts)  
 Harry Potter och fången från Azkaban (2004, 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)  
 Hitman 2: Silent Assassin (2003, Eidos)  
 Hitman Nemo (2003, THQ)  
 Hot Wheels: World Race (2003, THQ)  
 Hulk (2003, Vivendi Universal)  
 Ikaruga (2003, Atari)  
 ISS: 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)  
 Madden NFL 2005 (2004, Electronic Arts)  
 Mario Golf: Toadstool Tour (2004, Nintendo)  
 Mario Kart: Double Dash!!! (2003, Nintendo)  
 Mario Party 4 (2002, 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)  
 Metrod Prime (2003, Nintendo)  
 MicroMachines (2003, Atari)  
 Minority Report (2002, Activision)  
 Monopoly Party (2003, Infogrames)  
 Monster Jam: Maximum Destruction (2002, Ubi Soft)  
 Monsters, Inc.: Scream Arena (2003, THQ)  
 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 2005 (2004, 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)



Super Smash Bros. Melee

Pac-Man World 2 (2003, Namco)  
 Phantasy Star Online: Episode I & II (2003, Sega)  
 Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution (2004, Sega)  
 Pikmin (2002, Nintendo)  
 Pikmin 2 (2004, Nintendo)  
 Pitfall: The Lost Expedition (2004, Activision)  
 Pokémon Box: Ruby & Sapphire (2004, Nintendo)  
 Pokémon Channel (2004, Nintendo)  
 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)  
 Pump Up the Volume (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 Zero (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)  
 Samurai Jack: The Shadow of Aku (2004, Sega)  
 Scooby-Doo! Mystery Mayhem (2004, THQ)  
 Scooby-Doo! Night of 100 Frights (2002, THQ)  
 Second Sight (2004, Codemasters)  
 Sega Soccer Slam (2002, Sega)  
 Shrek 2 (2004, Activision)  
 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 (2004, Activision)  
 SpongeBob Squarepants: Revenge of the Flying Dutchman (2003, THQ)  
 SpyHunter (2002, Midway)  
 Spyro: Enter the Dragonfly (2002, Vivendi Universal)  
 SSX 3 (2003, Electronic Arts)  
 SSX Tricky (2002, Electronic Arts)  
 Star Fox Adventures (2002, Nintendo)  
 Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast (2002, Activision)  
 Star Wars Rogue Squadron II: Rebel 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)



Soul Calibur II



Luigi's Mansion



Metal Gear Solid: The Twin Snakes



Gladius

# kommande spel

Här får du reda på lanseringsdatum för Nintendo GameCube-spel som är på väg till Sverige. Som vanligt när det gäller sådana här listor så kan datumen ändras med kort varsel. Spelets utgivare står inom parentes.



Baten Kaitos



Donkey Kong: Jungle Beat

## november

Animaniacs: The Great Edgar Hunt (Ignition Entertainment)  
Mega Man X Command Mission (Capcom)  
Metroid Prime 2: Echoes (Nintendo)  
Need for Speed Underground 2 (Electronic Arts)  
Paper Mario: The Thousand-Year Door (Nintendo)  
Prince of Persia: Warrior Within (Ubi Soft)  
Sagan om den tredje tidsåldern: Härskarringen (Electronic Arts)  
Scaler (Take 2)  
Shark Tale (Activision)  
Spyro: A Hero's Tail (Vivendi Universal)  
Tales of Symphonia (Nintendo)  
The Incredibles (THQ)  
The Urbz: Sims in the City (Electronic Arts)  
Tom Clancy's Ghost Recon 2 (Ubi Soft)

## december

Call of Duty: Finest Hour (Activision)  
GoldenEye: Rogue Agent (Electronic Arts)

## januari

The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (Nintendo)

## februari

Donkey Kong: Jungle Beat (Nintendo)  
Mario Power Tennis (Nintendo)

## 2005

Lemony Snicket's  
A Series of Unfortunate Events (Activision)  
Mario Party 6 (Nintendo)  
Teenage Mutant Ninja Turtles Party (Konami)

## spel utan fastställda lanseringsdatum

Advance Wars: Under Fire (Nintendo)  
Baten Kaitos (Namco)  
Geist (Nintendo)  
Killer 7 (Capcom)  
Mega Man X: Command Mission (Capcom)  
Nintendo Puzzle Collection (Nintendo)  
Resident Evil 4 (Capcom)  
Star Craft: Ghost (Vivendi Universal)  
Star Fox (Nintendo)  
The Legend of Zelda (Nintendo)  
TimeSplitters: Future Perfect (Electronic Arts)  
Viewtiful Joe 2 (Capcom)



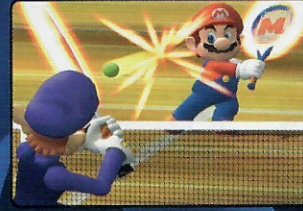
Resident Evil 4



Mario Party 6



Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events



Mario Power Tennis



# hårdvara

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!

## 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 MARIO LIMITED EDITION PAK

Det här är ett Game Boy Advance SP som gör Luigi ännu mer grön av avund. Tillsammans med den specialdesignade Game Boy Advance SP-enheten ingår spelet Mario Vs. Donkey Kong.



### GAME BOY ADVANCE SP ZELDA LIMITED EDITION PAK

En hjälte av Links kaliber kräver ett eget Game Boy Advance SP. Förutom den specialdesignade Game Boy Advance SP-enheten ingår Links senaste äventyr The Legend of Zelda: The Minish Cap i paketet.



Game Boy Advance-enheter och paket som har utgått ur Bergslas sortiment (man som fortfarande kan finnas i kvar i butikerna): Game Boy Advance i färgerna "clear blue", "magenta", "purple", "white", "black" och "platinum". Game Boy Advance + Super Mario World: Super Mario Advance 2, Game Boy Advance SP Pokémon Ruby Version Limited Edition Super Pak och Game Boy Advance SP Pokémon Sapphire Version Limited Edition Super Pak.

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



**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.



**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!



**GAME BOY ADVANCE  
WIRELESS ADAPTER**

Den trådlösa adaptorn som följer med Pokémon FireRed & LeafGreen går också att köpa separat. Koppla in den i ditt Game Boy Advance eller Game Boy Advance SP och spela trådlöst med andra spelare. Den trådlösa adaptorn fungerar bara med spel som är speciellt anpassade för den. När det här skrivs kan du använda Game Boy Advance Wireless Adapter tillsammans med dessa spel:

- Digimon Racing
- Hamtaro: Ham-Ham Games
- Mario Golf: Advance Tour
- NES Classics 1: Super Mario Bros.
- NES Classics 2: Donkey Kong
- NES Classics 3: Ice Climber
- NES Classics 6: Pac-Man
- NES Classics 7: Xevious
- Pokémon FireRed Version
- Pokémon LeafGreen Version
- The Legend of Zelda: The Minish Cap



**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.



**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  
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.



**GAME BOY ADVANCE SP  
REC. LITHIUM BATTERY**

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



# utgivning spel

Följande spel har getts ut till Game Boy Advance 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)  
 Action Man Robot Atak (2004, Atari)  
 Advance Wars (2002, Nintendo)  
 Advance Wars 2: Black Hole Rising (2003, Nintendo)  
 Aliens: Evolution Continues (2001, Activision)  
 An American Tail: Fievel's Gold Rush (2002, Swing)  
 Army Men Advance (2001, 3DO)  
 Army Men: Operation Green (2002, 3DO)  
 Around the World in 80 Days (2004, Hip Games)  
 Atari Anniversary Advance (2003, Infogrames)  
 ATV: Quad Power Racing (2002, Acclaim)  
 Backyard Hockey (2004, Atari)  
 Baldur's Gate: Dark Alliance (2004, Ubi Soft)  
 Ballistic: Ecks vs. Sever (2002, Ubi Soft)  
 Banjo-Kazooie: Beyond's Revenge (2003, THQ)  
 BattleBots: Beyond the BattleBox (2003, Vivendi Universal)  
 Bayblade: 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)  
 Bonx (2002, Ubi Soft)  
 Boulder Dash EX (2003, Kemco)  
 Breath of Fire II (2003, 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, Microdis)  
 Castlevania (2001, Konami)  
 Castlevania: Aria of Sorrow (2003, Konami)  
 Castlevania: Harmony of Dissonance (2002, Konami)  
 Castlween (2003, Wanadoo)  
 Catwoman (2004, Electronic Arts)  
 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 Bandicoot: Fusion (2004, Vivendi Universal)  
 Crash Nitro Kart (2003, 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 Spirits (2003, Atari)  
 Digimon Battle Spirits 2 (2004, 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)  
 Donkey Kong Country 2 (2004, Nintendo)  
 Doom (2001, Activision)  
 Doom II (2002, Activision)  
 Downtrope (2002, Titus)  
 Dr. Muto (2003, Midway)  
 Dragon Ball Z: Supersonic Warriors (2004, Atari)  
 Dragon Ball Z: Taiketsu (2004, Atari)  
 Dragon Ball Z: The Legacy of Goku (2002, Infogrames)  
 Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II (2003, Atari)  
 Driver 2 (2002, Infogrames)  
 Drome Racers (2003, THQ)  
 Droopy's Tennis Open (2002, LSP)  
 Dual Masters: Sempai Legends! (2002, Atari)  
 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: GP Legend (2004, Nintendo)  
 F-Zero: Maximum Velocity (2001, Nintendo)  
 Fi 2002 (2003, Ubi Soft)  
 FIFA Football 2003 (2002, Electronic Arts)  
 FIFA Football 2004 (2003, Electronic Arts)  
 FIFA Football 2005 (2004, Electronic Arts)  
 Final Fantasy Tactics Advance (2003, Nintendo)  
 Finding Nemo (2003, THQ)  
 Fire Emblem (2004, Nintendo)  
 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)  
 Galidor: 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 Games (2004, Nintendo)  
 Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak (2003, Nintendo)  
 Hamtaro: Rainbow Rescue (Nintendo)  
 Harry Potter och de vises sten (2001, Electronic Arts)  
 Harry Potter och fången från Azkaban (2004, 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: Bokkazoomb! (2003, He)  
 Hugo: The Evil Mirror (2002, Electronic Arts)  
 Ice Nine (2004, Acclaim)  
 Inspector Gadget Racing (2002, LSP)  
 Iridion II (2003, Vivendi Universal)  
 ISS Advance (2003, Electronic Arts)  
 Island Xtreme Stunts (2002, Electronic Arts)  
 Jackle 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 & The Amazing Mirror (2004, Nintendo)  
 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)  
 Kurukuru 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)  
 Maniac Racers Advance (2002, Konami)  
 Mario & Luigi: Superstar Saga (2003, Nintendo)  
 Mario Golf: Advance Tour (2004, 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: Rokushin (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)  
 Monster Force (2002, Vivendi Universal)  
 Monster Jam: Maximum Destruction (2002, Ubi Soft)  
 Monster Truck Madness (2003, THQ)  
 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)  
 NES Classics 1: Super Mario Bros. (2004, Nintendo)  
 NES Classics 2: Donkey Kong (2004, Nintendo)  
 NES Classics 3: Ice Climber (2004, Nintendo)  
 NES Classics: Excitebike (2004, Nintendo)  
 NES Classics 5: The Legend of Zelda (2004, Nintendo)  
 NES Classics 6: Pac-Man (2004, Nintendo)  
 NES Classics 7: Xevious (2004, Nintendo)  
 NES Classics 8: Beriberian Man (2004, Nintendo)  
 NGT: Next Generation Tennis (2002, Wanadoo)  
 Ninja Cop (2002, 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)  
 Pinfall: The Lost Expedition (2004, Activision)  
 Pocket Music (2002, Rage)  
 Pokémon Emerald Version (2004, Nintendo)  
 Pokémon LeafGreen Version (2004, Nintendo)  
 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 WTATour (2002, Konami)  
 Project Cima (2003, Ubi Soft)  
 Punc h 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 Wolf (2004, THQ)  
 Sabrina the Teenage Witch (2002, Ubi Soft)  
 Sagan Om De Två Tornen: Hårskarringen (2002, Electronic Arts)  
 Sagan Om Konungens Aterkomst: Hårskarringen (2003, Electronic Arts)  
 Samurai Jack (2003, Ubi Soft)  
 Scooby Doo 2: Monsters Unleashed (2004, THQ)  
 Scooby-Doo! Mystery Mayhem (2003, THQ)  
 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 2 (2004, Activision)  
 Shrek: Hassle at the Castle (2002, Ubi Soft)  
 Sim City 2000 (2003, Zoo Digital Publishing)  
 Sitting Ducks (2003, LSP)  
 Sonic Advance (2002, Sega)  
 Sonic Advance 2 (2003, Sega)  
 Sonic Advance 3 (2004, THQ)  
 Sonic Battle (2004, Sega)  
 Sonic Pinball Party (2003, Sega)  
 Space Invaders (2003, Activision)  
 Speedball 2 (2002, Wanadoo)

Spider-Man (2002, Activision)  
 Spider-Man 2 (2004, 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)  
 Spyro: Fusion (2004, Vivendi Universal)  
 SSX 3 (2003, Electronic Arts)  
 SSX Tricky (2002, Electronic Arts)  
 Star Wars Episode I: Attack of the Clones (2002, THQ)  
 Star Wars Episode II: The New Droid Army (2002, THQ)  
 Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force (2004, Ubi Soft)  
 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)  
 Sword of Mana (2004, Nintendo)  
 Tak and the Power of Juju (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)  
 Thunderbirds (2004, Vivendi Universal)  
 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 Infurial 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)  
 Tony Hawk's Underground 2 (2004, Activision)  
 Top Gear GT Championship (2001, Kemco)  
 Top Gear Rally (2003, Nintendo)  
 Top Gun: Firestorm Advance (2002, Titus)  
 Tweak & the Magic Gems (2001, Kemco)  
 Ty the Tasmanian Tiger 2 (2004, Electronic Arts)  
 V-Rally 3 (Infogrames)  
 Van Helsing (2004, Vivendi Universal)  
 VIP (2002, Ubi Soft)  
 Virtual Tennis (2003, Infogrames)  
 Virtual Karpalov (2002, Titus)  
 Wakeboarding: Unleashed Featuring Shaun Murray (2003, Activision)  
 Wario Land 4 (2001, Nintendo)  
 Wario 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 World 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! World Championship Tournament 2004 (2004, Konami)  
 Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel (2002, Konami)  
 Zapper (2002, Infogrames)  
 Zone of the Enders: The First of Mars (2002, Konami)  
 ZooCube (2002, Acclaim)



Advance Wars



Donkey Kong Country



Mario & Luigi: Superstar Saga



Golden Sun



# kommande spel

Här får du reda på lanseringsdatum för Nintendo GameCube-spel som är på väg till Sverige. Som vanligt när det gäller sådana här listor så kan datumen ändras med kort varsel. Spelets utgivare står inom parentes.

## november

Animaniacs: The Great Edgar Hunt (Ignition Entertainment)  
Beyblade G-Revolution (Atari)  
Disney's Lilo & Stitch 2 (Disney Interactive)  
Finding Nemo: The Continuing Story (THQ)  
Garfield: The Search For Pooky (K.E. Media)  
Grand Theft Auto 3 (Take 2)  
Hot Wheels: Stunt Track Challenge (THQ)  
Lego Knights Kingdom (THQ)  
Mario Vs. Donkey Kong (Nintendo)  
Metal Slug Advance (Ignition Entertainment)  
Need for Speed Underground 2 (Electronic Arts)  
Polar Express (THQ)  
Sagan om den tredje tidsåldern: Härskarringen (Electronic Arts)  
Shark Tale (Activision)  
Shrek 2: Beg for Mercy! (Activision)  
Super Mario Ball (Nintendo)  
Teenage Mutant Ninja Turtles 2 (Konami)  
The Incredibles (Disney Interactive)  
The Legend of Zelda: The Minish Cap (Nintendo)  
The Urbz: Sims in the City (Electronic Arts)  
Tron 2.0 (Buena Vista Interactive)  
WWE Survivor Series (THQ)

## december

Final Fantasy I & II: Dawn of Souls (Nintendo)  
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction (Konami)



Kingdom Hearts



Yoshi's Gravity World

## januari

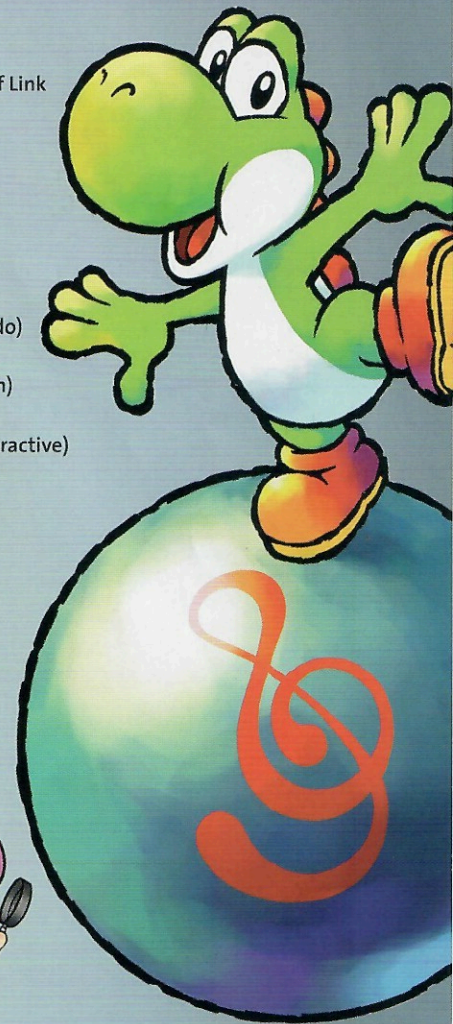
NES Classics 9: Metroid (Nintendo)  
NES Classics 10: Zelda II: The Adventure of Link (Nintendo)  
NES Classics 11: Dr. Mario (Nintendo)  
NES Classics 12: Castlevania (Nintendo)

## 2005

Banjo Pilot (THQ)  
Kingdom Hearts (Square/Disney/Nintendo)  
Lemony Snicket's  
A Series of Unfortunate Events (Activision)  
Mario Party Advance (Nintendo)  
Nightmare Before Christmas (Disney Interactive)  
Shaman King (Konami)  
Yoshi's Gravity World (Nintendo)

## spel utan fastställda lanseringsdatum

Boktai 2: Solar Boy Django (Konami)  
DK: King of Swing (Nintendo)  
kururin paradise (Nintendo)  
Madden NFL 2005 (Electronic Arts)  
Mario Tennis (Nintendo)



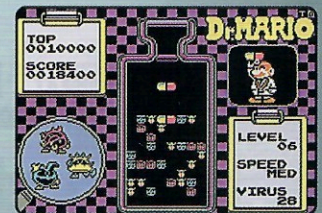
NES Classics 12: Castlevania



NES Classics 10: Zelda II: The Adventure of Link



kururin paradise



NES Classics 11: Dr. Mario

© 1987, 1988, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. FINAL FANTASY IS A REGISTERED TRADEMARK OF SQUARE ENIX CO., LTD. DAWN OF SOULS AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE TRADEMARKS OF SQUARE ENIX CO., LTD. ILLUSTRATION / © 1987, 1988 YOSHITAKA AMANO TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 NINTENDO. PUBLISHED BY NINTENDO.



## YOUR TIME HAS COME, WARRIOR OF LIGHT!

A land shrouded in darkness is calling for your help. Use your might and magic to explore vast lands and conquer ferocious enemies. Two massive Final Fantasy adventures for the very first time on Game Boy Advance – together on one thrilling Game Pak. Are you the hero the world is waiting for?

**FINAL FANTASY I&II: DAWN OF SOULS.**  
Only on Game Boy Advance.



**GAME BOY ADVANCE SP™**

[www.nintendo.se](http://www.nintendo.se) • [www.nintendo.no](http://www.nintendo.no) • [www.nintendo.dk](http://www.nintendo.dk)

i nästa nummer

Spelrevolutionen.



club nintendo magazine

hos dig i februari!

317799  
Helsing Johan  
Kyrkbyvägen 4  
78041 GAGNEF

Bergsala AB \* Box 10204 \* 434 23 KUNGSBACKA

**B**



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