

Feb
2001

club **Nintendo**[®]

1

members only

magazine

Mario Tennis
*Game, Boy &
Match*



Tävlingar, reportage, insändare, highscore, koder, nyheter m.m...

NY CD!

Nicke & Mojje

VÄRLDENS BÄSTA PRESENT (TILL DIG SJÄLV)!



Från den 26 januari finns Nicke & Mojjes skiva "En skiva" i alla bra skivaffärer.
Du vet väl hur man säger "Tjaba tjena hallå" på Nicke & Mojje-språk?
Om inte, kan du kolla in programmet på söndagmorgnar på TV4.

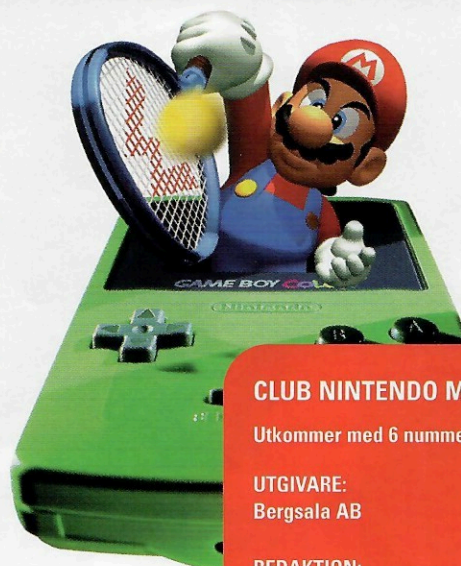


4 vision

PASSA PÅ!
Tävla på www.tv4.se
Vinn Nicke & Mojje
skivan!!!

INNEHÅLL NR 1 FEB 2001

klubbnytt	5
members only	6
nintendo news	8
värva & vinn	9
recensioner GBC	10
rösta på bästa spelen 2000	14
recension GBC	16
kodarkivet	17
support	18
resultat läsarundersökning	20
poké center	21
telefonsupporten	27
club nintendo shop	28
reportage warbergs IC	32
reportage frölunda indians	33
zelda-serien	34
nintendos historia	36
topplistor	38
hi-score	39
förhandsvisningar	40
releaselistor	42
i nästa nummer	43



CLUB NINTENDO MAGAZINE

Utkommer med 6 nummer per år

UTGIVARE:
Bergsala AB

REDAKTION:
Kim Weinefelt
Redaktör

Emelie Lager
Kim Weinefelt
Kai Weinefelt
Lars Jarhamn
Mathias Hjalmarsson
Mia Johansson
Skribenter

Pia Ringö
Anna Ottosson
Layout

ANSVARIG UTGIVARE:
Johan Laring

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Johan Laring

ANNONSBOKNING:
orjan.johansson@bergsala.se

PRENUMERATION:
Medlemmar i Club Nintendo får
Club Nintendo Magazine gratis.
För medlemskap kontakta
Club Nintendo.

SPELFRÅGOR M M:

Telefon: 0300-721 00 (vardagar kl 16.00–19.00
& helger kl 12.00–15.00)
Fax: 0300-732 80
Postadress: Club Nintendo, Box 10256,
434 23 KUNGSBACKA
E-post: club.nintendo@bergsala.se
Internet: www.nintendo-se.com
www.pokemon-se.com

Knattecross handlar varken om raketer, bomber eller bossar. Däremot en rejäl dos av både lera, svett och tålamod.

Vilken som är din modell, vet vi inte. Men oavsett vilken du väljer får du en maskin som i rakt nedstigande led härstammar från världens största mc-tillverkare.

Läs mer om Hondas moped-, skoter- och mc-program i Hondabladet 2000. Hämta ditt ex hos närmaste återförsäljare, knappa in www.honda.se eller skicka ett vykort med ditt namn och adress till:

Honda MC, Box 101 73,
434 22 Kungsbacka.

Small, medium eller large?



QR 50

2-taktsmotor med steglös växling - bara att gasa och styra. Farten kan justeras allt efter som skickligheten ökar. Sitthöjd 495mm.



XR 70R

4-taktsmotor med överliggande kamaxel. 3-växlad låda och automatisk koppling. Sitthöjd 648mm.



XR 80R

4-taktsmotor med överliggande kamaxel. 5-växlad låda och manuell koppling. Sitthöjd 725mm.



XR 100R

4-taktsmotor med överliggande kamaxel. 5-växlad låda och manuell koppling. Sitthöjd 770mm.

 **HONDA** 

www.honda.se

NYTT I DETTA NUMMER – BETYG

Vi betygsätter aktuella spel med ett helhetsbetyg i en skala från 1 till 10.

I helhetsbetyget vägs kategorierna spelkänsla, spelkontroll, grafik, ljud och livslängd in. Om fler personer betygsätter samma spel kommer dessa överens om ett totalbetyg som gäller för spelet.

Vi jämför spel inom samma plattform, Nintendo 64-spel jämförs med andra Nintendo 64-spel osv.

På skalan från 1-10 står 10 för **PERFEKT**, 6 för **GODKÄNT** och 1 för **VÄRDELÖST**.

Här plockar vi ut det bästa och sämsta i spelet.

Klubben tycker:

+ Enkelt och roligt spel som passar alla

Personliga spelare och många varierande spelsätt

Rollspelmomentet tillför extra djup

- Vissa banor är lite väl enkla

7

Mia: 6
Snabbt vanebildande, perfekt på bilresor

Mathias: 8
Hur kul som helst, räcker länge!

Kim: 7
Mycket bra spel

Helhetsbetyg i en skala från 1 till 10.

Korta kommentarer samt individuella betyg från oss som har bedömt spelet.

klubbens spalt

Nytt år, nya bollar

Tiden går fort när man har roligt. Nya Club Nintendo har funnits i två år och står nu i början av det spännande spelåret 2001. Nytt år brukar betyda nya förändringar och löften, så vi tänkte börja med några sådana. Som du kommer att märka har vi förändrat tidningen en aning. Den kanske största nyheten är att vi numera betygsätter spelen vi skriver om, vilket gör det lättare för dig att se vad vi tycker. Vissa avdelningar tillkommer eller utökas medan andra bantas ner eller försvinner helt. Vi hoppas och tror att de flesta kommer att gilla de små, men tydliga, "uppgraderingarna".

Men Club Nintendo är ju mer än bara medlemstidningen. Under året kommer vi att hålla en rad arrangemang och synas mer ute på fältet, d.v.s. hos dig. Vi börjar med en fortsättning på Mew on Tour, efter det har vi ett nytt Nintendo-SM (finns det någon som kan besegra Jan-Erik den här gången?) och fler "events" väntar under året. Och när du inte är ute och träffar oss eller väntar på nästa tidning finns det alltid en Internetsida att besöka. Eller en telefon-support att ringa.

2001 är också ett mycket spännande år vad gäller spel till Nintendos maskiner. De kommande titlarna till Nintendo 64 är få men bra och till Game Boy Color gör mäktiga Pokémon Gold & Silver och ett nytt Zeldaspel entré. I sommar släpps Game Boy Advance i Sverige och kanske kommer Nintendo GameCube hit innan årets slut. Intensivt och spännande, precis som det ska vara!

Ett roligt och intressant år väntar tillsammans med Club Nintendo, häng med!

Kim Weinefelt

Guru 2001 startar i nästa nummer.

Redan nu kan du gå in på klubbens hemsida och se vilka som blev hedersmedlemmar förra året.

Vinnare i Zelda: Majora's Mask-tävlingen

Att Link är populär i Sverige vet vi, fler än 500 bidrag kom in till tävlingen. Vinnaren av ett The Legend of Zelda: Majora's Mask - Special Limited Adventure Set är Nicklas Ekblom, Huddinge.

Grattis Nicklas!

De rätta svaren var B (flotten) - A (den ljusa och den mörka) - C (Navi)

Vinnare Pokémon Center-tävlingen

Den specialdesignade Game Boy Color:n vanns av Emil Johansson, Ludvika. Benny Larsson, Rävlanda och Filip Johansson, Hisings Backa tog hem varsin Pikachu linkkabel. Grattis och pika på er!

Det rätta svaret var Tokyo och Osaka.

Members Only har sedan starten genomgått en del förändringar. Från att ha varit avdelningen där medlemmarnas spelfrågor besvaras är det nu platsen för åsikter och allmänna frågor som inte rör spelsupport. Den här gången har

vi sammanställt några av medlemmarnas åsikter från läsundersökningen. Vanliga spelfrågor besvaras givetvis fortfarande, under avdelningen Support.

● "Texterna är passande och bra men dock lite korta. Detta skulle kunna åtgärdas genom att ändra textstorleken i tidningen som enligt mig är alldeles för stor. Mindre text, mera plats."

"Layouten och designen är klockren! Stilfull och ren! Det kan knappt bli bättre. Typsnittet är trevligt och behagligt!"

"Skriv så mycket ni vet om Nintendo GameCube i varje tidning."

"Mer info om framtidens spel och maskiner! Den utökning ni skall göra låter jättebra!"

"Jag tycker det är dåligt att avgiften ska höjas trots alla förmåner, den borde INTE höjas så mycket att man inte har lust att betala, för då är det inte skoj längre!!!"

"Det är en bra tidning, som kan bli bättre. Det är mycket bra att ni höjer avgiften till 128 kronor per år, med tanke på ändringarna. Det är ändå inte mycket för en så här bra tidning."

"Att tidningen kommer ut 6 ggr per år är "görabra". Gärna mer. Man kan inte få för mycket av det goda."

"Om ni kan så skulle jag vilja att tidningen kommer ut en gång i månaden."

"Jag tycker det är en bra tidning, men den måste bli tjockare med mer fusk och mer presentationer av spel."

"Mycket bra tidning. Skulle kunna vara dubbelt så tjock!"

● "Jag tycker ni har för mycket presentationer om N64-spel. Från sidan 10-17 är det bara om N64. Kan ni inte göra topplistor om Game Boy Color också?"

"Varför är ni inte lika utförliga när ni presenterar Game Boy-spel som när ni presenterar N64-spel?"

"Ni borde dra ner på Pokémon-tjafset, nog att det är hyfsat bra och känt men nästan halva tidningen behöver ju inte gå åt för bara dom!!! Annars är det en MYCKET bra tidning."

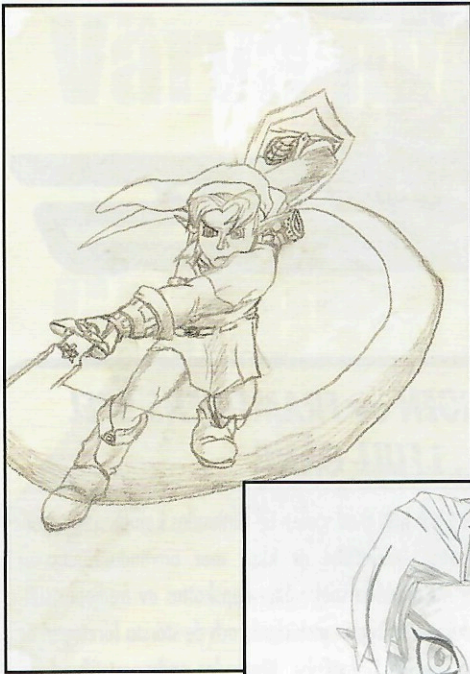
"Eftersom Anime och Manga (japansk animerad film och japanska serietidningar) är väldigt nära besläktat med TV-spel (Pokémon på TV4 är anime och självklart filmerna också) så borde ni kanske skriva lite om det också. Ta gärna in lite Manga t-shirts i Club Nintendo Shopen, förutom Pokémon t-shirts."

"Jag tycker att ni ska ha mycket mer planscher. Och att ni ska säga vad spelen ska kosta."

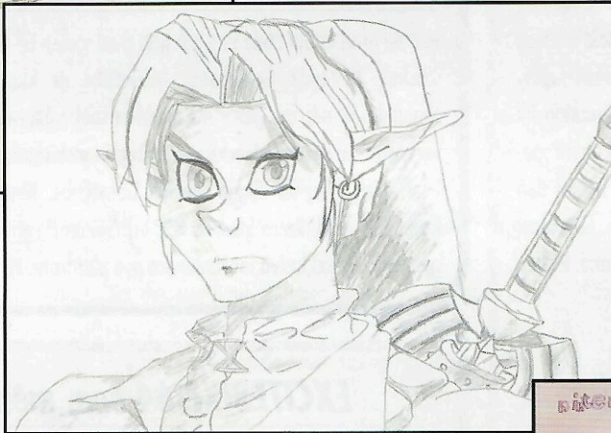
"Satsa mer på Internet! Det är bra att det kommer fler tidningar per år. Varför höja medlemsavgiften? Lägg in mer reklam i stället, det skadar ingen och drar in mycket pengar. Mera retro! Kan ni inte köpa in Zelda-soundtrack till Shopen? Det vill jag ha!"

"Jag tycker att "CN Crew" ska ägna mer tid åt Club Nintendo Internets forum."

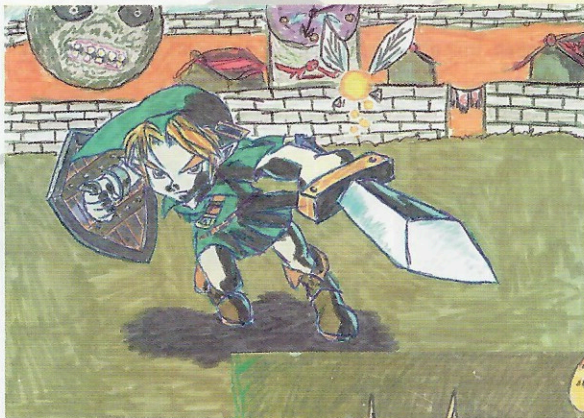
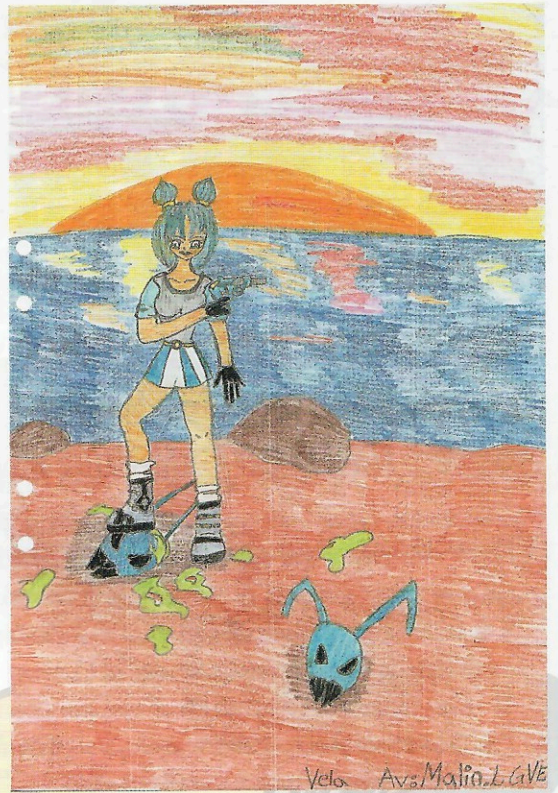
"Jag skulle bli väldigt lycklig om ni skulle kunna göra ett jättereportage om Kirby!"



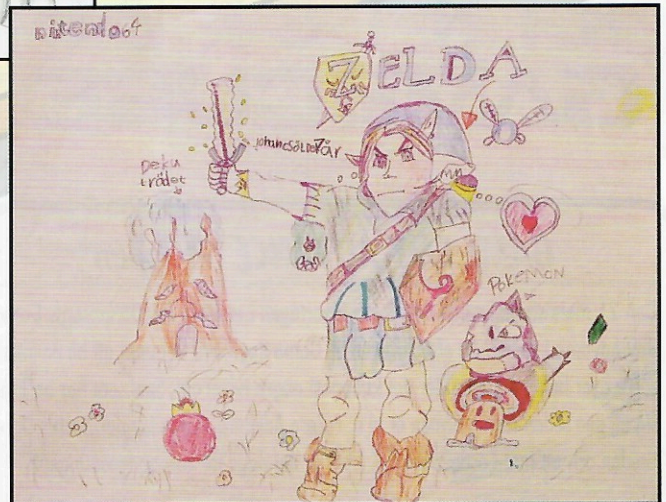
Tack för de fina Link-bilderna Fredrik Larsson!



Snyggt porträtt av Yelal Tack till Malin Larsson.



Jättefina kort av Link. Tack Josefine Pettersson i Björkvik!



Härlig Zelda-bild! Vi tackar Johan Schöldek, 8 år.

Till Members Only skickar du dina åsikter och frågor som rör Nintendo. Skicka dem till Club Nintendo, Box 102 56, 434 23 Kungsbacka eller till club.nintendo@bergsala.se. Märk brevet med "Members Only". Teckningar är alltid välkomna och skickas till samma adresser, märk dessa brev med "Teckningar".

Nintendo® NEWS

Första spelen till NINTENDO GAMECUBE på E3

Sedan Nintendo i Japan visade upp Nintendo GameCube på Space World-mässan har det varit sparsamt med ytterligare information om den kommande supermaskinen. Anledningen är att de inte vill lämna ut för mycket information till konkurrenterna, som de gjorde när Nintendo 64:an skulle släppas. De första spelen till Nintendo GameCube kommer att visas på E3-mässan i Los Angeles den 16-19 maj i år, bara ett par månader innan maskinen släpps i Japan. Självklart finns Club Nintendo på plats för att bevaka mässan och Nintendos framtid. Räkna med ett stort reportage i juni numret av CN Magazine.

N I N T E N D O
G A M E C U B E™

GAME BOY ADVANCE till Japan

Den 21 mars startar ett av de största segertågen i modern tid. Då lanseras Game Boy Advance i Japan. Att efterföljaren till Game Boy Color kommer att bli en jättesuccé över hela världen råder det knappast några tvivel om. Spel som har anslutit sig till den redan starka armén är bl.a. F-Zero Advance, Wario Land 4, Tactics Ogre Gaiden och ett nytt Castlevaniaspel. I juli är det dags för Europa-lanseringen!



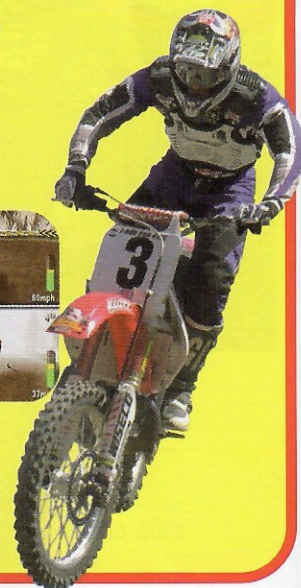
G A M E B O Y A D V A N C E™

UTVECKLINGEN av FRAMTIDENS SPEL i FULL GÅNG

Just nu arbetas det både dag och natt med spelen till Nintendos kommande supermaskin, Nintendo GameCube. GameCube är klart mer användarvänlig än Nintendo 64 när det gäller att utveckla spel, vilket uppskattas av tredjepartstillverkarna. En mängd utvecklingsverktyg är utskickade och de största företagen är i full gång med att bygga spel till GameCube. Nintendos andrapartstillverkare Rare, Left Field, Retro Studios, NST och Silicon Knights är även de upptagna med spel som blir exklusiva för Nintendos nya plattform. På E3 får vi se, höra och spela.

EXCITEBIKE 64 sen, men kommer

Det är säkert många som undrar vad som har hänt med Excitebike 64, motorcykelspelet till Nintendo 64 som vi presenterade i juni numret 2000 av Club Nintendo Magazine. Spelet har blivit minst sagt ordentligt försenat och släpps i Sverige till sommaren. Trots allt är det definitivt värt att vänta på, Excitebike 64 är troligtvis det bästa motorcykelspelet någonsin.

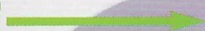


Värva nya medlemmar... ...vinn Sveriges första Game Boy Advance!

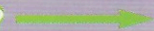
**Premier värda 225:-
väntar dig!**

Just det, ända fram till juli månad har du chansen att bli bland de första i Sverige att lägga vantarna på en Game Boy Advance. Det enda du behöver göra är att värva en eller flera kompisar till Club Nintendo. Dessutom får du för varje värvning ett presentkort i Club Nintendo Shop. Vad väntar du på?

Det här får du när du värvar en eller flera medlemmar:



För den första medlemmen får du – Presentkort på 50:- i Shoppen och deltagande i utlottningen av fem st Banjo-Tooie.



För den andra medlemmen får du – Presentkort på 75:- i Shoppen och deltagande i utlottningen av fem st Excitebike 64.



För den tredje medlemmen får du – Presentkort på 100:- i Shoppen och deltagande i utlottningen av tre st GAME BOY ADVANCE.

Värvar du tre medlemmar får du alltså presentkort på ett totalt värde av 225:- att handla för i Club Nintendo Shop och du deltar i utlottningen av Banjo-Tooie, Excitebike 64 och Game Boy Advance. Läs mer under regler nedan.

Hur värvar jag?

Du kan värva medlemmar genom att ringa eller skriva (märk kuvertet med "Värvning") till oss och uppge namn och adress på den person du vill värva. Glöm inte att uppge ditt eget medlemsnummer, så vi vet att det är du som värvar. Det går även bra att gå in på Club Nintendos hemsida, avdelning Värva & Vinn, och direkt fylla i uppgifterna på den person du vill värva. När personen/personerna du anmält har betalt medlemsavgiften skickar vi dig din/dina premier och bevis på vilken/vilka utlottning du deltar i.

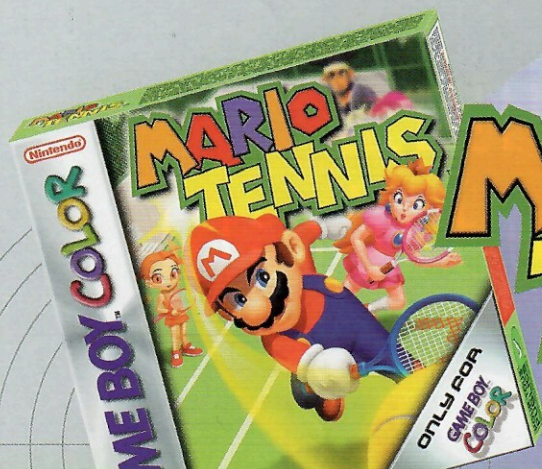
Regler

För att en värvning ska räknas ska den värvade ha betalt in årsavgiften. Presentkort skickas till dig omgående när betalning från värvad medlem inkommit.

Utlottning av premier sker på introduktionsdagen för varje produkt, vilket innebär att utlottningen av Banjo-Tooie kommer att ske preliminärt i april, Excitebike 64 preliminärt i juni. Innan dessa datum ska du ha värvat en respektive två medlemmar för att få vara med. Värvningskampanjen upphör på introduktionsdagen av Game Boy Advance, vilket beräknas bli i juli. Exakt datum anges på siten samt här i tidningen. För att delta i denna utlottning ska du före denna dag ha värvat tre medlemmar.

**Blir DU den första
i Sverige?!**





MARIO TENNIS

Game, Boy & Match!

När Mario Tennis till Nintendo 64 klev in på centrecourten lämnades de flesta andra sportspelen kvar i omklädningsrummet. Men nu gör sig en Game Boy Color-version av förra årets mest underhållande sportspel redo för match. Lillebror har de flesta av storebrors kvaliteter, plus ett suveränt rollspelsinslag.

Likheterna med Nintendo 64-versionen visar sig redan under de första bollarna. Genom att trycka på A- och B-knapparna i olika kombinationer slår du forehands och backhands, lobbar och stoppbollar samt sätter över- och underskriv på bollen. Det går också att ladda upp extra kraft i både grundslag och smash genom att trycka på knapparna innan bollen når ditt racket. Nackdelen med att ladda upp kraft är att din spelare blir näst intill orörlig under tiden, så om du inte planerar din placering i tid är det lätt att missa bollen helt. Men tillfredsställelsen efter att ha dundrat in en otagbar boll utmed sidlinjen är lika stor som den är i Nintendo 64-versionen, och gör det värt att chansa ibland.

Baby Mario, Luigi och Donkey Kong går att spela med i början och fler Nintendofigurer (inklusive Waluigi!) blir tillgängliga när du uppfyllt vissa mål. Spelsätten och valmöjligheterna i Mario Tennis duggar lika rätt som John McEnroes svordomar gjorde på tennisbanorna under 1980-talet. Du kan spela uppvisningsmatcher, ställa upp i turneringar, öva träffsäkerheten i minispel, bygga upp en tenniskarriär och spela mot en kompis via linkkabel, givetvis på olika underlag och i singel- samt dubbelmatcher.

Tennis-rollspel

Precis som Mario Golf har Mario Tennis ett mycket intressant rollspelsinslag som kommer få landets RPG-älskare att gå i toppspin. I Mario Tour Mode gäller det att bygga upp en tenniskarriär från nybörjarnivå till proffs. Börja med att välja kille eller tjej och döp därefter ditt alter ego.

Spelinfo

Titel: Mario Tennis

Kategori: Sport

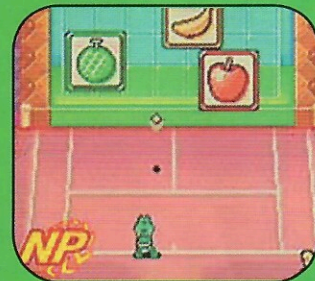
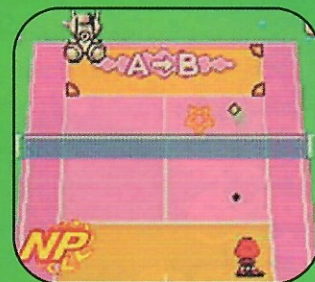
Utvecklare: Camelot

Utgivare: Nintendo

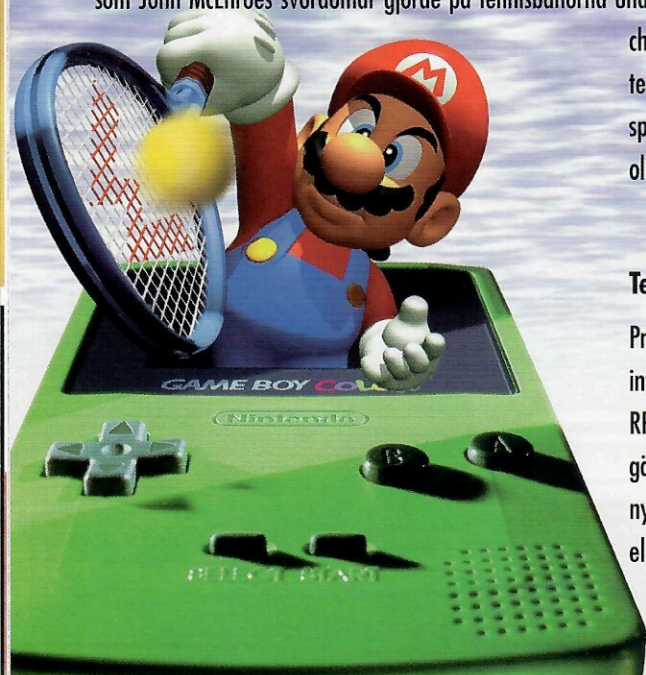
Antal spelare: 1-2 samtidigt

Övrigt: Linkkabel, Transfer Pak, endast Game Boy Color

Releasedatum: 1 februari 2001



Mario Tennis innehåller många roliga minispel.

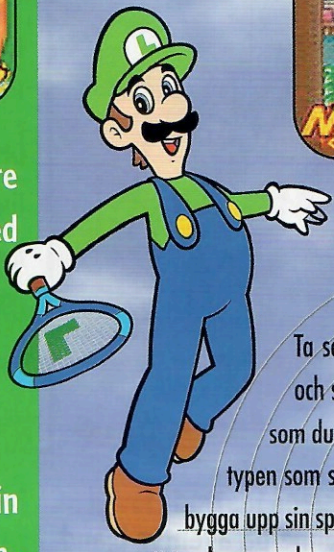




Flytta över din spelare till N64-versionen med Transfer Pak.

Du kan förbättra din spelare med erfarenhetspoäng.

Do	APP	Lvl	EXP
2	SPIN	1	100000
2	TOP	1	100000
	SLIDE	1	100000
3	BERNE	1	100000
	STROKE	2	100000
	VOLLEY	1	100000
	STOP	2	100000
	ANGLE	2	100000
	PLUCKEN	2	100000
	SPEED	3	100000
	DASH	5	100000
	REACTION	2	100000
	STOP	2	100000



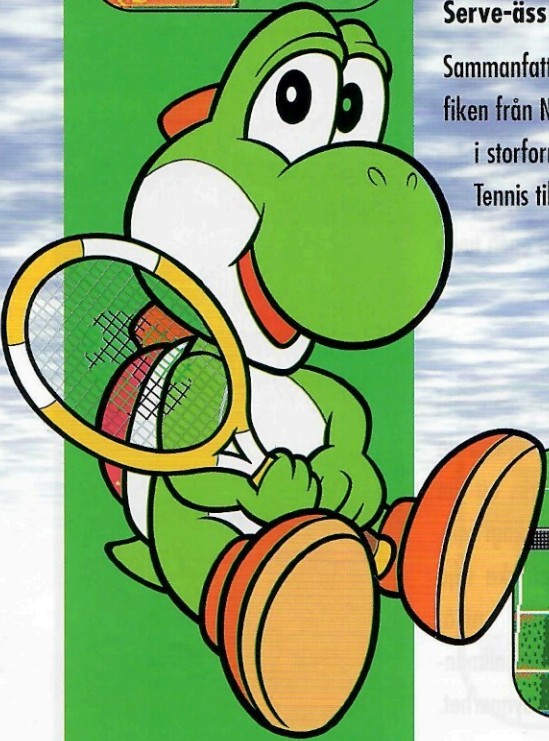
Ta sedan honom/henne till tennisakademin, där du bör prata med klubbmedlemmarna och spela några uppvärmningsmatcher. Efter dina första vinster får du erfarenhetspoäng som du kan dela ut till din spelare i kategorierna skruv, kontroll, styrka och snabbhet. Är du typen som satsar allt på styrka à la Donkey Kong eller föredrar du en Yoshi-snabb spelare? Att bygga upp sin spelare och se denne bli bättre och bättre är nästan hypnotiskt underhållande och efter ett tag kommer du med lätthet att slå de spelare du tidigare haft problem med, samt ge de tuffaste motståndarna en jämn match.

Med Transfer Pak kan du flytta över din spelare till Nintendo 64-versionen av Mario Tennis och spela med den i polygonformat. Erfarenhetspoäng som du tar hem i Nintendo 64-versionen kan du flytta tillbaka till Game Boy Color!

Det roligaste GB Color-spelet just nu heter Mario Tennis!

Serve-äss nummer två

Sammanfattningsvis är Mario Tennis det allra roligaste Game Boy Color-spelet just nu. Den sprakande grafiken från Nintendo 64-versionen saknas, men i övrigt är det här lika kul som att spela tennis med Mario i storformat på TV:n. Idéen att blanda in en rollspelsdel i tennisen tillför mer inlevelse och gör att Mario Tennis till Game Boy Color håller mycket länge. Sportspel till Game Boy Color blir inte bättre än så här.



Klubben tycker: 9

- + Enkel och rolig tennis som passar alla
- + Personliga spelare och många varierande spelsätt
- + Rollspelsmomentet tillför extra djup
- Ibland blir bollduellerna väl långa

Örjan: 9
Oslagbar spelkänsla vinner över grafisk prestanda.

Mathias: 8
Tennispelet som håller länge!

Kim: 9
Rollspelslaget är genialt.

WALT DISNEY'S

Alice

in

Wonderland

Spelinfo

Titel: **Walt Disney's Alice In Wonderland**

Kategori: **Adventure**

Utvecklare: **Digital Eclipse**

Utgivare: **Nintendo & Disney**

Antal spelare: **1-2 turas om**

Övrigt: **Game Boy Printer, endast Game Boy Color**

Releasedatum: **22 mars 2001**

Färgglad kaninjakt i underlandet

Alice storlek gör henne idealisk för Game Boy Color. Följ med henne på äventyr bland magiska svampar, arga klockor och talande dörrar.



Alice In Wonderland börjar med att Alice ser en kanin, springer efter den och ramlar ner i ett djupt, mörkt hål. När färdan ner tar slut upptäcker Alice att världen hon har kommit till inte är så ofätk och mörk som hon först kanske trodde. Grafiken är nämligen färgglad och faktiskt riktigt snygg. Bakgrunderna rör sig i olika lager och när Alice hoppar på stenar över en sjö avspeglas hon i vattnet. På banorna finns svampar utspridda som krymper eller förstöras Alice. Förmågan att ändra storlek är en kul idé som lägger till lite taktik i spelandet. Är det bäst att vara stor och hoppa på fienderna eller lönar det sig att vara liten för att lättare undvika dem?

Många varianter

Alice ska inte bara ta sig genom olika nivåer och undvika fiender. En bit in i äventyret blir det dags för racing, då den lilla flickan, sittandes i en glasflaska, ska undvika faror utmed en strid ström. Om du tröttnar på att leta efter kani- nen i huvudäventyret kan du leka ett enkelt kurragömspel med en kompis, eller komponera ihop en egen tavla och sedan skriva ut den via en Game Boy Printer.

Klubben tycker:

5



Varierande spelmoment – de vanliga banorna blandas med bl.a. racing

Vacker, välgjord grafik



Några banor känns tomma

Passar inte alla – främst riktat till yngre spelare

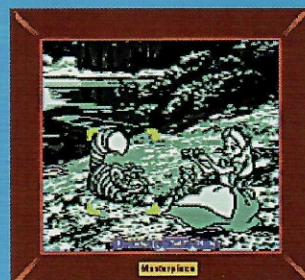
Mia: 5
Inget för en van spelare, men ett trevligt nybörjar- eller barnspel.

Mathias: 4
Fint och enkelt spel för de yngre spelarna.

Kim: 6
Bra val för de yngre.

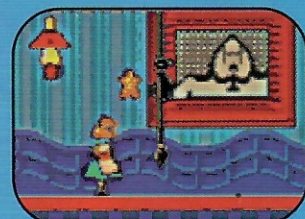
Game Girl

Trots att det finns en uppsjö av liknande spel till Game Boy fyller Alice in Wonderland sin funktion som barnspel. Det märks att det här är ett väljort spel, med tillräckligt varierande spelupplägg för att man ska vilja spela vidare och nå nästa nivå. Rekommenderas till yngre spelare i allmänhet och landets alla Game Girls i synnerhet.



Art Gallery

I Art Gallery får din kreativa sida stimulans. Här väljer du en bakgrund, på vilken du sedan kan klippa och klistra in bilder och motiv. När din lilla tavla är klar kan du skriva ut den om du har en Game Boy Printer.



Disney's
THE LITTLE
MERMAID II

PINBALL
FRENZY

Vad gör Ariel och Melody när de har tråkigt på havets botten? Spelar flipper så klart.

Flipper är alltid flipper, så vi sparar dig en grundläggande förklaring av vad som ska göras och går direkt in på detaljerna. I Disney's The Little Mermaid II: Pinball Frenzy kan du välja mellan två olika bräden, Ariels och Melodys.



Ariels bräde

Sjung med till "Havet är djupt"! Målet med Ariels bräde är att göra upp med den elaka sjöhäxan Ursula.



Melodys bräde

Kan du lösa mysteriet med Morgana? Tänd lampor för extra kulor och höga poäng.

Spelinfo

Titel: **Disney's The Little Mermaid II: Pinball Frenzy**

Kategori: **Action**

Utvecklare: **Left Field**

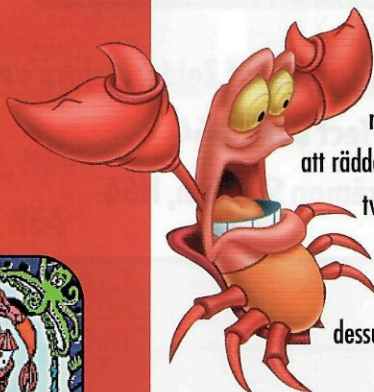
Utgivare: **Nintendo & Disney**

Antal spelare: **1-4 turas om**

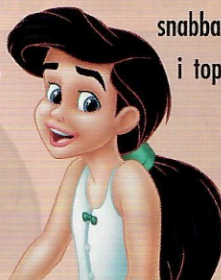
Övrigt: **Game Boy Printer, endast Game Boy Color**

Releasedatum: **1 mars 2001**

Flipper bland ostron och blöta krabbor



Båda innehåller blöta ramper att snurra i och våta lampor att tända, samt möjligheter till extra- och multikulor. Att det bara går att välja mellan två bräden vägs upp av de 16 olika minispelen, alla med egna utseenden och stilar. Minispelen låter dig prova på det mesta, från att rädda sjömän från hajar till att befria små pingviner från en isbjörn. I optionsmenyn hittar du bl.a. två hastigheter att välja mellan. Eftersom kulan ibland känns stel på den långsamma varianten föreslår vi den bästa poäng sparas dessutom skriva ut dem.



Klubben tycker:

5



Enkelt att sätta sig in i

16 roliga minispel att hitta och klara



Bara två bräden

Kulans rörelse känns bitvis stel

Mia: 5
Fint spel för de något ovana flipperspelarna.

Mathias: 4
Flipper är alltid kul, men passar inte riktigt till Game Boy.

Kim: 5
Pokémon Pinball är klart roligare.

Havet är djupt

Gillar du snabba spel som inte är komplicerade och som inte kräver speciellt mycket engagemang kommer du att ha en kul stund under vattnet i Disney's The Little Mermaid II: Pinball Frenzy. Spelare som vill ha mer djup kommer att sakna samlarmomentet som finns i t.ex. Pokémon Pinball.

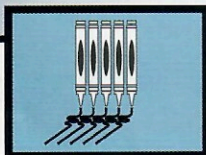
Rösta fram fjolårets Bästa spel!

Vi börjar 2001 med att blicka tillbaka över spelåret som gick. I Club Nintendos svar på Oscargalan kan du vara med och rösta på de spel du gillade bäst under 2000. Vi har listat våra favoriter (utan inbördes rangordning) i varje klass, lägg dina röster på

någon av dem eller på andra Nintendospel som släpptes under 2000. (Se avdelningen Arkiv N på www.nintendo-se.com för info om vilka spel som är kvalificerade).

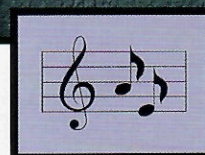


Bästa Grafik



- The Legend of Zelda: Majora's Mask, N64
- Perfect Dark, N64
- Pokémon Stadium, N64

Bästa Musik



- The Legend of Zelda: Majora's Mask, N64
- Perfect Dark, N64
- Pokémon Stadium, N64

Bästa Actionspel



- Perfect Dark, N64
- Pokémon Pinball, GBC
- The World is Not Enough, N64

Bästa Äventyr/Rollspel



- The Legend of Zelda: Majora's Mask, N64
- Pokémon Yellow Version, GBC
- Wario Land 3, GBC

Bästa Sportspel



- Intl Superstar Soccer 2000, N64
- Intl Track & Field Summer Games 2000, N64
- Mario Tennis, N64

Bästa Racingspel



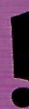
- Mickey's Speedway USA, N64
- Ridge Racer 64, N64
- South Park Rally, N64

Bästa Pussel/Strategispel



- Beauty & the Beast: A Board Game Adv, GBC
- Pokémon Stadium, N64
- Pokémon Trading Card Game, GBC

Mest Originella Spel



- The Legend of Zelda: Majora's Mask, N64
- Pokémon Snap, N64
- Pokémon Stadium, N64

Bästa Multiplayerspel



- Mario Party 2, N64
- Mario Tennis, N64
- Perfect Dark, N64

BÄSTA SPEL



- The Legend of Zelda: Majora's Mask, N64
- Mario Tennis, N64
- Perfect Dark, N64
- Pokémon Stadium, N64
- Pokémon Yellow Version, GBC

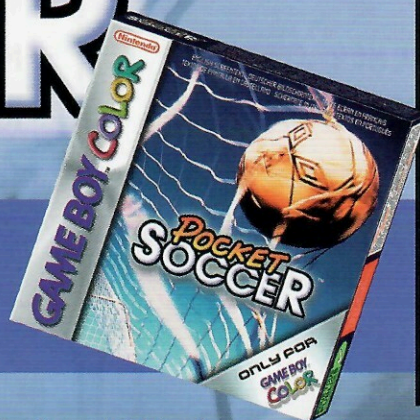
Så här röstar du:

Rösta på ett spel i varje kategori. Du behöver inte rösta i alla kategorier men spelet måste ha släppts i Sverige till Nintendo 64 eller Game Boy/Game Boy Color under år 2000. Skicka dina röster till:

Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungälv eller till club.nintendo@bergsala.se senast 28 februari 2001. Märk brevet med "Bäst år 2000".

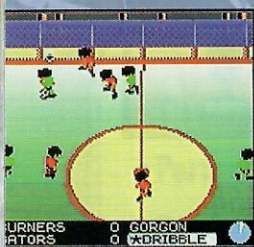
Bland er som är med och röstar lottar vi ut tio Club Nintendo t-shirts.

POCKET SOCCER™



Inomhusfotboll på fickan

Fotbollsspel till Game Boy Color har det underligt nog varit ganska ont om, så Pocket Soccer kommer som en räddning för oss som inte vet vad vi ska göra i Tipsextras reklampausar.



Pocket Soccer är inget realistiskt fotbollsspel. Här spelas en enkel och okomplicerad "five-a-side"-fotboll, och även om det går att spela utomhus är det roligare med en snabbare inomhusmatch. Uppvisningsmatcher, turneringar och

minispel går att spela, och du kan välja bland 100 lagkamrater i 30 olika lag. Ett plus är att du kan bygga en egen spelare, och få bättre förmågor såsom Burst of Speed, Dynamic Dribble, Super Tackle, Power Shot, Fighting Fit och Inspire Team.

Statistiktokiga har en hel del att hämta i Pocket Soccer, och två kan spela samtidigt via linkkabeln. Det sistnämnda är som vanligt en av höjdpunkterna, känslan av att ha fått in en glid tackling på sin kompis precis innan denne ska göra mål är rätt trevlig. Via linkkabeln och den infraröda porten kan ni byta spelare med varandra.

Enkelt och intensivt

Pocket Soccers hållbarhetsdatum är begränsat (om du inte är fotbollsfantast förstås) eftersom det är väldigt enkelt uppbyggt. Samtidigt är det en av spelets styrkor, då det gör det lätt att när som helst ta en match och snabbt avsluta, vilket lär passa dig som brukar spela Game Boy Color i korta och intensiva intervaller.



Klubben tycker:

7



Snabb och intensiv fotboll

Du kan skapa en egen spelare och förbättra den

Kim: 7
Det roligaste bärbara fotbollsspel jag provat.

Väl enkelt uppbyggt



Spelinfo

Titel: Pocket Soccer

Kategori: Sport

Utvecklare: Game-Play Studios

Utgivare: Nintendo

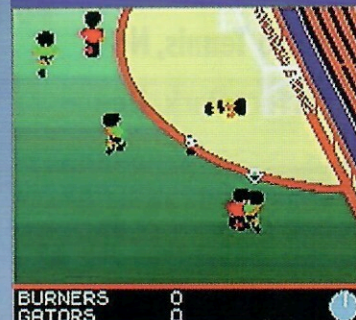
Antal spelare: 1-2 samtidigt

Övrigt: Linkkabel, IR-port, endast Game Boy Color

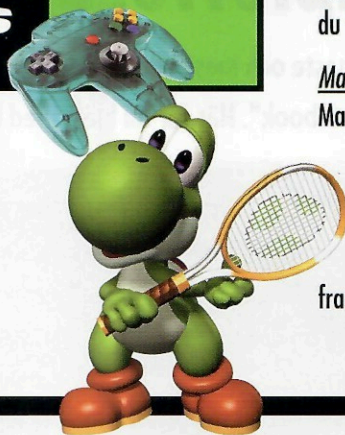
Releasedatum: 1 mars 2001



Vi föredrar inomhusalternativet som är snabbare och mer intensivt.



Mario Tennis



Hemligheterna i Mario Tennis verkar aldrig ta slut. Här presenterar vi hur du får fram ytterligare tre banor.

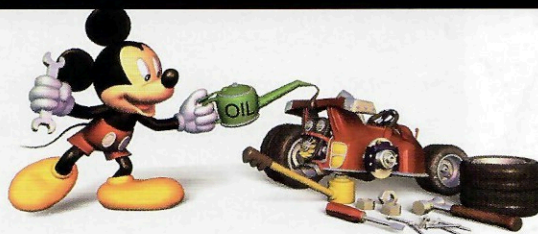
Mario & Luigi Court – Klara dubbelturneringen med Mario för att få fram Mario & Luigi Court.

Wario & Waluigi Court – Om du vill spela på de onda brödernas egen bana måste du klara dubbelturneringen med Wario.

Birdo & Yoshi Court – Klara dubbelturneringen med Birdo för att få fram denna långsamma tennisplan.



Mickey's Speedway USA

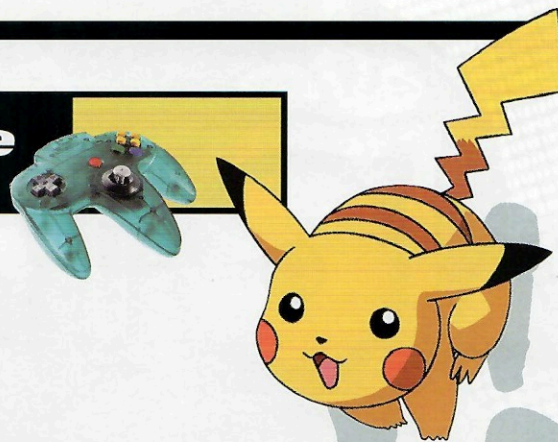


Nya förare och banor i Disneys färgglada värld.

Nya förare – Vinn de tre första turneringarna på svårighetsgraden Amateur för att få fram Knatte (eller är det Fnatte eller Tjatte?). Om du tar hem förstapriset i de tre första turneringarna på svårighetsgraden Intermediate kan du åka som Fnatte (eller är det Knatte eller Tjatte?).

New Orleans – För att få åka go-kart i New Orleans (endast Time Trial) måste du vinna platinumtrofén i alla fem tävlingar på svårighetsgraden Professional. Kör sedan över ett tjog av hönornas ägg i Practise så är banan din.

Pokémon Puzzle League



Att sätta ihop likafärgade block tillsammans med Pokémon är ett sant nöje. Här är några tricks som gör pusslandet ännu roligare (och svårare).

V-Hard Mode – Om du tycker att spelet är alldeles för lätt ska du ta dig till "Game Settings" i 1p Stadium. Håll in Z och tryck L, L, A, B. Prova sedan V-Hard Mode.

S-Hard Mode – Fortfarande för lätt? Vi tror dig inte, men om du vill läsa upp spelets synonym med ordet omöjligt: S-Hard Mode, ska du hålla in Z och trycka R, L, A, B på "Game Settings"-skärmen i 1p Stadium.

Level 99 – Håll in Z och tryck B, A, L, L på spelets titelskärm. Nu kan du välja upp till Level 99 i Marathon, istället för som tidigare: Level 50.

Fyra nya tränare – Om du provat 2p Stadium har du säkert lagt märke till de fyra skuggorna bland karaktärerna. För att få ut dem i ljuset och göra dem spelbara ska du och en kompis trycka och hålla in L, R, Z samtidigt på båda handkontrollerna.

members only

support

Komplettera din Notebook

En av de roligaste och mest udda delarna av *The Legend of Zelda: Majora's Mask* är "Bombers Notebook". Här får du hjälp med hur du ska hjälpa invånarna i Termina.

Bombers: Skjut sönder ballongen i North Clock Town och prata med Jim så utmanar han dig på hide-and-seek (du måste vara normala Link). Hitta alla fem glin innan solen går upp så ger han dig din Notebook.

Anju & Kafei: Börja med att checka in hos Stock Pot Inn under det första dygnets eftermiddag (exakt när kan du läsa av i din Notebook, titta bara på de blå fälten för att veta när något händer). Om du nu pratar med Anju utan någon särskild mask på dig, frågar hon om du har reserverat något rum – självklart svarar du ja. När postmannen har lämnat sitt brev tar du på dig Kafei's Mask och pratar med Anju en gång till, hon frågar då om ni kan mötas i köket 11.30 samma kväll (köket ligger bakom receptionsdisketten). När klockan klämtar får du ett brev som ska postas till Kafei. Hjälp inte Old Lady from Bomb Shop, då spricker

När du postat brevet väntar du vid Laundry Pool tills postmannen kommer och delar ut det. Då Kafei har mottagit brevet kan du öppna den annars låsta dörren i Laundry Pool. Prata med Kafei utan någon speciell mask så ger han dig Pendant of Memories, som i sin tur ska ges till Anju. Henne hittar du som vanligt i Stock Pot Inn.

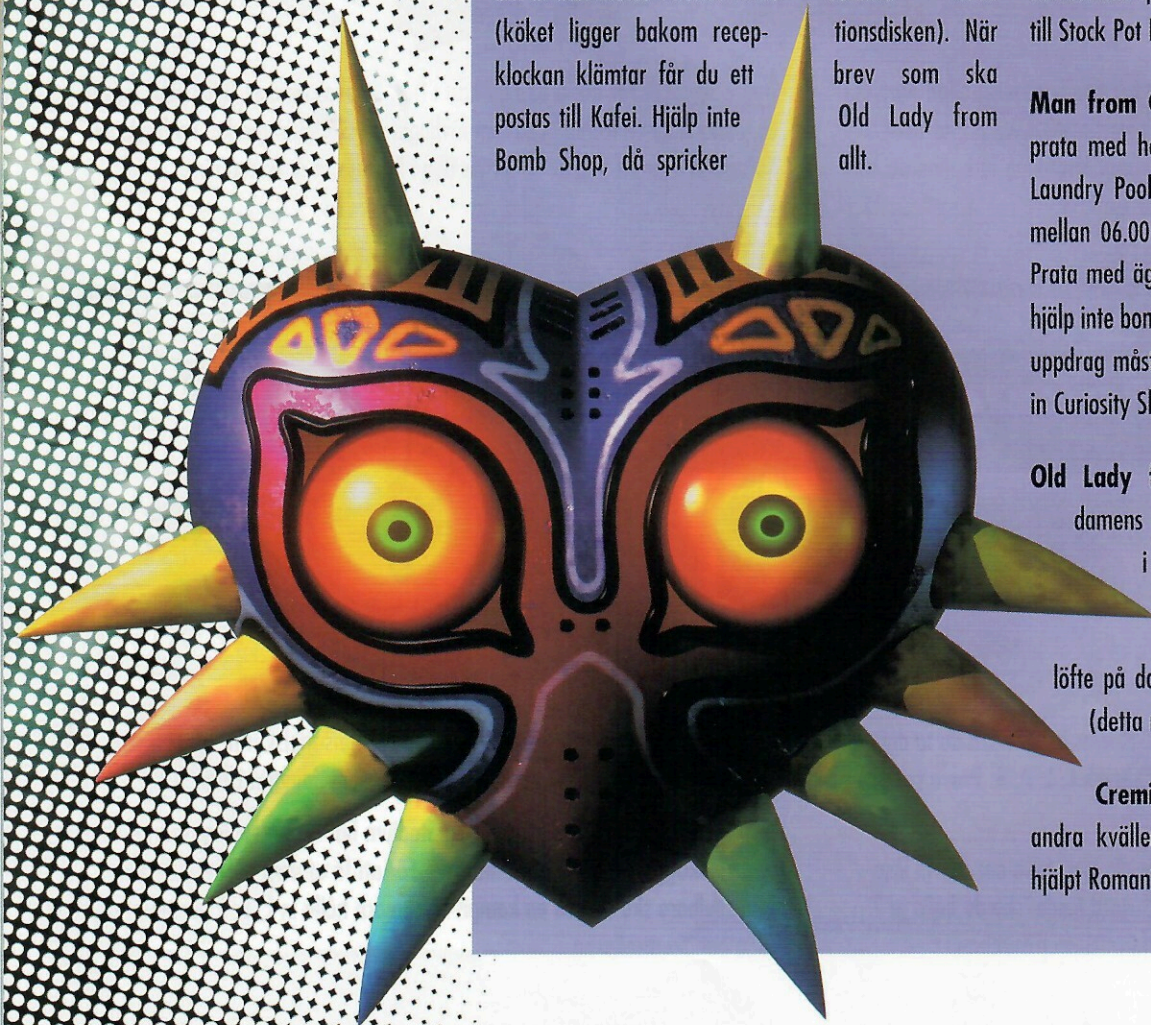
Sedan är det dags att bege sig till Ikana Canyon, öster om Clock Town. Ta till höger innan den trasiga bron för att hitta Sakon's Hideout, där Kafei står och gömmer sig bakom ett par stenblock. Göm dig du också och vänta på det tredje dygnets kväll, då Sakon kommer och öppnar dörren för dig och Kafei. Väl inne gäller det att överlista den lömske tjuven så att du och Kafei kan ta er tillbaka till Stock Pot Inn, där Anju väntar uppe på sitt rum.

Man from Curiosity Shop: Posta Kafeis Letter och prata med honom innan du går in i hans tillhåll vid Laundry Pool, där ägaren till affären står och väntar mellan 06.00 och 10.00 på kvällen den tredje dagen. Prata med ägaren så får du två värdefulla saker, men hjälp inte bombtanten om du vill klara det här. På nästa uppdrag måste du dock hjälpa henne, för att sedan gå in i Curiosity Shop sista dagen och köpa en dyr mask.

Old Lady from Bomb Shop: Rädda den gamla damens Bomb Bag från Sakon (använd svärdet) i North Clock Town vid midnatt, första dygnet.

Romani: Ge Romani vid ranchen ditt löfte på dagen och försvara korna 02.30 på natten (detta måste göras under det första dygnet).

Cremia: Åk med Cremias kärra (efter 06.00 den andra kvällen) och skydda flaskorna. Du måste ha hjälpt Romani innan du gör det här.





members only

support

Mr. Dotour: Gå in i Mayor's Residence i East Clock Town för att med hjälp av Couple's Mask få slut på mötet.

Madame Aroma: Besök Mayor's Residence och prata med Madame Aroma så får du Kafei's Mask. Under det tredje dygnet (kvällstid innan Curiosity Shop öppnar) ska du gå till rummet i Laundry Pool och prata med figuren som nu står där. Av honom får du High Priority Letter som du lämnar till borgmästarens välmående fru på Milk Bar Latte.

Toto & Gorman: Gå in på Milk Bar Latte kvällstid och utför de spelningar som Toto ber dig om. Du måste kunna förvandla Link till Deku, Goron och Zora för att klara det här.

Postman: Klara postmannens tidstest inne på Post Office då han sitter i sängen och sprattlar. Det sista du ska göra med den här filuren är att låta honom dela ut High Priority Letter till Madame Aroma.

Rosa Sisters: Använd Kamaro's Mask framför dem på kvällen i West Clock Town.

???: Besök det lilla rummet till vänster om receptionen i Stock Pot Inn på natten och ge den stackars handen lite papper, t.ex. brevet du fick av Anju.

Anju's Grandmother: Låt henne läsa båda historierna medan du har på dig All-Night Mask och svara rätt på frågorna hon ställer efteråt.

Kamaro: Prata med den vite typen som dansar vid norra delen av Termina Field på kvällen.

Grog: Använd Bremen Mask för att "samla ihop" alla 10

kycklingar. När du gjort det växer de till vuxen storlek. Grog finns vid utkanten av Romani Ranch.

Gorman Brothers: Utmana dem på ett race med Epona vid Milk Road dagtid. Om du dessutom har skyddat Cremias mjölk är allt klart.

Shiro: Använd Lens of Truth på stigen mellan Termina Field och Ikana Canyon så kommer du att finna en soldat i en stenring. Ge honom Red Potion.

Guru-Guru: Prata med honom vid Laundry Pool kvällstid första eller andra dygnet.



Du kan kontakta oss på:

tel: 0300-721 00 (vardagar
kl. 16.00-19.00 & helger
kl. 12.00-15.00)

fax: 0300-732 80

e-post: club.nintendo@bergsala.se

Internet: www.nintendo-se.com



Vi har gått igenom förra numrets läsundersökning noggrant och lärt oss en hel del. Det var kul att se att så många ville vara med och tycka till, tack för hjälpen!

Allmänna åsikter: De flesta medlemmar uppskattar tidningen, det som över lag är mindre bra är att tidningen är för tunn och kommer ut för sällan.

Betygsättningen: Fler än nio av tio vill att vi ska börja sätta betyg på spelen vi recenserar. Vi startar i det här numret.

Texterna: De flesta gillar texterna, men har inte någonting emot längre sådana. Många vill ha mer fakta och information.

Layouten: Nästan uteslutande positiva åsikter kom in om layouten. De som inte är helt nöjda vill ha fler och större bilder.

Följande avdelningar betygsattes i en skala från 1 (ta bort) till 5 (vill ha mycket mer). Nedan är genomsnittspoängen.

Läsarnas brev:	→	3,6
Nyheter:	→	4,3
Specialreportage:	→	3,7
Serier:	→	3,4
Tävlingar:	→	4,0
Hi-Score:	→	3,4
Club Nintendo Shop:	→	3,9
Planscher:	→	4,3
Support:	→	3,8
Presentationer av spel:	→	4,3
Pokémon Center:	→	2,8
Nintendo på Internet:	→	4,1
Artiklar om retro:	→	3,3
Kodarkivet:	→	4,3
Topplistor:	→	3,8
Kändisreportage:	→	2,7

Nyheter, tävlingar, planscher, presentationer av spel, Internetavdelningen samt kodarkivet vill ni ha mer av. Pokémon Center fick en överraskande låg poäng överlag. Är det verkligen så, Pokémonfans?

Givetvis kan vi inte göra alla 100% nöjda, men nu har vi en bra blick över vad ni vill se mer och mindre av i Club Nintendo Magazine.



Bland alla som var med i undersökningen lottade vi ut Club Nintendo-kepsar. Dessa går till:

Christopher Eliasson från Hyssna, Marcel G netay fr n Stockholm, Axel Johansson fr n Bromma, Sebastian Holmberg fr n L ddek pinge, Tim Nilsson fr n Malm , Jimmie Johansson fr n Alvhem, Markus Mattsson fr n Askim, Marcus Beckman fr n Hisings Backa, Mikael Ek fr n Mariestad, Carl Norsten fr n Herrljunga.

Febr
2001

club Nintendo®

1

members only

poké center

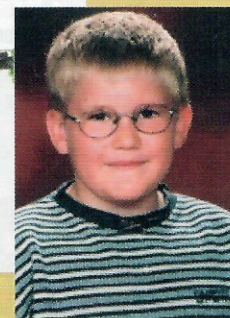
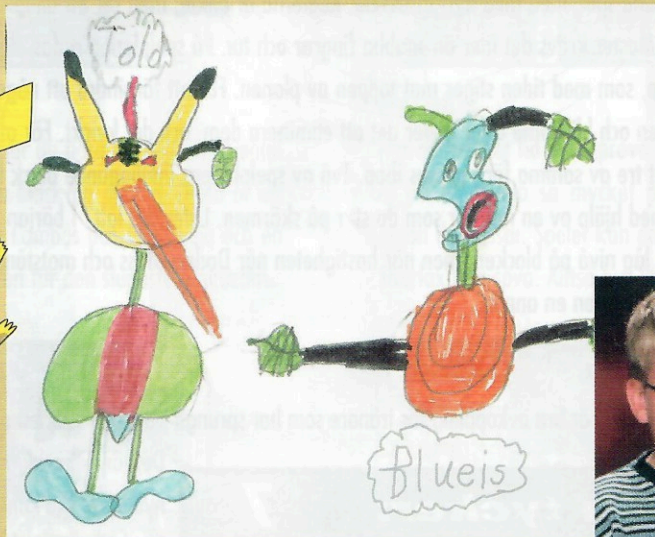


I detta nummer av Poké Center:

- Recension av Pokémon Puzzle League
- Förhandsvisning av Pokémon Gold & Silver



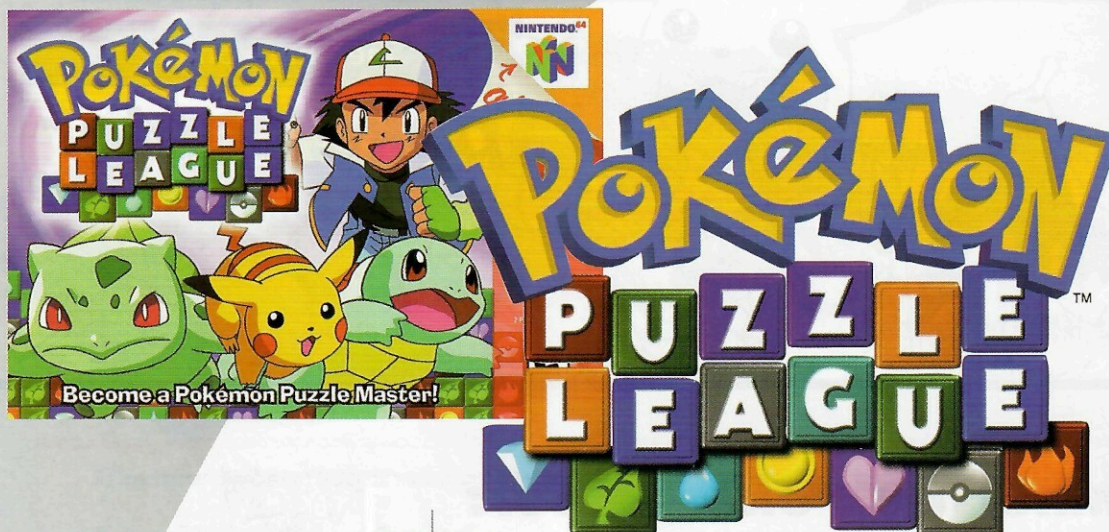
- Mew On Tour



Tack för alla bilder på nya Pokémon!

Vi har fått in en hel del teckningar med nya Pokémon från er medlemmar. Det är härligt att se hur kreativiteten flödar. I detta nummer har vi valt att publicera ett par av bidragen från våra yngre läsare.

Tack Alexander, Nyköping för din Garidos och Nicklas i Staffanstorp för dina roliga Pokémon!



Pokémon spänner över fler och fler spelgenrer. Från att ha börjat som rollspel och fortsatt via fotosafarin och flipperspel tar Pokémon nu klivet in i pussel-spelsvärlden, i Pokémon Puzzle League!

Pokémon blir pusselspel!

Minns du det geniala pusselspelet Tetris Attack? Pokémon Puzzle League är i grunden nästan exakt samma spel, men med nytt utseende. Reglerna är enkla, men för att bli en Pokémon Puzzle Master krävs det mer än snabba fingrar och tur. På spelplanen radas olikfärgade block upp, som med tiden stiger mot toppen av planen. För att förhindra att något av blocken når toppen och bli Game-Over gäller det att eliminera dem, och det kvickt. För att ta bort block måste minst tre av samma färg passas ihop. Två av spelplanens intelligenta block kan när som helst byta plats med hjälp av en markör som du styr på skärmen. Låter det lätt? I början är det inga problem att hålla en låg nivå på blocken, men när hastigheten når Dodrio-klass och motståndaren överöser dig med skräpblock blir situationen en annan.

Pusslar i en egen liga

Pokémon Puzzle League är bra avkoppling för tränare som har sprungit sig trötta i jakten på nya Pokémon att fånga.

Det är tillräckligt enkelt uppbyggt för att nybörjare ska kunna ta sig an pusslen och det innehåller tillräckligt med utmaningar och svårighetsgrader för att få den mest rutinerade tränaren att slita av sig kepsen i frustration. Pokémon Puzzle League är ett intelligent och underhållande pusselspel som blir extra tilltalande om du gillar Pokémon.

Klubben tycker:

7



Vanebildande och underhållande, svårt att sluta
Många olika spelsätt och valmöjligheter
Rolig tvåspelarvariant

Mia: 7
Timmarna bara flyger förbi.

Mathias: 6
Ruskigt roligt för två, men inte helt kul ensam.

Kim: 8
Ett av de bättre pussel-spelen.



Komplicerat att bygga upp långa Chains
Inget nytt om du redan har spelat Tetris Attack

Spelinfo

Titel: Pokémon Puzzle League
Kategori: Mind Game
Utvecklare: NST
Utgivare: Nintendo
Antal spelare: 1-2 samtidigt
Tillbehör: Inga
Releasedatum: Mars 2001



Tips & Trix

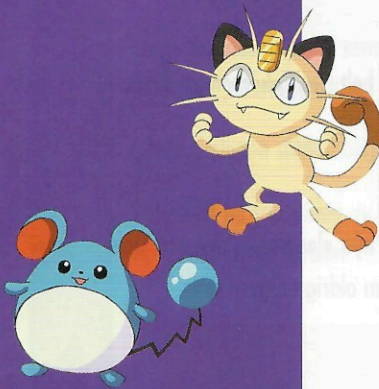


Combos & Chains

För att få poängen att skjuta genom taket måste du lära dig Combos och Chains. De tar tid att behärska men är helt klart värda besväret. Med Combos och Chains kan du göra livet stressigare för dina rivaler och lägga lugnare för dig själv.

Combos

Om du kan ta bort fler än tre block samtidigt har du gjort en Combo. Block i andra färger som du tar bort i samma drag räknas in. Om du t.ex. tar bort fem gröna och tre röda block på samma gång har du gjort en åttablocks Combo. För varje Combo du gör skickas ett "skräpblock" till toppen av motståndarens del av planen, som bara kan tas bort genom att eliminera minst tre block som ligger strax under skräpblocket.



Chains

Chains är svårare att göra än Combos, men är mycket hälsosamma för dina poäng. Om du kan eliminera block som i sin tur ser till att en ny omgång block elimineras har du skapat en Chain. Ju fler Chains du gör, desto mer multipliceras dina poäng. En Chain betyder också att din motståndare får en hel rad av skräpblock att ta hand om. Skadeglädjen flödar!

Många sätt att pussla

Pokémon Puzzle League innehåller sex spelsätt. Du kan även ta grundlektioner hos professor Oak och ändra inställningar såsom hastighet och svårighetsgrad. Flera av spelsätten kan dessutom spelas i ett häftigt 3D-mode, där spelplanen är roterande!



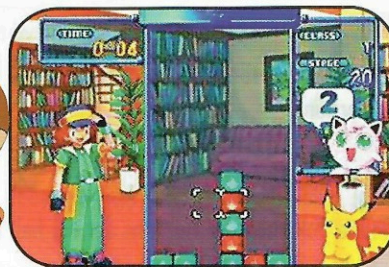
1p Stadium

Huvudspelet där du utmanar tränare och ledare för att vinna badges och ära. Satsa på Combos och Chains för att leverera skräpblock till Garys, Mistys, Giovannis och de andra rivalernas sida.



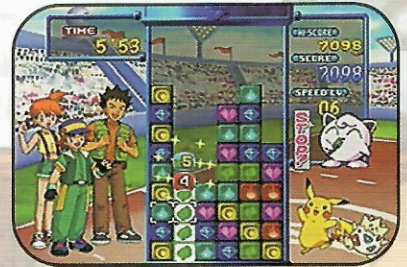
2p Stadium

Utmana en kompis, ställ in handikapp och svårighetsgrad och gör dig beredd på att utdela skräpblock. Två kan spela samtidigt i Vs, Spa Service och Time Zone.



Puzzle University

I Puzzle University har du bara ett begränsat antal drag att ta bort alla block på planen. Detta är ett bra sätt att lära sig Combos och Chains på och en riktigt utmaning, även för den slugaste Alakazam.



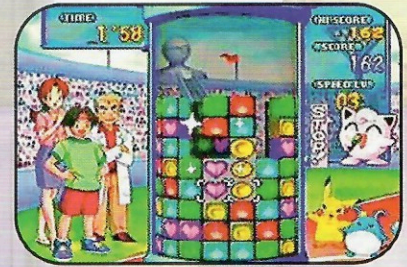
Marathon

Har du mycket tid över, prova Marathon. Det går ut på att samla så mycket poäng som möjligt innan du missar. Spelet kan pågå lika länge som Snorlax kan sova. Alltså hur länge som helst.



Spa Service

Du slipper inte Team Rocket i det här spelet heller. Få bort alla block ovanför den speciella linjen för att besegra Jessie och James en gång för alla. Förhoppningsvis.



Time Zone

Nu blir det stressigt! På två minuter ska du roffa åt dig så mycket poäng som möjligt. Nyckeln till Pokémon Tower-höga poäng heter Combos och Chains. Det är snabba beslut som gäller.



Gold Version Silver Version

Release: 6 april 2001



Den 6 april tas Pokémonfenomenet mot nya höjder, då Pokémon Gold & Silver Version äntligen kommer till Sverige. Vi recenserar i nästa nummer, men börjar med en förhandstitt på spelen som alla Pokémontränare bara måste ha.



152 Chikorita

– 100 nya Pokémon

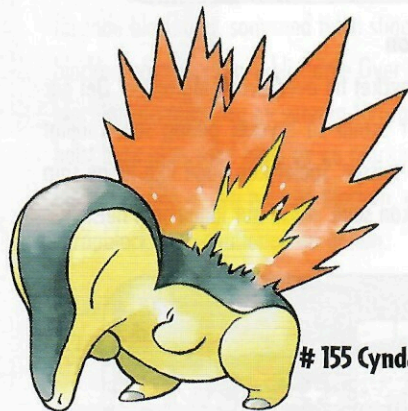
Nej, du drömmer inte. Pokémon Gold & Silver innehåller 100 helt nya Pokémon att fånga in och träna, plus de 150 från Red & Blue Version.

– Nya element och nya attacker

Förutom de 15 ordinarie Pokémontyperna finns det två helt nya element i Pokémon Gold & Silver: Dark och Steel. Dessutom har både nya och äldre Pokémon attacker som aldrig tidigare setts.

– En ny värld

Välkommen till världen Johto! Här väntar nya Pokémon att fånga, nya gymledare att utmana och nya människor att stifta bekantskap med. När du har lärt dig hitta i de nya omgivningarna kan du bege dig till den ordinarie Pokémonvärlden från Red, Blue & Yellow Version!



155 Cyndaquil

– Inbyggd klocka

En av de häftigaste nya funktionerna i Pokémon Gold & Silver är den inbyggda klockan. Spelet håller reda på vilken veckodag och vilken tid på dygnet det är, även när du inte spelar. Om du t.ex. spelar klockan tolv på natten kommer du märka att det är midnatt även i Pokémonvärlden!

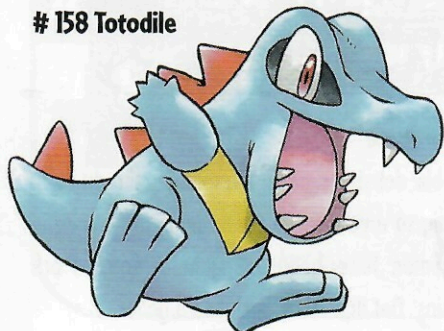
158 Totodile

– Bättre grafik

Pokémon Gold & Silver har en märkbart bättre grafik jämfört med Red & Blue Version. Till och med Yellow Version ser blek ut jämfört med Pokémon Gold & Silver på en Game Boy Color.

– Spelas i färg eller svartvitt

Pokémon Gold & Silver är en färgsprakande Pokémonfest på Game Boy Color, men går även att spela på Game Boy och Game Boy Pocket.



Guld- och Silver-feber i USA



165

- Pokémon Gold & Silver lanserades i USA den 15 oktober 2000. Tre veckor tidigare hade fler än 600.000 amerikaner förhandstecknat ett exemplar av spelen.

- I USA slog Pokémon Gold & Silver alla försäljningsrekord i spelsammanhang när de tillsammans sålde i fantastiska 1,4 miljoner exemplar under den första veckan de fanns i butik. Den tidigare rekordinnehavaren Pokémon Yellow Version sålde 600.000 exemplar den första veckan.



179

- Nintendo of America räknar med att sälja 10 miljoner Pokémon Gold & Silver inom den första sexmånadersperioden.

- Under förhandsteckningskampanjen av de båda spelen hade den officiella Pokémonhemsidan, www.pokemon.com, fler än 3,5 miljoner träffar per dag.



182

- En ny tecknad TV-serie som bygger på Pokémon Gold & Silver: "Pokémon: The Johto Journeys", startade i USA i samband med de nya spelen.

- Silverversionen sålde i början något bättre än guldversionen.

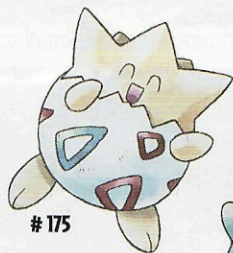
- Pokémon på framsidan av Pokémon Gold Version heter Ho-oh, Lugia pryder framsidan på Pokémon Silver Version.



163



161



175



183

Förhandsteckna Pokémon Gold & Silver!

Den 6 april är det dags! Att Pokémon Gold & Silver kommer bli vårens i särklass snabbast säljande spel råder det ingen som helst tvekan om. Vill du vara säker på att få ditt spel samma dag som det släpps i Sverige är det säkrast att förhandsteckna ett exemplar. I skrivande stund är det inte klart hur förhandsbokningskampanjen kommer att gå till, men om du besöker www.pokemon-se.com och www.nintendo-se.com under mars kommer information om detta vara omöjligt att missa. Vi kommer även att hålla en tävling i samband med förhandsteckningen!

Sista chansen att fånga Mew!

MÅNGA NYA MEW-ÄGARE

Den första halvan av Mew on Tour var en uppskattad tillställning, där 2039 Pokémontränare blev ägare till den mytomspunna Mew. På många orter var köerna långa, speciellt populär var TV-spelsbörsern i Göteborg där det delades ut rekordmånga 332 Mew. Säkerligen är det nu många som har fullt upp med att träna sina Mew mot högre levels, vilket lär ta ett tag med tanke på att den Mew man får bara är på level 5.

MEW ON TOUR DRAR VIDARE

Under andra omgången besöker Mew on Tour framförallt norra och mellersta Sverige. Bor du i eller i närheten av någon av städerna nedan är det bara att plocka fram ditt Pokémonspel, göra plats för en extra Pokémon (ta med dig högst fem stycken) och spara spelet i ett Pokémon Center. Sedan är Mew redo för din kasset! Har du fler versioner av Pokémon får du givetvis ta med alla, men tänk på att Mew endast kan laddas till versionerna Red, Blue och Yellow, inte Pinball och Trading Card Game.

Förutom att ladda hem en Mew kan du på Mew on Tour utmana andra Pokémontränare på en fight (ta med linkkabel!), ta en titt på den alltid lika coola Pokémonbilen, krama självaste Pikachu (klä dig i plast) och prova nya Pokémonspel till Nintendo 64!

Datum	Stad	Butik	Tel
8/2	Jönköping	BR Leksaker	040-18 50 70
9/2	Trollhättan	Obs! Överby	0520-48 81 01
10/2	Uddevalla	Alfreds	0522-888 99
11/2	Skövde	BR i Maxihuset	0500-41 34 00
16/2	Halmstad	Lekcenter	035-12 86 50
17/2	Kalmar	Lek & Presenthuset	0480- 100 87
18/2	Växjö	GVG i Växjö	0470-166 50
21/2	Gävle	Barnens Hus	026-12 71 75
22/2	Sundsvall	Lekplaneten	060-15 87 00
23/2	Östersund	Barnens Hus	063-869 22
24/2	Umeå	TV-Speloteket	090-13 56 00
25/2	Luleå	Barnens Hus	0920-22 00 95

För ytterligare information, besök www.pokemon-se.com.

En Mew väntar på dig, välkommen till Mew on Tour!



En dag på telefonsupporten

Text & bild: Emelie Lager

Klockan slår 16.00 en vardag och det är dags att logga in sig på supportlinjen för att hjälpa vilsna Nintendo-spelare i utforskandet av de spännande fantasivärldar vilka de modigt givit sig in i.

Det gäller att vara både kvick, kunnig och förtroendeingivande för att leva upp till medlemmarnas förväntningar om oss på klubben som "spelgurus". Den första timmen är alltid den mest hektiska. Speciellt vid stora releaser, då antalet inkommande samtal under en eftermiddag utan problem överstiger tusentalsgränsen och alla våra fem supporttelefoner måste vara igång samtidigt. De köande samtalen växer snabbt i antal och det gäller att arbeta så effektivt som möjligt för att inte väntan ska bli för lång. Emellertid är vår högsta prioritet att ge våra medlemmar god hjälp och vägledning, vilket också måste få ta sin lilla tid. Ibland har de som ringer egna önskemål om vem av oss de skall få tala med, och ibland skickar vi vidare samtal mellan varandra, bara för att överlåta dem åt de som är störst experter på spelen i fråga. Till hjälp har vi också ett dataprogram från USA med fakta om de flesta befintliga Nintendo-titlar, vilket är högst



har samtalen dock huvudsakligen handlat om The Legend of Zelda – Majara's Mask. Vanligast är frågor om hur man skall hitta till olika masker, magiska trudelutter och eftertraktade karaktärer som exempelvis hästen. Annars tycks

– över tusen medlemmar får hjälp varje dag

användbart då vi spelkonsulenter tyvärr inte alltid hinner spela igenom alla spel direkt när de släpps. Men det krävs att man är duktig på engelska för att kunna direktöversätta texten på datorskärmen till svenska under samtalens gång.

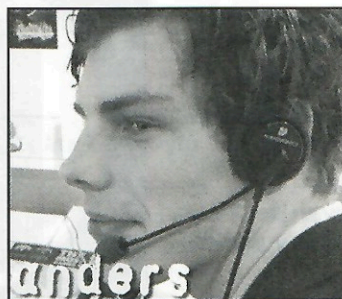
"Zelda-frågor" dominerar

Naturligtvis frågas det mest om sådana spel som nyss kommit ut i butikerna och som är populära för tillfället, men också äldre spel, till alla tidigare utgivna konsoleer, får då och då äran att diskuteras i vår supporttelefon. Detta är mycket roligt för dem som hängt med en längre tid och äntligen får chansen att använda sina kunskaper även från forna dagars spelupplevelser! Den senaste månaden

medlemmarnas spelproblem utvecklas i takt med att de tar sig framåt i spelet. Uppenbarligen köpte de flesta sina Zelda-kassetter ungefär vid samma tidpunkt.

En god gärning

När klockan har slagit 19.00 och vi kopplat ur oss från linjen, slagit på telefon-svararen och tagit oss en snabb titt på datorn som visar dagens telefonstatistik, går vi utmattade men muntra ut i höstkvällens regnvåta mörker, stolta över vårt uppdrag att hjälpa och upplysa. Det känns underbart att ännu en gång ha kunnat hjälpa andra människor som också har ett brinnande spelinresse.



Vi som jobbar med Club Nintendo's telefonsupport heter:

Joel, Emelie, Anders, Fredrik (ej i bild), Mikael (ej i bild) och Wiktor (ej i bild). Gå in på Club Nintendo Internets supportavdelning så hittar du bilder på oss alla.

members only

shop

Art nr 400018-400024

club Nintendo

Art nr 400037

club Nintendo

club Nintendo

Art nr 400039

Art nr 400017

NINTENDO 64



Art nr 400040

Club Nintendo T-shirt.

Art nr 400018-400024. Ett givet val för en medlem. Finns i stil 110/120cl, 130/140cl, 150/160cl, S, M, L och XL. Ordinarie pris 149:-. Medlemspris 99:-/st.

Club Nintendo-pin.

Art nr. 400039. Ett måste för alla medlemmar! Medlemspris 29:-.

Club Nintendo-keps.

Art nr. 400037. Grått kanvasstyv med svart skärm och broderat märke. En storlek – passar alla. Ordinarie pris 149:-. Medlemspris 99:-.

Club Nintendo Bordsur.

Art nr. 400040. En helhäftig klocka att ha på ditt skrivbord. Med alarm. Drivs med ett AA-batteri. Ordinarie pris 149:-. Medlemspris 99:-.

Nintendo 64 dokumentportfölj.

Art nr. 400017. Praktisk och snygg väska i kraftig svart nylon med Nintendo 64-logotypen på locket. Ordinarie pris 169:-. Medlemspris 99:-.

Jet Force Gemini Guide.

Art nr. 400027. Här kommer räddningen för alla Jet Force-fans – en 128 sidor komplett guide på engelska. Helt i färg. Medlemspris 119:-.

Perfect Dark Guide.

Art nr. 400029. Spelguide som ger dig all nödvändig information om sommarens höjdpunkt. En komplett guide på engelska. Helt i färg. Medlemspris 119:-.

Officiell Zelda - Ocarina of Time Guide.

Art nr. 400033. En 126 sidor tjock, komplett Zelda-guide till Ocarina of Time, som avslöjar allt! Helt i färg och på svenska. Ordinarie pris 129:-. Medlemspris 89:-.

Pokémon Stadium Guide.

Art nr. 400028. Den kompletta guiden för alla Pokémon-fans. Hela 210 sidor fyllda med allt om Pokémon Stadium. Engelsk text. Helt i färg. Medlemspris 119:-.

NY Zelda-guide till Majora's Mask.

Art nr. 400085. 136 sidor fyllda med allt du behöver veta för att ta dig igenom Zelda-Majora's Mask. Engelsk text. Helt i färg. Medlemspris 129:-.

Donkey Kong 64 Guide.

Art nr. 400026. Allt du behöver veta om DK 64. 128 sidor fyllda med beskrivningar till spelet, helt i färg. Engelsk text. Medlemspris 119:-.

Officiell Pokémon Guide.

Art nr. 400025. En 114 sidor tjock Pokémon-guide inkl Pokédex samt klistermärken. Helt i färg och på svenska. Ordinarie pris 69:-. Medlemspris 59:-.

Officiell Pokémon Guide för red/blue/yellow.

Art nr. 400030. 120 sidor guide till röd, blå och gul version, Pokédex samt klistermärken. Helt i färg. Engelsk text. Ordinarie pris 69:-. Medlemspris 59:-.

Super Play Pokémon Guide.

Art nr. 400032. 100 sidor späckade med Pokémania, nyheter som Silver, Gold, Snap m fl. Trading Card-special, guide till Pokémon Stadium samt fullständiga guider inkl Pokédex till Pokémon röd, blå & gul. Svensk text. Medlemspris 59:-.



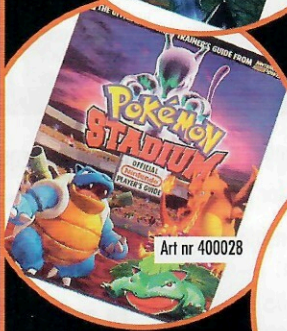
Art nr 400027



Art nr 400033



Art nr 400029



Art nr 400028

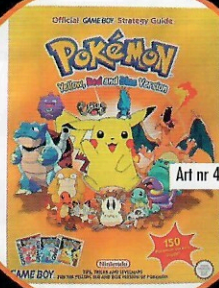


Art nr 400033



Art nr 400026

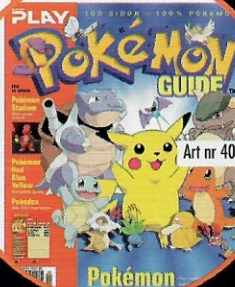
Nyhet!



Art nr 400030



Art nr 400025



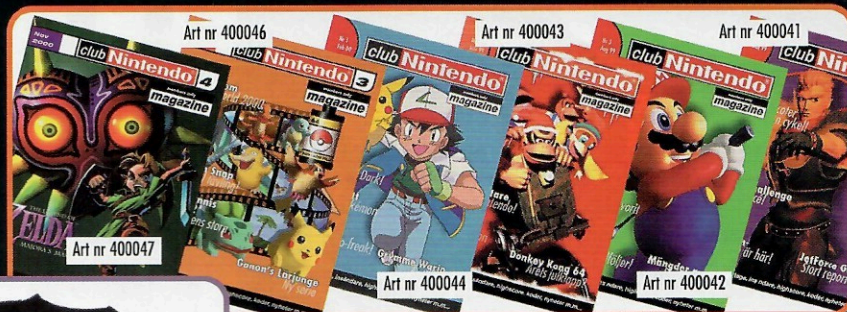
Art nr 400032

members only

shop

Gamla nummer av Club Nintendo Magazine.

Har du missat något nummer av tidningen? Nu kan du beställa nr 2-4 1999 samt nr 1 & 3-4 2000 från oss. Ange vilket/vilka nummer du beställer. Priset är 29:-/st.



Nyheter!



Pokémon t-shirts

Helcoola t-shirts med Pokémontryck.

Art nr 400079. Blå t-shirt i stl 110/120 cl. Art nr 400080. Blå t-shirt i stl 150/160 cl.
 Art nr 400081. Blå t-shirt i stl small. **Medlemspris 129:-/st.**
 Art nr 400076. Röd t-shirt i stl 110/120 cl. Art nr 400077. Röd t-shirt i stl 150/160 cl.
 Art nr 400078. Röd t-shirt i stl small. **Medlemspris 129:-/st.**
 Art nr 400082. Svart t-shirt i stl 110/120 cl. Art nr 400083 Svart t-shirt i stl 150/160 cl.
 Art nr 400084. Svart t-shirt i stl small. **Medlemspris 129:-/st.**

Obs! I alla priser ingår moms och porto!



Nyheter!



Talande mjukdjur.

Art nr 400035 (Bowser) 400036 (DK). Urläckra figurer i plysch, som kan tala. Ca 30 cm höga. Välj mellan Donkey Kong och Bowser. Ordinarie pris 249:-/st. **Medlemspris 199:-/st.**

Pokémon mjukdjur.

Art nr 400001-400006. Pokémonfigurerna som mjukdjur i nylon. Utmärkta att använda som badsvampar. Ca 20 cm höga. Välj mellan Clefairy, Psyduck, Squirtle, Bulbasuar, Pikachu och Charmander. **Medlemspris 79:-/st.**

Pikachu CD-fodral.

Art nr 400086. Förvarar dina CD-skivor på ett smidigt sätt. **Medlemspris 149:-/st.**

Pokémon musmatta med tal.

Art nr 400087. Perfekt att ha under din mus när du surfar in på www.pokemon-se.com. **Medlemspris 129:-/st.**

Pikachu dryckesflaska.

Art nr 400007. Praktisk flaska för kalla drycker med sugrör i form av Pikachu. **Medlemspris 129:-/st.**

Nyckelringar.

Sju olika figurer att välja mellan. Vilken blir din favorit? Wario, Toad, Donkey Kong, Mario, Diddy Kong, Luigi eller Bowser. Ordinarie pris 49:-/st. **Medlemspris 39:-/st.** Glöm inte att ange vilken figur du beställer.

members only

shop**Fraktfritt -
Direkt hem i brevlådan!****Cobra microTalk, MT 110-2**

Art nr 400091. Nu kan vi erbjuda den senaste Cobra microTalk-radion MT 110 till er medlemmar. Förutom den fräcka designen har MT 110 en mängd användbara funktioner. Räckvidden är ca 3 km, den har 8 kanaler och en belyst LCD-display. Radion har en mjuk superflex-antenn och en bältesklämma följer med radion. Denna nya generations Walkie Talkie är perfekt att använda när du t ex är i fjällen, på sjön, i skogen eller på sta'n med en polare.

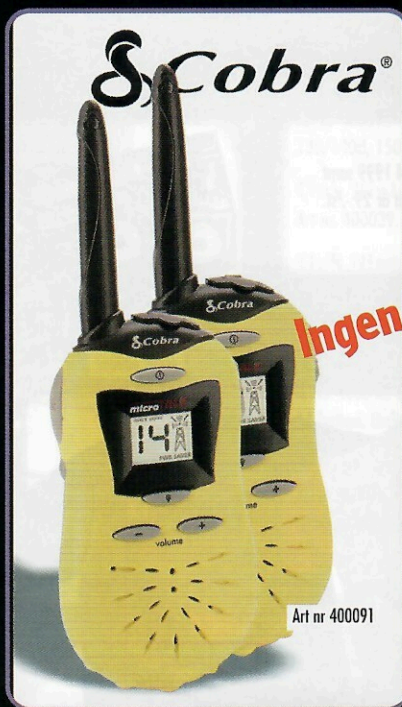
Drivs med 4 st AAA-batterier. Färg: Gul. Obs! Ingen samtalskostnad!

Medlemspris 1.295:-/par. (Batterier ingår ej.)

Cobra microTalk, PMR 100

Art nr 400008. Som första distributör i Sverige är vi glada att kunna erbjuda Cobra Micro Talk till dig som medlem i Club Nintendo. Till extra fördelaktigt pris dessutom! Räckvidden är ca 3 km. Två kanaler, går på FM-bandet. Drivs med 4 st AAA-batterier. Färg: Plommonlila. Obs! Ingen samtalskostnad!

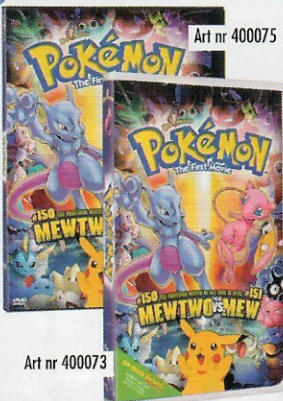
Ord pris 1.295:-/par. Medlemspris 995:-/par. (Batterier ingår ej.)



Art nr 400091



Art nr 400008

Ingen samtalskostnad!

Art nr 400075

Art nr 400073



Art nr 400074

Art nr 400072

Pokémon: The Movie.

Biofilmen har setts av över 200.000 svenskar! Nu äntligen som köpvideo. Alla talar svenska.

Art nr 400073. VHS: Ord pris 179:-. Medlemspris 169:-.

Art nr 400075. DVD: Ord pris 219:-. Medlemspris 209:-.

En Häxa i Familjen.

Kritikerrosad "läskig" svensk spökmovie. Går fortfarande på bio och har hittills setts av 160.000 besökare.

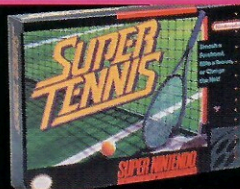
Art nr 400072. VHS: Ord pris 169:-. Medlemspris 159:-.

Art nr 400074. DVD: Ord pris 239:-. Medlemspris 229:-.

**Vi reserverar oss för
ev slutförsäljning av
vissa produkter.****REA!**
Alla titlar till Super NES
nu 99:-/st**RGB-kabel (Scartkontakt) till SNES.**

Art nr 400056. Ord pris 169:-.

Medlemspris 129:-. Ej i bild.

**Super Tennis till SNES.**

Art nr 400051. **NU 99:-!**

**Handkontroll till SNES.**

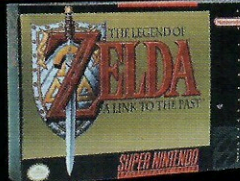
Art nr 400054. Medlemspris 249:-.

**F-Zero till SNES.**

Art nr 400050. **NU 99:-!**

**Ms Pac-Man till SNES.**

Art nr 400053. Ord pris 299:-. **NU 99:-!**

**Zelda 3 till SNES.**

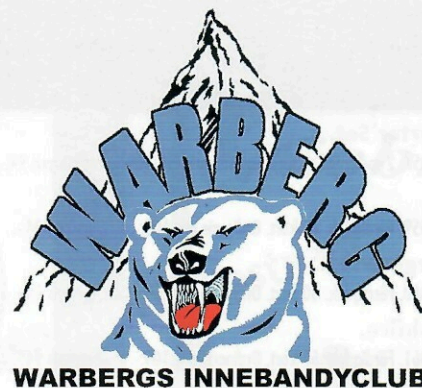
Art nr 400049. Ord pris 399:-. **NU 99:-!**

**Tetris & Dr Mario till SNES.**

Art nr 400052. Ord pris 299:-. **NU 99:-!**



Landslagsspelarna Mikael Holmer och Magnus Hallbäck lär ut trix...



Text & bild: Klas Karlsson

Sveriges största och hetaste Innebandyskola – var finns den? Varberg är svaret. För sjätte året arrangerar Warbergs Innebandyclub Innebandyskolan 2001. Bl.a. sker detta i samarbete med Nintendo!

Som första klubb startade Warbergs IC-85 en rikstäckande Innebandyskola. Varje år kommer 300 deltagare från Ystad i söder till Kiruna i norr. Dessutom kommer det deltagare från Norge, Finland och Schweiz... Varför är då Innebandyskolan så speciell?

– Vi har varje år de absolut hetaste landslagsspelarna som gästtränare och kan som helhet erbjuda ett oerhört komplett program, menar Niclas Wilhelmsson i Warbergs IC-85.

Utöver flera innebandypass om dagen blir det också Lisebergsresa, bad, tävlingar, uppvisningsmatch, Minielitserie och mycket annat. Bland annat innebär samarbetet mellan Warbergs IC och Nintendo att deltagarna under lägret på all ledig tid har möjlighet att spela på Nintendos demotorn. Och de är välbesökta... Nintendo figurerar också i en del tävlingar, bl.a. på www.innebandyskolan.nu.

– Ja, det brukar väl vara största anledningen att det är svårt att få deltagarna att gå och lägga sig på kvällarna, skrattar Wilhelmsson.

Deltagarna erhåller logi, helpension, träningsoverall, m.m. under lägret. Att kvaliteten står i centrum råder det inget tvivel om.

– Deltagarna åker långt för att vara med på lägret, så vår strävan är att det ska vara så hög klass som möjligt, menar Wilhelmsson.

Gästtränarna kan inte gärna vara hetare... Världens bästa målvakt, Stefan Mattsson har varit med i samtliga upplagor av innebandyskolan, liksom

Balrogprofilen Bruno Lundberg. I årets upplaga är det ett späokat gäng som ska lära ut sina kunskaper. Martin Olofsson, Örnsköldsvik, anses av de flesta vara världens bästa innebandyspelare. Mikael Gunnarzon, AIK, är definitivt världens främste center, medan Per Svensson, Jönköping, är den kommande storspelaren. Och detta är bara ett axplock...



Stefan Mattsson, världens bästa målvakt genom tiderna, instruerar deltagare i Innebandyskolan 2000.



Innebandyskolan 2001 genomförs i Varberg 1-5 augusti för killar och tjejer 13-16 år (f. 85-88). Komplet information hittar du på www.innebandyskolan.nu. Där kan du också anmäla dig till Innebandyskolan 2001. Du kan också göra intresseanmälan genom att ringa Warbergs IC-85:s kansli, 0340-67 67 00.



Fakta

Namn: Kristian "Husse" Huselius
 Ålder: 22 år
 A-landskamper: 19 (fler kommer)
 Aktuell: Skytteligaledare i Elitserien
 Arbete: Spelar hockey i Frölunda på heltid
 Bor: Göteborg
 Familj: Flickvän/sambo
 Övriga intressen: Trav

Text : Kim Weinefelt

Frölunda Indians högerforward Kristian Huselius är Elitseriens hetaste spelare för tillfället. Kristian leder skytteligan och snittar mer än en poäng per match, vilket är minst sagt imponerande. Club Nintendo ringde upp Frölundastjärnan och försökte se sambandet mellan Game Boy Color-spelandet i matchbussen och årets succésåsong.

Kristian Huselius ishockeykarriär startade redan vid sju års ålder, då han efter lite tjuvande på föräldrarna började i Haninge HC:s ishockeyskola. Kristian såg då ishockey som ett alternativ till fotbollen, som han spelade sedan tidigare. Sedan starten i Haninge har Kristian (eller Husse, som han numera kallas) fortsatt via Hammarby IF och Färjestads BK till Göteborgsklubben Västra Frölunda HC, som numera är hans aktuella klubb. Det är nu andra säsongen som Kristian spelar med "Indianerna", och både spelet och målskyttet har lossnat ordentligt. Efter 35 omgångar i Sveriges högsta ishockeydivision har Husse lyckats med imponerande 22 mål och 24 assist, vilket alltså betyder 1,3 poäng per match i snitt! Varför har det då gått så bra den här säsongen?

"Jag vet inte, dels har jag fått spela med duktiga spelare och det har känts bra hela tiden."

På frågan om det är extra mycket träning som gett resultat svarar Kristian att han "tränat som vi gör i Frölunda", vilket betyder pass på minst en och en halv timma, varje dag. Då tillkommer dessutom två till tre matcher i veckan.

Ödmjuk målskytt

Trots att Kristian leder skytteligan rätt överlägset framhåller han att ett bra lag inte bygger på enstaka spelare och att de viktigaste egenskaperna hos en ishockeyspelare inte bara är styrka och kondition.

"Det viktigaste är att man är ödmjuk och har disciplin så att man kan vara i ett lag

gemensamt och samtidigt träna och spela bra och ha kul."

Kristian är även ödmjuk när han pratar om de andra lagen i Elitserien och svarar på frågan om hur långt han tror Frölunda kommer gå säsongen 2000-2001.

"Man har respekt för alla motståndare när man möter dem, det är inget lag som är lätt när man går ut och spelar i Elitserien. Det är så pass jämnt. Vi hoppas ju att vi ska ta oss till slutspel, och sedan kan allt hända, det vet vi ju. Det är bara att hoppas att vi kan vara med och kriga om de åtta platserna först. Det är svårt att tippa."

Game Boy Color på väg till matcherna

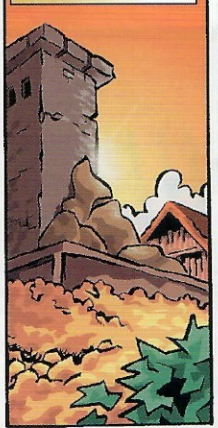
Kristian och hans lagkamrater spenderar mycket tid i matchbussen på väg till bortamatcherna, Game Boy Color blir ofta en räddare när klockan går för långsamt. Vem som vinner spelar mindre roll, här gäller det mest att fördriva tiden.

"Det blir väl att man tävlar lite grann ibland. Jag är inte någon jättebaddare, tror jag. Favoritspelet är Tetris, det är klassiskt och väldigt kul."

Nintendo & Frölunda Indians

Bergsala är en av Frölunda Indians huvudsponsorer under säsongen 2000-2001. Göteborgslagets matchtröjor pryds av Nintendo-logotypen och under hemmamatcherna i Scandinavium kan publiken vinna och testa nya Nintendo-spel under periodpauserna.





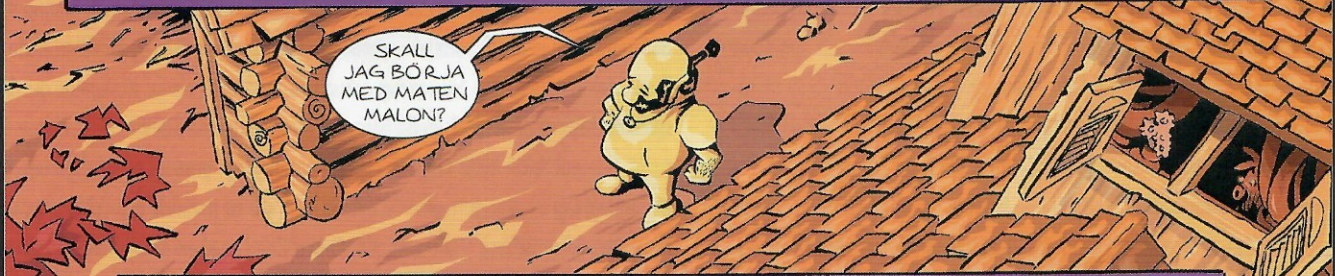
...OCH
SEDAN TACKADE
HAN FÖR MJÖLKEN
OCH RED SIN
VÄG.



VAD
ÄR DET
MED DIG?



BLEV DU
RÄDD FÖR
MIG?



SKALL
JAG BÖRJA
MED MATEN
MALON?



MALON!?!

Nintendo: Från Hanafuda till Nintendo GameCube

Text : Kim Weinefelt

Nintendo är för de flesta detsamma som TV-spel, en rödklädd rörmokare och avancerad elektronik. Och det stämmer ju. Men det är inte många som vet att Nintendo har en mer än 100 år lång och spännande historia bakom sig, som växlat mellan svåra motgångar och enorma framgångar.

Sagan om Nintendo börjar redan i slutet av 1800-talet, i de östra delarna av den japanska staden Kyoto. Här levde Fusajiro Yamauchi, en skicklig och hårt arbetande hantverkare som tillverkade "hanafuda". Hanafuda är namnet på en speciell japansk kortlek, med kort som är mindre och tjockare än våra "vanliga" spelkort. En hanafuda-lek innehåller 48 kort och använder olika symboler istället för siffror. Fusajiro Yamauchi tillverkade korten för hand, både pappret och de vackra målningarna gjorde han själv.

1889 grundade Fusajiro Yamauchi Nintendo Koppai, ett företag som skulle tillverka och sälja hanafuda i större skala. Yamauchi valde kanjitecknen nin-ten-do som namn åt det nya företaget. Det har spekulerats mycket i dessa teckens betydelse, populära översättningar är "Lämna lyckan åt himlen", "Innerst inne är det förutbestämt vad vi ska göra" och "Arbeta hårt, men allt avgörs i himlen". Dessa tolkningar får väl klassas som passande namn åt ett kortspelsföretag, men den ursprungliga, sanna betydelsen vilar med Fusajiro Yamauchi.

Det visade sig att hanafuda var ett lönsamt område. Fusajiro Yamauchis planer breddades och han började att utöka verksamheten. Efter att bara ha sålt hanafuda i Kyoto började Nintendo sälja dem över hela Japan, och så småningom även utomlands. 1907 blev Nintendo det första japanska företaget som tillverkade västerländska spelkort, och expansionen fortsatte i rasande fart. 1929, då Fusajiro Yamauchis dotter Tei's make Sekiryō Yamauchi (Sekiryō hette tidigare Kaneda i efternamn, men tog fruns efternamn Yamauchi då detta enligt tradition tillämpades i Japan då maken ville fortsätta i makans familjeföretag) tog över presidentposten, var Nintendo Japans största kortspelsföretag.

Precis som Fusajiro Yamauchi fick Sekiryō Yamauchi inga söner. Sekiryō Yamauchis äldsta dotter Kimi gifte sig med Shikanojo Inaba. Shikanojo tog även han fruns efternamn, Yamauchi, och var beredd på att ta över Nintendo när hans svärfar Sekiryō en dag skulle gå i pension. 1927 födde Shikanojo och Kimi en son, Hiroshi Yamauchi.

Planerna på att Shikanojo Yamauchi en dag skulle ta över Nintendo suddades ut 1933, då han skilde sig från hustrun Kimi. Hiroshi blev lämnad att bo med sina farsföräldrar, där han fick en hård och strikt uppväxt som senare skulle spegla hans sätt att driva

familjeföretaget. 1950 blev Hiroshi Yamauchi Nintendos tredje president.

Den unge presidenten Hiroshi Yamauchi hade en kaxig och nonchalant stil, vilket inte uppskattades av de anställda på det numera relativt stora företaget. Yamauchi satte sig i stor respekt hos sina underordnade och avskedade personal när och som han ville. 1953 blev Nintendo Japans första företag som lyckades massproducera spelkort av plast (tidigare hade korten gjorts av papper). Men Hiroshi Yamauchi hade större planer. 1959 ordnade Nintendo ett licensavtal med amerikanska Walt Disney, som tillät dem att tillverka kort med motiv på Musse Pigg och andra kända Disneyfigurer. Detta visade sig vara ett genidrag, Nintendos kort nådde en bredare, yngre målgrupp och kortspelsföretaget var nu större än någonsin.

Hiroshi Yamauchi trodde fortfarande att Nintendo kunde bli större, och vidgade vyerna med andra produkter än spelkort. 1963 ändrade han företagets namn från Nintendo Playing Card Co. Ltd till Nintendo Co. Ltd. (det nuvarande namnet). Nintendo utökade verksamheten med att bl.a. börja sälja ris i enmåltidsförpackningar och starta ett mindre taxiföretag. Riset blev ett fiasko, och trots att taxiföretaget var hyfsat framgångsrikt bestämde Yamauchi sig för att lägga ner de nya avdelningarna. Hiroshi Yamauchi ville att Nintendo skulle koncentrera sig på underhållningsbranschen.

Företagets första R&D-avdelning (Research & Development) startades 1969 i Uji City, en förort till Kyoto. Avdelningen kallades "Games" och leddes av Hiroshi Imanishi. Yamauchi och Imanishi ville ha en leksak som Nintendo skulle kunna sälja under julsäsongen, och satte en nyanställd på projektet. Den nyanställde hade en färsk elektronikexamen bakom sig och skulle senare bli en av Nintendos och hela spelindustrins mest betydelsefulla personer. Hans namn var Gumpei Yokoi.

Gumpei Yokoi hade tidigare konstruerat en slags gripklo, som fungerade som en förlängning av armen. Yamauchi gillade idén och lät Imanishi och Yokoi producera Nintendos första leksak: "Ultra Hand". "Ultra Hand" var en enkel leksak, men den såldes i mer än en miljon exemplar, vilket var en enastående siffra för Nintendo på den tiden. Efter succén med "Ultra Hand" blev Yokois jobb att komma fram med nya idéer. "Ultra Machine" var en manick som kastade en liten baseball och "Ultra Scope", ett mindre periskop som tillät barn att titta runt hörnor utan att bli sedd. Gumpei Yokois idékälla verkade outtömlig.

En dag fick Nintendo och Yokoi besök av en säljare från elektronikföretaget Sharp - Masayuki Uemura. Yokoi och Uemura kom fram till att Nintendo skulle kunna dra nytta av Sharps solcellsteknik i framtida leksaker. Uemura anställdes av Nintendo, varefter han och Yokoi experimenterade fram ett sätt att använda tekniken i ett

skyttespel. De kom fram till Beam Gun, en ljuspistol där en ljusstråle användes i stället för kula och där små solcellsplattor utgjorde måltavlor. Beam Gun innebar att elektronisk teknologi användes i leksaksindustrin för första gången i Japan och ytterligare en jättesuccé för Nintendo var ett faktum, då drygt en miljon såldes under introduktionsåret 1970. Nintendo planerade inför kommande storsatsningar och byggde om huvudkontoret.

Gumpei Yokoi utvecklade Beam Gun-idéen tillsammans med Uemura och den nyanställda Genyo Takeda. Tekniken adopterades till en form av elektronisk lerduveskytte, som kunde utövas i större lokaler. "Nintendo Laser Clay Ranges" blev en populär fritidsysselsättning runt om i Japan, att skjuta duvor på elektronisk väg var det närmaste riktig lerduveskytte man kunde komma 1973. Året efter utvecklade Nintendo idéen ytterligare med laserskyttespelet "Wild Gunman", (en föregångare till NES-spelet med samma namn) som exporterades till USA och Europa. Det visade sig att Laser Clay Ranges mer var en fluga än ett ihållande fenomen, och detta faktum, tillsammans med landets då ostadiga ekonomi, gjorde att de sedan tidigare överfulla lokalerna förvandlades till tomma. Det var dags för Nintendo att hitta på någonting nytt.

Hiroshi Yamauchi hade kastat ett öga på den tekniska utvecklingen inom elektronikindustrin och sett att halvledare och mikroprocessorer hade blivit så pass billiga att de nu kunde användas i underhållningsprodukter. Amerikanska företag som Atari och Magnavox hade startat försäljningen av elektroniska maskiner som kunde driva spel på en vanlig TV. Yamauchi intresserades av detta och förhandlade fram ett avtal med Magnavox som tillät Nintendo att tillverka och sälja deras videospel i Japan. Nintendo inledde ett samarbete med Mitsubishi Electric och 1977 lanserades videospellet Color TV Game 6 i Japan. Color TV Game 6 kunde bara spela sex enkla varianter av "tennis", men såldes trots det i miljonupplaga och gav upphov till efterföljaren Color TV Game 15, även det en miljonsäljare. Nintendo hade gjort entré på videospelsmarknaden.

Hiroshi Yamauchi var givetvis nöjd med resultatet från de båda Color TV Game, men sökte fortfarande efter den revolutionerande produkt som skulle göra Nintendo till en av de riktigt stora spelarna. Yamauchi sade åt sina tekniker att glömma alla äldre idéer för att komma på nya. Gumpei Yokoi hämtade inspiration från de små fickminiräknarna och med orden "The Nintendo way of adapting technology is not to look for the state of the art but to utilize mature technology that can be mass-produced cheaply" utvecklade han en serie spel som var så små att de utan problem rymdes i fickan. Dessa spel skulle komma att säljas i åtskilliga miljoner exemplar och än idag spelar och minns människor över hela världen dem med nostalgi i blicken. Gumpei Yokoi och hans tekniker hade utvecklat Game & Watch.

Fortsättning följer...

NINTENDO: TIDEN INNAN GAME & WATCH

1889: Fusajiro Yamauchi, den nuvarande Nintendopresidenten Hiroshi Yamauchis mormors far, grundar företaget som idag är känt som Nintendo Co. Ltd. Startar tillverkningen av "hanafuda", en populär japansk spelkortlek.

1907: Nintendo blir det första japanska företaget som tillverkar västerländska spelkort.

1927: Hiroshi Yamauchi föds.

1929: Sekiryo Yamauchi blir Nintendos andre president. Nintendo är nu Japans största spelkortsföretag.

1950: Hiroshi Yamauchi blir Nintendos tredje president.

1953: Nintendo blir Japans första företag som lyckas massproducera spelkort av plast.

1959: Efter ett licensavtal med Walt Disney börjar Nintendo sälja spelkort med motiv på Disneyfigurer. Försäljningen ökar drastiskt.

1963: Företagets namn ändras till Nintendo Co. Ltd. (det nuvarande namnet).

1970: Introducerar "Beam Gun", en ljuspistol med solcellsteknik för hemmabruk.

1973: Introducerar "Nintendo Laser Clay Ranges", underhållningscenter där besökarna kan skjuta lerduvor på elektronisk väg.

1977: Nintendo lanserar videospellet "Color TV Game 6" i Japan, i samarbete med Mitsubishi Electric.

1978: Börjar tillverka och sälja arkadspel.

Källor: Game Over: Press Start To Continue, www.nintendo.com

Nintendo®

Var med och rösta fram klubbens egna listor!

Rösta fram Club Nintendos egna topplistor – "Bäst Just Nu" och "Most Wanted".

Skriv ned (utan inbördes rangordning) vilka fem Nintendospel du tycker är bäst just nu samt vilka fem Nintendospel du ser fram emot mest.

Skicka dina röster till Club Nintendo, Box 102 56, 434 23 Kungsbacka eller till club.nintendo@bergsala.se.

Märk brevet med "Nintendotoppen".

Du får endast rösta en gång per tidning.



Topp 10

SVENSKA TOPPLISTAN

1. Zelda: Majora's Mask
2. Mario Party 2
3. Pokémon Stadium
4. Mario Tennis
5. The World Is Not Enough
6. Donkey Kong 64
7. Mario Kart 64
8. Zelda: Ocarina of Time
9. Pokémon Snap
10. Banjo-Kazooie

Listan baseras på försäljningen av Nintendo 64-spel i Sverige under v 50 '00 och sammanställs av branschtidningen Manual.

Topp 10

JAPANSKA TOPPLISTAN

1. Sin & Punishment, N64
2. Shin Megami Tensei Black Book, GBC
3. Custom Robo V2, N64
4. Mario Tennis GB, GBC
5. Medalot 3 Super Battlefield Z, GBC
6. Jun Tei Wars, GBC
7. Tales of Phantasia Dungeons, GBC
8. Mario Tennis, N64
9. Shin Megami Tensei Red Book, GBC
10. Monster Tactics, GBC

Listan baseras på försäljningen av Nintendospel i Japan under vecka 49 '00 och sammanställs av Game Japan.

Topp 10

AMERIKANSKA TOPPLISTAN

1. Pokémon Stadium
2. Zelda: Ocarina of Time
3. GoldenEye 007
4. Super Smash Bros.
5. Perfect Dark
6. Tony Hawk's Pro Skater
7. Donkey Kong 64
8. Pokémon Snap
9. Kirby 64: The Crystal Shards
10. Harvest Moon 64

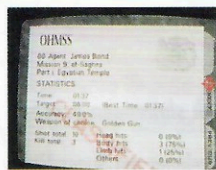
Listan är hämtad ur decembernumret av Nintendo Power, där läsarna röstar fram sina favoritspel till Nintendo 64.

Ytterligare tre imponerande rekord från er medlemmar. I nästa nummer presenterar vi fler hi-score.



Super Mario 64: Klarat banan The Princess's Secret Slide på 13.5

Daniel Gustafsson, Västervik



GoldenEye 007: Klarat banan el-Saghira på 01.37 (00 Agent)

Ulf Strömberg, Härnösand



Mario Kart 64: Klarat banan Koopa Troopa Beach på tiden 01.47.81

Eric Karlsson, Degerfors



Årets första hiscore-utmaning hämtar vi från Rares senaste racingspel.

Mickey's Speedway USA - time trial

Gasen i botten! Hur snabbt kan du köra banan Everglades?

Regler: Snabbaste tiden på banan Everglades, time trial vinner. Du får använda vilken figur du vill. Ta kort på skärmen där din tid visas. Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka eller till club.nintendo@bergsala.se senast 28 februari 2001. Märk brevet med "Hi-score". OBS! Det är inte tillåtet att använda icke licensierade tillbehör som ändrar spelets förutsättningar. Club Nintendo kan begära att en videoinspelning som bevisar resultatet skickas in. Endast medlemmar kan delta.

Första pris är tre valfria Nintendospel ur vårt sortiment.

Två andrapristagare vinner varsin Club Nintendo t-shirt.



Vinnare Mario Tennis – Vinnare i förra numrets tävling blev Calle Strandberg, Stockholm på 176 poäng. Andrapristagaren heter Jonas Ahlestål från Uppsala och han fick ihop 170 poäng. Trea blev Jan-Erik Spångberg, Växjö med 160 poäng. Grattis till er alla tre!

GAME PAKS

**SUPER
MARIO 64**

**GOLDEN-
EYE 007**

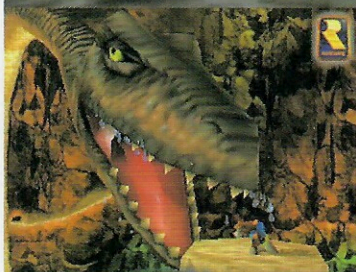
**MARIO
KART 64**

Så här går det till:

För att vi ska publicera ditt rekord måste du skicka in bilden där rekordet visas. Rekorden kan gälla vilken titel som helst till både N64 och Game Boy.

Skriv namn, adress och medlemsnummer på baksidan av fotografiet och lägg det i ett kuvert som du märker med "Hi-Score". Skicka det till:

Club Nintendo Magazine
Box 10256
434 23 KUNGSBACKA



Banjo-Tooie

Release: April 2001



Björnen är tillbaka! Fågeln och shamanen också...

Hur mycket Banjo-Kazooie än påminner om Super Mario 64 kan ingen förneka att det är ett spel i världsklass. Pusselbitarna, minispelen, humorn, musiken...

Det första vi slags av efter att ha provat Banjo-Tooie är de många likheterna med föregångaren. Fortfarande gäller det att samla pusselbitar för att upptäcka nya världar. Men givetvis har Rare arbetat med en hel del nya saker under de nästan tre år som spelet tagit att utveckla. Genom att besöka Mumbo Jumbos hydda kan spelaren lämna kvar Banjo och Kazooie och istället styra den magiska stavförsedda shamanen själv. Kazooie kan dessutom lämna Banjos ryggsäck och spatsera iväg på egen hand.

Som vanligt när det gäller Rare finns det gott om minispel. Ett av de första heter Kickball Tournament, vilket är ett fotbollsspel för fyra deltagare. Reglerna är enkla: sparka in de gula bollarna i ditt eget mål och de röda i dina motståndares. Det visar sig att glidacklingar ofta lönar sig och att det ibland dyker upp bomber på planen som kan sparas iväg mot konkurrenterna. Mycket underhållande!

I Banjo-Tooie kan fyra spela samtidigt, i allt från actionspel i stil med GoldenEye 007 till Gruntildas egna frågesport. Flerspelarläget är genomarbetat och klart mer omväxlande än det i Donkey Kong 64. Vi recenserar Banjo-Tooie i nästa nummer.

Kirby 64: The Crystal Shards

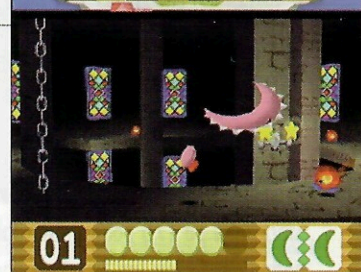
Release: Mitten av 2001



Gulligare än Yoshi's Story

Kirbys första spel till Nintendo 64 (bortsett från Super Smash Bros.) har låtit vänta på sig. På Space World-mässan 1995 var faktiskt spelet Kirby Bowl tillsammans med Super Mario 64 de enda spelbara titlarna till den då helt nya Nintendo 64. Sedan dess har både namnet, utseendet och innehållet ändrats och det färdiga resultatet heter Kirby 64: The Crystal Shards. Utvecklingen har resulterat i ett udda actionspel som blandar 2D- och 3D-grafik på samma sätt som Mystical Ninja 2. Det går bara att ta sig från vänster till höger och tvärtom, men bakgrunderna rör sig på ett sätt som gör att Kirby ser ut att flytta sig närmare och längre ifrån TV-skärmen.

Givetvis suger den rosa bollen in fiender och absorberar deras förmågor i gammal god stil. Det speciella med Kirby 64: The Crystal Shards är just dessa förmågor, som Kirby använder för att bygga upp speciella vapenkombinationer. Blandar han t.ex. eld- och bombförmågor kan han attackera fienderna med fyrverkerier och med två isförmågor sammanslagna blir han en snöboll. Det finns massor av olika kombinationer att hitta och ta i bruk, vilket gör Kirby 64: The Crystal Shards till en mycket variationsrik titel, med utrymme för taktiskt spel. I sommar kan äntligen svenska Nintendo 64-ägare andas in (och ut).



Dinosaur Planet

Release: 2001



Rares svar på *The Legend of Zelda*

Rares senast (förhoppningsvis inte sista) utannonserade N64-spel är *Dinosaur Planet*, ett 512 megabitsprojekt som blir företagets första riktiga äventyrsspel i 64-bits format. Hjältarna heter Sabre och Krystal, två figurer vars utseenden blandar urtidsödlor och människor på ett fantasifullt och personligt sätt. Spelupplägget påminner en hel del om *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Bl.a. är Nintendos genialiska Z-targetingsystem direkt adopterat i *Dinosaur Planet* och ett dag/natt-system gör den uråldriga världen mer levande. Rare har naturligtvis även lagt till egna idéer; Sabre och Krystal går skilda vägar under äventyret ledsagade av varsin medhjälpare och olika magiska förmågor kan användas. I en sektion av spelet sitter hjältarna på

ryggen av en flygödlor som tar dem ombord på ett skepp och i en annan åker de kälke i rasande fart nedför ett snötäckt berg.

Spelets bossar stavas S-T-O-R-A. Under testomgången stötte vi på en enorm T-rex som jagade oss genom en trång korridor. Att höra de frustande andetagerna och de tunga stegen bakom sig var mäktigt och gjorde det inte lätt att hålla ett stadigt grepp om handkontrollen.

Grafiken och musiken är mycket välgjorda – Sabre och Krystal ändrar ansiktsuttryck när de talar vi blev direkt trollbundna av ett passande soundtrack. Det lilla vi har spelat av *Dinosaur Planet* lovar mycket gott, i höst får vi se om Sabre och Krystal kan utmana Link.



Paper Mario

Release: Maj 2001



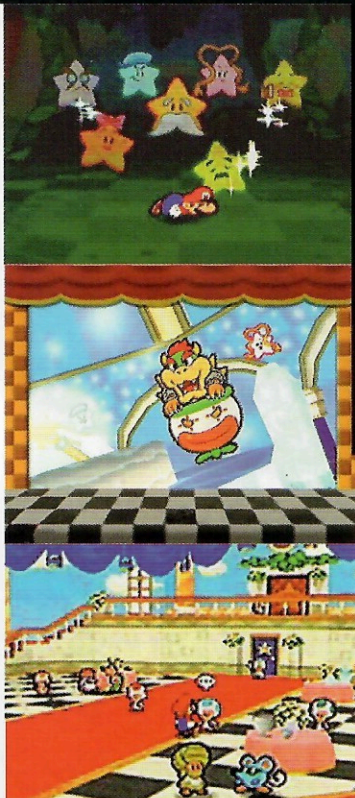
Rollspel i Mushroom Kingdom

Det klassiska SNES-spelet *Super Mario RPG* nådde sorgligt nog inte Sverige. Men uppföljaren *Paper Mario* kommer snart hit!

I *Paper Mario* träffar vi återigen Mario i den färgglada och mycket trevliga svampvärlden. Luigi, Peach och Toad är några av hans vänner som är med, liksom både gamla och nya fiender som Goomba och Kammy Koopa. Rollspel brukar ju betyda att spelaren släss med textkommandon, vilket även är fallet i *Paper Mario*. Men här har Nintendo lagt till en rolig fitness - *Time Attacks*. Genom att trycka på knapparna vid exakt rätt tidpunkt kan spelaren få in extra

mycket skada på motståndarna. Detta gör att striderna inte blir långtråkiga så lätt - något som andra rollspel ofta lider av.

Titeln *Paper Mario* kommer från spelets utseende, som har en speciell tecknarstil. *Paper Mario* känns som en tecknad bok, då kameran har en fast position och figurerna ser ut att vara gjorda av papper (när de vänder sig om syns det att de bara har två dimensioner). De smarta tidsattackerna och den charmiga tecknarstilen gör *Paper Mario* till ett fräscht och färgglatt rollspel, som kommer att uppskattas mycket av både Mario- och RPG-fans. *Paper Mario* kommer till Sverige i maj. På pappret ser det ut att bli en riktig hit.



Lanseringsdatum ändras ofta och detsamma gäller de här listorna. Besök vår hemsida eller ring till oss på Club Nintendo för att få reda på aktuella lanseringsdatum.

Nintendo 64



MARS

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

2:A KVARTALET

BANJO-TOOIE
EXCITEBIKE 64
PAPER MARIO

UNDER 2001

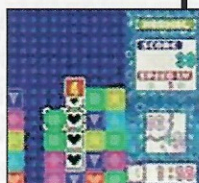
CONKER'S BAD FUR DAY
ETERNAL DARKNESS
INDIANA JONES: THE INFERNAL MACHINE
KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS
MARIO PARTY 3
OGRE BATTLE 64
POKÉMON STADIUM 2
STAR WARS EPISODE 1: BATTLE FOR NABOO
STAR CRAFT 64

SPEL UTAN LANSERINGSDATUM

DINOSAUR PLANET
HEY YOU, PIKACHU
MEGA MAN 64



Mega Man 64



Pokémon Puzzle Challenge, GBC



Pokémon Stadium 2, N64



Zelda, GBC

GB Color



FEBRUARI

DINOSAUR'US
MARIO TENNIS
MERLIN
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC

MARS

ANTZ RACING
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND
DISNEY'S ALICE IN WONDERLAND
LION KING 2: SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE
LITTLE MERMAID 2: PINBALL FRENZY
MICKEY'S SPEEDWAY USA
POCKET SOCCER
ROAD CHAMPS
ROBIN HOOD
TECH DECK SKATE BOARDING
TOY STORY RACER

2:A KVARTALET

MATT HOFFMAN BMX
POKÉMON GOLD VERSION
POKÉMON SILVER VERSION

UNDER 2001

FIFA 2001
HUNCHBACK
POKÉMON PUZZLE CHALLENGE
THE WORLD IS NOT ENOUGH

SPEL UTAN LANSERINGSDATUM

BIONIC COMMANDO
CRYSTALIS
KIRBY TILT 'N TUMBLE
WARLOCKED
THE LEGEND OF ZELDA: FRUIT OF THE MYSTERIOUS TREE

Att fånga är Silver, att träna är Guld.

Två av de mest efterlängtade spelen någonsin kommer till Sverige den 6 april. Club Nintendo har den officiella recensionen.

Plus:

- Banjo-Tooie: Kazooie går sin egen väg.
- Bäst 2000: se resultatet av omröstningen.
- Nintendos historia: läs fortsättningen.

Fångas i april!

270 453
Daniel Helsing
Kyrkbyvägen 4
78041 GAGNEF

Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA



SES VI SNART?
OM EN KVART!

SEE YA!

ROBER 'N OUT



Cobra microTALK™ är en ny generation WalkieTalkies. Kombinationen av fräck design, hög prestanda och kompakt format gör den oundgänglig om du vill hålla kontakt med någon när du är i farten.

- Inga licens- eller serviceavgifter
- Ingen samtalskostnad!
- Går på FM-bandet
- Liten - rymms i fickan
- Upp till 3 km räckvidd
- Drivs med 4 st AAA-batterier

Cobra®

För info och försäljningsställen ring 0300-509 00.