

Juni
2001

club **Nintendo**[®]

3

members only

magazine



Game Boy Advance

Är här!!!

Nintendo GameCube

— den stora skillnaden

Excitebike 64

Total känsla



Den officiella källan för alla Nintendo-fans



HONDA X8R CROSS



HONDA X8R SPORT



HONDA X8R SPORT
MED ORIGINAL
TILLBEHÖR.

EN NIVÅ HÖGRE.

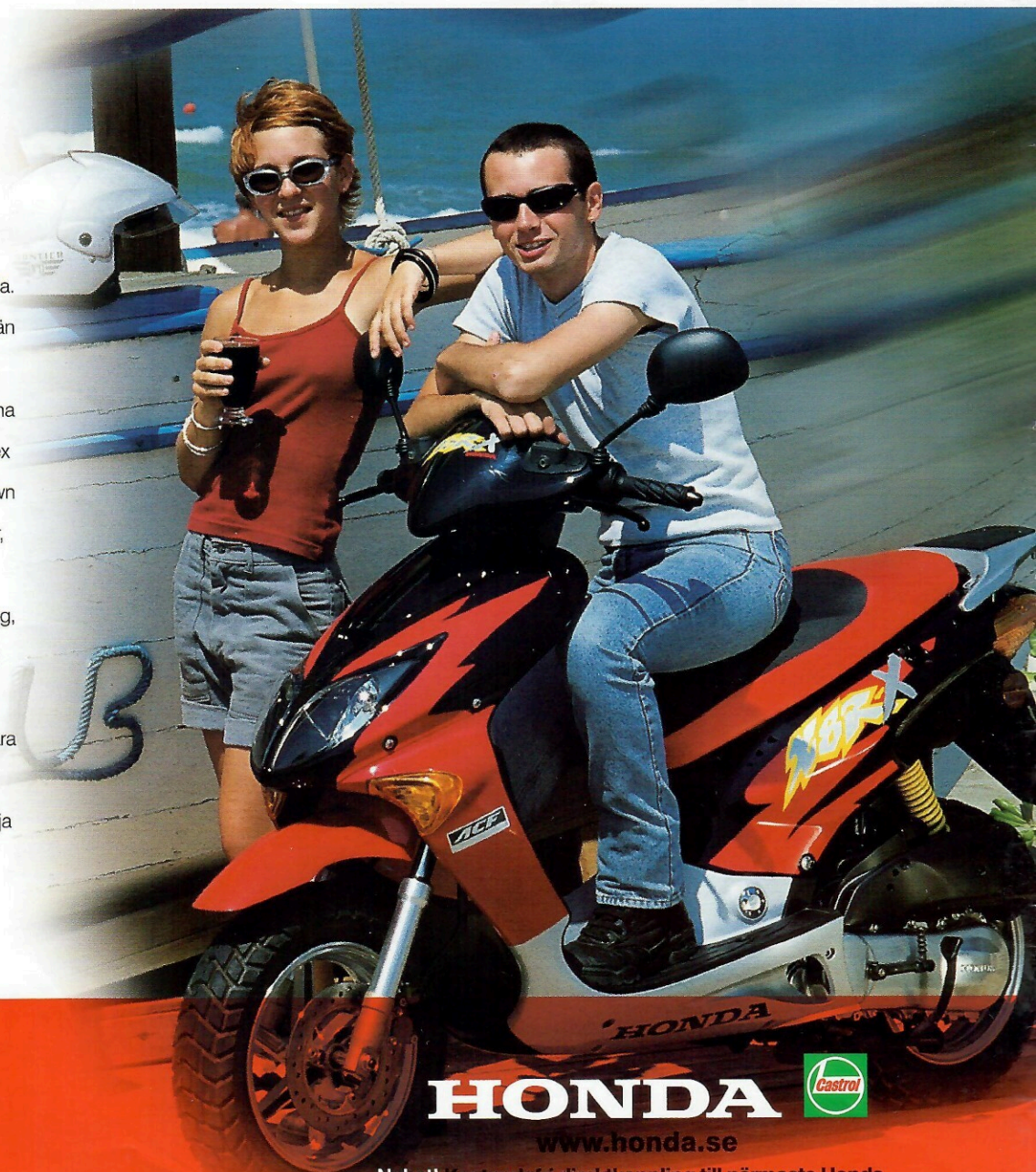
Släktbanden mellan X8R och Hondas stora motorcyklar är tydliga. Och det handlar om mycket mer än bara design.

Tittar man under ytan, blir likheterna ännu mer uppenbara. X8R har t.ex. gjuten aluminiumram, upside-down framgaffel med 31 mm i diameter, ventilerad bromsskiva fram, enkelsving, inkapslad kraftöverföring, bagageutrymme som rymmer en hjälm mm, mm.

Kort sagt, X8R är byggda för att klara verkligheten.

Frågan är ju bara om du skall välja cross- eller sportversionen...

Välkommen till närmaste Hondaåterförsäljare!



HONDA



www.honda.se

Nyhet! Kostnadsfri direktkoppling till närmaste Honda återförsäljare. Ring 020-22 44 11

INNEHÅLL NR 3 JUNI 2001

klubbnytt.....	5
members only.....	6
sm i nintendo.....	7
nintendo news.....	8
players choice.....	9
game boy advance.....	10
tävling & förhandsbokning.....	13
recensioner GBA.....	14
mässreportage.....	22
recensioner N64.....	28
poké center	33
recensioner GBC.....	34
intervju med miyamoto.....	36
club nintendo shop.....	38
support.....	42
kodarkivet.....	43
zelda-serien.....	44
topplistor.....	46
hi-score.....	47
nintendos historia.....	48
guru 2001.....	49
releaselistor.....	50
i nästa nummer.....	51



CLUB NINTENDO MAGAZINE

Utkommer med 6 nummer per år

UTGIVARE:
Bergsala AB

REDAKTION:
Kim Weinefelt
Redaktör

Mathias Hjalmarsson

Mia Johansson

Emelie Lager

Daniel Persson

Kai Weinefelt

Kim Weinefelt

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

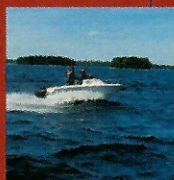
Internet: www.nintendo-se.com

www.pokemon-se.com

Enföra alla

www.rydsbatar.se

Ryds båtar finns i 43 modeller från 2,55 till 7,25 m. Välj din sjösäkra, praktiska båt för att våga lite mer.



Fiske



Trolling



Sport



Camping



Utflykt



Yrkes



RYDS 535RLS



 **RYDS**

Värva & Vinn vandrar vidare

De första vinnarna i Värva & Vinn-tävlingen är utsedda!

Linus Svensson från Enskede,

Erik Hogeman från Malmö, Arash Nahjavi från Järfälla,

Simon Bargenvall från Sturefors och Oskar Engelbrektsson från Falun blev de fem vinnarna av varsitt Banjo-Tooie, grattis! Tävlingen

går nu in på sista raksträckan, blir du en av de tre som vinner en Game Boy Advance? På Club Nintendos hemsida, avdelning "Värva & Vinn", kan du läsa mer om tävlingen. Har du inte tillgång till

Internet går det bra att värva medlemmar och vara med i tävlingen genom att ringa eller skriva till oss.

BANJO-VINNARE!



Vi fick in en hel låda med rätta svar från förra numrets Banjo-tävling.

Förstapriset gick till Lukasz Niescieronek från Västra Frölunda.

Lukasz valde crossen – stort grattis!

Marie Timling från Västerås drogs som nummer två och Mikael Viklund från Nyköping som nummer tre.

Rätt svar?

RAREWARE, såklart.

klubbens spalt

För snart elva år sedan...

...närmare bestämt den 28 september 1990, släpptes världens första bärbara spelmaskin med utbytbara kassetter i Sverige. Game Boy var en ny idé från Nintendo, och många förundrades över att man inte längre behövde en basenhet, handkontroll och TV för att spela spel som inte bestod av streckgubbar. Jag kommer själv ihåg (nostalgivarning utfärdas) hur nytt och häftigt Game Boy kändes på julaftonen 1990, och hur många timmar som spenderades med Tetris och Super Mario Land på rasterna, loven och resorna.

Game Boy kunde inte skryta med bra grafik eller ljud, men den hade något som de tekniskt mer avancerade konkurrenterna saknade – roliga spel. Nintendos lille spelpojke växte sig allt större, och sedan mitten och slutet av 1990-talet är Game Boy "de facto standard" för bärbara spel. Inte tack vare tekniken, utan spel som Tetris, Super Mario Land och – framförallt – Pokémon. Game Boy kommer alltid att vara det mest klara beviset på att spelinnehåll alltid går före utseende.

Nu, elva år och fler än 110 miljoner sålda enheter (varav 534 000 i Sverige) senare, har det blivit dags för Game Boy att gå vidare. För första gången släpper Nintendo en Game Boy som verkligen känns helt ny, och som på allvar minskar mellanrummet mellan de bärbara och stationära spelmaskinerna. Game Boy Advance är här och redo att underhålla oss i minst elva fantastiska år till!

Kim Weinefelt

Extra Game Boy Advance-öppet

Club Nintendos telefonsupport har öppet extra länge under midsommarhelgen, i och med lanseringen av Game Boy Advance:

Torsdag 21/6 10.00–19.00

Freitag 22/6 10.00–19.00

Lördag 23/6 12.00–19.00

Söndag 24/6 12.00–19.00

BETYGSGÄTTNING AV SPEL

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 1–10 står 10 för PERFEKT, 6 för GODKÄNT och 1 för VÄRDELÖST.

Klubben tycker: 7

Helhetsbetyg i en skala från 1 till 10.

+ Enkelt och roligt spel som passar alla
Personliga spelare och många varierande spelsätt
Rollspelmomentet tillför extra djup

- Vissa banor är lite väl enkla

Mia: 6
Snabbt vanebildande, perfekt på bilresor

Mathias: 8
Har kul som helst, räcker länge!

Kim: 7
Mycket bra spel

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

Här plockar vi ut det bästa och sämsta i spelet.

Gör dig redo för ännu en portion av åsiktsavdelningen Members Only. Som vanligt är vi väldigt tacksamma för åsikter och intressanta inlägg. Skriv en rad till Members Only och

berätta för oss och drygt 25 000 andra medlemmar vad du tycker.

Till Members Only skickar du dina åsikter och frågor (ej spelsupport) som rör Nintendo. Adressen är Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka eller club.nintendo@bergsala.se. Märk brevet med "Members Only". Teckningar är alltid välkomna och skickas till samma adresser, märk dessa brev med "Teckningar".

● **Många glada nunor till er på redaktionen**

Bra att ni har börjat sälja soundtracks. Tidningen blir bara bättre och bättre. Det första numret jag fick var skräp, recensionerna var alldeles för reklampassade. Men det senaste numret var det bästa hittills, fortsatt i samma stil och fortsatt att hålla oss uppdaterade med det senaste.

Chrollen

Hej CN!

Tack för en mycket bra tidning. Jag tycker att ni har lyckats göra en jättebra tidning och den har utvecklats väldigt mycket den senaste tiden. Det är kul att ni har många olika reportage. Men en sak tycker jag är lite dåligt - att Pokémon alltid får mest plats. Det är lite överflödigt med ett Poké Center. Sen tycker jag också att ni åtminstone alltid borde ha 3 Nintendo 64-spelreportage i varje nummer.

Hälsningar Pontus

Hej och tack för berömmet!

Pokémon är en stor och viktig del av Nintendo, så vi tycker att en egen Pokémon-avdelning är befogad. Hur mycket utrymme vi ger Pokémon beror på hur aktuellt det är för tillfället. I förra numret fick Pokémon många sidor i och med Pokémon Gold & Silver. I det här numret består Poké Center endast av två sidor.

Vi recenserar alla Nintendo 64-spel som Bergsala lanserar i Sverige och i nästa nummer kommer flera stycken recensioner av N64-spel.

Hej CN,

Kan ni inte försöka få in guider till The Legend of Zelda: Link's Awakening DX eller The Legend of Zelda: Link's Awakening på Game Boy Color/Game Boy. Hoppas att jag kan få svar i nästa CN Magazine.

Jens Broström

Hej CN Support!

Jag tycker att ni ska göra en lika stor guide till The Legend of Zelda: Ocarina of Time, som ni gjorde till The Legend of Zelda: Majora's Mask i februari-numret av Club Nintendo Magazine.

Cecilia Eriksson

Hej CN!

Jag är ett Pokémon-fans och jag vill lära mig mycket mer om alla Pokémon som finns i världen. Så jag undrar om ni skulle vilja göra en tidningsbilaga om alla Pokémon som finns i världen till mig så vore ni jättesnälla. Det ska vara som ett POKÉDEX, med bilder, attacker och så vidare. Tack på förhand!
Vänliga hälsningar Alexander Räsberg, Uppsala!

Hej Kunskapsstörstare,

Idag tar vi alltid in guider till de största spelen, men för att få hjälp med The Legend of Zelda: Link's Awakening och DX-versionen måste du ringa eller skriva till oss. En spelguide till Links första N64-äventyr The Legend of Zelda: Ocarina of Time finns emellertid översatt till svenska i Club Nintendo Shop.

En bilaga med fakta om alla 250 Pokémon skulle bli större än själva tidningen, men på Sveriges officiella Pokémon-hemsida - www.pokemon.se - finns ett Poké Dex som är på väg att uppdateras med information om de nya Pokémon från Pokémon Gold & Silver.

Hejsan Club Nintendo!

Jag tycker att Mario är Nintendos mest berömda figur. Mario Tennis är mitt favoritspel nu. Jag känner till alla figurer där utom en. Så nu är min fråga: i vilket Super Mario Bros-spel har Daisy varit med?

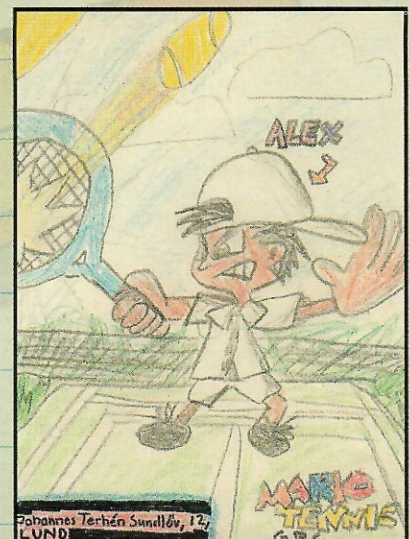
Leonel Theander, Norrköping

Hej Leonel,

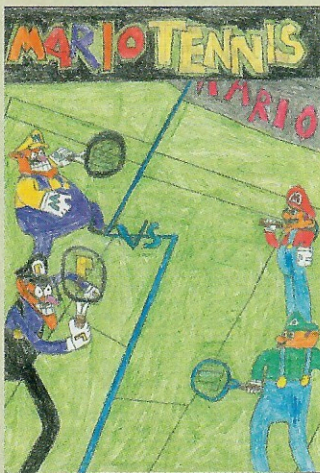
Daisy är prinsessan som Mario måste rädda i sitt första Game Boy-spel - Super Mario Land.



Tack för den färgglada och fina Pikachu-bilden, Peter Lindberg i Ljungskile.



Underbar bild på Alex i Mario Tennis! Tack för den Johannes Terhén Sundlöf i Lund.



Läcker Mario Tennis-bild. Tack till Leonel Theander i Norrköping!

Nintendo®

SVENSKA MÄSTERSKAPEN

SM i Nintendo 2001

I höst är det dags igen. Club Nintendo drar land och rike runt för att arrangera Sveriges roligaste mästerskap: SM i Nintendo! Förra årets tävling var en stor succé med flera hundra deltagare som kämpade och skrattade tillsammans i Mario Kart 64, Super Smash Bros. och 1080 Snowboarding. SM i Nintendo 2001 har alla förutsättningar att bli ännu större, bättre och roligare.

Träningen startar nu!

Hur tävlingsformen kommer att se ut och vilka spel som kommer att ingå diskuteras fortfarande. Några ställtips har vi dock: tänk på att spel med åldersgräns inte kommer att ingå, så även om t.ex. GoldenEye 007 och Perfect Dark är som gjorda för tävlingar av det här slaget är dessa spel inte aktuella. Ett spel som dock kommer att ingå är den tidlösa klassikern Mario Kart 64. Med den informationen i bagaget är det bara att sätta igång med träningen. Fina priser står på spel, men framförallt kommer SM i Nintendo 2001 att bli ett mycket roligt och minnesvärt arrangemang för alla som tycker om spel!

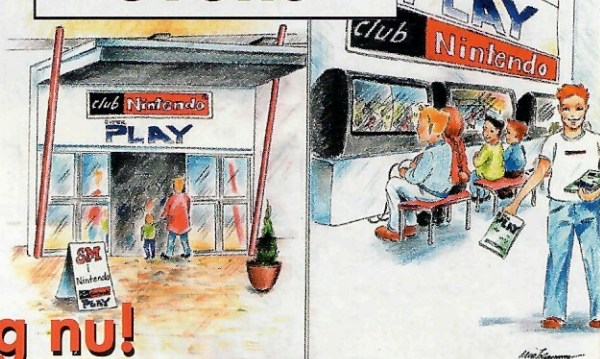
Schema

Deltävlingarna kommer att hållas på följande datum i följande städer. Anmäl dig på vidstående talong så kontakter vi dig via telefon eller mail. Du får då exakt tid och plats på aktuell ort av oss. Mer information om tider och vilka butiker som arrangerar hittar du också i nästa nummer av Club Nintendo Magazine och på www.nintendo-se.com under sensommaren och hösten.

Förra årets pristagare med den slutlige segraren Jan-Erik Spångberg i mitten.



members only
event



Anmäl dig nu!

Alla som anmäler sig deltar automatiskt i utlottningen av 20 st fräcka Nintendo-badlakan, värde 198:-/st.

Ja, jag vill vara med i SM i Nintendo!

Namn:

Adress:

Postadress:

Telnr:

e-mail:

Medlemsnr:

Spelort:

Plats för porto

Bergsala AB

Club Nintendo
Box 10256
SE-434 23 KUNGSBACKA

T U R N É S C H E M A

31/8–2/9 Halmstad, Helsingborg, Malmö

7/9–9/9 Göteborg

14/9–16/9 Trollhättan, Borås, Jönköping

21/9–23/9 Karlskrona, Kalmar, Växjö

28/9–30/9 Skövde, Karlstad, Örebro

5/10–7/10 Västerås, Linköping, Södertälje

12/10–14/10 Stockholm

19/10–21/10 Uppsala, Gävle, Sundsvall

25/10–28/10 Luleå, Piteå, Umeå, Östersund

Nintendo®

NEWS

Tokyo GAME SHOW

I slutet av mars hölls vårupplagan av spelmässan Tokyo Game Show. Nintendo i Japan, har som bekant sin egen mäsas Space World, men i år deltog man för första gången på Tokyo Game Show, främst för att visa upp Game Boy Advance. Nintendo dominerade fullständigt i hallen som var dedikerad åt bärbara spel, där framförallt det udda Pocket Music (även kallad Game Boy Music) lockade fram stora applåder och skratt. I Pocket Music kan du skapa dina helt egna musikstycken med hjälp av 50 olika instrument, eller koppla ihop dig med tre andra Pocket Music-ägare och spela tillsammans i ett band. Nintendo demonstrerade det hela med att framföra rockklassikern "Smoke on the Water" på Game Boy Advance och Pocket Music – mycket uppskattat! I övrigt var det ont om stora nyheter, framförallt hos Nintendos konkurrenter Sony

och Microsoft. Det märktes tydligt att Nintendo sparade på krutet till den stora E3-mässan (som du kan läsa om i detta nummer).



THE NINTENDO SHOW 2001

Nintendo har alltid gått sin egen väg och spelat mot strömmen. I år stämmer detta påståendet mer än någonsin då Nintendo of Europe valt att avstå från den europeiska branschmässan ECTS. Istället satsar man på en egen mäsas – The Nintendo Show – där man helt på egen hand kan visa upp Nintendo GameCube och de senaste spelen till Game Boy Advance! David Gosen, Managing Director, Sales & Marketing, Nintendo of Europe kommenterar: "Vi kommer att skapa ett spektakulärt och unikt tillfälle för branschen och alla som gillar bra spel. 2001 är ett stort år för Nintendo – vi har mycket att visa och vet att The Nintendo Show kommer att bli det perfekta redskapet för detta!" The Nintendo Show 2001 kommer att hållas i centrala London den 1–2 september. Vi längtar redan.

GBA-FEBER i Japan

Vi lovade att återkomma med försäljningsiffror från lanseringen av Game Boy Advance i Japan – här är de: 650 000 GBA såldes under första dagen. Super Mario Advance och F-Zero för Game Boy Advance var de populäraste spelen, de sålde i 219 000 respektive 116 000 exemplar under den första veckan. Game Boy Advance är för närvarande den bäst säljande spelmaskinen i Japan. Under vecka 15 såldes det fler än 323 000 GBA, att jämföra med 12 000 GBC och 2 000 N64. Och succén lär fortsätta: Nintendo i Japan planerar att ha tillverkat 24 miljoner Game Boy Advance innan april 2002. Det var väl trevlig statistik?



Ingen CONKER till Sverige

Conker's Bad Fur Day slutade som ett märkligt kapitel i Nintendo 64-historien. THQ som köpt rättigheterna för Europa hittade ej någon lämplig distributör för Norden. Infogrames som normalt distribuerar deras titlar tackade nej på höga priser. Till följd av detta kommer Conker's Bad Fur Day inte att lanseras i Sverige, vilket vi bara kan beklaga.

Nytt ansikte mot CYBERRYMDEN

Efter flera års trogen tjänst och lagom till introduktionen av Game Boy Advance har Sveriges officiella Nintendo-hemsida fått ett nytt utseende. På www.nintendo-se.com hittar du dagliga uppdateringar i form av nyheter, spelinformation, releaselistor, tävlingar och mycket annat, nu i ny och mer lättanvärd skepnad. Välkommen in!

Spelinfo



Kategori: Fighting
Utvecklare: Nintendo och HAL
Utgivare: Nintendo
Antal spelare: 1-4 samtidigt
Tillbehör: Rumble Pak
Betyg: 8/10



Kategori: Action
Utvecklare: Rare
Utgivare: Nintendo
Antal spelare: 1-4 samtidigt
Tillbehör: Transfer Pak, Expansion Pak, Rumble Pak, Controller Pak
Betyg: 9/10



Kategori: Action
Utvecklare: HAL
Utgivare: Nintendo
Antal spelare: 1
Tillbehör: Inga
Betyg: 7/10

Nintendo 64:ans Players Choice-bibliotek har utökats! Tre klassiska miljonsäljare är nu tillgängliga till ett lågt, attraktivt pris hos din Nintendo-handlare.



SUPER SMASH BROS.

Nyhet!

Vad får man när tolv av spelvärldens största personligheter kastas in på en arena kryddad med tillhyggen och vapen så som Bob-omb's, Poké Balls, baseballträ, lasersvärd och eldblommor? För det första ett sanslöst fightingspel som inte liknar något annat och för det andra ett Nintendo-spel när det är som allra, allra bäst. Super Smash Bros. släpptes i Sverige i slutet av 1999, men vi spelar det fortfarande och kommer så att göra tills strömmen skiljer oss åt. De personliga figurerna och de många valmöjligheterna gör att ingen match är den andra lik, och när fyra spelare mot varandra samtidigt är det bara en handfull andra spel som underhållningsmässigt kommer i närheten. Infa Congo Jungle, Hyrule Castle, Planet Zebes, Dream Land eller någon av de andra arenorna och förbered dig på ditt livs slagsmål tillsammans med Nintendos hjältar!

Har du ännu inte Super Smash Bros. finns det inget bättre tillfälle att åtgärda detta än här och nu. Cirkapriset är 499:-, billigt med tanke på att du får ge den alldeles för gulliga Pikachu så mycket den tål, och mer därtill.



Tips:

Tryck och håll in Z strax innan du landar för att snabbare komma på fötter, efter att du har blivit träffad.

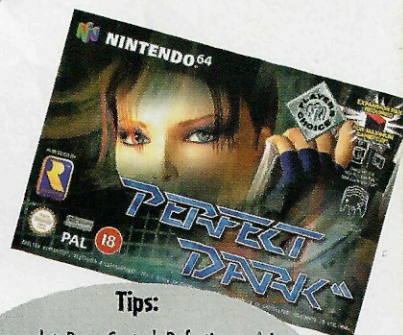


PERFECT DARK

Nyhet!

Perfect Dark är Nintendo 64:ans perfekta actionspel. Utrustad till tändarna med vapen som CMP 150, Cyclone och FarSight XR-20, samt tillbehör som röntgenscannern, mörkersikten och spionkameror ska du i Joanna Darks kläder lösa 17 (plus fyra hemliga) uppdrag som kombinerar frenetiskt skjutande och strategiskt tänkande på ett magnifikt sätt. Två spelare kan tillsammans lösa uppdragen, eller motarbeta varandra i Counter-Operative. Bäst av allt är nog ändå Combat Simulator – spelsättet för fyra personer samtidigt som får GoldenEye 007 att verka innehållslöst. Valmöjligheterna är i stort sätt obegränsade, och upp till åtta sims – spelare styrda av N64:an – kan göra er sällskap i matcherna. Perfect Dark is forever.

För ynka 549:- (cirkapris) får du resa med Joanna från dataDynes kontorslokaler till den fientliga planeten Skedar Ruins, och känna på hur det känns att äta bly från en Perfect Sim. Åldersgränsen är 15 år. Vissa spelsätt kräver Expansion Pak.



Tips:

Banan dataDyne Central: Defection, svårighetsgrad Perfect Agent – låt mannen som är på väg att förstöra Dr. Carolls filer springa iväg från dig. Han öppnar då ett tidigare låst rum där du hittar en Laptop Gun.



POKÉMON SNAP

Nyhet!

Pokémon Snap är ett bra exempel på Nintendos vilja och förmåga att skapa nya spelgenrer. Som den unge fotografen Todd är din uppgift att hjälpa professor Oak att fotografera Pokémon. Lyckligtvis placeras du på en ö som bara vimlar av Pokémon, så glöm för allt i världen inte att ta av linsskyddet. Ju bättre du fotograferar desto mer poäng får du, och när professorn är tillräckligt nöjd blir du tilldelad nya föremål som hjälper dig att ta ännu bättre kort och komma vidare till nya banor. Det finns 63 olika Pokémon att ta kort på, Mew väntar på den hemliga sjunde banan.

Med ett cirkapris på 499:- är Pokémon Snap ett givet val för alla Pokémon-fans och för dig som uppskattar udda spel. Enda nackdelen är att det är för kort.

Observera att lokala avvikelser kan förekomma. Hör efter vad som gäller i din Nintendo-butik.



Tips:

Ta kort och kasta Pester Balls på Grimer i början av banan Cave för att få fram den kameraskygga Muk.

Mängder med spel på gång

Nästan alla spelföretag vill utveckla Game Boy Advance-spel. Visserligen är kvantitet ingen garanti för bra spel – men tro oss när vi skriver att spelbiblioteket till Game Boy Advance redan nu är oerhört imponerande.

Nedanstående spel är bara ett urval av vad som är på gång (vissa titlar är preliminära och vissa spel kanske inte släpps i Sverige):

Från Nintendo

Baketsu Daisakusen
 Fire Emblem: Maiden of the Dark
 Game Boy Music
 Game Boy Wars Advance
 Golden Sun
 Hanasaki Gassen
 Magical Vacation
 Mario Kart Advance
 Metroid
 Napoleon
 Super Mario Bros. 3
 Super Mario World
 Tactics Ogre Gaiden
 Wario Land 4
 Yoshi's Island
 Yoshi's Story

Från tredjepartstillverkare

Bomberman Story (Hudson)
 Breath of Fire (Capcom)
 Castlevania: Circle of the Moon (Konami)
 ChuChu Rocket (Sega)
 Doom (Activision)
 Earthworm Jim (Majesco)
 Final Fight (Capcom)
 Golf Master (Konami)
 GT Advance Championship Racing (THQ)
 Mega Man Battle Network (Capcom)
 Puyo Puyo (Sega)
 Rayman Advance (Ubi Soft)
 Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (Midway)
 Silent Hill (Konami)
 Sonic the Hedgehog Advanced (Sega)
 Super Street Fighter II (Capcom)
 Tetris Worlds (THQ)
 Wai Wai Racing (Konami)

GAME BOY ADVANCE™

Det är alltid speciellt när en ny Nintendo-maskin introduceras, och när det dessutom handlar om efterträdaren till världens bäst säljande spelenhet finns det all anledning att bli ordentligt exalterad. Game Boy och Game Boy Color har gett oss mängder med underbara speltimmar, men nu har det blivit dags att ta ut dem ur fickorna för att ge plats åt en revolution inom bärbar underhållning. Game Boy Advance är här och spelglädjen ligger i luften.

Skön att hålla i händerna

Trots en betydligt kraftfullare teknik har Nintendo gjort Game Boy Advance lika smidig som Game Boy Color – storleken och vikten på de båda är nästan identiska. Den nya horisontella utformning känns emellertid mer naturlig och gör Game Boy Advance mäktigt skön att hålla i – den känns mer som en handkontroll än tidigare Game Boy-versioner. Bortsett från den större och skarpare skärmen är de nya L- och R-knapparna den viktigaste delen av den nya utformningen. Speltillverkarna kan med dem skapa mer avancerade spel, som du kan kontrollera bättre. Tillsammans med A- och B-knapparna har du alltså fyra lättillgängliga knappar, plus styrkorset samt START- och SELECT-knapparna. I övrigt lever den klassiska Game Boy-stilen på många sätt kvar i Game Boy Advance; spelen och batterierna sätts in på baksidan, linkabeln kopplas in på ovasidan och på maskinens undersida finns ON/OFF-knappen, volymratten samt uttag för hörlurar.

Utseendemässigt har alltså den nya generationens Game Boy på många sätt fått sig ett uppsving, men det är under skalet som de riktigt stora förändringarna ligger – det kommer du att märka direkt när du ställer strömbrytaren i läge ON...



glacier



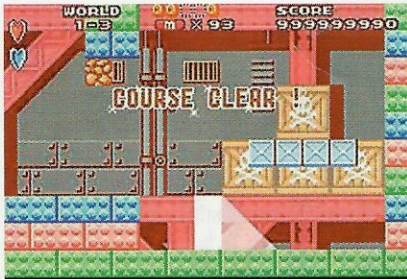
indigo



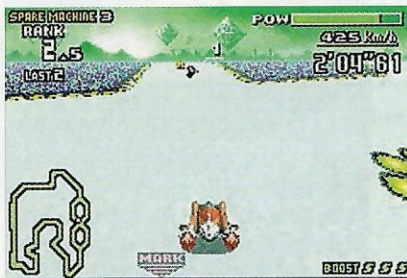
arctic



magma



Game Boy Advance klarar med lätthet av grafiska effekter som skalning och rotering av föremål samt genomskinlighet. Solstrålarna som skiner in genom dörröppningen i Super Mario Advance är bara ett litet exempel på det sistnämnda.



De nya L- och R-knapparna på ovasidan av Game Boy Advance tillåter mer avancerad och exakt spelkontroll. I F-Zero: MAXIMUM VELOCITY hjälper de dig att få full kontroll över varje kurva och omkörning.



Det är nästan alltid roligare ju fler som deltar. Precis som Nintendos övriga spel som släpps på releasedagen kan kurukuru kururin spelas av fyra personer samtidigt med endast en spelkassett.

Ett Super Nintendo i fickan

32-bitsprocessorn i Game Boy Advance är en dramatisk förbättring jämfört med "8-bitaren" Game Boy Color. Specialeffekter som t.ex. transparent glas och vatten gör grafiken mer levande, och mjuk skalning och rotering av figurer samt bakgrunder är numera inga problem alls. Game Boy Advance kan jonglera med 128 föremål på skärmen samtidigt (får det plats?), och förflytta dem i höga hastigheter. För en så här kraftfull Game Boy är polygonteknik inte främmande – vi kommer säkerligen att få se exempel på detta i framtiden. Nintendo kallar inte Game Boy Advance för "den ultimata 2D-spelmaskinen" utan anledning – faktum är att Game Boy Advance är tekniskt starkare än Super Nintendo.

Spelen är lagrade på det snabba och flexibla kassettformatet. Spelkassetterna till Game Boy Advance är lika breda som de till Game Boy Color, men bara ca hälften så höga. Game Boy Advance kan spela kassetter som rymmer upp till 256 Megabits – lika mycket som The Legend of Zelda: Majora's Mask till Nintendo 64.

Med denna kapacitet räcker väl inte batterierna särskilt länge, eller? Game Boy Advance drivs precis som Game Boy Color med två stycken AA-batterier, och du kan njuta av dina avancerade spel i hela 15 timmar innan det är dags att byta batterier. Tekniken går onekligen framåt.

Börjar bilden klarna?

32 768 färger på skärmen samtidigt låter för bra för att vara sant, men det är precis vad Game Boy Advance klarar av. Jämfört med Game Boy Color är skärmen ca 50% större och dessutom är den utformad i lækker widescreen. Det mest märkbara är ändå den förbättrade skärpan. Game Boy Advance-skärmen består av 240 gånger 160 punkter, eller pixlar. Detta betyder fler än 1 500 pixlar per kvadratcentimeter, och skarpare bild än vad de flesta Nintendo 64-spel visar på en 27 tumsvi!

Hur bra bilderna än ser ut på dessa sidor är det en helt annan sak att se dem i rörelse. Den simulerade tredimensionella grafiken ligger ljusår före kapaciteten hos Game Boy Color, och animationerna som går att åstadkomma är helt i klass med dem i Yoshi's Story till Nintendo 64. Om du vill uppleva vad Game Boy Advance verkligen går för – ta dig till din Nintendo-butik och prova. Tänk på att hålla i spelet och hakan ordentligt innan du sätter igång, annars finns risken att de båda tappas i golvet.

Game Boy Advance Game Link Cable

Spel för flera deltagare kommer att bli mycket vanligare på Game Boy Advance än vad det var på Game Boy Color, speciellt då det ofta bara krävs en spelkassett för att alla ska kunna vara med. Samtidigt som Game Boy Advance lanseras i Sverige finns Game Boy Advance Game Link Cable tillgänglig. Se till att du har en till hands – du vet aldrig var eller när du kommer att träffa på en annan spelsugen Game Boy Advance-ägare.

Koppla ihop 2 GBA: 1 GBA Game Link Cable krävs

Koppla ihop 3 GBA: 2 GBA Game Link Cables krävs

Koppla ihop 4 GBA: 3 GBA Game Link Cables krävs



tillbehör



Game Boy Advance AC-DC Adapter set

För dig som kommer att spela mycket Game Boy Advance hemma och vill spara batterier rekommenderas denna AC Adapter (lanseras under augusti).

Förhandsboka

GAME BOY ADVANCE™

- vinn ett exemplar signerat av Shigeru Miyamoto!

Japan: slutsålt, USA: slutsålt. För att försäkra dig om att kunna lägga händerna på nästa generations Game Boy på lanseringsdagen gör du bäst i att förhandsteckna ett exemplar. Som en bonus till alla som förhandstecknar lottar vi ut följande pris under varje vecka, från 28 maj fram till 20 juni:

Game Boy Advance + Super Mario Advance (värde 1.949:-)

En av vinnarna under denna period kommer att erhålla en Game Boy Advance signerad av Nintendos speldesigner Shigeru Miyamoto!

- Jag förhandsboka Game Boy Advance **Arctic** och betalar en mindre handpenning.
- Jag förhandsboka Game Boy Advance **Glacier** och betalar en mindre handpenning.
- Jag förhandsboka Game Boy Advance **Indigo** och betalar en mindre handpenning.
- Jag förhandsboka Game Boy Advance **Magma** och betalar en mindre handpenning.

Namn: _____

Adress: _____

Postadress: _____

Telefon: _____ E-post: _____

Insänt av butik: (Plats för ÅF-stämpel. Obligatoriskt.)

Kundnummer: _____

Namn: _____ Ort: _____

Till butik: Skicka eller faxa 0300-733 75 beställningen till Bergsala AB, Box 10204, 434 23 KUNGSBACKA. Förkomna talonger ersätts ej av Bergsala AB. **Bergsala AB**



Game Boy Advance
kommer till Sverige den

21/6!



Så här förhandstecknar du Game Boy Advance

Fyll i vidstående talong och kopiera eller klipp ut den. Bär den sedan stolt till en Nintendo-butik, där du betalar en mindre handpenning (som du givetvis har tillgodo när du betalar hela summan på lanseringsdagen). Därefter är du redo för nästa generation inom portabel underhållning och kan starta nedräkningen till den 21 juni, då du hämtar din Game Boy Advance hos butiken. Vinnare publiceras på www.nintendo-se.com och hämtar priserna i samma butik där förhandsteckningen skedde, tidigast 21 juni. (OBS! Fråga om din butik stödjer förhandsbokningskampanjen.)



Presentation av de fyra hjältarna

Mario



Rutinerad räv som redan har visat framfötterna i en hel uppsjö av olika spel. Mario är som vanligt lagom bra på det mesta och har egentligen inga speciella egenskaper som är utmärkande för just honom. Varför ändra på något som alltid har fungerat?

Luigi



Marios bror och ständige vapendragare. Har en spänst som får vilken känguru som helst att blekna. Dessvärre är han långtifrån så stark som han borde vara. Luigi kan få riktigt stora problem då det vankas tunga lyft.

När Nintendo introducerar en ny maskin brukar Mario vara på hugget. Så även denna gång! Med sin sydländska charm har han under flera årtionden lyckats vinna hjärtan hos spelare runt om i hela världen och nu är det alltså dags igen att visa var skåpet skall stå. Club Nintendo har granskat fogarna på Super Mario Advance för att ta reda på om den knubbiga rörmokaren och hans vänner fortfarande håller måttet.

Visst känns Super Mario Advance nytt och fräscht, men i själva verket är det faktiskt inte ett helt nytt spel som Nintendo bjuder på. Super Mario Advance är nämligen en förbättrad version av det gamla mästerverket Super Mario Bros. 2, som återfinns på 80-talets stora maskin NES. Det kan vara lätt att tycka att det är ett tråkigt grepp av Nintendo att sparka liv i en titel som var aktuell för över 10 år sedan, men faktum är att det japanska företaget har gjort ett riktigt genidrag.

Det räcker med att slå på strömbrytaren till sin nya Game Boy Advance för att konstatera att det är något alldeles speciellt man har att göra med. Man ser genast att grafiken och skärpan på spelskärmen överglänser allt man tidigare har upplevt då det gäller handburna TV-spel. När dessutom Mario & Co dyker upp på skärmen så infinner sig en känsla som man har haft så många gånger tidigare. Allt man vill är helt enkelt att spela till dess att batterierna ger upp!

Spelet då?

Inför Super Mario Bros. 2 hade Bowser gjort en paus och lämnat över rollen som elaking till paddan och gangstern Wart. Samme Wart är naturligtvis med och bråkar också i Super Mario Advance! De som måste sätta stopp för hans onda uppsåt är en namnkunnig kvartett som består av Mario, Luigi, Toad och Peach. Alla dessa karaktärer har helt olika egenskaper och om du skall lyckas med att ge den stora paddan på nöten måste du verkligen se till att kombinera dessa på ett smart sätt.

Med undantag för en del detaljer så skiljer sig själva äventyret i Super Mario Advance inte speciellt mycket

Spelinfo

Titel: Super Mario Advance

Kategori: Adventure

Utvecklare: Nintendo

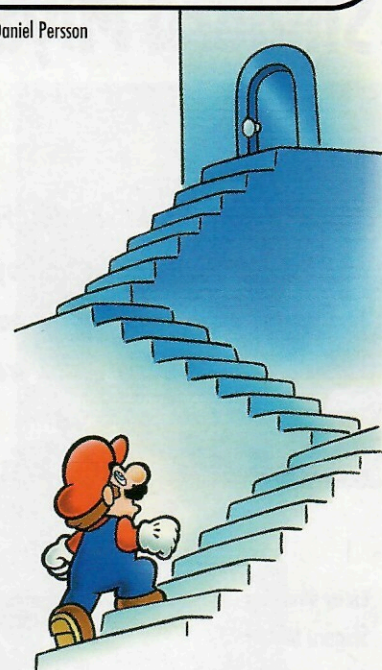
Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1–4 samtidigt
med en kassett

Tillbehör: GBA Game Link Cable

Releasedatum: 21 juni 2001

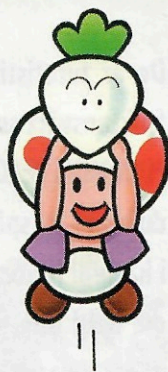
Text: Daniel Persson



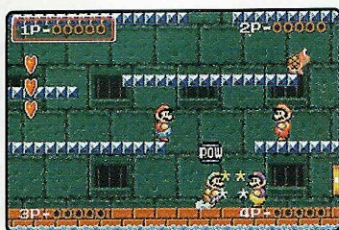
ifrån det vi hittar i SMB2. En del fiender ser något annorlunda ut och banorna är inte några exakta kopior, men man känner igen sig mycket väl.

Som tidigare nämnt så slås man snabbt av den skarpa och färglada grafiken i spelet. Teknikens utveckling har helt enkelt gjort det möjligt för ett spel som får plats i ena handen att bli snyggare än det som spelades framför TV:n när det begav sig på 80-talet. När det gäller grafik blir det helt enkelt toppbetyg!

SMB2 var och Super Mario Advance är titlar som skiljer sig ganska markant ifrån andra spel i Mario-serien. En av de stora skillnaderna är att Peach och Toad är spelbara karaktärer, men detta är långtifrån allt. Världarna och hela idén med spelet är ganska annorlunda. Mario & Co har nämligen möjligheten att lyfta de flesta av sina fiender och dessutom kan man lyfta upp grönsaker från



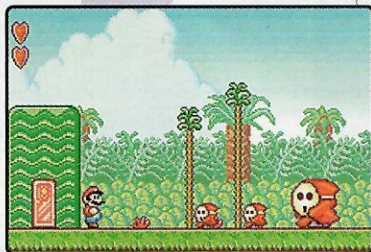
marken och använda som vapen. Av olika skäl brukar ju Mario vara sugen på att samla mynt, men i Super Mario Advance får dessa pengar en helt ny betydelse. Efter varje bana får man nämligen en möjlighet att spela på den enarmade banditen. Här kan man vinna priser i form av extraliv, som ju behövs om man skall komma långt i spelet. Se med andra ord till att hålla ett extra öga på varenda litet korvöre!



Och spelkontrollen?

Nintendo har på nytt lyckats skapa en spelkontroll som är helt suverän! Mario, Luigi, Toad och Peach lyder minsta knapptryck så det finns inte minsta lilla anledning till oro. Det kan dock vara lite klurigt att hitta en karaktär som passar för den spelstil man har eller för den bana man spelar på. Den bästa medicinen är helt enkelt att prova sig fram.

Fun 4 four!



Kommer ni ihåg Mario Bros.? Tänkte väl det! I Super Mario Advance har du möjligheten att återuppleva forstora dagar tillsammans med tre av dina kompisar. Samtidigt möts ni i en rafflande kamp i det gamla klassiska spelet. Den som lyckas kasta flest Koopas och

andra fiender på sina motståndare vinner. Det bästa av allt är att man bara behöver en kassett för att kunna spela 4 stycken samtidigt. Varsin GBA, linkkabler och ett spel är alltså allt som behövs.

Ännu en klassiker

Super Mario Advance kommer utan tvekan att sälla sig till skaran av klassiska spel från Nintendo. Det roliga plattformspelet är så fängslande att man aldrig vill sluta spela. Möjligheten att spela med 4 olika karaktärer gör inte heller saken sämre. Om du letar efter ett variationsrikt spel som innehåller massor av överraskningar så är Super Mario Advance det perfekta valet. Mario regerar fortfarande!



Presentation av de fyra hjältarna

Toad



Han må vara minst i sällskapet, men låt inte skenet bedra dig. Allas vår Toad är nämligen stark som en ox! Utan problem lyfter han upp grönsaker, bomber och fiender som om han var ute och plockade blommor. Den svampliknande lilla parveln hindras dock ofta av sin begränsade förmåga att kunna hoppa högt.

Peach



Den sockersöta prinsessan Peach är allt annat än stark. Ibland undrar man om hon har några muskler alls. Däremot besitter hon en egenskap som ingen av de andra karaktärerna har. Hon kan nämligen sväva!

Klubben tycker:

8

- + Ett härligt äventyr som ger mersmak
- + Två spel i ett med snygg grafik
- + Fyra spelare samtidigt

- Liknar Super Mario Bros. 2 lite väl mycket ibland

Daniel: 8
Mario är i toppform och övertygar ännu en gång.

Mathias: 8
Två gamla favoriter i repris.

Mia: 9
Nostalgi så det skriker om det.



De är futuristiska, de är coola och de är fruktansvärt snabba. När svävarna i F-Zero: MAXIMUM VELOCITY väl landar i Sverige gör du bäst i att spänna fast fegsnöret och hålla i hatten! Nintendo presenterar här sin tredje del i den populära racingserien och vi vågar lova att ingen kommer att bli besviken. Ingen som gillar fart, fläkt och bra spel i varje fall...

Spelinfo

Titel: **F-Zero: MAXIMUM VELOCITY**

Kategori: **Racing**

Utvecklare: **Nintendo**

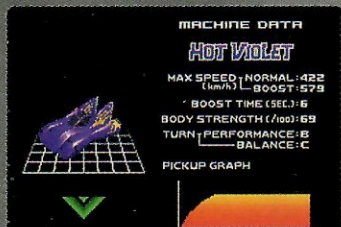
Utgivare: **Nintendo**

Antal spelare: **1-4 samtidigt med en kassett**

Tillbehör: **GBA Game Link Cable**

Releasedatum: **21 juni 2001**

Text: Daniel Persson



Du kan välja mellan fyra svävarer i början av spelet.



Fakta...

Om du har mod nog att ställa upp i F-Zero: MAXIMUM VELOCITY skall du veta att en rad olika utmaningar väntar. På inte mindre än 15 olika banor måste du trotsa din rädsla och ge järnet för att bli den som kommer först över mållinjen. Alla fordon och banor är, som brukligt, inte valbara när du spelar för första gången. På sedvanligt manér gäller det att köra så bra att du slutligen kan "läsa upp dem". För att lyckas med detta gäller det att vara en skicklig förare, och samtidigt ha lite tur. För den vetgirige kan vi berätta att det totalt finns 10 olika förare och fordon inmatade i kassetten. En del av dem är helt nya och några känns igen från de tidigare spelen i serien.

I F-Zero till SNES och Nintendo 64 används L- och R-knapparna flitigt, så är det också i F-Zero: MAXIMUM VELOCITY. Med hjälp av dessa knappar får du bättre kontroll över svävaren när du skall ta en krånglig kurva. Dessutom kan du trycka in de båda knapparna samtidigt för att aktivera turbofunktionen. Detta kan dock endast göras en gång per varv.

Givetvis har du som spelare möjligheten att träna på varje enskild bana för att förbättra dina varvtider. Det "riktiga" spelet består dock av 4 olika turneringar med olika banor där endast de tre bästa förarna tar sig vidare till nästa lopp. Givetvis är de

första banorna relativt enkla, men när du kommer en bit in i spelet upptäcker du snart att F-Zero: MAXIMUM VELOCITY är allt annat än en dans på rosor. Sällan har ett racingspel varit så utmanande och svårbemästrat.

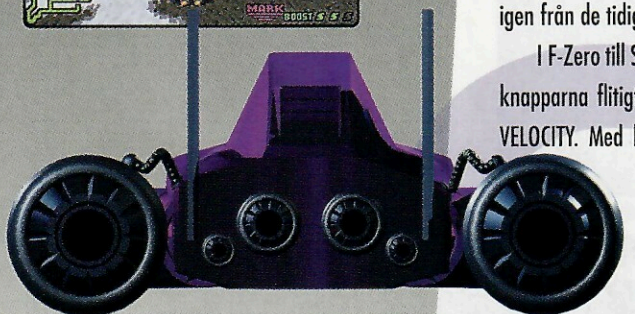
Flera...

Vi kan, utan att överdriva det minsta lilla, säga att flerspelarläget i F-Zero: MAXIMUM VELOCITY är något av det bästa vi har sett till en bärbar spelmaskin. Fyra spelare kan samtidigt utmana varandra på spelets samtliga banor! Visst är det roligt att möta de datorstyrda svävarna i de olika turneringarna, men inget

går upp mot att möta mänskliga motståndare. Det är helt enkelt hur roligt som helst! Allt du och dina kompisar behöver är 1-3 linkkablar, en spelkassett och varsin Game Boy Advance. I detta läge kan ni endast spela på en bana, men om ni vill ha fler möjligheter går det givetvis att lösa. När alla har varsin spelkassett blir valmöjligheterna desto fler!

Känsla...

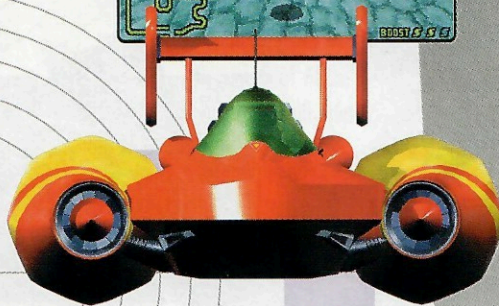
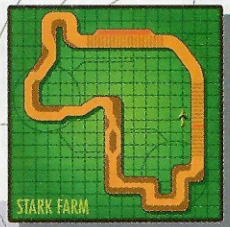
F-Zero släpptes för första gången till Super Nintendo och blev då oerhört populärt. Sedan följde många år av saknad innan vi återigen fick känna på tvättäkta G-kraft i versionen till Nintendo 64. Varför har då spelen kommit att bli så populära? Det finns egentligen bara ett enda svar på den frågan – det hela handlar om känsla! Spelkänsla och fartkänsla är onekligen två nyckelord när





man pratar om racingspel. Om någon av dessa ingredienser saknas blir resultatet helt enkelt lidande. Så har det alltid varit och så kommer det alltid att vara. Liksom sina föregångare uppfyller F-Zero: MAXIMUM VELOCITY båda dessa krav och mer därtill. Trots att svävorna flyger fram i en makalös hastighet har du

alltid möjligheten att manövrera ditt fordon på bästa sätt. Faktum är att GBA-versionen är så bra att den utan minsta tvivel konkurrerar ut spelet till SNES. Det hela handlar som sagt var om känsla, en känsla som Nintendo ånyo lyckas erbjuda sina trogna spelare!



Snabb, snabbare, MAXIMUM VELOCITY.



Banorna är komplicerade, och det krävs precision för att ta en kurva perfekt.

Klubben tycker:

8

- + Framtidens bärbara racingspel
- + Felfri spelkontroll
- + Fyra spelare samtidigt

■ Vissa banor känns lite väl svåra (tycker Daniel, reds. anm.)

Daniel: 9
Underbar spelkänsla och ett superb multiplayerläge!

Mathias: 8
Ett spel som alla borde känna till.

Mia: 7
Underbart snabbt spel!



kurukuru kururin sätter huvudet i spinn.



Titeln kanske får dig att vricka tungan både en och två gånger, men vänta bara tills du sätter igång att spela. Då kommer du garanterat att tappa hakan också! Vi som har haft förmånen att sätta tänderna i kurukuru kururin har egentligen bara en sak att säga – imponerande!

Spelets upplägg är väldigt simpelt, det enda du behöver göra är att vägleda en snurrande stav genom diverse labyrinth och banor av olika slag. Detta låter kanske barnsligt enkelt, men med tanke på att staven aldrig får vidröra någon av väggarna så blir det betydligt mer svårbemästrat. Det är inte bara svårt att uttala kurukuru kururin, det är även knivigt att spela. För att lyckas måste du ha precision som en kirurg och hela magen fylld av is!

Givetvis finns det en del saker på de olika banorna som du med fördel kan använda. Ibland kan det vara svårt att ta sig förbi ett visst parti och då kan du studsa på en fjäder som får staven att snurra i motsatt riktning. I början av varje bana kan du också få staven att bli betydligt kortare,

allt för att underlätta den svåra vägen genom labyrintherna. Visst finns det en del hjälp

att få i spelet, men samtidigt måste du hålla ett vaksamt öga på de tingestår som har som enda mål att utplåna din stav. Exempel på detta är de förrådiska järnkulorna och de livsfarliga kanonerna.

En av de riktigt stora behållningarna är flerspelarläget där 4 motståndare kan spela samtidigt. Här gäller det att föra sin stav först i mål utan att den går i tusen bitar. För er som provar detta vågar vi utlova både glada miner och bitter frustration. Multiplayer-alternativet är helt enkelt genialt!

Bara en gång till

Det är väldigt lätt att fastna för kurukuru kururin. När jag spelade för första gången var det meningen att jag skulle köra ett par banor för att sedan gå hem för dagen. Först tre timmar senare märkte jag att alla kollegor hade lämnat kontoret och jag satt ensam kvar med min Game Boy Advance i handen. Det krävs inte många minuters spelande för att bli biten av kurukuru kururin. Nu två veckor senare är jag inte bara biten, jag är beroende!

Spelinfo

Titel: kurukuru kururin

Kategori: Mind game

Utvecklare: Nintendo

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1–4 samtidigt
med en kassett




Tillbehör: GBA Game Link Cable



Releasedatum: 21 juni 2001

Text: Daniel Persson

Klubben tycker:

8

-  Enkelt upplägg – alla kan spela
-  Lika roligt som beroendeframkallande
-  Nervpirrande "multiplayer"

-  Fler banor vore inte dumt
-  Kan ibland bli frustrerande

Daniel: 8
Vill helt enkelt inte lägga ifrån mig min GB Advance.

Mathias: 8
Kusligt roligt "tänkspele".

Mia: 8
Beroendeframkallande.
Lite eget ... på ett bra sätt!

SpelinfoTitel: **Tony Hawk's Pro Skater 2**Kategori: **Sport**Utvecklare: **Vicarious Visions**Utgivare: **Activision**Antal spelare: **1**Tillbehör: **Inga**Releasedatum: **21 juni 2001**

Text: Kim Weinefelt

Höken är tillbaka

Det första som slår en är de otroligt snygga animationerna. Visserligen är skateboardåkaren du styr liten, men hans rörelser är i stort sett lika smidiga och välanimerade som i Nintendo 64-versionen av Tony Hawk's Pro Skater. Det låter som en överdrift, men det är det inte – det här är ett av de bästa bevisen på vad 32-bits-processorn och det utökade minnet i Game Boy Advance verkligen går för. Lika imponerande som grafiken är alla de tricks och kombinationer du kan göra. Heelflip, Kickflip och Rail To Rail... Att lista alla tricks skulle ta ett helt uppslag, och då de kan göras i olika ordningar finns det långt fler än 100 olika kombinationer att få poäng för. Du måste nästan vricka tummen för att få till trickerna som ger de riktigt höga poängen, men de flesta konsterna är förvånansvärt enkla att göra – betydligt enklare än i verkligheten.

Att bara åka runt och göra tricks är tröttsamt i längden, det vet spelbyggarna. Det är därför "Career Mode" finns. Här har du ett mål att kämpa för – pengar måste samlas för att tillträde ska ges till nya banor, vassare utrustning och bättre skateboardförmågor. Du får även se "hur många procent" du har klarat av varje bana, så det finns nästan alltid utrymme för förbättringar. Banorna som du kan åka på är fulla med ramper, trappor, räcken och en massa annan rekvisita som du inte visste kunde användas för skateboardåkning. I stort sett allt som finns på banorna, från den lilla lådan till den något större helikoptern, har betydelse och kan användas till att göra något extra. I Tony Hawk's Pro Skater 2 är varje föremål inte något hinder, utan ett tillfälle att använda fantasin och göra något som du först inte trodde gick.

Ibland räcker det med att spela i fem minuter för att få en uppfattning om hur populärt ett spel kommer att bli. Efter att ha tillbringat betydligt fler minuter än så med Tony Hawk's Pro Skater 2 är det knappast vågat att påstå att spelet kommer bli en av storsäljarna till Game Boy Advance under releasedagen.

Skrubbsår på tummen

Till och med jag, som knappt vill minnas Skate or Die! till NES och som aldrig har lyckats åka längre än fem meter på en skateboard i verkligheten, imponeras av Tony Hawk's Pro Skater 2. Det framkommer utan tvivel en viss känsla efter en lång luffärd med brädan under fötterna, eller när ett svårt trick har klarats av perfekt. Skateboardåkare kommer förmodligen tycka att det här är ett av de bästa spelen någonsin.

**Klubben tycker:****8**

Hundratals tricks och kombinationer

Suveräna animationer



Endast för en spelare

Kim: 8

Vet knappt vem Tony Hawk är, men det här är kull!

Örjan: 8

Både Tony Hawk live (från E3) och på GB Advance är en hit.



Top Gear GT Championship



Game Boy Advance lägger i högsta växeln.

Top Gear GT Championship ställer sig på startlinjen som det första realistiska bilspelet till Game Boy Advance.

Det här är ett spel som rockar! 3D-känslan är tyvärr inte riktigt lika närvarande som i Mario Kart Advance eller F-Zero: MAXIMUM VELOCITY, men i övrigt känns körandet mycket stabilt. Bilden, ljudet och kontrollen är väl synkroniserade, och med ett läskande intro till dynamiska rockackord och det stora utbudet naturtroga "räserbilar" bådär Top Gear GT Championship för många fartfyllda timmar på vägen. Tävlade mot en kompis i ett Quick Race, eller som ensam förare mot datorn, har man stora valmöjligheter vad gäller både fordon och justering av tekniska detaljer. Möjligheten att konstruera egna banor inspirerar dessutom till kreativitet och förhöjer spelets variation och hållbarhet ordentligt. Naturligtvis blir ljudupplevelsen många gånger bättre om man spelar med hörlurar inkopplade, och i racingsimulatorer som den här kan man med Game Boy Advance:s klockrena stereoeffekter få till en pirrande känsla av att vara ute och åka på riktigt!



Tweety & The Magic Gems

I sitt andra Game Boy Advance-spel har Kemco sneplat en hel del på Mario Party.

Nu får vi åter chansen att i fickformat utforska fenomenet Looney Tunes från Warner Brothers, den här gången har man verkligen tagit till vara basenhetens potential som nöjesmaskin. Genom att förena det festliga brädspelskonceptet från Mario Party med ett spännande äventyr i jakten på fem magiska kristaller, erbjuder Kemco oss mångbottnad och färgsprakande underhållning för upp till fyra spelare, som garanterat räcker länge! Världskartan ser ut som vår egen, men väl nere på marknivå har fantasin helt tagit över. Med hjälp av en kortlek bestäms hur många steg man får gå åt gången, och på vägen genom spelplanens otaliga småvärldar finns så mycket att göra! Förutom traditionella minispel i flerspelarläge och samlandet av lyckobringande föremål kan man med hjälp av ett strategibetonat menysystem besöka alla möjliga sorters byggnader och mystiska platser. Kontrollen är mycket behaglig och animationerna svarar väl mot den tecknade TV-seriens. Det hänyckande soundtracket är fyllt av pigga rytmer som ständigt varierar efter miljöer och stämningar. Den här filmiska lilla sagan gör sig mycket bra på Game Boy Advance.

Spelinfo

Titel: Top Gear GT Championship

Kategori: Racing

Utvecklare: Kemco

Utgivare: Kemco

Antal spelare: 1–4 samtidigt
med en kassett

Tillbehör: GBA Game Link Cable

Releasedatum: 21 juni 2001

Text: Emelie Lager

Klubben tycker:

6

Fartfylld racing i snygga bilar
Fyra kan tävla samtidigt

Emelie: 6
Rekommenderas för bilfantaster.

Mathias: 5
Påminner om de gamla arkadspelen.

Lite för platta vyer

Spelinfo

Titel: Tweety & The Magic Gems

Kategori: Board game

Utvecklare: Kemco

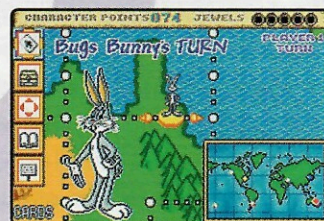
Utgivare: Kemco

Antal spelare: 1–4 samtidigt

Tillbehör: GBA Game Link Cable

Releasedatum: 21 juni 2001

Text: Emelie Lager



What's up Doc? Game Boy Advance?

Klubben tycker:

6

Lång speltid
Fin grafik och musik

Emelie: 8
Långlivad underhållning.

Mathias: 5
Ett brädspel som man kan spela länge.

Något enformigt. När når man målet?

SpelinfoTitel: **Pinobee: Wings of Adventure**Kategori: **Action**Utvecklare: **Hudson**Utgivare: **Activision**Antal spelare: **1**Tillbehör: **GBA Game Link Cable**Releasedatum: **21 juni 2001**

Text: Kim Weinefelt

Klubben tycker:**7**

+ Pinobee rör sig bra
Vacker grafik

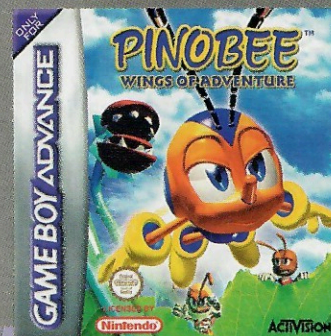
Kim: 7
Ett stort plus går till grafiken, varför kan du själv se på bilden till höger.

- Inte direkt nyskapande

Att göra spel i Marios klass är inte lätt, men Hudson har lyckats bättre än de flesta. Pinobee: Wings of Adventure är ett spel med sting!

Robotbiet Pinobee är precis färdigbyggd då dess skapare bli kidnappad och bortförd bakom nio stora världar. Nu är det upp till Pinobee själv att ställa allt tillrätta, men lyckligtvis är resan ännu mer givande än målet. För att komma fram med hälsan i behåll gäller det att använda alla Pinobees specialförmågor och springa, hoppa, studsa samt flyga mot bonusföremålen som gör honom kraftfullare. Omgivningarna som vår lille robothjälte surrar runt i kunde inte passa bättre – grafiken är så färgglad och vacker att den skulle kunna få en pollenallergiker att börja nysa.

Pinobee: Wings of Adventure är inte lika roligt som Super Mario Advance, men det är inte heller överdrivet långt ifrån. Spelkontrollen är bra, och det är spännande att se vilka fiender och hjälpmedel som väntar på nästa bana. Ett stort plus går till grafiken, varför kan du se själv på bilderna. Dessutom är Pinobee en av få spelhjältar som sticker (ursäkta) ut från mängden.



Pinobee rör sig ledigt och lätt bland blommor och andra bin.

SpelinfoTitel: **Army Men Advance**Kategori: **Action**Utvecklare: **3DO**Utgivare: **3DO**Antal spelare: **1**Tillbehör: **Inga**Releasedatum: **21 juni 2001**

Text: Kim Weinefelt

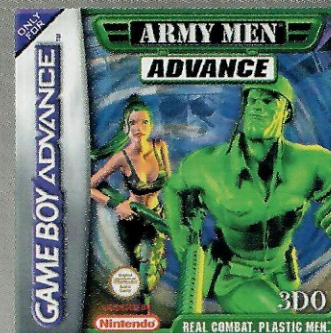


Krig kan vara kul när det inte är på riktigt.

Uppställning! Givakt! Avancera!

Efter att ha smält plast på både Nintendo 64 och Game Boy Color är det nu dags för 3DO:s små gröna soldater att inta Game Boy Advance. Grafiken har naturligtvis polerats, men spelupplägget känns igen sedan tidigare. Banorna är delvis uppdragsbaserade, och 3DO har kastat in några pusselinslag här och var – skönt när avtryckartummen börjar ta slut. Det går även att hoppa in i förarhytten på en pansarvagn eller stridsbåt för att ta ut de ettriga opponenterna på ett lite säkrare sätt. Fem vapen är i minsta laget, men så fort du har fått tag i eldkastaren eller granaterna kommer du inte att klaga.

Spelare som vill ha ett fartfylld actionspel och som inte har något emot att direkt slita ut knapparna på sina nya Game Boy Advance rekommenderas att ta värvning i Army Men Advance omgående.

**Klubben tycker:****6**

+ Hög fart från start till mål
Interaktiva och omväxlande banor

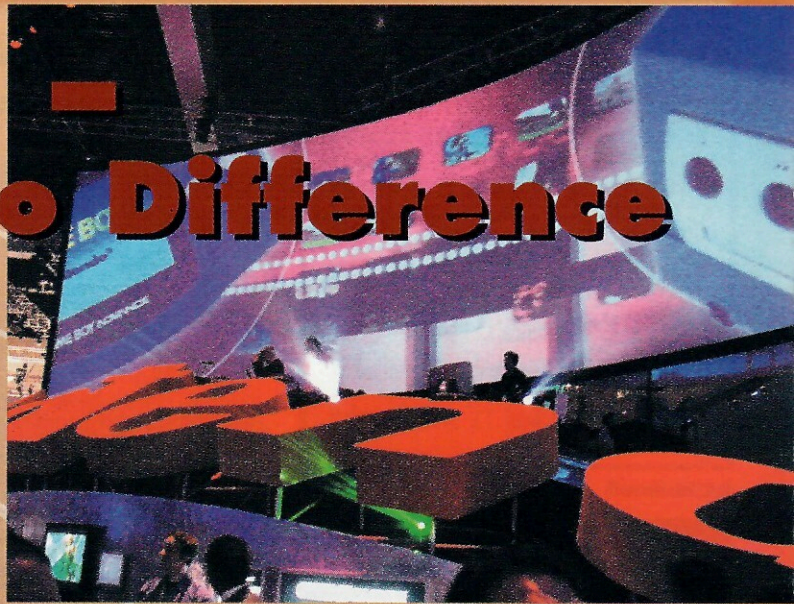
Kim: 6
Kul action som håller för stunden.

- Få vapen

E3 2001 - The Nintendo Difference

Text: Kim Weinefelt

På Space World förra året fick vi se utsidan av Nintendo GameCube. Det var egentligen bara en förberedelse inför vad som skulle visas på E3-mässan i Los Angeles den 17–19 maj. I ett imponerande bås i Los Angeles Convention Center klagrade Nintendo att den stora skillnaden kommer från insidan.



Utan att vara det minsta partisk var det tveklöst Nintendo som ägde E3 i år. Fullständigt. På samtliga punkter. Nintendo hade störst monter, flest besökare och, framförallt, de mest imponerande spelen. Alla mässbesökare ville se, höra och prova

Nintendo GameCube och äntligen få veta hur nästa generations spel känns. Nintendo visade nio spelbara titlar till Nintendo GameCube, samt en uppsjö av Game Boy Advance-spel. Det fanns även intressanta titlar till Game Boy Color, men det märktes tydligt att Nintendo GameCube innebär början till slutet i Nintendo 64:ans fantastiska historia. Nu ska vi inte låta er vänta längre, låt oss presentera de första spelen till Nintendo GameCube!

Super Smash Bros. Melee

Många håller nog med om att Super Smash Bros. är ett av de absolut roligaste multiplayer-spelen som har gjorts. Att döma av E3-besökarnas reaktioner (ingen handkontroll till Super Smash Bros. Melee var ledig i längre än fem sekunder) kommer Nintendo GameCube-uppföljaren att bli ännu mer populär. Och det var



verkligen hur kul som helst att spela. Fyra bråksugna kan naturligtvis fights samtidigt, och farten och intensiteten i matcherna har ökat till maximal nivå. De flesta spelfigurerna från originalet är tillbaka, plus ett helt gäng till. Några av de nya kombattanterna är Peach, Bowser, Zelda (i form av Shiek) samt paret Popo och Nana från NES-klassikern Ice Climber! Omkring 30 nya föremål har kastats in på de nästan 20 nya arenorna. Det finns massor av hemligheter att läsa upp, och ett par nya spelsätt – "Coin" och "Decision". Grafiken är helt sanslöst vacker – snyggare och mer genomarbetad grafik än så här har jag aldrig tidigare sett i ett spel. Allting är detaljerat in i minsta pixel, från Links andetag och hårsstråna



från Donkey Kongs päls till spegelglansen från fontänen på Kirbys arena, som inte går att förklara i ord. Super Smash Bros. Melee slog allra hårdast på E3.

Luigi's Mansion

Nästa del i Mario-serien är... utan Mario! Efter många år i skuggan har nu Luigi fått en plats i strålkastarljuset. Strålkastarljuset är kanske fel ord att använda, eftersom Luigi's Mansion utspelar sig i ett mörkt spökslott. Spelet börjar med att Luigi med darrande steg och händer tar sig in i den hemsökta herrgården, där vålnader dyker upp överallt. Luigi träffar på en knasig doktor som berättar att



Luigi måste fånga spöken och förvandla dem till tavlor. Luigi är utrustad med en ficklampa och en dammsugare, med vilka han först skrämmer och sedan fångar spökerna. När alla spöken i ett rum är hittade och fångade får Luigi eventuellt en nyckel som han använder till att komma längre och längre in i slottet. Detaljerna i omgivningarna är häpnadsväckande, Luigis ficklampa och dammsugare är bra

exempel. Ljuset reflekteras i blanka föremål och vissa vålnader syns t.ex. bara som skuggor när Luigi lyser mot dem. När Luigi sätter igång dammsugaren rör sig föremålen i rummet efter suget på ett klockrent sätt. Draperier börjar fladdra och kan flyttas undan, mat på hyllor i kylskåpet hoppar omkring och elden i vedspisen flammnar upp – fantastiskt! Luigi's Mansion påminner inte alls om de tidigare Mario-spelen, då det innehåller mer "leta och tänka" än "springa och hoppa". Men det är kul på ett helt nytt sätt.

Pikmin

Det blir svårare och svårare att hitta på nya spelidéer, men med Pikmin har Shigeru Miyamoto på nytt brutit ny mark och lyckats att uppfinna någonting som känns unikt. Som spelare är du en liten rymdvarelse som för att ska kunna ta sig



hem måste hitta och samla på Pikmin. En Pikmin är en blandning mellan ett litet djur och en planta. När du har ryckt upp en Pikmin ur marken följer den efter dig, och du kan då beordra den att göra olika saker. Först och främst måste den hjälpa dig att skaffa fler Pikmin, och när det är gjort kan din Pikmin-armé försvara baser, attackera fiender samt bygga eller riva broar och murar. En av grundidéerna i Pikmin är att du ska plantera de små varelserna i marken. De finns tre "arter" av Pikmin, vilka har olika förmågor som du kan dra nytta av vartefter de växer upp. Samlar du flitigt får du ihop en stor trupp med Pikmin som troget följer efter dig – du kan faktiskt kontrollera ett hundratal Pikmin samtidigt. Chansen (eller risken) finns att Pikmin kan bli lika beroendeframkallande som Pokémon.

StarFox Adventures: Dinosaur Planet

Så här trodde vi aldrig att vi skulle få se Fox McCloud! Hjälten från Starwing och Lylatwars har lämnat sin Arwing för att ta hand om fienderna på närmare håll. StarFox Adventures: Dinosaur Planet är ett äventyrsspel signerat av Rare med grunden i det som var Dinosaur Planet till Nin-



tendo 64. Till sin hjälp har Fox en dinosaurie som hjälper honom genom äventyret och förbi svåra passager. Dinosaurien kan gräva gropar, förvirra fiender eller bara finnas där som en lekkamrat. Fox har även packat ner vapen i sin väska och kan ta till magiska tricks om så behövs. StarFox Adventures: Dinosaur Planet ser ut att vara Rares motsvarighet till The Legend of Zelda.

Kameo: Elements of Power

Rares andra spelbara Nintendo GameCube-titel var precis som det första mäktigt imponerande både spel- och grafikmässigt. Som den vackra hjältninnan Kameo befinner du dig i en fantasivärld, bebodd av underliga och skygga varelser. Med hjälp av något som liknar ett magiskt smycke kan du fånga varelser som springer, klättrar, simmar och flyger genom det grönskande och vackra landet. Poängen med att fånga dem är att du kan anta deras skepnad,

vilket du måste göra för att komma vidare. Rare har i *Kameo: Elements of Power* blandat idéer från *The Legend of Zelda* och *Pokémon* – mycket intressant.



Wave Race: Blue Storm

Om du tyckte att vattnet såg realistiskt ut i *Wave Race* till Nintendo 64 kommer du att få en rejäl kallsup när du ser *Wave Race: Blue Storm* till Nintendo GameCube – det ÄR vatten på TV-skärmen. Känslan var den viktigaste delen i *Wave Race 64*, den delen har bevarats i *Wave Race: Blue Storm*, om än förändrats lite. Din jetski hoppar inte lika högt när den far över en väg, vilket gör det lite lättare att kontrollera framfarten. Tre banor fanns att provspela under E3, dessa var fulla av roliga överraskningar. För att ta en av genvägarna måste du t.ex. köra upp med din jetski på en ramp och hoppa rakt genom en glasruta. Två trevliga nyheter är att vädret skiftar samt att det nu går att spela fyra samtidigt.



Star Wars: Rogue Leader: Rogue Squadron II

Det var lång väntetid innan man fick sätta sig i en X-wing och prova det nya *Star Wars*-spelet. Det räckte med att stå och vänta på sin tur några meter bort för att inse varför. Vanligtvis ger inte bättre grafik bättre känsla, men den överlägsna grafik som Nintendo GameCube kan prestera ger en *Star Wars*-känsla som nu är närmare den i filmerna än någonsin tidigare. Landskapen du flyger över är knivsarpa, och den numera icke nödvändiga och borttagna dimman gör att du ser hot i form av Tie-fighters och laserstrålar långt borta vid horisonten. Med

Nintendo GameCube-handkontrollen är det ett nöje att styra sitt skepp, och när det dessutom går att kommunicera med sina vänner via radio är frågan om jag inte föredrar *Star Wars: Rogue Leader: Rogue Squadron II* framför nästa *Star Wars*-film.

Eternal Darkness

Nintendo 64-ägare kommer att få vänta för evigt på Silicon Knights *Eternal Darkness*, vilket har flyttats över till Nintendo GameCube. Det här spelet är ett av tecknen på Nintendos vilja att med sin nya spelmaskin även nå ut till en äldre



målgrupp. *Eternal Darkness* innehåller rätt våld, en mycket komplicerad handling, rakbladsvass grafik och innovativa inslag. Även om karaktärernas rörelser såg stela ut är polygonernas texturer magnifika. När en av de tre hjältarna du kan välja mellan går runt i gamla bibliotek syns varenda bok i hyllorna och varje sten i de fukttrypande källarna går att urskilja. Du som gillar skräck och hemskheter har ett stort spel i *Eternal Darkness*.

NBA Courtside 2002

Det kan tyckas att ett basketspel är ett basketspel och att det enda som egentligen kan förbättras i spel av den här typen nuförtiden är grafiken. Det stämmer på de flesta punkter, men Left Fields *NBA Courtside 2002* innehåller faktiskt ett par finesser. Passningssystemet har t.ex. lösts på ett smart sätt – du passar med den analoga C-spaken. Grafiken är så verklighetstrogen att det knappt går att skilja spelet från en basketmatch på TV – speciellt spelarnas ansikten är skrämmande lika sina förebilder.

Nintendo GameCube lanseras i Japan den 14 september och i USA den 5 november. Till Europa kommer den i början av 2002. Priset kommer att presenteras inom kort och förväntas att bli mycket konkurrenskraftigt.

På väg till Nintendo GameCube

Fler än 50 spel är på väg till Nintendo GameCube. Här är de mest intressanta just nu.

Animal Forest

Crazy Taxi

Donkey Kong Racing

Eternal Darkness

Extreme G3

Kameo: Elements of Power

The Legend of Zelda for Nintendo GameCube

Luigi's Mansion

Mario Kart for Nintendo GameCube

Metroid Prime

Mickey for Nintendo GameCube

NBA Courtside 2002

Phantasy Star Online Ver. 2

Pikmin

Raven Blade

SSX Extreme

Star Wars: Rogue Leader: Rogue Squadron II

StarFox Adventures: Dinosaur Planet

Super Smash Bros. Melee

Tetris Worlds

Tony Hawk's Pro Skater 3

Turok Evolution

Wave Race: Blue Storm

Virtua Striker 3



Animal Forest



Metroid Prime



Mickey for Nintendo GameCube



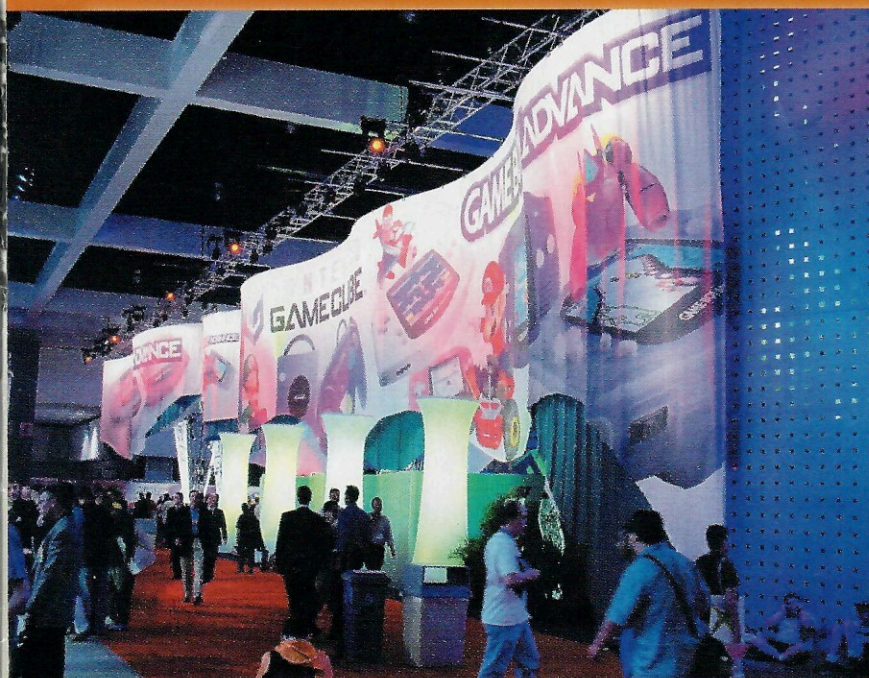
Raven Blade



This is our new baby. It's small. And it will make a lot of noise.

— Shigeru Miyamoto





Game Boy Advance

Game Boy Advance tog naturligtvis också en stor och viktig plats i Nintendos monter. En förtitt på Metroid IV visades, vilken lovade mycket, mycket gott. Stämningen från Super Metroid såg ut att finnas kvar, men Samus har ett helt nytt äventyr framför sig, men nya vapen, rörelser och fiender. Rare presenterade bl.a. Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge, vilket påminde om björnens och fågelns Nintendo 64-äventyr. Det fanns även en hel del roligt att spela.

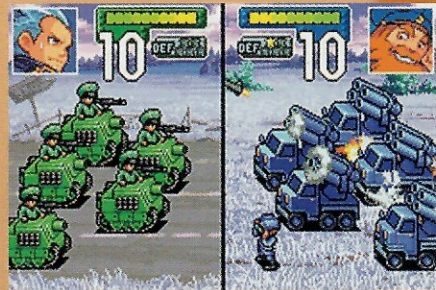
Mario Kart Advance

Att åka go-kart på Game Boy Advance blir bara roligare och roligare. E3-versionen av Mario Kart Advance innehöll många nya banor, plus det klassiska "Battle Mode" för fyra spelare samtidigt. Spelkontrollen är felfri och underhållningsvärdet absolut på topp.



Advance Wars

Ett strategispel som verkar lovande är Nintendos Advance Wars. Du styr pansarvagnar, stridsflygplan och annat artilleri i jakt på seger och ära.



Wario Land for GBA

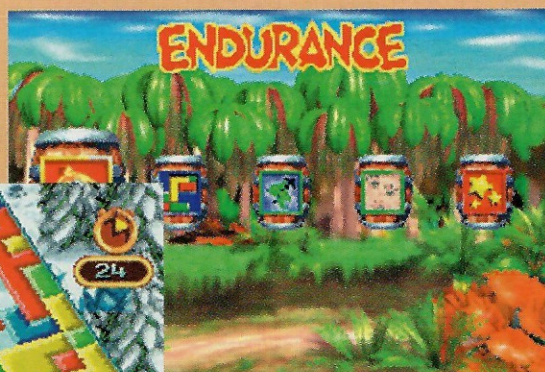
Wario fortsätter att jaga skatter och pengar, nu på Game Boy Advance! Nintendos mörkare sida har skaffat sig nya förmågor, och minispelen är lika konstiga som vanligt.



Diddy Kong Pilot

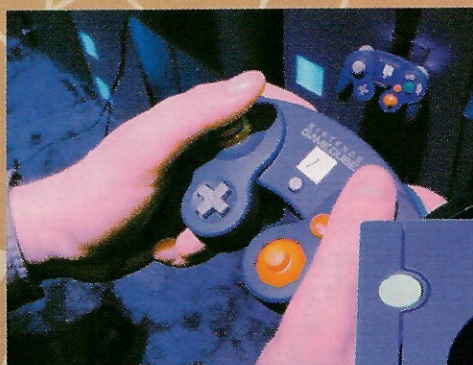
Det kanske häftigaste GBA-spelet på mässan var Diddy Kong Pilot. Här styr du nämligen planet upp och ner, vänster och höger genom att luta din Game Boy Advance i olika lägen! Svårt i början, men annorlunda och roligt.





Donkey Kong Coconut Crackers

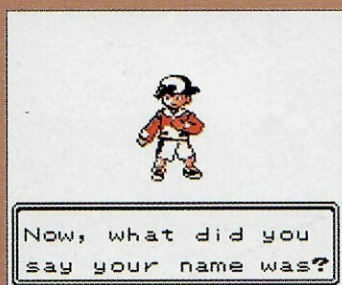
Donkey Kong har tagit en rast från tunnkastandet och ställt upp i ett pusselspel där det gäller att skapa kvadrater och rektanglar av block i olika former.



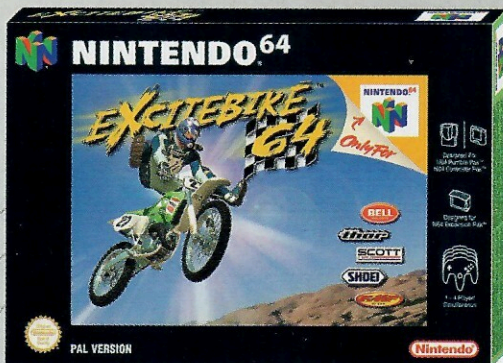
Game Boy Advance är fullt kompatibel med Nintendo GameCube.

Pokémon Crystal

Till Game Boy Color presenterades ett nytt spel i Pokémon-serien! Pokémon Crystal gör för Pokémon Gold & Silver vad Pokémon Yellow gör för Pokémon Red & Blue. För första gången kan du spela som en kvinnlig huvudperson, och Pokémon i slagsmålssekvenserna har fått tydligare animationer. Att Pokémon Crystal kommer bli en succé för Pokémon-fans är klart som kristall.



touch the future

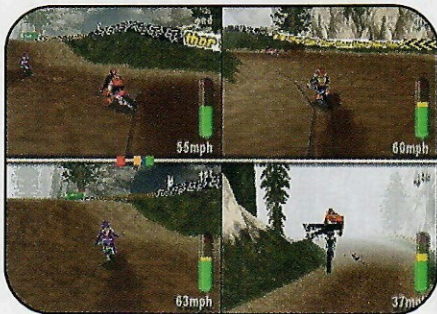


Text: Kim Weinefelt

Att Excitebike 64 har blivit "en aning" försenad har väl de flesta av er uppmärksammat. Men nu är det äntligen Sveriges tur att kicka igång uppföljaren till det snart 15 år gamla NES-spelet Excite Bike. Då vi redan har skrivit om Excitebike 64 (juni 2000-numret) presenterar vi här hur du går tillväga för att låsa upp de hemliga spelsätten och bemästra de häftigaste tricken.

Specialbanor

Huvudmålet i Excitebike 64 är att vinna de tre (plus eventuellt några hemliga) turneringarna i klasserna 80cc, 125cc och 250cc. Varje turnering består av fem inom- och utomhusbanor, som sträcker sig från stora stadion till skogs- och industriområden. Dessutom finns möjligheten att skapa en helt egen bana och spara den på spelkassetten. Givetvis kan fyra spela samtidigt. Som om inte det vore nog finns det några extra spelsätt att spinna hjulen i, varav vissa är minst sagt udda. Excitebike 64 håller länge, och det är roligt hela tiden.



Desert (Tillgänglig från start)

Den oändliga ökenbanans sanddynor och svackor byggs upp slumpmässigt samtidigt som du och ett gäng andra motocrossförare far fram genom dem. Målet är att komma först till eldstäderna, som fungerar som delmål och mål. Håll blicken långt fram för att planera den bästa vägen.

Stunt Course (Tillgänglig från start)

Om du mot förmodan skulle tröttna på att åka snabbt kan du

försöka imponera på domaren och publiken med några våghalsiga tricks.

Original Excitebike (Ta dig genom Tutorial)

Du som var med under NES-tiden kan återuppleva varenda hopp och oljepöl i originalspelet Excite Bike, eftersom det finns med som extraspel i Excitebike 64. Är Nintendo 64 din första spelmaskin? Då kan du se fram emot en mycket rolig historiektion.

Soccer (Vinn Silver Round i 80cc Novice Season)

Föreställ dig en fotbollsplan med motocrossförare istället för fotbollsspelare och en fotboll som har pumpats upp till bristningsgränsen. Nu har du fått en bild av spelsättet Soccer. Få bollen i mål genom att ramma den med din motorcykel. När fyra spelare Soccer samtidigt får Sveriges VM-kvalmatcher andra prioritet.

Hill Climb (Vinn Gold Round i 125cc Amateur Season)

Att köra motocross uppför en brant backe är inte så lätt som det låter – det kräver både balans och känsla. Håll dig borta från kanten och luta inte kontrollspaken för mycket – det kan göra ont.

Excite 3D (Vinn Challenge Round i 250cc Pro Season)

Att få fram Excite 3D är allt utom lätt, men det är värt besväret och många vurpor. Tänk dig NES-originalet Excite Bike, fast med uppdaterad tredimensionell grafik och kameran bakom föraren.

Spelinfo

Titel: Excitebike 64

Kategori: Racing

Utvecklare: Left Field

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1–4 samtidigt

Tillbehör: Expansion Pak, Rumble Pak, Controller Pak

Releasedatum: 7 juni 2001



Tyvårt syns inte spelkänsla på bild!



Manual för de orädda

Dessa tricks kan utföras av alla förare:

No Handers: Håll in C-NER och tryck NER, UPP

Fender Kiss: Håll in C-NER och tryck UPP, NER

Nothing: Håll in C-NER, R och tryck NER, UPP

Saran Wrap: Håll in C-NER och tryck HÖGER, VÄNSTER

Bar Hop: Håll in C-NER och tryck NER, HÖGER

Nac Nac: Håll in C-NER och tryck VÄNSTER, NER

Heel Clicker: Håll in C-NER och tryck NER, VÄNSTER, UPP

Cliff Hanger: Håll in C-NER, R och tryck NER, VÄNSTER, UPP



Dessa tricks kan bara utföras av sina respektive förare:

"Jumpin'" Jim Rivers

Superman: Håll in C-NER och tryck UPP, HÖGER, NER

"Tricky" Ricky Stern

Kobe: Håll in C-NER och tryck NER, HÖGER, UPP, VÄNSTER, NER (gör detta precis innan du lämnar marken)

Sarah "Sugar" Hill

Cordova: Håll in C-NER, R och tryck UPP, VÄNSTER, NER

Bobby "Big Dog" Malone

Lazyboy: Håll in C-NER och tryck UPP, VÄNSTER, NER

Nigel "The Duke" York

Dbl Can Can: Håll in C-NER, R och tryck HÖGER, VÄNSTER

Vicky "The Vixen" Steele

Fender Grab: Håll in C-NER, R och tryck NER, HÖGER, UPP

Klubben tycker:

8

-  Exakt motocrosskänsla
- Detaljerad grafik
- Många olika spelsätt

Du kommer att vilja ha ännu mer

Mia: 7
Inte för att jag älskar sportspel, men det här klarar till och med jag av.

Mathias: 7
Det bästa motorcykelspelet till Nintendo 64.

Kim: 9
Left Field har äterskopat motocrosskänslan perfekt.

Excitebike 64 på riktigt

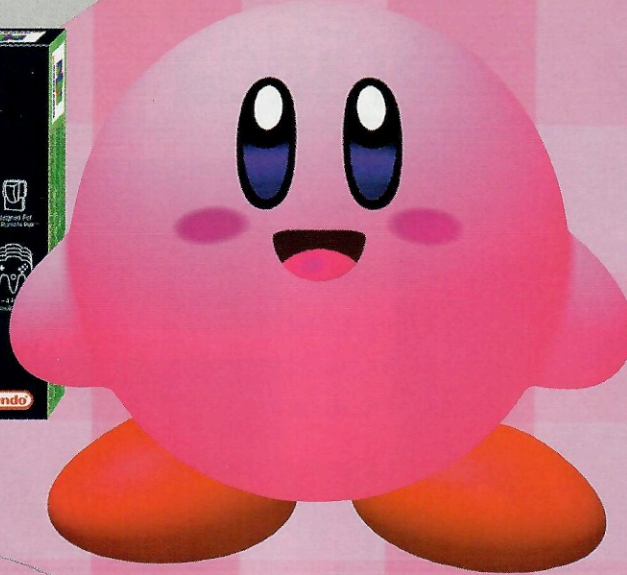
Vi har sedan länge utnämnt Excitebike 64 till det överlägset bästa motocrosspelet någonsin. Det enda som kan mäta sig med känslan att ge full gas innan ett hopp, ta cykeln högt upp i luften och lägga fötterna på styret innan man justerar tyngdpunkten för en perfekt landning i Excitebike 64, är att göra det på riktigt.

Fredrik Johnsson är Bergsalas egen expert på området, då han har åkt motocross sedan 4 års ålder och vet hur "The Real Thing" känns. Idag tävlar Fredrik och hans bror Häkan i stort sett över hela Sverige – Fredrik kör Honda 250-kubik och Häkan kör Honda 125-kubik. Förra säsongen var skadefylld för Fredrik med en operation som följd, men i år har han givetvis siktat inställt högt. Fredrik och Häkan lägger ned mer än 15 timmar i veckan på sporten (Excitebike 64 ej inräknat) och sponsras av Bergsala, vilket betyder att de har Nintendo-logotypen på cykeln, bussen och kläderna. De har även fin hjälp från Duells, Honda, IBS AB, EMA-motor, Slangbolaget och sist men inte minst mamma & pappa. Vem kan då passa bättre än Fredrik att jämföra Excitebike 64 med riktig motocrossåkning?

CN: VAD ÄR DET BÄSTA MED... Excitebike 64? – F: Spelet är oerhört verklighetstroget! ...CN: "The Real Thing"? – F: Farten och spänningen. CN: VAD GILLAR DU MINST MED... Excitebike 64? – F: Inga riktiga förarnamn. ...CN: "The Real Thing"? – F: Att tvätta hojen och byta luftfilter. CN: VARFÖR FÖREDRAR DU... Excitebike 64? – F: Man blir inte lika trött och smutsig. ...CN: "The Real Thing"? – F: Att köra motocross på riktigt slår allt!!!



Motocrossförarna Häkan och Fredrik sponsras av Bergsala.



Spelinfo

Titel: Kirby 64: The Crystal Shards

Kategori: Action

Utvecklare: HAL

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1-4 samtidigt

Tillbehör: Rumble Pak

Releasedatum: Juli 2001

Text: Kim Weinefelt

Kirbys karriär

Kirby är en av Nintendos mest kända hjältar. Hans karriär startade i och med Game Boy-spelet Kirby's Dream Land, och sedan dess har det blivit minst ett spel till alla av Nintendos största spelmaskiner. Här kan du se vilka spel Kirby har deltagit i, och när de släpptes i Sverige.

Kirby's Dream Land (Game Boy) 1992-12-17

Kirbys debutspel var en kort men mycket rolig dröm, med musik som inte glöms i första taget. Den nye hjälten fick direkt en stor skara fans.

Kirby's Adventure (NES) 1993-12-09

Kirbys enda NES-spel var ett av de sista riktigt bra spelen till maskinen som släpptes i Sverige. Vackra omgivningar, fantasifulla banor och roliga minispel stod på menyn.

Kirby's Pinball Land (Game Boy) 1994-08-25

Kirby passade perfekt som flipperkula. Den rosa bollen sköts fram och tillbaka över bordet och poängen rasslade in. Speciella bonusbanor med bos-sar väntade duktiga flipprare.

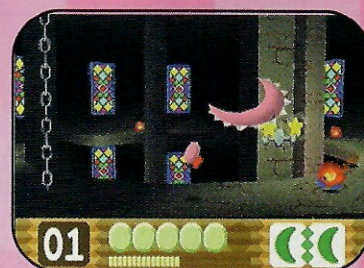
Han har varit en av Nintendos mest välkända ansikten sedan 1992, och är förmodligen ännu gulligare än Pikachu. Han besestrar fienderna på sitt alldeles eget sätt, då han suger in dem och tar deras specialförmågor innan han sväljer eller spottar ut dem. Vi skriver naturligtvis om den rosa bollen Kirby, som äntligen har fått en huvudroll till Nintendo 64. Ta ett djupt andetag och läs vidare.

Inhalera opponenterna

Charmig grafik

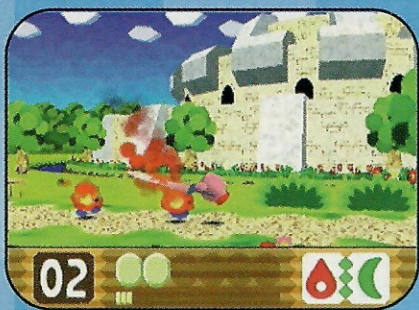
Kirbys eget Nintendo 64-spel har varit på ritbordet ända sedan 1995, och har genomgått många olika förändringar innan Nintendo bestämde sig för det slutgiltiga utseendet och spelupplägget. Kirby 64: The Crystal Shards är i grunden ett actionspel där Kirby ska ta sig fram genom banor, undvika hinder och besegra fiender och bossar. Kirbys förmåga att suga in och spotta ut har utvecklats, då han nu kan kombinera fiendernas attacker till s.k. "Power Combos". Dessa Power Combos ger spelet mer volym, eftersom de kan användas till att ta sig fram på olika sätt, besegra fiender med finesse och hitta gömda föremål.

Grafiken är nästan lika speciell som Kirbys förmåga att skapa attacker. Kirby 64: The Crystal Shards är inget 3D-spel, även om det ser ut så på bilderna. Kirby, hans fiender och bakgrunderna är visserligen uppbyggda i 3D, men trots att det ser ut som om Kirby flyttar sig närmare och längre ifrån TV-skärmen rör han sig egentligen bara i sidled. Man kan säga att grafiken i Kirby 64: The Crystal Shards är motsatsen till den i Paper Mario – här rör sig 3D-figurer i en 2D-värld, istället för 2D-figurer som rör sig i en 3D-värld. Musiken är precis som Kirby – gullig och mjuk.



Kul att veta om Kirby!

Masahiro Sakurai är mannen bakom Kirby. När han var i färd med att utveckla ett nytt Game Boy-spel använde han en bollkännande figur som bara skulle representera den riktiga spelfiguren innan den var påhittad. Men alla gillade den lilla bollen så mycket att den fick vara kvar i spelet, och i ett andetag så var Kirby född.



Mot Pop Star

Kirbys N64-äventyr går över sex stjärnor – Pop Star, Rock Star, Aqua Star, Neo Star, Shiver Star och Ripple Star. Alla stjärnor har ett tema, Aqua Star är t.ex. ett vattenområde och Shiver Star är snövärlden. På varje stjärna måste Kirby ta sig genom tre till fyra banor, plus en boss. Att klara alla banor utan att tappa luften är ingen match för de flesta spelarna, utmaningen ligger i att prova Power Combos och hitta alla utspridda "Shards". Shards är kristaller som har spritts ut över de sex stjärnorna. Om du hittar alla Shards på alla stjärnor får du besöka den sjunde stjärnan Dark Star.

Kirbys huvudäventyr är för en spelare, men som en god efterrätt kommer Kirby 64: The Crystal Shards minispel, som fyra personer kan delta i samtidigt. I "100-Yard Hop" springer Kirby och de andra ikapp, "Bumper Crop Bump" går ut på att fånga fallande föremål och "Checkerboard Chase" är Kirbys egen variant på brädspel. Minispelen är väldigt enkla, men de erbjuder många roliga stunder.

Inte bara luft

Kirby 64: The Crystal Shards enda minus är att det tar slut för fort – vi skulle vilja ha mycket mer av Kirby och hans vänner. Den färgglada ytan lär avskräcka dig som har Perfect Dark och Killer Instinct Gold som favoritspel, men ger du Kirby en chans och upptäcker meningen med "Power Combos" kommer du märka att den rosa bollens nya äventyr är starkt absorberande, oavsett vilken åldersgrupp du tillhör. Framförallt är Kirby 64: The Crystal Shards roligt att spela.



Kul att veta om Kirby! forts.

Från början var det meningen att den nya hjälten skulle heta Popopo. Var namnet Kirby kommer ifrån är det ingen som riktigt vet, men det ryktas om att det kommer från namnet på ett dammsugarföretag eller från en av Nintendos advokater, John Kirby.

Även om Kirbys första äventyr var på en svartvit Game Boy kunde man se på spelasken att han var vit. När Kirby fick ett eget NES-spel var han helt plötsligt rosa, och det skulle han förbli. Sakurai berättar att det var han som ville att Kirby skulle vara rosa. Shigeru Miyamoto föreställde sig från början att Kirby var gul.

För mer information om Kirby, besök www.kirby64.com



Klubben tycker:

7

- + Kirbys "Power Combos" är geniala
- + Varierande banor och spelupplägg
- + Färgglad och charmig grafik
- + Roligt att spela
- Äventyret kunde ha varit längre

Mia: 6
Kirby är ju bara sååå sött!

Mathias: 6
Fullt med gulliga figurer.

Kim: 9
På många sätt ett unikt spel.

forts. Kirbys karriär

Kirby's Dream Land 2 (Game Boy) Ej lanserat i Sverige
Kirby fick hjälp av tre mycket goda vänner – fisken Kine, hamstern Rick och ugglan Coo – att ta sig lättare fram genom landskapen.

Kirby's Dream Course (SNES) 1995-08-24

Kirby agerade golfboll och ändrade fördomarna om att golf skulle vara en fantasilös sport. Riktning, kraft och skruv behövdes justeras perfekt för att Kirby skulle puttats i hålet.

Kirby's Avalanche (SNES) Ej lanserat i Sverige

Att Kirby passade utmärkt som pusselspelshjälte bevisade han i Kirby's Avalanche. När likadana block sattes ihop försvann de, och Kirby kunde andas ut.

Kirby's Block Ball (Game Boy) 1996-08-29

Kirby fick en egen variant av Game Boy-spelet Alleyway. Han studsade runt på skärmen och eliminerade rader av block i hög hastighet.

Kirby's Fun Pack (SNES) 1997-01-08

Kirby's Fun Pack bjöd på nio olika spel i en och samma kasset. Det här spelet heter Kirby Super Star i USA.

Kirby's Dream Land 3 (SNES) Ej lanserat i Sverige

Dream Land-serien fortsatte på 16-bitars Super Nintendo. Kirby skaffade ett gäng nya vänner, och dessutom kunde två spelare ta sig genom äventyret samtidigt.

forts. **Kirbys karriär**

Kirby's Star Stacker (Game Boy) 1997-08-28

Kirbys pusseltalanger fortsatte i Kirby's Star Stacker. När Rick, Kine och Coos sattes ihop försvann de och lämnade plats åt nya figurer och block.

Super Smash Bros. (N64) 1999-11-25

Alla som tror att Kirby alltid är mjuk och vänlig har aldrig spelat Super Smash Bros. Kirby ingick i laguppställningen i Nintendos suveräna fightingspel.

Kirby 64: The Crystal Shards (N64) Juli 2001

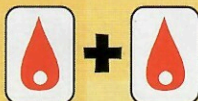
Kirby får äntligen sin första huvudroll till Nintendo 64! Sug in fiender och skapa Power Combos av deras förmågor. Färdas över sex stjärnor och återställ ordningen på Ripple Star.

Kirby Tilt 'n' Tumble (Game Boy Color) Framtiden

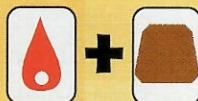
Kirbys första Game Boy Color-spel kommer att använda en ny, mycket intressant teknik. I Kirby Tilt 'n' Tumble flyttar du Kirby på skärmen genom att luta och skaka din Game Boy Color!

Kirbys 28 Power Combos

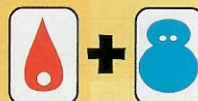
Kirby kan använda sju sorters krafter som han får från fienderna. Genom att kombinera två krafter kan han skapa 28 olika "Power Combos". Att lära sig utnyttja "Power Combos" vid rätt tillfällen är nyckeln till framgång för Kirby och en av spelets höjdpunkter.

**BURN****STONE****ICE****NEEDLE****BOMB****SPARK****CUTTER**

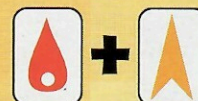
Kirby förvandlas till en eldboll som grillar fienderna!



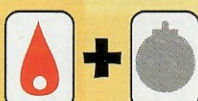
Kirby blir en aktiv vulkan!



Kirby tinar och avger ånga som är farlig för fienderna!



Kirby blir en pilbåge som skjuter eldpilar!



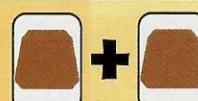
Kirby som levande fyrverkeriskin!



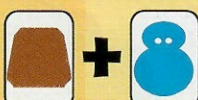
Kirby i eld och lägor!



Kirby med eldsvärd!



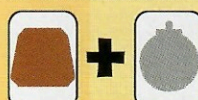
Kirby blir en osmidig men tung sten!



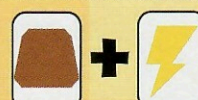
Kirby glider fram och fryser fiender i sin väg!



Kirby förvandlas till en borrh!



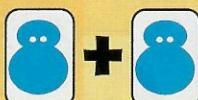
Kirby kan kasta dynamit. Se upp!



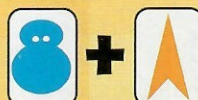
Kirby kan släsa med ett laddat stenblock!



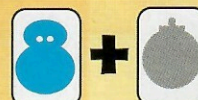
Kirby förvandlas till smästen!



Kirby rullar som en snöboll över alla fiender!



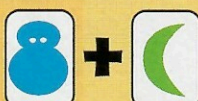
Kirby transformeras till en super-vass snöflinga!



Kirby blir en snögubbe som exploderar när någon kommer nära!



Kirby som kylskåp kan spotta ut hälsoytiga föremål!



Kirby får skridskor och kan tackla fienderna!



Kirby sticker ut taggar ur sin runda kropp!



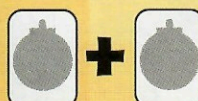
Kirby exploderar och ger ifrån sig vasst spliter!



Kirby blir äskledare och chockar fienderna!



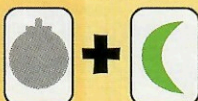
Kirby blir en spikfälla för fiender ovanför honom!



Kirby kan skjuta ut tre missiler från munnen!



Kirby som glödlampa tar lätt käl på fienderna!



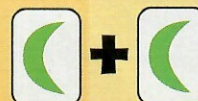
Kirby kan skjuta en stjärna som exploderar vid träff!



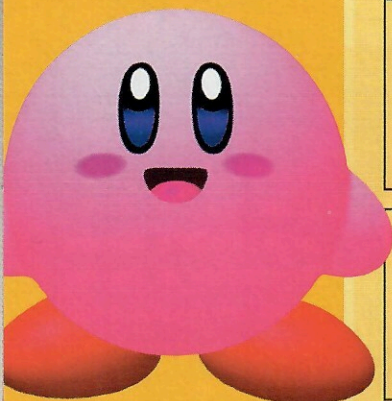
Kirby får en skyddande ljussköld!



Kirby släsa med en tvåsidig ljussabel!



Kirby får tillgång till en jättelik spikförsedd bumerang!

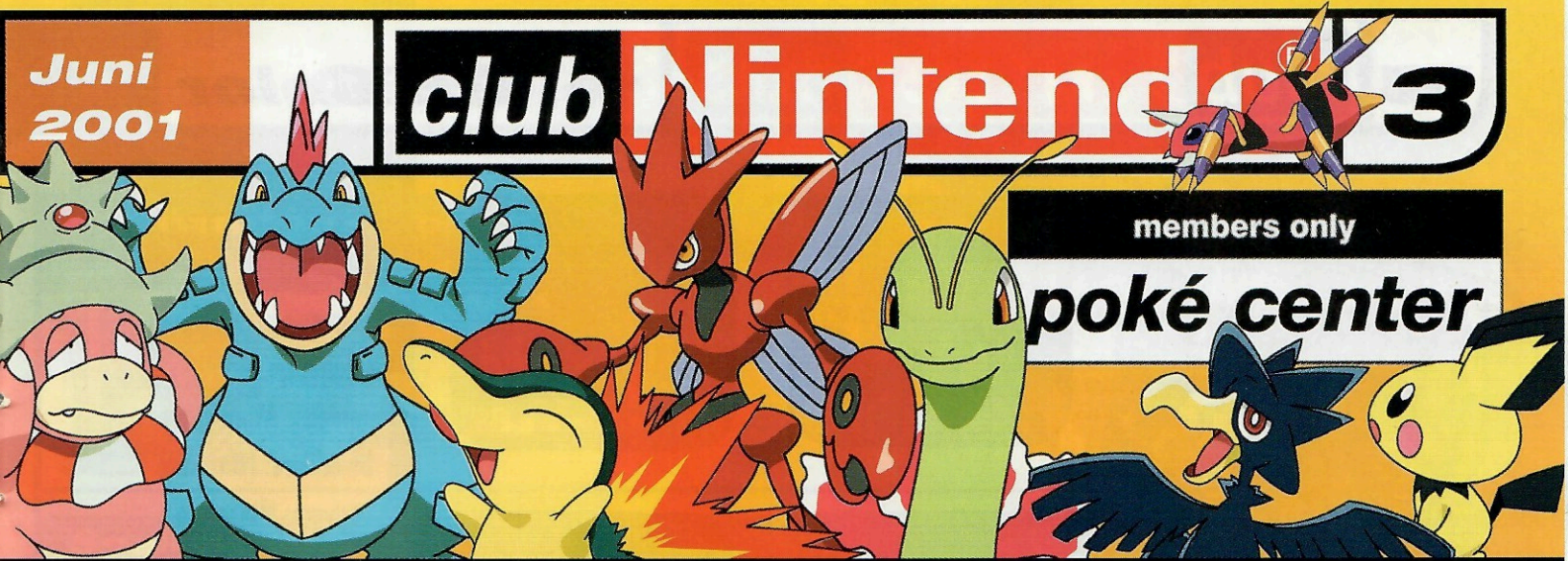


Juni
2001

club Nintendo 3

members only

poké center



Pokémon Game Boy Advance

Ett helt nytt Pokémon-spel är på gång till Game Boy Advance! Tsunekazu Ishihara (Producer of Pokémon) avslöjade under en presskonferens att utvecklingen av "Pokémon Game Boy Advance" (arbetsnamn) är i full gång. Ishihara avslöjade även de japanska namnen på tre av de nya Pokémon, vilka kommer att presenteras närmare i den fjärde japanska Pokémon-filmen "Celebi: Encounter Over Time".



• Luri Luri

Om man ser till storleken och formen verkar det som om denna Pokémon är en föregångare till en annan Pokémon...

• Kakureon

Namnet Kakureon betyder att den här Pokémon kan vara duktig på kurragömma.

• Hoeruko

Det ser ut som om den här Pokémon har en enorm kropp, men då det inte finns något att jämföra den med är vi inte säkra.

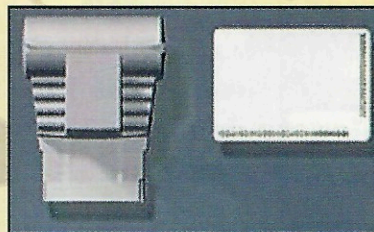
Pokémon Game Boy Advance beräknas att släppas i Japan under 2002. Ishihara konstaterade: "Det här spelet kommer att bli mycket viktigt och det utgör starten för en ny Pokémon-värld."

Framtidens Pokémon-kort

Under samma presskonferens utannonserade Ishihara ett helt nytt tillbehör till Game Boy Advance. Det innovativa Card-e Reader är designat för att läsa olika typer av data som är lagrat på framtidens Pokémon-kort: Pokémon Card-e.



När dessa Pokémon Card-e:s lanseras kommer spelare att kunna använda Card-e Reader till att erhålla privat information så som nivå, utveckling, ljud, attacker och effektiva sätt att slåss med den aktuella Pokémon. Genom användandet av Scan Talk-teknologi (utvecklat av Olympus Optical Co. Ltd.) innehåller varje Pokémon Card-e en typ av streckkod som har kapacitet för flera hundra gånger mer information än vad vanliga streckkoder har. Korten går givetvis att bruka som vanligt när man använder dem för att spela det traditionella Pokémon-kortspelet.



Även om dessa tillbehör låter spännande – kom ihåg att de är designade för den japanska marknaden, och att det inte finns någon garanti för att de kommer att släppas i Sverige.

Pokémon Pikachu Color

Nu finns det en uppgraderad och förbättrad version av den roliga stegmätaren från Nintendo. Pokémon Pikachu Color är ett litet spel med färgskärm som du fäster i bältet. Din nya vän räknar varje steg du tar och förvandlar dem till energi; denna energi kan du sedan ge till Pikachu. Ju mer energi du ger till Pikachu desto gladare blir den. Om du rör på dig mycket och ofta (vi hoppas att alla föräldrar ser potentialen här...) blir Pikachu din bästa vän. Om du däremot väljer soffan framför motionsspåret kanske Pikachu ignorerar dig. Pokémon Pikachu Color finns ute nu.

TIPS! Du som spelar Pokémon Gold & Silver på en Game Boy Color kan använda Pokémon Pikachu Color till att skaffa nyttiga föremål! Watt kan förvandlas till både det ena och det andra via den infraröda porten:

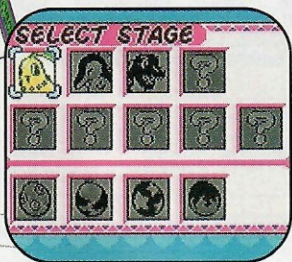
1–99 Watt: Mail	100–199 Watt: Berry
200–299 Watt: Bitter Berry	300–399 Watt: Great Ball
400–499 Watt: Max Repel	500–599 Watt: Ether
600–699 Watt: Miracle Berry	700–799 Watt: Gold Berry
800–899 Watt: Elixir	900–998 Watt: Revive
999 Watt: Rare Candy	





Vid det här laget är det väl dags att ta en liten paus från allt vandrande i Pokémon Gold & Silver? Om du

känner för att pussla ihop block i likadana färger och fånga Pokémon på ett nytt sätt är Pokémon Puzzle Challenge redo att underhålla.



Pichu vill också pussla!



League eller Challenge?

Efter en snabb titt på bilderna syns det tydligt att Pokémon Puzzle Challenge är lillebror till Nintendo 64-spelet Pokémon Puzzle League. De båda spelen går i grunden ut på exakt samma saker. Sätt ihop tre eller fler block av samma typ för att de ska försvinna, och låt dem inte nå toppen av planen. Avancerade spelare gör combos och chains för att nå högre poäng och sätta motståndarna på plats. Combos blir resultatet när fler än tre block tas bort samtidigt och chains uppstår när du tar bort en serie block som leder till att en ny serie elimineras.

De båda spelen är dock inte exakta en-Pokémon-äggstvillingar. I Pokémon Puzzle League kom de allra flesta Pokémon från Pokémon Red/Blue/Yellow Version, men i Pokémon Puzzle Challenge dyker Chikorita, Cyndaquil, Totodile och många andra Pokémon från Pokémon Gold/Silver Version upp. Spelsättet "Challenge" är också nytt för Game Boy Color-spelet, här kämpar du mot gymledare och tränare och får då och då chansen att vinna nya Pokémon till din trupp. Det som saknas från Pokémon Puzzle League är det tredimensionella spelsättet och den tydligare grafiken.

Fånga utmaningen

Du som aldrig har provat den här typen av pussel spel bör verkligen sätta igång nu – Pokémon Puzzle Challenge är mycket vanebildande och roligt, både när du spelar ensam och mot en kompis. Köpte du Pokémon Puzzle League för pusslens och inte Pokémon-temats skull erbjuder Pokémon Puzzle Challenge inget extra. Men sanna Pokémon-fans kommer att vilja ha båda spelen.

Spelinfo

Titel: Pokémon Puzzle Challenge

Kategori: Mind Game

Utvecklare: Nintendo

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1–2 samtidigt

Övrigt: Linkkabel, endast GBC

Releasedatum: 7 juni 2001

Text: Kim Weinefelt

Spelsätten

Marathon: Spela så länge du kan och samla ihop mycket poäng. Ett tips är att göra en combo eller chain när dina block nästan nått toppen. Jigglypuff kommer då att börja sjunga och stanna blocken några sekunder. Fortsätt med denna taktik för att nå höga poäng.

Challenge: Det klart roligaste spelsättet tycker vi. Välj en Pokémon och utmana gymledarna som du träffar på utmed vägen. Ibland dyker det upp gästtränare, besegrar du dem vinner du deras Pokémon!

Time Zone: Samla ihop så mycket poäng du kan under en begränsad tid. Tänk till ordentligt och planera för combos och chains.

LineClear: Rensa alla block ovanför den vita linjen för att klara banan. Den vita linjen blir synlig först när du har rensat bort tillräckligt många block. Det finns minst 30 nivåer att klara.

Puzzle: Rensa skärmen från block på ett begränsat antal drag. Det finns fler än 60 pussel, de första klaras på några sekunder medan de sista kan ta flera timmar att lösa.

Garbage! Som Marathon, men här droppar skräpblock regelbundet från toppen.

2 Players: Ok, när du har en kompis bredvid dig kanske inte Challenge är det roligaste spelsättet trots allt. Koppla ihop er med en linkkabel och sätt igång att fightas. Combos och chains är nyckeln till framgång och en uppretad vän.

Klubben tycker:

8



Mycket roligt och vanebildande

Sju olika spelsätt

Enkelt för nybörjare att komma igång

I stort sett samma spel som Pokémon Puzzle League till Nintendo 64

Mia: 8
Härligt att kunna spela detta underbara spel var man än befinner sig.

Mathias: 8
Äntligen ett värdigt pussel spel att ta med på resan.

Kim: 9
Spel av denna typ passar perfekt för GB Color.

Spelinfo: The Lion King - Simba's Mighty Adventure

Betyg: 6/10



Titel: Disney's the Lion King: Simba's Mighty Adventure
Kategori: Action
Utvecklare: Disney Interactive/Torus Games • **Utgivare:** Activision
Antal spelare: 1-2 samtidigt
Övrigt: Linkkabel, endast GBC
Releasedatum: Ute nu

Följ med Simba på äventyr i djungeln. Roliga banor och minispel med Timon och Pumbaa.

- + Kul spelupplägg, påminner om Mario-spelen
- Styrningen känns lite seg



Spelinfo: Toy Story Racer

Betyg: 2/10



Titel: Toy Story Racer
Kategori: Racing
Utvecklare: Disney Interactive • **Utgivare:** Activision
Antal spelare: 1
Övrigt: Endast GBC
Releasedatum: Ute nu

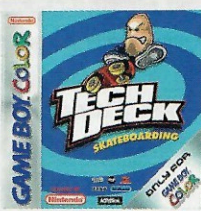
Racingspel för de yngsta Disney-fansen. Enkel "3D-grafik" ger udda utseende och känsla.

- + Mycket enkel styrning
- Inget bra spelupplägg



Spelinfo: Tech Deck Skateboarding

Betyg: 5/10



Titel: Tech Deck Skateboarding
Kategori: Sport
Utvecklare: ? • **Utgivare:** Activision
Antal spelare: 1
Övrigt: Endast GBC
Releasedatum: Ute nu

Skateboardspel där du ska samla brädor innan tiden tar slut. Bemästra tricks för att tjäna extra sekunder.

- + Enkelt att börja spela
- Inte speciellt mycket variation



Spelinfo: WDL Thunder Tanks

Betyg: 4/10



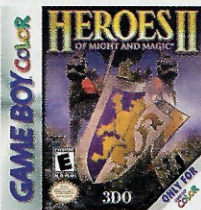
Titel: WDL Thunder Tanks
Kategori: Action
Utvecklare: 3DO • **Utgivare:** 3DO
Antal spelare: 1
Övrigt: Endast GBC
Releasedatum: Ute nu

Kör din pansarvagn genom banorna och skjut på allt som rör (och inte rör) sig. Spelet är uppdragsbaserat och du kan samla på dig extra vapen.

- + Nästan allting går att skjuta sönder
- Går inte ut på mycket mer än att skjuta sönder allt

Spelinfo: Heroes of Might and Magic II

Betyg: 5/10



Titel: Heroes of Might and Magic II
Kategori: Strategy
Utvecklare: 3DO • **Utgivare:** 3DO
Antal spelare: 1
Övrigt: Endast GBC
Releasedatum: Ute nu

Strategispel i stil med Command & Conquer 64 (fast givetvis mycket enklare). Bygg upp trupper och beordra dem att anfälla fienderna.

- + Många uppdrag = lång livstid
- Svåra menyer



Dessa Game Boy Color-spel betygsatte vi inte i förra numret:

Mickey's Speedway USA: 6/10, Buzz Lightyear of Star Command: 3/10, Road Champs: BXS Stunt Biking: 6/10, Warriors of Might & Magic: 3/10

Club Nintendo möter Mr. Miyamoto

Intervju: Örjan Johansson



Dagarna efter årets vårupplaga av Tokyo Game Show åkte Club Nintendo till Nintendos huvudkontor i Kyoto för en exklusiv intervju med Shigeru Miyamoto. Intervjun var från början planerad att ta 15 minuter, men Nintendos berömde och ständigt leende spelskapare var som vanligt mycket pratglad och gav oss nästan en timme av sin dyrbara tid.

Club Nintendo (CN): Din fantastiska förmåga att skapa innovativa och banbrytande spel är vida känd. Du har tidigare berättat att Du hämtar inspiration till detta från din barndom. Har Du även inspirerats av din tid som äldre och kan Du i sådana fall ge några exempel?

Shigeru Miyamoto (SM): Erfarenheter från olika tidpunkter är hopblandade i olika spel. Vi kanske ska göra ett spel som handlar om en intervju (skratt)? Actionspel där man springer och hoppar (som t.ex. Mario-spel) baseras på händelser från min barndom då jag sprang omkring och lekte. Nu har jag själv barn som jag leker mycket med, så inslag som bygger på observationer som förälder kan bli vanligare i spel.

CN: Du ingår numera i Nintendos styrelse. Hur påverkar det Ditt dagliga arbete?

SM: Det bästa är att jag kan komma för sent varje dag utan att någon klagar (skratt). Allvarligt talat så är det för många möten som tar tid från speldesign, men nu har jag en position så att jag kan kommentera hårdvaru- och nätverksfrågor – så det är en fördel. Dessutom har fyra nya tekniker anslutits till styrelsen, så från och med nu kan företaget gå i en mer utvecklarorienterad riktning – det kan vara en stor fördel. (Tolken tillade att Shigeru Miyamoto är den som lämnar kontoret sist av alla.)

CN: Varför lägger ni mer tyngdpunkt på E3 i år än tidigare?

SM: Tidigare ansågs E3 som en show endast för Amerika, men fr.o.m. i år ser vi E3 som ett tillfälle att presentera Nintendos produkter för världen. Det är ett tillfälle för NCL (Nintendo i Japan) att bli mer involverad.

CN: Det finns många äldre spel som har gjorts om speciellt för Game Boy Advance. När får vi se nya episoder av Mario- och Zelda-serierna?

SM: Vi experimenterar mycket just nu med att använda nya funktioner för Game Boy Advance, t.ex. möjligheten för fyra personer att spela samtidigt med en kassett. Om vi håller oss till spel av Mario- och Zeldatypen som innehåller nya funktioner, så kommer ni att få se någonting under E3 2002. Vi kommer också att lansera Mario Kart i sommar (i Japan) och nya Wario Land 4 är på gång.

CN: När får vi se spel som Star Fox (Starwing i Europa) till Game Boy Advance – spel som använder polygonteknik?

SM: Ur teknisk synpunkt är det möjligt, men vi tittar mer på vad som är roligt att göra. Om det verkar intressant att göra ett Star Fox-spel till Game Boy Advance som använder polygonteknik så kommer vi att försöka göra det. Men på tal om Star Fox har vi någonting speciellt på gång just nu, som vi tror kan bli intressant. (Shigeru Miyamoto ser mycket hemlighetsfull ut.)

CN: Game Boy Color har en infraröd port, men det har inte Game Boy Advance, varför?

SM: Det finns en idé bakom detta, men det är hemligt. Kostnaderna är ett av skälen, men det finns andra också.

CN: När N64 lanserades formade ni ett Dream Team av utvalda spelföretag. Detta resulterade i brist på bra mjukvara, då tredjepartstillverkarna inte kunde leva

upp till förväntningarna. Detta var ett stort problem, speciellt i Europa. Vad gör ni för att undvika detta scenario på Nintendo GameCube?

SM: Som du nämner blev Dream Team inte mer än en dröm, vi lärde oss mycket av den erfarenheten. Den här gången lägger vi tonvikten på två saker. För det första att ha stor variation på mjukvaran och för det andra att ofta övervaka spelutvecklarnas produkter. Det dåliga med Dream Team var att de hade ett högt tekniskt kunnande, men de kunde inte göra bra spel. Den här gången koncentrerar vi oss inte på den största och bästa tekniken, vi ser efter spelidén och om spelet är roligt eller inte. Vi förväntar oss inte att de (spelutvecklarna) ska ta tillvara på all den kapacitet som Nintendo GameCube har, utan att ta fram intressanta saker som man kan göra med den.

CN: Förutom Mario Kart har Nintendo få racingspel. Kommer det att ändras i och med Nintendo GameCube?

SM: Racingspel är relativt enkla att göra – alla kan göra ett bra racingspel om de tar sig tid. Givetvis kan även Nintendo göra bra racingspel, om vi spenderar tillräckligt mycket tid. Nu använder vi diskmedium, så troligtvis kommer tredjepartstillverkare att göra bra racingspel. Nintendo vill använda energin till att göra någonting nytt, inte bara ett standardracingspel.

CN: Något nytt Mario Kart?

SM: Med Nintendo GameCubes avancerade teknologi kan vi göra de bästa racingspelen. I och med nästa Mario Kart-spel kan ni förvänta er ett Mario Kart så som ni aldrig har sett det förut. Mario Kart-serien kommer att fortsätta på våra spelsystem, räkna med det.



Nintendos hem är en sju våningar hög kontorsbyggnad. Tre av våningarna är dedikerade åt forskning och utveckling av hård- och mjukvara. Bakom dessa fönster arbetas det just nu för fullt med spel som du kommer att spela i framtiden.

Vinn signerad jacka eller keps!

Efter intervjun passade vi givetvis på att fråga om Shigeru Miyamotos autograf. I den här tävlingen kan du vinna en jacka eller en keps, signerad av spelvärldens starkast lysande stjärna. För att ha en chans att vinna något av dessa värdefulla samlarobjekt ska du svara på frågan:

I vilken japansk stad ligger Nintendos huvudkontor?

Förstapristagaren vinner jackan och andrapristagaren kepsen. Skriv ditt svar på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka eller club.nintendo@bergsala.se innan 31 juli 2001. Märk med "Miyamoto" och glöm inte att skriva ditt medlemsnummer.



members only

shop

Art nr 400018-400024

club Nintendo

Art nr 400017

NINTENDO 64

Art nr 400040

club Nintendo

Art nr 400039

Art nr 400037

club Nintendo

Art nr 400106

Art nr 400109

Art nr 400110

Nyheter!

Perfect Dark Guide

Art nr. 400029. Spelguide som ger dig all nödvändig information om sommarens höj-darspel. 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:-.

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:-.

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:-.

Banjo-Toonie Guide

Art nr. 400092. Den officiella guiden från Nintendo Power avslöjar alla pusselbitar och hemligheter i Banjo-Toonie. Här hittar du allt utom banjo-lektioner. Helt i färg och engelsk text. Medlemspris 129:-.

Pokémon Guld & Silver Strategiguide

Art nr. 400103. Hjälper dig att fånga 250 Pokémon och upptäcka alla hemligheter i Johto. Helt i färg och engelsk text. Medlemspris 119:-.

Club Nintendo T-shirt

Ett givet val för en medlem. Finns i stil 110/120cl, 130/140cl, 150/160cl, art nr 400022-400024. Stil S, M, L och XL, art nr 400018-400021. 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 kanvastyg 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:-.

Badlakan Pokémon Movie

Art nr. 400106. Superskönt badlakan i 100% bomull, stil 76 x 152 cm. Medlemspris 149:-.

Badlakan Pikachu x3

Art nr. 400109. Superskönt badlakan i 100% bomull, stil 76 x 152 cm. Medlemspris 149:-.

Badlakan Pokémon Night

Art nr. 400110. Superskönt badlakan i 100% bomull, stil 76 x 152 cm. Medlemspris 149:-.



Art nr 400033

Art nr 400029

Art nr 400028

Art nr 400085

Art nr 400030

Art nr 400103

OBS! bilden visar inte den guide vi säljer

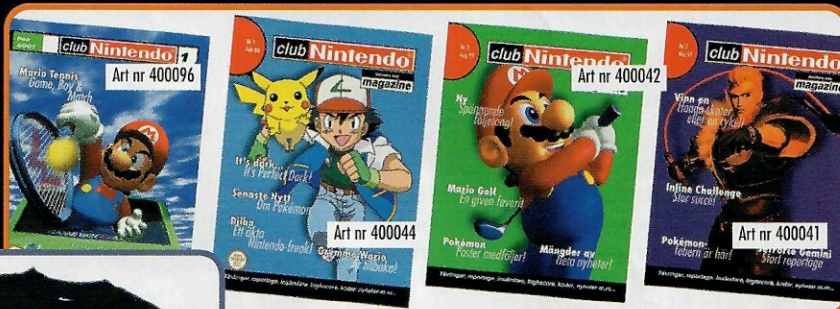
Art nr 400025

Art nr 400092

members only
shop

Gamla nummer av Club Nintendo Magazine

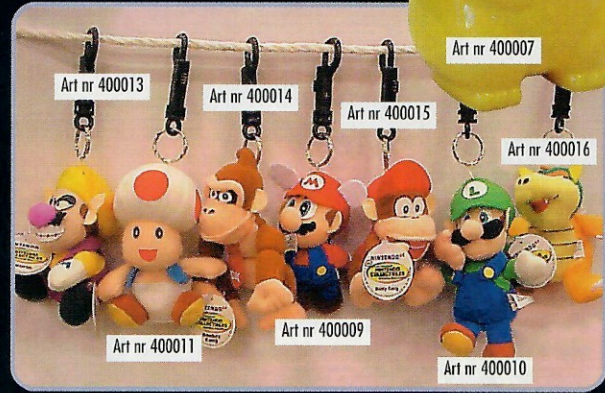
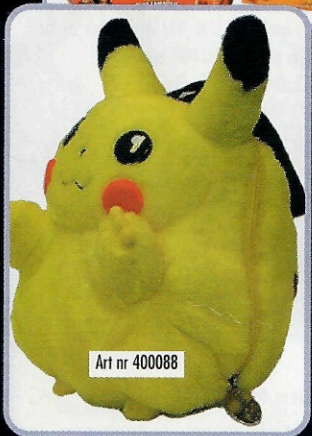
Har du missat något nummer av tidningen? Nu kan du beställa nr 2-3 1999, nr 1 2000 samt nr 1 2001 från oss. Ange vilket/vilka nummer du beställer. Priset är 29:-/st.



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.**



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 bad-svampar. 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.

Pikachu Game Boy Väska

Art nr 400088. Väska för ditt Game Boy och två spel i form av en mjuk Pikachu. **Medlemspris 129:-/st.**

members only

shop

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: Plommonfärg. Obs! Ingen samtalskostnad!

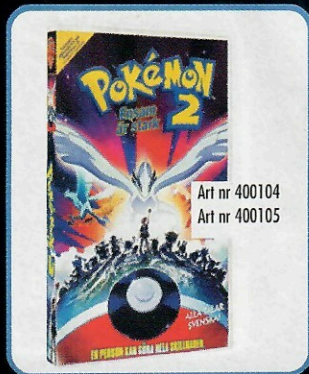
Ord pris 1.295:-/par. Medlemspris 995:-/par. (Batterier ingår ej.)

Ingen samtalskostnad!

**Game Boy
Kassettfodral**

Art nr 400093. Kassettfodral för dina Game Boy-spel (spel ingår ej). 5-pack.

Medlemspris 59:-.

**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:-.

Pokémon 2: Ensam är stark

Nu äntligen som köpvideo. Alla talar svenska. Kommer 4 april.

Art nr 400104. VHS: Ord pris 179:-. Medlemspris 169:-.

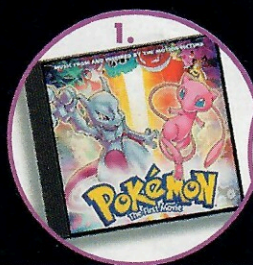
Art nr 400105. DVD: Ord pris 219:-. Medlemspris 209:-.

En Häxa i Familjen

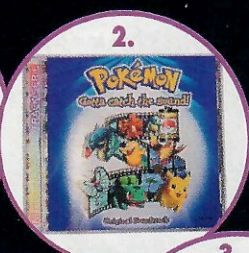
Kritikerrosad "läskig" svensk spökmovie. Går fortfarande på bio och har hittills setts av 160.000 besökare.

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

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



1.



2.



3.

1. Original soundtrack – Pokémon: Filmen

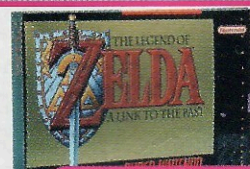
Art nr 400068. Det officiella soundtracket från storfilmen! 16 hitlåtar av bl.a. Billy Crawford, M2M, Christina Aguilera, Britney Spears och NSYNC! Ordinarie pris 169:-. Medlemspris 149:-.

2. Pokémon "Gotta catch the sound!"

Art nr 400095. "Gotta catch the sound!" är original soundtracket från Pokémon Stadium och Pokémon Snap. Musiken är komponerad av Jun-ichi Masuda, Masafumi Kawamura, Hajime Wakai och Mitsuhiro Hikino från Nintendo. Medlemspris 79:-.

3. Zelda MM original soundtrack

Art nr 400094. Dubbel-CD fylld med ljuv musik från det klassiska spelet, komponerad av Koji Kondo. Medlemspris 99:-.

**Zelda 3 till SNES**

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

**Handkontroll till SNES**

Art nr 400054. Medlemspris 299:-.

RGB-kabel (Scartkontakt) till SNES

Art nr 400056. Ord pris 169:-.

Medlemspris 129:-. Ej i bild.

**Fraktfritt –
Direkt hem i brevlådan!**

members only
shop

POKÉMON TRADING CARD GAME

- 1. Starter Set**
Art nr 400057. 2 spelare, 2 x 30 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.
- 2. Zap**
Art nr 400059. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.
- 3. Overgrowth**
Art nr 400060. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.
- 4. Brushfire**
Art nr 400061. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.
- 5. Blackout**
Art nr 400062. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.
- 6. Jungle Waterblast**
Art nr 400063. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.
- 7. Jungle Power Reserve**
Art nr 400064. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.
- 8. Samlalbum**
Art nr 400067. Ordinarie pris 139:-. Medlemspris 129:-.
- 9. Team Rocket Devastation**
Art nr 400069. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.
- 10. Team Rocket Trouble**
Art nr 400070. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.
- 11. Team Rocket Booster-kort**
Art nr 400071. 11 blandade tilläggskort. Ordinarie pris 39:-. Medlemspris 32:-.



**Obs! I alla priser ingår
moms och porto!**

Club Nintendo shop – endast för dig som är medlem i klubben!

Vissa varor kan ibland vara slutsålda varför leveranstiden då blir längre än en vecka. Ring gärna Club Nintendo och kolla om varan finns innan du beställer den.

Så här beställer du:

Gå till närmaste postkontor och fyll i ett inbetalningskort enligt exemplet nedan och betala. Ca en vecka efter att vi mottagit din betalning får du dina produkter hem i brevlådan. **Glöm ej att fylla i namn och adress samt ditt medlemsnummer på postgirotalongen!**

Här skriver du:
400009 Nyckelring "Mario" och/eller
400037 CN-keps och/eller 400103 G&S
Strategiguide o.s.v. samt det antal du
önskar beställa av respektive produkt.

Skriv in rätt summa för det du har beställt:
Tex 39:- + 99:- + 119:- = 257:-

POSTGIROT SVERIGE Meddelande till betalningsmottagaren		INBETALNING / GIRERING A		2 • Konto • Avg • Del •
Till postgirotkonto/postgirotkonto nr 45 35 85 - 2		Avgift		Betalningsmottagare (sändt namn) Club Nintendo
Användare (namn och postadress) Maria Johansson, MEDLEMSNUMMER		Bygatan 111		100 00 SVENSKBYN
Egget kontant-värd girering		257 17		Svenska kronor
I DETTA FÄLT FÅR ANTECKNINGAR INTE GÖRAS - RESERVERAT FÖR POSTGIROT				

Här skriver du postgirotumret:
45 35 85 - 2

Skriv in betalningsmottagare:
Club Nintendo

Här skriver du ditt namn och
postadress:
Namn & Medlemsnummer!
Gatuadress
Postnummer och ort
Kom ihåg att skriva tydligt!

OBS! Du kan naturligtvis även använda den pg-talong som du fått tillsammans med din medlemsförnyelse.

members only

support

Frågor & svar till Banjo-Tooie och Pokémon Gold & Silver

Hur besegrar jag Lord Woo Fak Fak?

För det första blir det lättare om du tar dig in till lorden med Humba Wumbas ubåt. För det andra ska du skjuta mot hans blinkande gälar och för det tredje attackerar du ögonen så fort han öppnar dem.

Varför kan inte min Baby T-Rex ryta ordentligt?

Du måste prata med någon av de omkringgående ödlorna.

Hur besegrar jag Rocknut Tribe?

Använd Clockwork Kazooie Eggs för smyga upp bakom dem.

Hur hjälper jag Oogle-Boogle?

Börja med att skrämma bort Unga Bunga med Daddy T-Rex. Värm sedan upp grottan med Kazooies eldägg (sikta på vedhögarna). Det finns en passage till Witchyworld i grottan och via den kan du ta dig till Al och inhandla lite skräpmat. Använd Claw Clamber Boots (Jamjars lär dig att använda dem på första våningen i Grunty Industries) som finns på toppen av cirkustältet för att ta dig tillbaka till Oogle-Boogle.

Vad gör jag med isnyckeln?

I området Waterfall Cavern på banan Glitter Gulch Mine finns en sten som bara kan krossas med Kazooies Talon Torpedo. Följ gången så hittar du ett jättelikt kassaskåp med en isnyckel på. Hm...

Hur besegrar jag Hag 1?

Grunty kommer att använda olika attacker med sin bormaskin, men dessa är inte speciellt svåra att undvika. Efter ett tag kommer haggan upp ur det ena locket för att ställa en fråga. Svarar du rätt använder hon bara sina långsamma trollformler. När spelet ändras till Breegull Blaster Mode ska du skjuta haggan med ägg, dock bara tio stycken (sedan lägger hon på locket igen). När detta har upprepats några gånger kommer Hag 1 att spruta ut avgaser bakifrån (röken är ofarlig). När Hag 1 till slut stannar och Grunty inte öppnar locket ska du använda Clockwork Kazooie Eggs för att hoppa in i hålet där avgaserna kom ut. Väl inne finns det två stora batterier, spräng dessa. Därefter gäller det bara att skjuta så mycket som haggan tål och inte bli nervös när giftgasen släpps ut.

Hur tar jag mig till Kanto?

Du måste ha både HM03 och HM07. Surfa öster om New Bark Town och gå därifrån vidare till Elitfyran. När du har besegrat dem ber du professor Elm om en båtbiljett. Ta sedan färjan från Olivine City till Vermilion City i Kanto.

Var raderar jag "HM Moves"?

Längst ner till vänster i Blackthorn City.

Var fångar jag Lugia och Ho-oh?

Lugia finns på botten av Whirl Island, men för att nå den måste du ha Silver Wing som du får av en gammal man i Pewter City (Gold Version) eller av Station Manager efter att du jagat iväg Team Rocket från Radio Tower i Goldenrod City (Silver Version).

Ho-oh finns i Tin Tower. Även här måste du ha ett föremål, nämligen Rainbow Wing som du får på samma ställen som Silver Wing, beroende på vilken version du har. Med andra ord hittar du Rainbow Wing i Pewter City i Silver Version och i Goldenrod City i Gold Version.

Var finns Raikou, Entei och Suicune?

Alla tre rör sig ständigt runt om i Johto och är därför svåra att hitta. När du sett en kan du använda ditt POKÉDEX för att spåra den. Vid infångandet bör du söva dem eller använda Mean Look eller Spider Web eftersom de flyr så fort de kan. Kurts Fast Ball är att rekommendera.

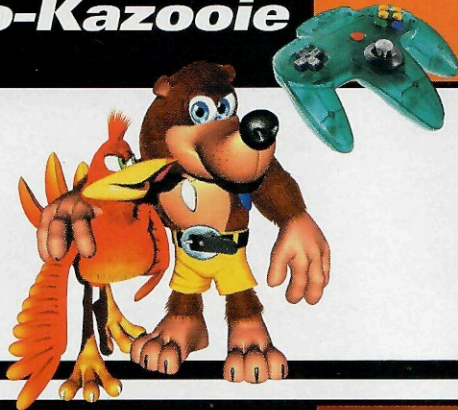
På Club Nintendos hemsida får du mer hjälp med att ta dig igenom Pokémon Gold & Silver.

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

Banjo-Kazooie



Excitebike 64



Högoktaniga koder till den klassiska uppföljaren

För att kunna skriva in en kod måste du först hålla in L, C-HÖGER, C-NER och trycka A på huvudmenyn. Detta tar dig till "Enter A Cheat Code". Vad koderna gör får du lov att upptäcka själv – lite spänning ska väl vara kvar?

BLAHLAH	INVISRIDER
MIDNIGHT	PATWELLS
PINHEAD	SHOWOFF
TRICKSTER	UGLYMUGS
YADAYADA	MOWER
XLURIDER	ROTCOLS
IMGOINGNOW	



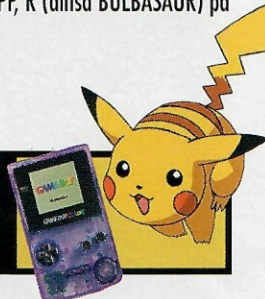
Pokémon Puzzle League



Spela på Mewtwo Stage

För att spela på "Mewtwo Stage" ska du på skärmen där du väljer spelare i 2p Stadium hålla in Z och trycka B, UPP, L, B, A, START, A, UPP, R (alltså BULBASUR) på handkontroll 1.

Pokémon Yellow Version



Pikachu spelar pajas

Ställ dig precis intill en sjö eller å och kasta ditt metspö för att fiska. När du därefter vänder dig mot och pratar med Pikachu kommer den att svara med en bild på en fisk. Sedan kommer Pikachu att ha en hink över huvudet. Användbart? Nej. Kul? Måttligt.

Nya Banjo-koder!

Här kommer några försenade påskägg med sju väl gömda koder från Banjo-Kazooie, som Rare har lyckats hålla undagömda i nästan tre år! Skriv in koderna i sandslottet på banan Treasure Trove Cove. Du kommer att höra ett "Muuu" efter varje bokstav i ordet CHEAT, men ingenting efter de övriga bokstäverna. Använd inte något mellanrum mellan orden, detta har vi endast satt ut för att koderna ska bli lättare att läsa. När du har skrivit in en kod får du se en bild på platsen där du kan hämta ägget eller nyckeln, observera att du måste ha besökt den aktuella banan för att det ska fungera. Vi vet fortfarande inte vad äggen och nyckeln ska användas till, men vi återkommer direkt när vi (eller någon annan) har listat ut det!

KOD: CHEAT DONT YOU GO AND TELL HER ABOUT THE SECRET IN HER CELLAR

RESULTAT: Öppnar en tunna i Mad Monster Mansion som innehåller ett blått ägg.

KOD: CHEAT OUT OF THE SEA IT RISES TO REVEAL MORE SECRET PRIZES

RESULTAT: Höjer Shark Food Island så att du kan ta ett lila ägg.

KOD: CHEAT A DESERT DOOR OPENS WIDE ANCIENT SECRETS WAIT INSIDE

RESULTAT: Öppnar stendörren i Gobi's Valley; innanför finns ett mörkblått ägg.

KOD: CHEAT AMIDST THE HAUNTED GLOOM A SECRET IN THE BATHROOM

RESULTAT: I badrummet på banan Mad Monster Mansion dyker ett grönt ägg upp.

KOD: CHEAT THIS SECRET YOU'LL BE GRABBIN IN THE CAPTAINS CABIN

RESULTAT: I kaptenens kabin på banan Rusty Bucket Bay dyker ett rött ägg upp.

KOD: CHEAT NOW BANJO WILL BE ABLE TO SEE IT ON NABNUTS TABLE

RESULTAT: I Nabnut's hus på banan Click Clock Wood dyker ett gult ägg upp.

KOD: CHEAT NOW YOU CAN SEE A NICE ICE KEY WHICH YOU CAN HAVE FOR FREE

RESULTAT: Äntligen kan du ta isnyckeln som finns i isgrottan på banan Freezeezy Peak.

Du hittar många fler Banjo-Kazooie-koder på Club Nintendos hemsida.

Ridge Racer 64



Kör in i helikoptern

Om du aldrig har provat att köra en bil in i en svävande helikopter är det hög tid nu. Dessutom får du en överraskning som belöning. Tricket kan utföras på den första banan, Ridge Racer Novice. Strax innan den andra tunneln finns ett gupp som tar snabba bilar (du bör använda Ultra 64-bilen) upp i luften. Under en viss tidpunkt kommer helikoptern att sväva på låg höjd strax efter guppen. Med tillräckligt hög fart och rätt timing kommer du att träffa helikoptern med din bil. Om du lyckas får du den hemliga bilen "Red Shirt Rage" efter målgången. Släng dig i väggen Bond!





SENARE.

...SEN TOG
HAN MALON.
HAN VÄNTAR
PÅ DIG VID
LAKE HYLIA.

SESÅ TALON.
VILA NU.

JAG
SKALL
HÄMTA
TILLBAKA
HENNE.

ÖDESMAKTERNA VÄLJER
UT DINA VÄGKORSNINGAR
VAL. DITT HJARTA LIKASÅ.



"INGA "MEN" NU."

"DETTA ÄR
EN PRIVAT
AUDIENS."

"DESSUTOM BEHÖVS
DU HÄR HOS TALON."

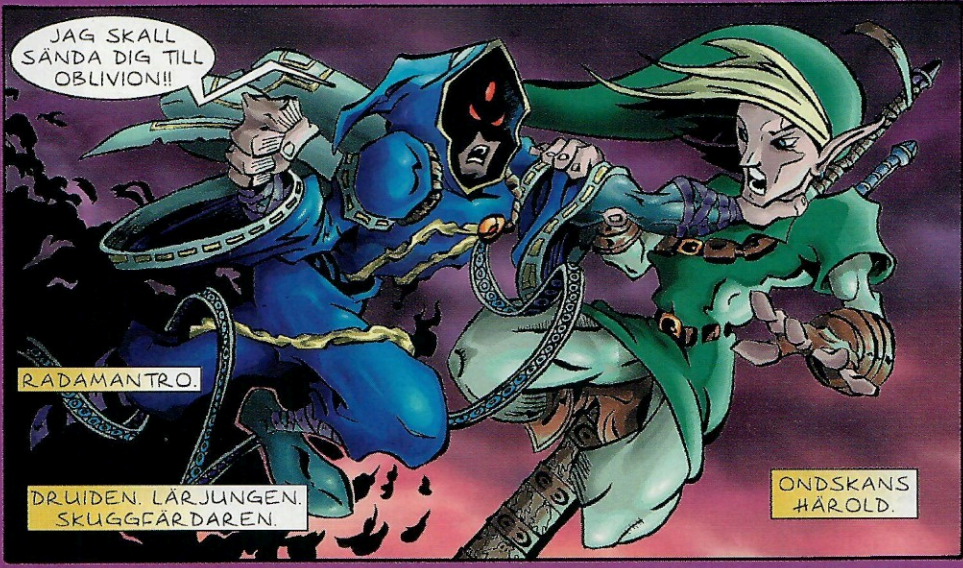
LAKE HYLIA.

MALONI!

EN PLATS SOM GÖMMER MÅNGA SAGOR OCH LEGENDER I SITT DJUP.

DENNA GÅNG HANDLAR SAGAN OM EN ENLEVERAD JUNGERU...

...OCH EN TAPPER YNGLING VARS MOD TYCKS TRYTA OCH TVIVEL TILLTA.



Klubbens egna listor!

Nu börjar våra egna listor att på allvar ta form. Nästa gång tippas vi att ett eller annat Game Boy Advance-spel placerar sig på "Bäst just nu", eller? Det är du som bestämmer. Japanlistan är hämtad från veckan då Game Boy Advance lanserades, vilket syns med all tydlighet.

Rösta fram Club Nintendos egna topplistor. Skriv ner (utan inbördes rangordning) vilka fem Nintendo-spel du tycker är bäst just nu samt vilka fem Nintendo-spel du ser fram emot mest. Skriv dina röster på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka. Det går även bra att rösta via e-post: club.nintendo@bergsala.se. Du får endast rösta en gång per tidning, glöm inte att ange ditt medlemsnummer.

club Nintendo Bäst Just Nu

1. Zelda: Majora's Mask (N64)
2. Perfect Dark (N64)
3. Mario Tennis (N64)
4. Super Smash Bros. (N64)
5. Zelda: Ocarina of Time (N64)
6. Pokémon Stadium (N64)
7. GoldenEye 007 (N64)
7. Mario Kart 64 (N64)
7. Pokémon Gold & Silver (GBC)
7. Pokémon Red & Blue (GB)

Listan röstas fram av medlemmar i Club Nintendo.

club Nintendo Most Wanted

1. Paper Mario (N64)
2. Excitebike 64 (N64)
3. Pokémon Stadium 2 (N64)
4. Mario Party 3 (N64)
5. Kirby 64: The Crystal Shards (N64)
5. Zelda: Mystical Seed of Wisdom/Power (GBC)
5. Mario Kart Advance (GBA)
5. Mega Man 64 (N64)
9. Hey You, Pikachu! (N64)
10. Dinosaur Planet (N64), Super Mario Advance (GBA)

Listan röstas fram av medlemmar i Club Nintendo.

Topp 10

SVENSKA TOPPLISTAN

1. Zelda: Majora's Mask
2. Super Smash Bros.
3. Banjo-Tooie
4. Mario Tennis
5. Donald Duck Quack Attack
6. The World Is Not Enough
7. Mario Party 2
8. Mario Kart 64
9. Pokémon Stadium
10. GoldenEye 007

Listan baseras på försäljningen av Nintendo 64-spel i Sverige under v 15 '01 och sammanställs av branschtidningen Manual.

Topp 10

JAPANSKA TOPPLISTAN

1. Super Mario Advance (GBA)
2. Dragon Quest Monsters 2... (GBC)
3. F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE (GBA)
4. Power Pro-kun Pocket 3 (GBA)
5. Yugio Dungeoun Dice Monsters (GBA)
6. MEDA ROT 4 Beetle Version/ Stag Beetle Version (GBC)
7. Kuru-Kuru Kuru-Rin (GBA)
8. Battle Network: ROCKMAN Exe (GBA)
9. Mr. Driller 2 (GBA)
10. Napoleon (GBA)

Listan baseras på försäljningen av Nintendo-spel i Japan under vecka 12 '01 och sammanställs av Famitsu.

Topp 10

AMERIKANSKA TOPPLISTAN

1. Pokémon Stadium 2 (N64)
2. Pokémon Silver Version (GBC)
3. Pokémon Gold Version (GBC)
4. Paper Mario (N64)
5. Conker's Bad Fur Day (N64)
6. Uppgift saknas
7. Uppgift saknas
8. Uppgift saknas
9. Uppgift saknas
10. Uppgift saknas

Listan baseras på försäljningen av Nintendo-spel i USA under mars 2001 och sammanställs av The NPD Group.

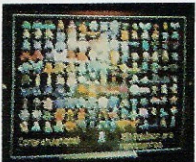
Att döma av alla bidrag vi får in är många av landets bästa TV-spelare medlemmar i Club Nintendo. Om du har slagit något av följande rekord ska du inte tveka att sända in resultatet till oss. Missa inte heller vår Pokémon Puzzle League-utmaning.



Mario Kart 64: 1.44,61 på Koopa Troopa Beach
Pontus Raak, Linköping



Pokémon Snap: 9 800 poäng för ett Mew-fotografi
Johan Nilsson, Tävelsås



Pokémon Stadium: 151 Pokémon i Hall of Fame
Johan Svedberg, Avesta



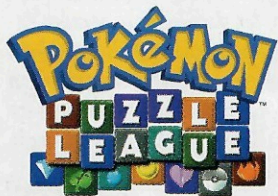
Perfect Dark: 0.17 på The Duel, Perfect Agent
Emil Åberg, Lund

	HI-SCORE
1st. REM	17038571050
2nd. REM	4092110950
3rd. REM	3549072550
4th. REM	3338130100
5th. REM	2775331800
HI-SCORE	BLUE

Pokémon Pinball: 17 038 571 050 poäng på det blå brädet
Anna Masser, Upplands Väsby



Super Mario 64: 45,6 mot Koopa the Quick på Bob-omb Battlefield
Tobias Öien, Partille



Tävling: Pokémon Puzzle League - Marathon

Ett mer beroendeframkallande spel än Pokémon Puzzle League finns inte på den här sidan om Saffron City. Nu är det dags att visa att din träning har gett resultat.

Tävlingen går ut på att få mest poäng i spelsättet Marathon. Du måste spela 2D, men får välja vilken level och svårighetsgrad du vill. När du har uppnått ett rekord som du är nöjd med går du till Pokémon Center, Records och tar kort på skärmen där poängsumman i Marathon visas. Skicka ditt bidrag till oss senast 31 juli 2001. Första pris är tre valfria Nintendo-spel ur vårt sortiment, andra till tredje pris är en Club Nintendo t-shirt.

Vinnare Mickey's Speedway USA

1:a Jan-Erik Spångberg, Växjö (1:12.56)

2:a Patrik Nilsson, Stugun (1:12.64)

3:a Jonas Pettersson, Målsryd (1:13.32)



HiScore

INFORMATION

Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 24 Kungsbacka eller till club.nintendo@bergsala.se. Skriv namn, medlemsnummer och adress på baksidan av kortet och märk brevet med "HiScore".

Din prestation kan gälla vilket Nintendo-spel som helst. För att resultatet ska godkännas och eventuellt publiceras måste det synas tydligt. Endast medlemmar i Club Nintendo får delta. Spelet som används måste vara europeisk PAL-version. Det är inte tillåtet att använda icke licensierade tillbehör som ändrar spelets förutsättningar. Club Nintendo kan begära att få se en videospelning som bevisar resultatet.

Nintendo: Från Hanafuda till Nintendo GameCube

Text: Kim Weinefelt

Del 3: Den kantiga grå lådan

Ungefär samtidigt som Game & Watches storhetsperiod satsade Nintendo i Japan stort på att utveckla nya arkadspel. Men man hade även andra planer i början och mitten av 1980-talet. Hiroshi Yamauchi diskuterade tillsammans med Masayuki Uemura möjligheten att göra en uppföljare till TV-spelet Color TV Game 15, nu på egen hand. För att lyckas skulle maskinen ha de absolut bästa spelen, och priset på den skulle vara markant lägre än konkurrenternas motsvarigheter. För att skapa en så bra spelmaskin som möjligt tittade Uemura på Nintendos arkadspel, och vilka chip som behövdes för att kunna skapa roliga – inte avancerade – spel. Efter många månaders forskning och undersökning lanserades Family Computer, kort kallad Famicom, i Japan 1983. Trots problem i början, med spel som läste sig, blev Famicom mer och mer populär. Det låga priset visade sig vara ett genidrag – Nintendo visste redan då att det inte är hårdvaran som är den mest inkomstbringande delen. Den största förklaringen till Famicoms succé var trots allt de underhållande spelen. Gumpei Yokois R&D1-team låg bakom många av de spel som senare skulle bli klassiker, bl.a. Metroid. Det kom även spel från R&D2 (lett av Masayuki Uemura) och R&D3 (Genyo Takeda), även om dessa två team framförallt utvecklade nya tillbehör och sätt att förbättra hårdvaran – R&D3 lyckades t.ex. skapa olika chip (kallade MMC) som tillät bättre grafik, samt spel med batteriminne. Spelen som skulle betyda mest för Famicom kom dock från annat håll – från en person vars fantasier och barndomsminnen har fått åtskilliga miljoner människor att upptäcka TV-spelns värld.

SHIGERU MIYAMOTO HADE TIDIGARE FÅTT ANSTÄLLNING hos Nintendo, efter att hans far frågat en vän (Hiroshi Yamauchi) om det fanns plats för Miyamoto på företaget. Efter att ha sett några av Miyamotos idéer (bl.a. en klädhängare för barn, utformad som ett elefanthuvud!) beslutade Yamauchi att Nintendo kunde få nytta av den då 24-årige ynglingen. 1980 fick Miyamoto i uppgift att göra om ett misslyckat arkadspel som hette Radarscope. Under övervakning av Gumpei Yokoi gjorde han om det från grunden. Miyamoto hittade på ett spel där en stor apa hade kidnappat sin ägares flickvän, och där det var upp till ägaren (en knubbig liten man med röd keps och mustasch) att rädda flickvännen genom att hoppa på plattformar och undvika apans kastade tunnor. Miyamoto kallade spelet "Donkey Kong". Trots att i stort sett alla ogillade hans skapelse bestämde sig Yamauchi för att satsa på spelet. 1981 blev Donkey Kong Nintendos största arkadspelsuccé någonsin och 1984 fick Miyamoto "en egen" spelutvecklingsavdelning – R&D4. Uppgiften han fick var att skapa de bästa spelen någonsin till Famicom. Utan att överdriva kan man säga att uppgiften lyckades. Super Mario Bros.- och The Legend of Zelda-serierna blev de mest framgångsrika till Famicom – Shigeru Miyamoto låg bakom dem båda.

I början var det enbart Nintendo själva som tillverkade spel till Famicom, men efter ett tag tillöt Yamauchi – under mycket hårda bestämmelser – andra företag att hoppa på Famicoms spelutveckling. Namco och Hudson blev de två första tredjepartstillverkarna för Famicom, och många fler stod i kö för att följa dem. Många tredjepartstillverkare irriterade sig på de hårda reglerna som Nintendo spelade med, men utan Nintendo och dess Famicom skulle många av dagens spelföretag inte nått så långt som de gjort.

1986 lanserades Family Computer Disk Drive System. Spelen till detta Famicom-tillbehör var lagrade på disketter, det finurliga med detta var att spelarna kunde gå till butiker och, mot en relativt liten summa pengar, ladda in nya spel på sina äldre disketter. Med fler än 4 miljoner sålda enheter i Japan blev Family Computer Disk Drive System långt ifrån ett fiasko, men inte heller den stora succé som Nintendo hoppats på.

Nintendo i Japan hade även planer på att göra Famicom till mer än en spelmaskin. 1988 startade man ett nätverk – Family Computer Communications Network System – där Famicom-ägare kunde utnyttja diverse tjänster via telefonlinjen. Nätverkssystemet till Famicom kanske låg före sin tid, och blev inte alltför populärt. Famicom som spelmaskin fortsatte dock att underhålla de japanska hushållen under hela 1980-talet.

Nintendo of America



Nintendo hade lyckats bra i Japan, och Yamauchi var säker på att Nintendo även skulle gå hem i resten av världen. Hans dotter Yoko:s man, Minoru Arakawa, fick förfrågan om att starta och leda ett dotterbolag till Nintendo Co., Ltd. Nintendo of America (NOA) startades i New York 1980, men flyttade 1982 till Seattle, där man än idag håller hus. Det var framförallt fyra personer som höll i de viktigaste trådarna: Minoru Arakawa, Howard Lincoln, Peter Main och Phil Rogers. Arakawa, Main och Rogers arbetar fortfarande hos NOA, men Howard Lincoln lämnade sin aktiva roll företaget i början av år 2000 och sitter numera enbart i styrelsen för Nintendos baseboll-lag, Seattle Mariners.

NOA:s första framgång kom i och med arkadspelet Donkey Kong, men man sålde även en hel del Game & Watch i början av 1980-talet. I USA lanserade NOA Famicom under namnet NES (Nintendo Entertainment System) 1985, tillsammans med det udda tillbehöret R.O.B. (Robotic Operating Buddy), ljuspistolspelet Duck Hunt och Super Mario Bros. Formen på basenheten gjordes om, den platta japanska modellen förvandlades efter några ändringar till en kantig grå låda, med en lucka som skyddade spelkassetterna. Även handkontrollens design gjordes om. Kul att veta är att NES under ett stadium var tänkt att heta "AVS" (Advanced Video System) i USA, och att Nintendo faktiskt bara var en härsman ifrån att sälja distributionsrätten för NES utanför Japan till Atari! Om detta hade inträffat skulle det idag inte vara många utanför Japan som kände till namnet Nintendo.

MED TANKE PÅ FRAMGÅNGARNA I JAPAN är det lätt att tro att lanseringen av NES i USA var en enkel match, men då videospelsmarknaden i stort sett var död i början och mitten av 1980-talet (efter Ataris kollaps) var det ett stort risktagande att lansera en ny spelmaskin. Till en början sålde man NES endast på prov i New York, och det dröjde ett bra tag innan succén bröt ut på allvar. Men när de amerikanska ungdomarna väl hade fått upp ögonen för Super Mario fanns det inget stopp på försäljningsframgångarna. 1990 fanns det en NES i var tredje amerikanskt hem. Några år tidigare startade NOA en klubb för Nintendo-intresserade, som 1988 resulterade i det som idag är världens största Nintendo-tidning (och Club Nintendos förebild): Nintendo Power.

Nintendo-feber hade utbrutit världen över.

Fortsättning följer...

Nu är det dags för det andra uppdraget i Club Nintendo Guru 2001. Som du märker är det lite svårare den här gången. Glöm inte att det är helt ok att byta nålar med andra medlemmar.

GURU DEPARTMENT 2001



E-postadress: @bergsala.se

a. b. c. d.

- Så många världar finns det i Super Mario Bros. till NES.
- Antal varv du måste åka för att slutföra ett lopp i Super Mario Kart till SNES.
- POKéDEX-numret för Charmander i Pokémon-spelen till Game Boy.
- Så många hemliga spelfigurer finns det i Super Smash Bros. till Nintendo 64.

Uppdrag 2, Rosa Nål: Den ofullständiga e-postadressen
Tävlingsperiod: 25 juni–1 juli 2001

OBS! Skicka inga e-post till denna adress innan eller efter denna tidpunkt!

Den här gången gäller det att plocka fram Nintendo-kunskaperna för att få fram en e-postadress. Svara på de fyra frågorna och fyll i rätt siffra på rätt plats. När du tror att du har fått fram den rätta e-postadressen skickar du ett brev dit, där du skriver ditt medlemsnummer. Om du skickar till fel adress bör du få ett felmeddelande till din e-postbrevlåda. Om du skickar till rätt adress registrerar vi ditt medlemsnummer, och skickar därefter nålen/nålarna till dig.

Vill du ha fler än en nål måste du skicka ett brev till e-postadressen snabbt:

Inkommande brev nummer 1–64 får 3 nålar

Inkommande brev nummer 65–128 får 2 nålar

Inkommande brev nummer 129– får 1 nål

Nästa uppdrag presenteras i kommande nummer av CNM.

Uppdrag 1, Blålila Nål: Skriv en Game Boy Advance-slogan
Sista tävlingsdatum: 30 juni 2001

Tack för alla bra och roliga slogans! Här är bara några av våra favoriter som hittills har kommit in:

"En Game Boy Advance i bilen förkortar milen"
Daniel Hägerström

"Game Boy Advance – när du får utträkat besök"
Robin Larsson

"Game Boy Advance – Take it, hold it, play it."
Anna Oscarsson

"Med ett Game Boy Advance i handen blir du kungen på stranden."
Joel Ekman

"Vart jag än i världen vänder finns Game Boy Advance i mina händer"
Pontus Backlund

"Game Boy Advance – Oroa dig inte för dålig kvalitet, oroa dig för dåliga batterier"
Markus Lundström

"Game Boy Advance – Den ryms i din ficka, men inte i din fantasi."
Robert Wiklund

"Att spela Game Boy Advance är lika härligt som att cykla i utförsbacke!"
William Wigström

"Om man fick köpa Game Boy Advance för halva priset skulle alla köpa två!"
Adam Jonsson

"Game Boy Advance – en spelsommar att minnas"
Charlie Thulin

Du kan delta i detta uppdrag fram t.o.m. 30 juni 2001. För regler och information, se nummer 2/2001 av Club Nintendo Magazine.

Hur blir jag en hedersmedlem?

För att bli hedersmedlem i Cub Nintendo måste du innan årets slut kunna visa att du är ägare till fyra av Club Nintendos nålar, en av varje färg. Nålarna får du efter att ha klarat de uppdrag vi presenterar under året. Missat någon nål? Ingen fara – det är helt ok att byta nålar med andra medlemmar. När du har en blålila, rosa, svart och silverfärgad nål skickar du in dessa till oss. Vi skickar tillbaka dina nålar, den femte guldnålen, ett diplom och ett års gratis hedersmedlemskap i Club Nintendo!

Vilka medlemmar har vilka nålar? Håll dig uppdaterad på Club Nintendos hemsida.

Får vi presentera: den första releaselistan för Game Boy Advance! Tänk på att dessa datum kan ändras. Ring till Club Nintendo eller besök www.nintendo-se.com för aktuella releasedatum.

GB Advance



21 JUNI

Game Boy Advance "arctic" (hårdvara)
 Game Boy Advance "glacier" (hårdvara)
 Game Boy Advance "indigo" (hårdvara)
 Game Boy Advance "magma" (hårdvara)
 GBA Game Link Cable (tillbehör)

Army Men Advance
 F-Zero: MAXIMUM VELOCITY
 kurukuru kururin
 Pinobee: Wings of Adventure
 Super Mario Advance
 Tony Hawk's Pro Skater 2
 Top Gear GT Championship
 Tweety & The Magic Gems

AUGUSTI

GBA AC/DC Adapter (tillbehör)

SEPTEMBER

Bomberman
 Mario Kart Advance
 Phalanx

OKTOBER

Crazy Chase

NOVEMBER

Mech Platoon
 Woody Wood Pecker

SPEL UTAN LANSERINGSDATUM

Baketsu Daisakusen
 Fire Emblem: Maiden of the Dark
 Game Boy Music
 Game Boy Wars Advance
 Golden Sun
 Hanasaki Gassen
 Magical Vacation
 Metroid
 Napoleon
 Super Mario Bros. 3
 Super Mario World
 Tactics Ogre Gaiden
 Wario Land 4
 Yoshi's Island
 Yoshi's Story



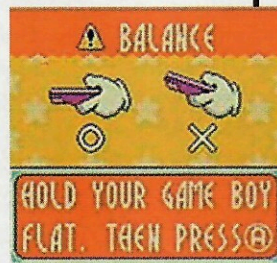
Mario Party 3, N64



Golden Sun, GBA



Mario Kart Advance, GBA



Kirby Tilt 'n' Tumble, GBC



Magical Vacation, GBA

Nintendo 64



JUNI

Excitebike 64

JULI

Kirby 64: The Crystal Shards

SEPTEMBER

Paper Mario

UNDER 2001

Mario Party 3
 Pokémon Stadium 2

SPEL UTAN LANSERINGSDATUM

Dr. Mario 64
 Hey You, Pikachu!
 Mega Man 64

NINTENDO 64

GB Color



JUNI

Mat Hoffman BMX
 Pokémon Puzzle Challenge
 Spider-Man 2: The Sinister Six
 X-Men: Wolverine's Rage

SEPTEMBER

The Legend of Zelda: Mystical Seed of Power
 The Legend of Zelda: Mystical Seed of Wisdom
 The World Is Not Enough

UNDER 2001

FIFA 2001
 Hunchback

SPEL UTAN LANSERINGSDATUM

Bionic Commando
 Crystalis
 Kirby Tilt 'n' Tumble
 Pokémon Crystal Version
 Warlocked

GAME BOY COLOR

Konkurrenterna varvade

Kungen av go-kartspel är tillbaka. Mario Kart Advance ställer sig i startledet och vi flaggar för stor tävling.

Plus:

- **Bäst i landet:**
SM i Nintendo sätter igång.
- **Nya Zelda-sagor:**
Vi berättar om Links två Game Boy Color-äventyr.
- **En dimension mindre:**
Paper Mario är platt, men står sig inte slätt.
- **249 slagskämpar i 3D:**
Uppladdning inför Pokémon Stadium 2.

**Varning för röda Koopa-skal
i augusti!**

Daniel Helsing

270453

264765

44900

LOKAL

5
5

B



Kyrkbyvägen 4
780 41 GAGNEF

78041
Lokal

Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA

Mr. GP PowerBank

- ser till att ditt Nintendo Game Boy-spel alltid är laddat.



Med den nya generationen NiMH batterier från GP Batteries och den smidiga GP PowerBank laddaren kan du återuppladda dina batterier upp till 1.000 gånger.

En rolig tanke du kan fråga dig är hur många alkaliska engångsbatterier du måste köpa till ditt Nintendo Game Boy-spel för att ersätta en GP PowerBank.

Du kan alltid förvara batterierna på laddning.



Finns där du köper ditt Nintendo Game Boy-spel!

GP Batteries
Powering a better tomorrow



Nintendo® and ™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.