

Aug
2001

club **Nintendo**[®]

4

members only

magazine

**Mario Kart:
Super Circuit**

Startar NU!

Paper Mario

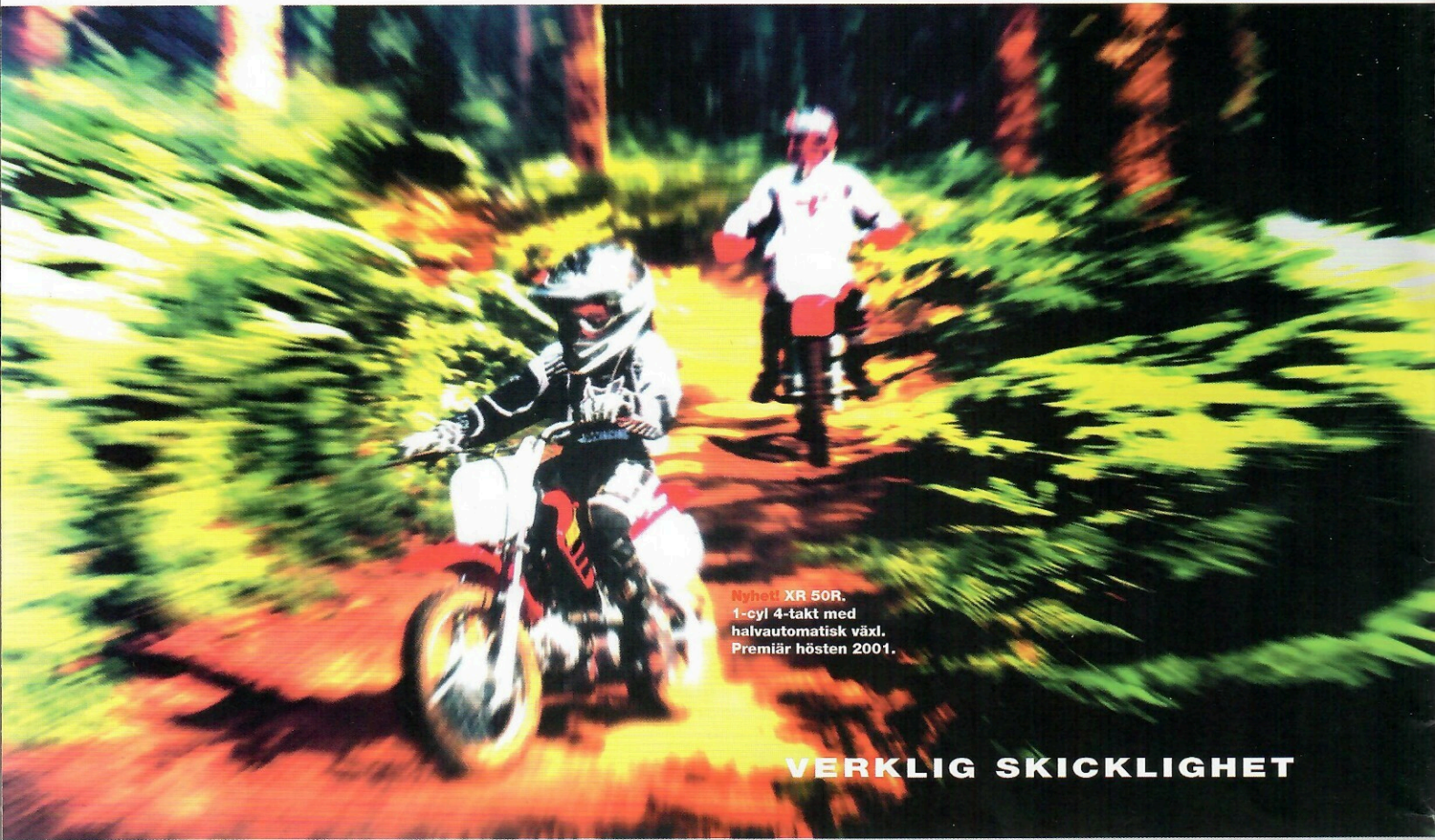
Ett nytt Mario-kapitel

The Legend of Zelda

Genom tid och säsong



Den officiella källan för alla Nintendo-fans



Nyhet! XR 50R.
1-cyl 4-takt med
halvautomatisk växl.
Premiär hösten 2001.

VERKLIG SKICKLIGHET

Knattecross handlar varken om raketer, bomber eller bossar.
Däremot en rejäl dos av både lera, svett och tålamod.
Om det inte skulle avskräcka, finns det en mängd klubbar som arrangerar prova-på-aktiviteter och i Hondas knattecrossprogram finns maskiner för alla åldrar.
Läs mer om dem och det övriga mc-programmet i Hondabladet 2001.
Hämta ditt ex hos närmaste återförsäljare eller beställ det på www.honda.se

**Alla Honda mopeder och
minicrossmaskiner:**

595:-

per månad, utan handpenning

Köp moped eller knattecross samt utrustning för upp till 25.000:- utan handpenning och betala 595:-/månad. (F.n. 8,95% ränta). Kampanjavgift 250:- och avavgift 25:- ingår i månadsbeloppet. Kontakta närmaste Honda återförsäljare för mer information.

XR 70R.
1-cyl 4-takt med
halvautomatisk växl.



XR 80R.
1-cyl 4-takt med
5 växlar.



XR 1000R.
1-cyl 4-takt med
5 växlar.



HONDA 
www.honda.se

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

INNEHÅLL NR 4 AUGUSTI 2001

klubbnytt.....	5
members only.....	6
marios galleri.....	7
nintendo news.....	8
guru 2001.....	9
recensioner GBA.....	10
tävling.....	13
recensioner GBC.....	14
recensioner N64.....	18
recensioner GBA/GBC.....	20
nintendos historia.....	22
poké center	23
recensioner N64.....	24
club nintendo shop.....	26
zelda-serien.....	30
sm i nintendo.....	32
support.....	34
kodarkivet.....	35
nintendo GameCube.....	36
topplistor.....	38
hi-score.....	39
förhandsvisningar.....	40
releaselistor.....	42
i nästa nummer.....	43



CLUB NINTENDO MAGAZINE

Utkommer med 6 nummer per år

UTGIVARE:
Bergsala AB

REDAKTION:
Kim Weinefelt
Redaktör

Mathias Hjalmarsson

Mia Johansson

Emelie Lager

Daniel Persson

Mikael Persson

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




Välkommen till Sveriges mest barnvänliga hotell



På Vildmarkshotellet bor hela familjen bekvämt och äter gott. På hotellet finns bland annat inomhuspool, bastu och soldäck. Nere vid havet finns badbrygga. Och med egen entré till Kolmårdens Djurpark finns det stora äventyret på nära håll. Välkommen att boka er minisemester på Sveriges mest barnvänliga hotell!



Vildmarks
 **Hotellet**
Kolmården

Bokning och info telefon 011-15 71 00, telefax 011-15 71 90, info@vildmarkshotellet.se, www.vildmarkshotellet.se

Adress Vildmarkshotellet, 618 93 Kolmården

Värva & Vinn avslutad

I och med lanseringen av Game Boy Advance är den första säsongen av Värva & Vinn avslutad. Grattis till vinnarna och tack till alla er som har värvat nya medlemmar!

Excitebike 64-vinnare

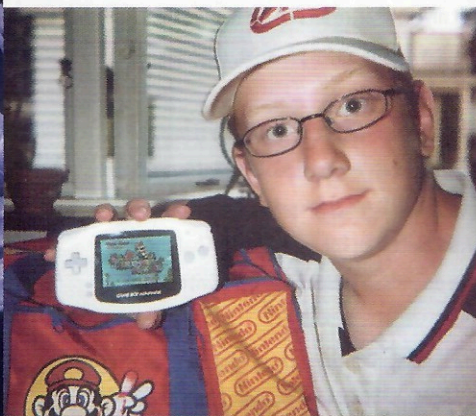
Martin Cederbom, Mullsjö • Christian Bergman, Ytterby
Simon Bargenvall, Sturefors • Elias Tesfa, Skogås
Oscar Mickelin, Stockholm

Game Boy Advance-vinnare

Erik Petersson, Kalmar
Max Lundgren, Sjömarken
Dan Eriksson, Staffanstorp

Miyamoto Advance

Att vara ute i god tid lönar sig, det vet Christoffer Pedersen. Tack vare att han förhandsbokade Game Boy Advance vann han sitt exemplar, som dessutom Shigeru Miyamoto signerat!



Christoffer på väg till fridrottsträningen med sitt signerade Game Boy Advance.

klubbens spalt

Äntligen höst...

Tiden under semestrar och sommarlov har som bekant en förmåga att gå betydligt snabbare än under andra delar av året. Och med skinnande sol, varma badvatten och en Game Boy Advance i bröstfickan så får det påståendet nästan betraktas som bevisat.

Slutet på sommaren betyder också slutet för en del annat. Micael Nyberg, som både har tecknat och kommit på storyn till Club Nintendos egen Zelda-serie, har fått mycket beröm för sitt verk och vi önskar honom lycka till i framtiden. I detta nummer kan du läsa den sista delen av hans uppskattade saga.

Den största spelhändelsen i höst, tillsammans med alla bra titlar som kommer, är SM i Nintendo. Närmare 2 000 spelsugna håller just nu på att värma upp fingrarna och det hoppas jag även gäller dig. Läs mer om SM i det här numret av CNM.

Förutom SM finns det många andra ljusglimtar att se fram emot i höst – eller vad sägs om Mario Kart: Super Circuit, Paper Mario, Pokémon Stadium 2 och två (!) nya Zelda-spel? De får väntan på nästa sommar att kännas lite kortare.

Kim Weinefelt

Miyamoto igen

Som du minns hade vi ytterligare en tävling i förra numret där Shigeru Miyamoto var inblandad.

Tobias Lundmark från Borg-holm vann jackan och Malin Larsson från Gällivare tog hem kepsen. Rätt svar var Kyoto.



Ett stort grattis går även till Per Mannberg från Umeå, Annica Burman från Ludvika, Victor Palmquist från Skövde och Matilda Essen från Stockholm som alla vann varsin GBA i samma tävling, samt till alla er som vann Nintendo-badlakan!

BETYGSÄTTNING 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

Mia: 6
Snabbt vanbildande, perfekt på bilresor

Mathias: 8
Hur kul som helst, ränner längel!

Kim: 7
Mycket bra spel

■ Vissa banor är lite väl enkla

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

Här plockar vi ut det bästa och sämsta i spelet.

Vad spelar du helst till Game Boy Advance just nu? Levde Super Mario Advance upp till förväntningarna? Vilka spel ser du mest fram emot? Till nästa nummers "Members Only" vill

vi höra vad du tycker om nya Game Boy Advance och spelen till den. Fatta pennan och skriv några rader till adressen längst ner på sidan.

Hej CN

Jag tycker att tidningen har blivit mycket bättre än den var när det första numret kom ut, men än finns det en del att ändra på. Visst, tidningen är inte dålig men det går att göra den bättre.

För det första är det ju väldigt många som vill att ni ska utöka tidningen men varför gör ni inte något åt det? Som ett exempel på detta är förra tidningen där ni recenserade ett par Game Boy Color-spel. Hur mycket stod det om dem, jo ungefär 3 rader bortsett från Pokémon Puzzle Challenge. Om ni hade skrivit lika mycket om de andra 5 spelen hade det blivit ett par sidor till.

En till sak som skulle kunna göra tidningen tjockare (bara som ett exempel) är om ni kunde skriva om något spelföretag, t.ex. Rare. Men snälla - dela inte upp reportaget på flera tidningar bara för att det ska stå något i nästa tidning. Det gör ju bara att en tidning blir tjockare, men ni kommer säkert på något mer som ni kan skriva om.

Sen tycker jag att ni borde skriva mer om hur ni tycker grafiken och ljudet o.s.v. är när ni recenserar spel. Just nu står det bara (förutom i enstaka fall) om vad spelet går ut på och vilka spelsätt som finns. Sen kommer era "+ & -" men det är inte så mycket att komma med.

Jag hoppas att ni skall kunna göra något åt de här sakerna som jag har nämnt.

Erik Wikman

Hej Erik,

Att hitta något att skriva om i CNM är aldrig några problem. Vi skulle kunna göra en större tidning varje månad, men då skulle priset också bli därefter. Trots allt vill vi att så många som möjligt ska kunna vara med i Club Nintendo, och därmed måste vi hålla priset på en viss nivå. De 128 kronor som medlemskapet kostar idag räcker nätt och jämt till sex tidningar per år, underhåll av Internetsidan, telefon- och e-postsupporten, evenemangen m.m.

Vår frilansjournalist Jeton har skrivit artiklar om Nintendos närmaste speltillverkare, de kommer att publiceras i framtida nummer av CNM.

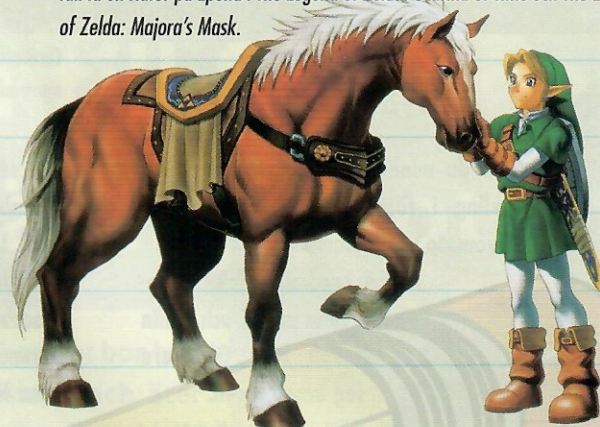
Hej Club Nintendo

Jag är väldigt intresserad av hästsporter typ trav och galopp. När jag satt och spelade F1 till N64 började jag fundera på varför det inte finns några spel (vad jag vet) där det gäller att köra trav eller rida galopp. Tekniken torde vara densamma som när man gör ett härligt bilspel typ F1.

Funderingar från Järnis

Hej,

I Japan (var annars?) finns det spel som går ut på att föda upp och satsa pengar på hästar. Utanför det annorlunda landet i öst finns det dock en väldigt liten säljpotential hos dessa spel. Svenska Nintendo- och hästintresserade kan ju i alla fall ta en ridtur på Epona i The Legend of Zelda: Ocarina of Time och The Legend of Zelda: Majora's Mask.



Hej Club Nintendo!

Jag tycker att ni har världens bästa tidning. Jag undrar om ni skulle vilja göra en tidningsbilaga om alla Mario-spel - fakta, namn och sådant ni vet. Jag skulle vara tacksam om ni gjorde det!!

Hälsningar Emil Rosén!!!

Hej och tack för berömmet Emil!

En Mario-special är en idé som vi har tänkt på länge. En artikel om Nintendos frontfigur lär dyka upp förr eller senare i CNM.

Till Members Only skickar du dina åsikter och frågor (ej spelsupport) som rör Nintendo. Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka eller club.nintendo@bergsala.se. Märk kuvertet eller e-brevet med "Members Only" och glöm inte att skriva ditt namn och medlemsnummer.

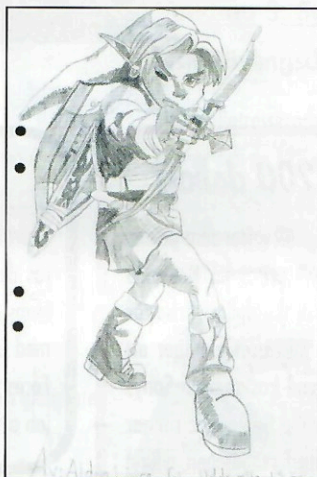
Vi får in så många teckningar varje månad att vi har beslutat att ägna en hel sida åt dem.

Härmed förklarar vi Marios Galleri öppnat!

MARIOS GALLERI



Denna fina Lugia kommer från Vendela Källback-Winter 11 år.



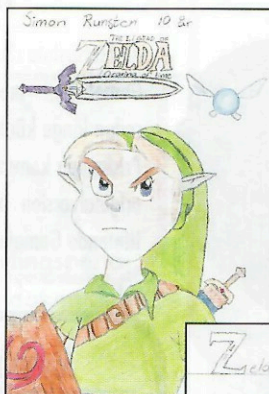
Aldin Ljuca i Uddevalla har tecknat Link i Ocarina of Time.



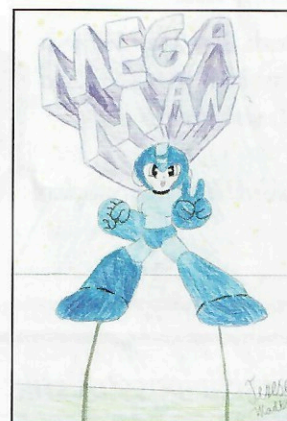
Pikachu på solsemester har Maria Blomkvist i Örebro ritat.



Mumbo-Jumbo från en anonym konstnär.



Simon Runsten 10 år, har ritat både Link och Zelda, prinsessan av Hyrule.



Mega Man in action, från Terese Wadbro.



Till Marios Galleri skickar du dina Nintendo-teckningar. Du kan även skicka roliga fotografier med Nintendo-motiv eller annat som du tycker passar här. Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungälv eller club.nintendo@bergsala.se. Märk kuvertet eller e-brevet med "Marios Galleri" och glöm inte att skriva ditt namn och medlemsnummer. Tänk på att vi bara kan publicera en liten del av alla bidrag vi får och att du måste skicka med ett frankerat kuvert med din adress på om du vill ha tillbaka ditt alster.

Nintendo[®] NEWS

NINTENDO GAMECUBE under 200 dollar!

Nintendo håller i traditionen att skapa avancerad teknologi till priser som passar alla. Strax efter årets E3-mässa meddelade Nintendo att priset på Nintendo GameCube i USA kommer bli så lågt som 199,95 amerikanska dollar! Priset är som vi tidigare nämnt minst sagt konkurrenskraftigt – Microsoft kommer att begära 299 dollar för sin spelmaskin och i skrivande stund kostar även Sonys respektive 299 dollar i USA. Trots det låga priset på Nintendo GameCube räknar Nintendo med att inte förlora pengar på själva hårdvaruförsäljningen, vilket enligt flera oberoende rapporter Sony gör och Microsoft kommer att göra. Nintendo spelar som vanligt mycket smart, och även priserna på spelen till Nintendo GameCube kommer att hålla en lagom nivå. I USA hamnar de på 49,95 dollar.

Priset på Nintendo GameCube i Sverige är inte bestämt, men räkna med att det blir en bra bit under konkurrenternas!

"Överlägsen underhållning till ett oslagbart pris."



NINTENDO GAMECUBE till Japan

Snart är Nintendo GameCube inte längre någon dröm. Den 14 september lanseras den nya generationens spelmaskin i Japan, tillsammans med spelen Luigi's Mansion och Wave Race: Blue Storm. Innan 2002 är här räknar Nintendo även med att ha släppt Pikmin, Super Smash Bros. Melee, Eternal Darkness, Animal Forest och ett ännu så länge hemligt spel. Dessa titlar kommer till Sverige i början av nästa år. Det börjar bli riktigt spännande nu, eller hur?

MATSUSHITAS kub

Att Matsushita (Panasonic i väst) har en egen version av Nintendo GameCube – med inbyggd CD- och DVD-spelare – på gång är sedan länge känt. På E3 fick vi för första gången se den "live". Prislappen kommer att hamna en bra bit över den på Nintendos originalversion och det är långt ifrån klart att Matsushitas Nintendo GameCube släpps utanför Japan, men visst är utformningen läcker?



Försäljningsstatistik: ADVANCED

Game Boy Advance fortsätter att skörda rekord i hänsynslösa farter. Nintendos bärbara 32-bitare blev den snabbast säljande spelmaskinen i USA:s historia, då en halv miljon amerikaner snappade åt sig ett exemplar redan första veckan den fanns på butikshyllorna! Jämför detta med Nintendo 64, som när den släpptes i USA 1996 såldes i en halv miljon exemplar på fyra veckor.

Även i Storbritannien blev det rekordsiffror och Game Boy Advance knep också här titeln "snabbast säljande spelmaskinen någonsin". 81 000 enheter såldes den första helgen – fyra gånger mer än vad Sonys senaste spelmaskin lyckades prestera på samma tid. Go, Go, Nintendo!

Rymdvärldar och NINTENDO-shower

I slutet av augusti lyfter Nintendo Space World 2001. Nintendo i Japan (NCL) har sparat en del överraskningar från E3 som ska presenteras på den egna mässan i Chiba, utanför Tokyo. Som vanligt blir den en höjdpunkt för Nintendo-fans, och förhoppningsvis lika spännande som förra årets upplaga, då Game Boy Advance och Nintendo GameCube premiärvisades.

Den 1–2 september, några dagar efter Space World, är det premiär för Nintendo of Europe's (NOE) Europamässa – The Nintendo Show 2001. Här visas spelen till Nintendo GameCube officiellt för första gången i Europa, och de senaste nyheterna till Game Boy Advance väntas finnas på plats. Till skillnad från Space World är The Nintendo Show enbart öppet för branschfolk.

Om du vill ha snabba rapporteringar om vad som händer i den alltid lika spännande Nintendo-världen är det som vanligt www.nintendo-se.com du ska peka din Internetläsare mot. Orkar du vänta till oktober kan du alltid läsa om mässorna i nästa nummer av CNM.

Vi har kommit halvvägs in i Guru-tävlingen och det är nu de riktigt svåra uppdragen visar sig.

GURU
DEPARTMENT
2001



Skicka fotografiet till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungälv eller club.nintendo@bergsala.se. Märk kuvertet eller e-brevet med "Guru 2001" och glöm inte att ange ditt medlemsnummer.

120 stjärnor: 3 nålar

100–119 stjärnor: 2 nålar

70–99 stjärnor: 1 nål

Uppdrag 2, Rosa Nål

Tävlingsperiod: 10–16 september 2001

Observera att du endast kan delta under tävlingsperioden. E-brev som skickas före eller efter angivna datum deltar inte i tävlingen.

Det är många som vill vara med i den här tävlingen. Så många att vår speciella e-postlåda för Guru kokade över efter ett tag. Om du fick ett felmeddelande under den förra tävlingsperioden kan orsaken ha varit detta. Därför kör vi uppdrag 2 på nytt, så du som hade rätt adress men ändå inte kom fram får en ny chans. På Club Nintendos hemsida kan du se vilka som har klarat uppdrag 2 – om du är en av dem behöver du givetvis inte delta i den här gången.

Se nummer 3/2001 för detaljer om tävlingen.

Ny chans i uppdrag 2!

Uppdrag 3, Svart Nål: Samla stjärnor i Super Mario 64

Sista tävlingsdatum: 31 oktober 2001.

Alla spelintresserade har väl någon gång provat Super Mario 64? Marios jakt på Bowser och de 120 stjärnorna är lika rolig som klassisk och för att lägga beslag på den tredje nålen måste du visa din skicklighet i spelet. Ju fler stjärnor du samlar desto fler nålar blir dina. När du har nått ett resultat som du är nöjd med tar du kort på skärmen där antalet stjärnor visas.



Hur blir jag en hedersmedlem?

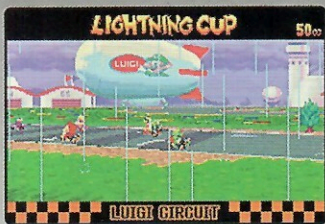
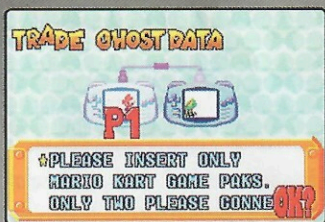
För att bli hedersmedlem i Club Nintendo måste du innan årets slut kunna visa att du är ägare till fyra av Club Nintendos nålar, en av varje färg. Nålarna får du efter att ha klarat de uppdrag vi presenterar under året. Har du missat någon nål? Ingen fara – det är helt ok att byta nålar med andra medlemmar. När du har en blå, 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.





Rörmokare, prinsessor, apor och dinosaurier: starta motorerna! Tack vare Game Boy Advance är det nu möjligt att åka gokart och skjuta Koopa-skal på resande fot. Mario Kart: Super Circuit har precis fått grönt ljus, men är redan en vinnare.



För första gången regnar det i ett Mario Kart-spel.



Det finns mycket att skriva om Mario Kart: Super Circuit (tidigare Mario Kart Advance), men vi börjar med att analysera det viktigaste – spelkänslan. De två tidigare spelen i serien, Super Mario Kart och Mario Kart 64, skiljer sig ganska mycket från varandra på den här punkten. Super Mario Kart bygger på millimeterprecision genom smala kurvor där skicklighet belönas, medan Mario Kart 64 har mer öppna banor där turen (eller bristen på den) spelar en större roll. Dessutom är sladdtekniken för de båda spelen helt annorlunda. Game Boy Advance har många likheter med Super Nintendo och Mario Kart: Super Circuit påminner också helt klart mer om Super Nintendo-versionen än den till Nintendo 64. För att ta kurvorna snävare och vinna tid måste du utnyttja R-knappen och sätta go-karten i stark sladd. I utgången av kurvan gäller det att rätta ut sladden med ett nytt tryck på R-knappen. Game Boy Advance har ingen analog styrspak, men styrningen i Mario Kart: Super Circuit är mycket känslig. Därför kan det vara svårt att styra go-karten genom kurvorna i början, men när du väl har lärt dig tekniken sitter den perfekt.

Bekanta ansikten i nya kurvor

Alla deltagare från Mario Kart 64 är tillbaka i Mario Kart: Super Circuit, d.v.s. Mario, Luigi, Yoshi, Peach, Toad, Donkey Kong, Wario och Bowser. I Mario Kart 64 har det ingen större betydelse vilken förare du väljer, men beroende på vilken bana som ska köras kan du tjäna mycket på ett klokt förarval i Mario Kart: Super Circuit. Yoshi, Peach och Toad är lättstyrda lättviktare

med snabb acceleration. De tyngre grabbarna Donkey Kong, Wario och Bowser har höga toppfarter och ruffas



inte undan så lätt. Mario och Luigi hör som vanligt till medelklassen med mer balanserade värden.

Banorna är helt nylagda och uppdelade i turneringar. Tre olika klasser representerar tre olika svårighetsgrader och hastigheter – 50cc, 100cc och 150cc. 50- och 100-kubiksklassen känns mest som uppvärmning, det är i 150cc som allvaret börjar. Mario Kart: Super Circuit är inte lika snabbt som F-Zero: Maximum Velocity, men har många andra kvaliteter. De viktigaste tillbehören under loppet är vapnen, dessa kan göra en hel dag minnesvärd eller driva vem som helst till vansinnesutbrott. Mynten är tillbaka från Super Mario Kart och gör att din toppfart höjs och att du undviker "spin-out" när du blir rammad av en konkurrent. Fartpilar hjälper till att öka hastigheten temporärt och uppmärksamma förare kommer att hitta en och annan genväg. Vad som än händer – kom ihåg att allt är tillåtet i Mario Kart: Super Circuit.

Spelinfo

Titel: Mario Kart: Super Circuit

Kategori: Racing

Utvecklare: Nintendo

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1–4 samtidigt
med en kassett

Tillbehör: GBA Game Link Cable

Releasedatum: 13 sept 2001

Text: Kim Weinefelt

Djupa landskap

Att åka go-kart med de mest kända Nintendo-figurerna har ända sedan Super Mario Kart haft en obeskrivlig charm. Mycket tack vare de fantasifulla och detaljrika omgivningarna, som ger varje turnering en personlig känsla. Grafiken i Mario Kart: Super Circuit är något vassare än den i Super Mario Kart. 3D-landskapen är skarpa och känns mycket naturliga, även om det inte finns några uppför- eller nedförsbackar i spelet. Varje bana har massor av sevärdheter och bakgrunderna rör sig oberoende av varandra. De färfyllda loppen ackompanjeras av musikstycken som sitter kvar i huvudet även när mållinjen har passerats. De åtta förarna har t.o.m. sina egna kommentarer och tillrop som de inte är sena att använda när de åker förbi varandra. Och om inte det skulle räcka går det ju alltid att kommentera kompisarnas körning själv, både under och efter loppen...

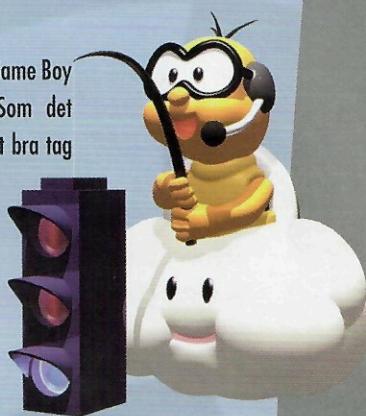
Från fjärde till första plats

Att flerspelarmöjligheten är en av Game Boy Advance:s starkaste sidor visar sig som allra bäst i Mario Kart: Super Circuit. Som du redan vet är Mario Kart som gjort för flera spelare samtidigt. Även om det är svårt och kul nog att tävla mot de konststyrda förarna så är det mot tre kompisar det blir som allra bäst. Det behövs bara en spelkassett för att fyra Game Boy Advance-ägare med linkkablar ska kunna spela samtidigt, men en större del av spelet blir tillgänglig om alla har varsin spelkassett. Flerspelarläget i Mario Kart: Super Circuit slår på många sätt motsvarigheterna i Super Mario Kart och Mario Kart 64. Varje spelare har sin egen skärm i full storlek att titta på, plus det faktum att ingen kan se vilka vapen motståndarna har. Förutom att ha sanslöst kul på alla de ordinarie banorna kan du och dina vänner med varsina spelkassetter tävla på fyra Battle Mode-arenor, där ballonger som vanligt ska förstöras på lömskast tänkbara sätt.

Fulltankad underhållning

När det gäller ren och snabb underhållning på racingbanan finns det inga spel som når upp i samma höga varvtal som Mario Kart. Vare sig du spelar ensam eller tillsammans med kompisar är Mario Kart: Super Circuit det

roligaste och mest givna Game Boy Advance-spelet hittills. Som det känns nu lär det dröja ett bra tag innan den titeln övertas, eftersom det bara blir roligare och roligare ju fler varv som avverkas i Mario Grand Prix. Gör allt för en chans att spela Mario Kart: Super Circuit tillsammans med tre jämnbra vänner. Då kommer du nog att hålla med om att det här inte bara är det roligaste bärbara multiplayerspelet genom tiderna, utan även ett av de roligaste spelen alla kategorier.



Mario Kart GP består av fem turneringar med fyra banor i varje.





Blixt från klar himmel – Ett Mario Kart-spel utan banan- och Koopa-skal är värre än en sommar utan jordgubbar. Lyckligtvis är alla prestationshöjare från Mario Kart 64 tillbaka i Mario Kart: Super Circuit.

Stjärna – Ökar din fart något och gör dig osårbar – försök att ramma alla motståndare du ser innan effekten avtar.

Svamp – Ger dig en kort men mycket effektiv skjuts framåt. Bra att använda på raksträckor, över gräsytor samt strax innan mållinjen.

Blixt – Att använda blixten och krympa sina motståndare är lika fejt som effektivt. Kör över så många av dem du kan innan de växer till normal storlek.

Boo – Spöket Boo anlitar du när du vill sno åt dig vapen från motståndarna. Lätsas sedan som om ingenting har hänt.

Bananskal – Lägg det bakom din go-kart eller kasta det på konkurrenter framför dig. Fungerar extra bra i kurvor.

Rött Koopa-skal – Kanske det mest älskade och hatade spelvapnet av dem alla. Söker sig mot föraren framför och får denne ur balans.

3 röda Koopa-skal – Tre målsökande skal är betydligt bättre än ett. Fungerar även som ett skydd när de snurrar runt din go-kart.

Grönt Koopa-skal – De gröna skalerna går bara rakt fram, så sikta ordentligt. Att bli träffad av ett grönt skal är ofta ett tecken på maximal otur.



3 gröna Koopa-skal – Tre skal av den gröna sorten fungerar bäst som skydd, men prickssäkra förare kan även använda dem till att eliminera intilliggande opponenter.

Blått Koopa-skal – "Ha! Jag leder överlägset och ingenting kan stoppa mig!" Det är när du hör detta från en motståndare som du ska släppa lös det blå Koopa-skalet, som skoningslöst söker sig mot ledaren i loppet.

Fyrdubblad glädje – Fyra fartglada förare kan tävla mot varandra samtidigt i Mario Kart: Super Circuit. Det räcker med en spelkassett för att alla ska kunna vara med, men med varsin spelkassett öppnas det upp fler valmöjligheter.

En spelkassett:

Alla spelare tävlar som Yoshi. Fyra banor blir tillgängliga, dock ej Battle Mode.

Varsin spelkassett:

Alla spelare tävlar som valfri figur. Alla banor som har låsts upp av någon av deltagarna blir tillgängliga, plus Battle Mode.



Klubben tycker:

9

- + Nya banor i traditionell Mario Kart-stil
- + Superb spelkontroll
- + Vacker 3D-grafik och melodier som fastnar
- + Det roligaste bärbara multiplayer-spelet hittills!

Kim: 10
Spelet som Game Boy Advance gjordes för.

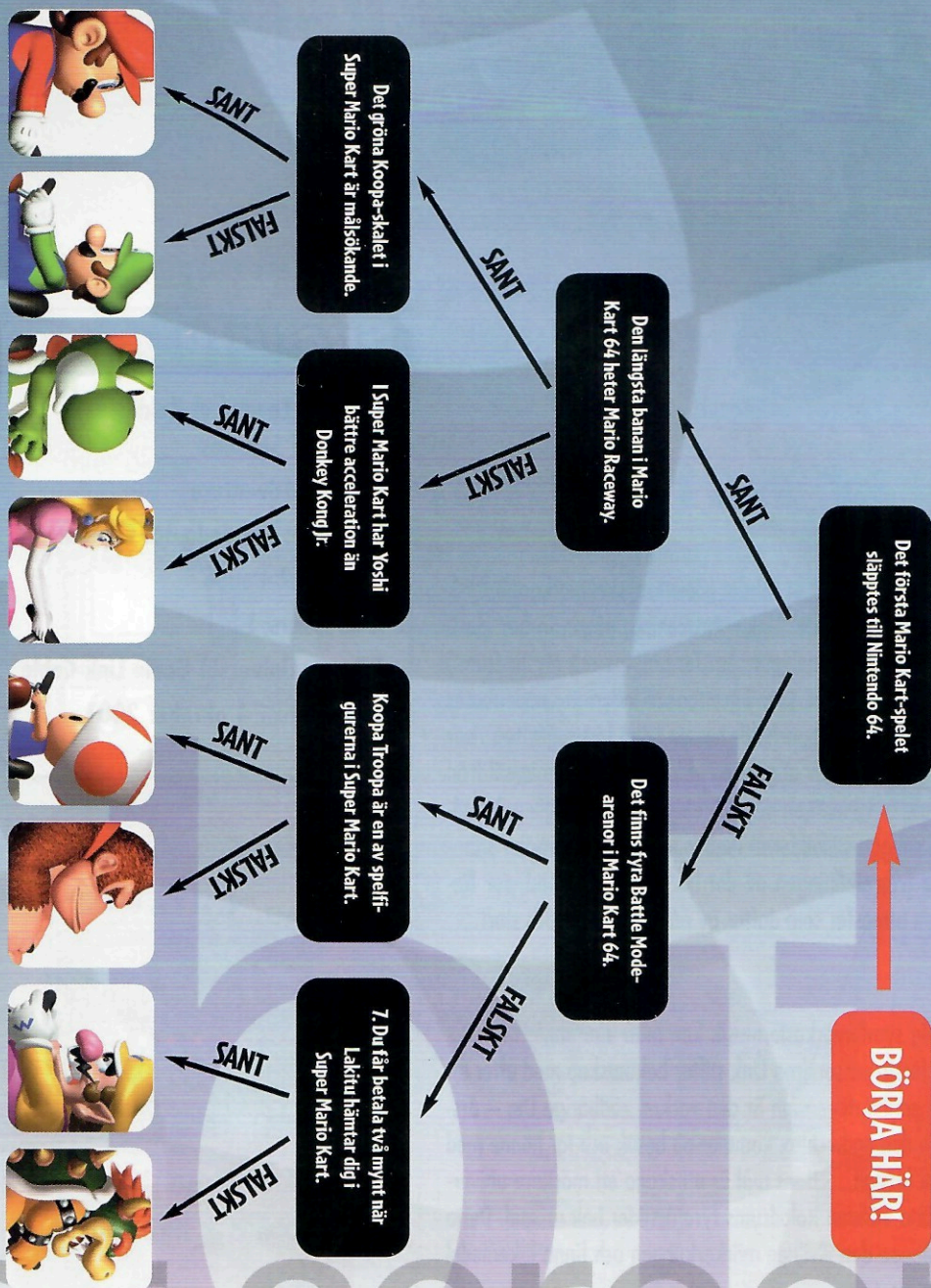
Mathias: 8
Ett spel som man kommer att spendera massor av tid framför.

Bara 150-kubiksklassen känns riktigt snabb

Tävla med Mario Kart!

Mario Kart är en klassisk spelserie och en av Nintendos riktiga höjare. Nu när Mario Kart: Super Circuit äntligen är här anordnar vi en tävling där du genom att visa dina go-kartkunskaper bl.a. kan vinna två heldagar på Vildmarkshotellet i Kolmården. Kör hårt och lycka till!

Att vara med och tävla är lika enkelt som vanligt. Genom att svara på tre påståenden följer du en väg och hamnar tillslut på en av de åtta spelfigurerna i Mario Kart: Super Circuit. Den figur du hamnar på representerar ditt svar. För att hamna på den rätta spelfiguren måste du svara rätt på tre påståenden i rad.



Häftiga priser!

1:a-3:e pris

Presentkort på 4 000,- till Vildmarks-hotellet i Kolmården. Räcker för inträde till parken samt två övernattningar med helpension på Vildmarkshotellet för två vuxna och två barn.



4:e pris

Nokias nya mobiltelefon 3330 inkl. samtal för 120,- (Pris från TL3)



5:e pris

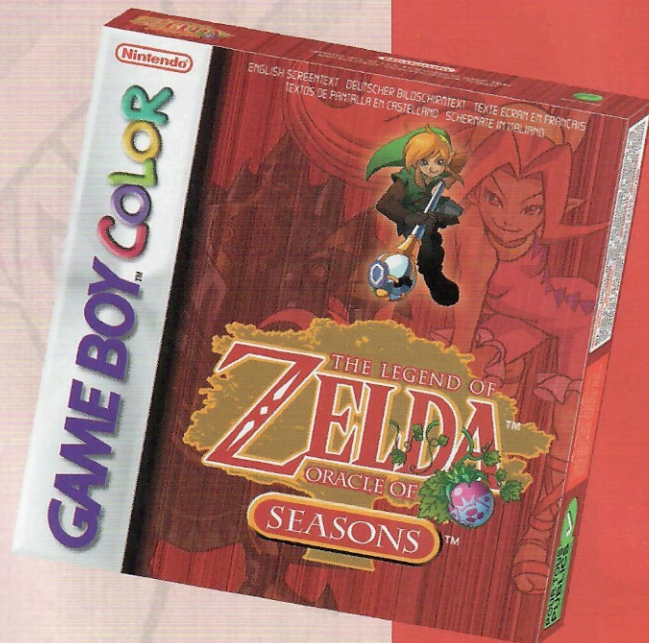
En Lambretta-klocka

Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna.

Skriv svaret på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungälv. Det går även bra att skicka in svaret via e-post, då är adressen som vanligt club.nintendo@bergsala.se. Sista tävlingsdatum är den 31 oktober 2001. Endast medlemmar i Club Nintendo får delta i tävlingen, så glöm inte att ange ditt medlemsnummer.



Modigare än någonsin åtar sig Link uppgiften att rädda naturen och dess beskyddare Din, Oracle of Seasons.



text: Emelie Lager

Link balanserar naturen...

En sak som stod klart redan vid första anblicken av det här äventyret är att det gör ett mycket starkare intryck på mig än vad dess föregångare till Game Boy, *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, någonsin har gjort. Grafiskt sett för *Oracle of Seasons* mina tankar tillbaka till gamla godingar som *Terranigma* och *Mystic Quest*, vilka i sin tur är starkt inspirerade av de *Zelda*-spel som föregår dem. Inne i grottor och labrynter uppenbarar sig snart pussel så kluriga att de hade kunnat platsa i *Solomon's Club*, och när bossen i den första grottan visar sig vara en jättelik drake som flaxar runt Links huvud till tonerna av någonting i klassisk *Castlevania*-stil från 80-talet är min nostalgiska lycka total. Karaktärsdesignen är visserligen något brokig, men de omgivande miljöerna har ett högst imponerande djup. Dessutom fälls snygga stillbilder in mellan varven och förhöjer stämningen. Det märks att Nintendo har siktat högt under framställningen av det här äventyret. Med stor fin känslighet har de förenat välbeprövade koncept med en atmosfär som doftar av någonting nytt och stort...

Natur i obalans

Efter en vacker inledning av detaljerade bilder och fyllig symfoniorkestermusik kan man inte annat än miss-tänka att ett stort drama håller på att ta fart. En av de första personerna Link stiftar bekantskap med efter att (ännu en gång) ha blivit ofrivilligt transporterad till en annan dimension är den vackra, rödhåriga Din – årstidernas orakel. Sorgligt nog dröjer det inte länge förrän den onde Onox kommer på besök och tar henne med sig hem, för att stänga in henne och hennes krafter i en kristall... Hans mål är att skapa ett mörkare universum, och genom tillfångatagandet av Din lyckas han sätta världen Holodrums fyra årstider helt ur spel. Detta är emellertid någonting som Link, på sitt uppdrag att stoppa den illvillige mörkerkungen och finna läkemedel åt den sårade naturen, faktiskt kan dra en hel del nytta av.

Spelinfo

Titel: The Legend of Zelda: Oracle of Seasons

Kategori: Adventure

Utvecklare: Nintendo och Capcom

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1

Tillbehör: Universal Game Link Cable

Releasedatum: 4 oktober 2001



Ett *Zelda*-spel utan Moblins är inte komplett.



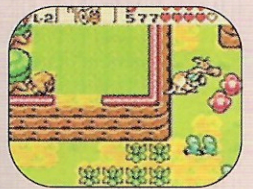
När årstiderna växlar uppstår nya vägar, vilket kan vara både positivt och negativt.



Det nya föremålet Roc's Cape hjälper Link över öknen.



Under sommaren tar Link hjälp av Deku-blommor.

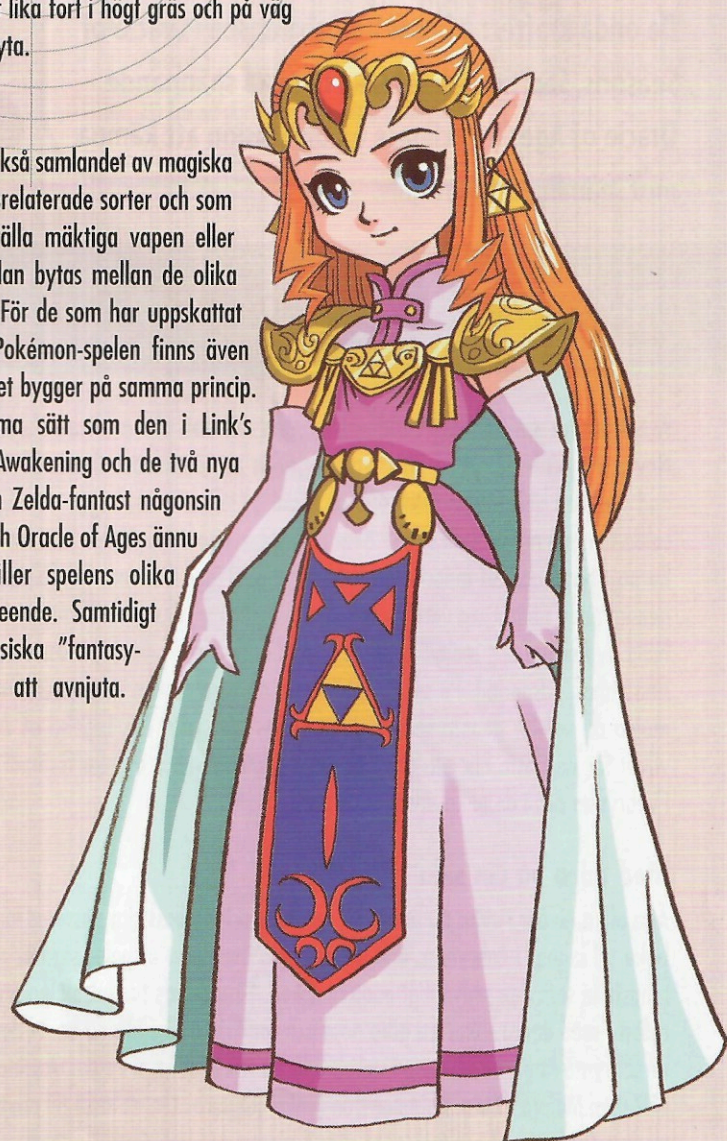


Kontrollera årstiderna

Det frekventa skiftandet av årstider i Oracle of Seasons påverkar Links framkomlighet både till det bättre och till det sämre. Under våren växer stora blommor upp ur marken, med hjälp av vilka vår hjälte kan samla fart och skjuta upp sig till avsatser som han annars inte kan nå, precis som i Majora's Mask. På sommaren torkar sjöar och våtmarker upp så att nya områden blir tillgängliga, och liksom i det första Sim City-spelet till Super Nintendo ser man hur naturens färger skiftar åt ett varmare håll. När hösten så kommer har svamparna mognat och kan både vara i vägen för ens framfart eller bidra med stor nytta. Tycker man om att hoppa i nedfallna löv kan man även göra det, och röjer man runt med svärdet bland de bruna små löven virvlar de upp så tjugigt från marken innan de slutligen förintas på sin väg neråt igen. Under vintern kan en väg blockeras av stora snösjöar, medan en ny har skapats i och med förvandlingen av ytan på en närbelägen sjö, över vilken Link med glädje raskar! Dessutom går det inte att springa riktigt lika fort i högt gräs och på väg uppför trappor som på en ren och plan yta.

För äventyrsälskaren

Mycket viktigt för den nya spelduon är också samlandet av magiska frön, av vilka det finns fem olika årstidsrelaterade sorter och som man kan fästa i ringar för att framställa mäktiga vapen eller användbara verktyg. Ringarna kan sedan bytas mellan de olika kassetterna med hjälp av en linkkabel. För de som har uppskattat Mystery Gift-funktionen i de senaste Pokémon-spelen finns även någonting som kallas Ring Fortune, vilket bygger på samma princip. I övrigt fungerar kontrollen på samma sätt som den i Link's Awakening. Men även om både Link's Awakening och de två nya spelen utspelar sig i världar som ingen Zelda-fantast någonsin besökt förut, känns Oracle of Seasons och Oracle of Ages ännu litet mer nyskapande, både vad gäller spelens olika händelseförlopp och världskartans utseende. Samtidigt innehåller de ett större mått av klassiska "fantasy-ingredienser" för de sagointresserade att avnjuta. Låt er väl smaka!



Klubben tycker:

9



Ett nytt magiskt Zelda-äventyr!
Äventyret räcker mycket länge
Gedigen story
Stämningsfulla bakgrunder

Emelie: 9
En magisk blandning av
allt som gör äventyrs-
genren så bra.

Grafiken och musiken känns igen
från Link's Awakening

Mathias: 9
Svårare än Oracle of
Ages.



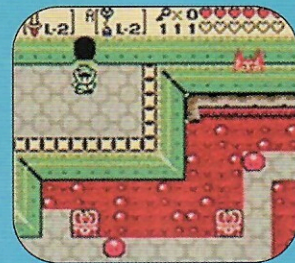
De onda krafterna hotar naturbalansen i Oracle of Seasons. Samtidigt har Link i det lika spännande Oracle of Ages ytterligare en dimension att kämpa mot, nämligen tiden själv.

...och vänder på tiden

Äventyret tar sin början i världen Labryna där den elaka häxan Veran har fått kontroll över Nayru. Nayru har kraften att styra över tiden och är således Oracle of Ages. Verans plan är lika ond som hon själv – hon reser 400 år tillbaka i tiden för att bygga ett högt torn som ska skymma solen som annars fridfullt skiner över Labryna. Links uppgift blir att resa i tiden med sin magiska harpa i hopp om att hindra Veran från att ödelägga världen. Till följd av att du och Link reser genom tiden ändrar sig världen och dess omgivning vilket ger äventyret oanade vändningar. Med hjälp av harpan och melodier till den får du tillgång till delar på kartan som du kanske inte fick i en annan tidsperiod. På så sätt gäller det att resa genom tiden med förstånd. Somliga av föremålen du samlar genom spelets gång känns igen från The Legend of Zelda: Link's Awakening, vilket för de flesta blir ett kärt återseende. Men massor av nya föremål finns att finna runt om i Labryna och i de olika tidsperioderna.

Med tiden på din sida

Åtta olika nivåer i vilka du finner en miniboss och en boss ska passeras innan Link kan dra sig tillbaka till lugnet i Labryna. Alla miljöer som äventyret utspelar sig i är välgjorda och lika stämningfulla som den sedvanligt goda musiken. Förutom de huvudsakliga nivåerna finns det givetvis massor med andra saker att göra, lösa och samla. Kanske blir du en av dem som lyckas samla alla de sällsynta ringarna? Liksom i storebröderna The Legend of Zelda: Ocarina of Time och The Legend of Zelda: Majora's Mask kommer frön (vilka planteras i mjuk jord) till användning för att lösa vissa av de talrika pussel och mysterier som du stöter på under spelets gång.



Som vanligt finns det flera labrynter att utforska.

text: Mikael Persson

Spelinfo

Titel: **The Legend of Zelda: Oracle of Ages**

Kategori: **Adventure**

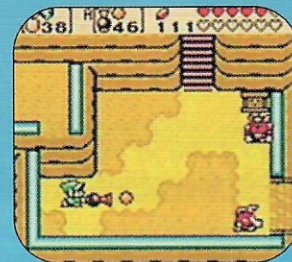
Utvecklare: **Nintendo och Capcom**

Utgivare: **Nintendo**

Antal spelare: **1**

Tillbehör: **Universal Game Link Cable**

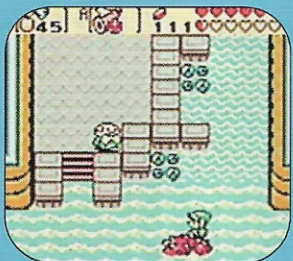
Releasedatum: **4 oktober 2001**



Link använder ett nytt vapen, Seed Shooter, för att eliminera sina fiender.



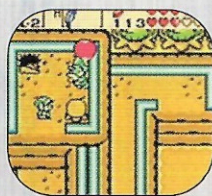
Älvorna liknar de som finns i Majora's Mask.



Med hjälp av Dimitri kan Link tryggt korsa jättelika vattendrag.



En minnevärd plats som Link kommer att besöka många gånger.



Under din tid i jakten på Veran kommer du att stöta på ett otal färgstarka karaktärer som alla har sin del i historien om Oracle of Ages. Vad gäller grafiken så kommer den inte att göra någon missnöjd – The Legend of Zelda: Oracle of Ages utnyttjar all den kapacitet som finns i ditt Game Boy Color.

Ännu en tidlös klassiker

Att ta med sig Links äventyr på sitt Game Boy har i många år varit en populär företeelse. Min gissning är att det kommer att förbli så efter Nintendos två nya Zelda-spel, särskilt nu när höstmörkret snart faller över vårt avlånga land. Kom ihåg att ditt öde ändras beroende på vilket spel du väljer att ta dig genom först. Hur din resa mot målet än utfaller kommer du att glömma tid och rum tillsammans med The Legend of Zelda: Oracle of Ages.



Klubben tycker:

9

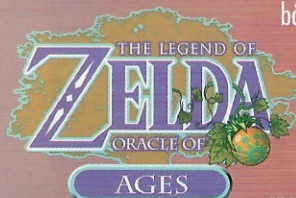
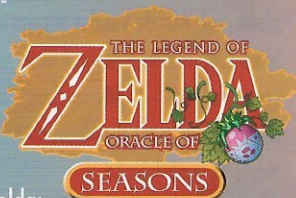
- + *Zelda-traditionen lever vidare*
- + *Många platser att besöka och föremål att hitta*
- + *Inspirerande handling*
- + *Personliga karaktärer*
- *Allt har ett slut – även suveräna äventyrspel*

Daniel: 9
Nintendo skämmer återigen bort oss med ett höjdlöst bra Zelda-spel.

Mathias: 9
Superroligt spel som får en att vilja spela mer. Köp.

Ett äventyr för stort för bara ett spel

För första gången släpps det två The Legend of Zelda-spel samtidigt. The Legend of Zelda: Oracle of Seasons och The Legend of Zelda: Oracle of Ages har vissa likheter, men det är ändå två helt skilda världar som ska utforskas på olika sätt. Poängen med detta är inte bara att du har två fantastiska The Legend of Zelda-spel framför dig, du kan även ändra förutsättningarna i de båda spelen genom att koppla ihop dem med varandra.



I The Legend of Zelda: Oracle of Seasons väntar världen Holodrum på Link. Med hjälp av en magisk stav har han efter ett tag full kontroll över årstiderna och kan ändra dem som han vill. Vår hjälte kommer att träffa på flera märkliga varelser som han kan slå följe med, bl.a. en vanlig Dodongo och en boxande känguru.

I The Legend of Zelda: Oracle of Ages är det världen Labrynna som behöver räddas. När Link spelar på Harp

of Ages förflyttas han 400 år genom tiden och kan se världen på ett helt annat sätt. När pojken från Hyrule gör något i en tidsepok kommer det att påverka den andra, och varken omgivningarna eller de många invånarna som lever där kommer att lämnas oberörda.

Det spelar ingen roll vilket av de båda spelen du börjar med, men när du har klarat av något av dem får du ett lösenord. Skriver du in lösenordet i det andra spelet ändras förutsättningarna i det – Link får tillgång till

fler vapen och på utvalda ställen i spelen väntar andra överraskningar. Det är bara efter att du har tagit dig igenom båda spelen som du ställs öga mot öga med äventyrets riktiga slutboss.

För att uppleva det här nya The Legend of Zelda-äventyret till fullo måste du med andra ord spela både Oracle of Seasons och Oracle of Ages.



Text: Kim Weinefelt

Bowser har varit oroväckande lugn ända sedan Super Mario 64 och Mario har kunnat ägna sig åt gokartåkning, fester, slagsmål, golf och tennis i ett par år. Men nu är det dags att rädda Mushroom Kingdom för sista gången på Nintendo 64 och återigen uppleva ett oförglömligt Mario-äventyr.

Inte sedan Super Mario 64 har Mario varit med om ett riktigt äventyr. Paper Mario är efterlängtat sedan länge, inte bara tack vare detta utan även med tanke på hur få rollspel det finns till Nintendo 64. Paper Mario är också uppföljaren till det klassiska (men för oss svenskar sällsynta) Super Nintendo-spelet Super Mario RPG, vilket borde få förväntningarna att stiga ytterligare. Nintendo brukar ha den goda smaken att ändra om och lägga till nya idéer i varje spelgenre de tar sig an och det gäller i högsta grad även Marios 64-bitsrollspel. I de flesta RPG blir de textbaserade kampse-



kvenserna lätt enformiga och påfrestande efter bara några gånger. Nintendo har kryddat dessa kamper med en kul finesse – du kan utdela extra mycket skada på fienderna om du trycker på knapparna i rätt kombinationer och vid exakt rätta tidpunkter. Detta gör att kamperna, som är en stor del av rollspel, känns intressanta från första till sista sidan. Till detta läggs ett spelinnehåll med brillianta pussel, familjära figurer och en härlig atmosfär som bara Nintendo kan skapa.

Från 3D till 2D

Mario-spelare kommer både att känna igen sig och höja på ögonbrynen i Paper Mario. I Mushroom Kingdom finns gröna rör, Koopas och osynliga block samt kända figurer som Luigi, Bob-ombs och Lakitus. Du kommer att besöka områden med välkända namn som Koopa Bros. Fortress, Dry Dry Desert samt Shy Guy's Toy Box och besegra fiender genom att stampa på deras huvuden. Musiken som spelas är typiskt Mario – varje område har glada melodier och "plick-plock-ljudeffekter" som fastnar i huvudet och kommer få dig att känna dig som hemma. Så långt ingenting nytt. Mario och hans vänner ser emellertid inte ut som de brukar – de har tappat en dimension! Som bilderna ur spelet visar är figurerna ovanligt platta, och när de vänder sig om ser det ut som om de skulle vara gjorda av papper. Åsikterna om det här utseendet lär vara delade – själv tycker jag att det representerar Nintendos vilja att skapa roliga detaljer och att det ger Paper Mario en unik känsla.



Spelinfo

Titel: Paper Mario

Kategori: RPG

Utvecklare: Nintendo

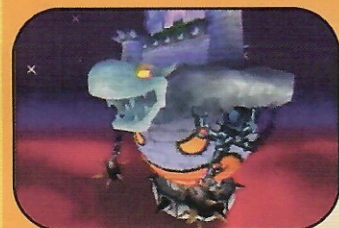
Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1

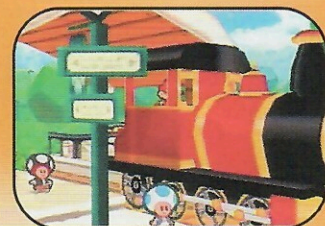
Tillbehör: Rumble Pak

Releasedatum: 4 oktober 2001

I kampsekvenserna krävs det både taktik och fingerfärdighet för att nå full effekt.



Bowers helikopter från Super Mario World har växt till sig en aning i Paper Mario.





Gör Mario till en stjärna

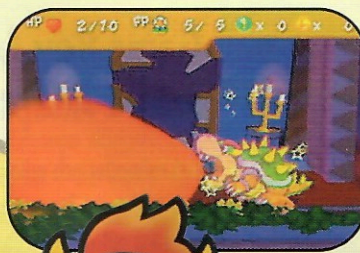
I sann rollspelstil ska du i Paper Mario öka din erfarenhet, hitta och förtjäna nya föremål samt lösa pussel och gåtor som kommer i vägen. Erfarenhetspoängen i Mushroom Kingdom kallas "Star Points". Genom att delta i och vinna strider får du Star Points, och efter 100 sådana går du upp till nästa nivå. Nivåbyte betyder också att du får välja mellan att öka dina "Heart Points", "Flower Points" eller "Badge Points". Badge Points behöver du för att kunna använda fler "Badges".

Dessa föremål kan användas till att förbättra Marios förmåga i strid, och de kan kombineras ihop på en rad finurliga sätt. Under äventyrets gång slår Mario följe med åtta mer eller mindre lustiga figurer. Figurerna hjälper dig i strid, men också att komma vidare i själva äventyret. En rosa Bob-omb spränger bort hinder som stenar, den elektriska gnistan Watt leder Mario genom mörka gångar och en Cheap Cheap vid namn Sushie hjälper honom att leta skatter i havet. Det finns många hemligheter att bli överraskade av i Paper Mario, så missa inte ett enda ord på vägen!



Ett lysande sista kapitel

Marios sista Nintendo 64-äventyr är precis som hans första en klassiker. Nintendo har skapat ett rollspel som inte liknar något annat och passar in Mario-figurerna på bästa tänkbara sätt. I Paper Mario överraskas du gång på gång



av nya föremål, smart uttänkta pussel och små men minnesvärda detaljer. Om du gillar äventyr och rollspel får du inte missa det här färgstarka och rent igenom underbara äventyret. Och du som inte har provat på rollspel tidigare kan inte hitta en bättre inledning till dessa än Paper Mario.



Paper Mario är ett rollspel – en speltyp som säkert är ny för många yngre Nintendo 64-ägare. I det här äventyret besegrar inte Mario sina fiender genom att hoppa på dem, utan genom dina beslut. När det är Marios tur att anfalla väljer du genom en meny vad du vill att han ska göra. I just Paper Mario blandas detta emellertid med actioninslag, där det även gäller att vara kvick i fingrarna.



Klubben tycker:

8

- + Ett nytt fantastiskt Mario-äventyr
- + Flera nya rollspelsinslag
- + Passar både rutinerade och nybörjare
- + Härligt spelinnehåll med typiskt utseende
- Vissa sektioner tar lång tid att lösa

Daniel: 8
Mario må vara tunnare än vanligt, men spelet är väldigt brett!

Mathias: 8
Ett spännande äventyr med många roliga resor.

Emelie: 9
Så genomtänkt att spänningen ständigt hålls på topp.



Game Boy Advance AC-DC Adapter Set

Två månader och mängder av utslitna batterier efter Game Boy Advance-lanseringen finns nu äntligen en strömadapter till spelmaskinen. Koppla in Game Boy Advance AC-DC Adapter Set i din Game Boy Advance samt i väggen och spela utan batterier, så länge du vill. Denna adapter fungerar endast till Game Boy Advance, ej kompatibel med tidigare Game Boy-modeller.

Om du spelar mycket Game Boy Advance hemma rekommenderar vi verkligen det här tillbehöret.



Åttaåring på rymdresa

Här har vi ett spel med en yngre hjälte för de yngre spelarna. Commander Keen är en nästan helt vanlig kille som har galaxens säkerhet på sina axlar. 24 banor uppdelade över tre världar ska passeras med hjälp av en laserpistol och goda reflexer. Mest går det ut på att skjuta på allt som rör sig, men du kan inte bara springa genom banorna för att klara dem – lite tankeverksamhet krävs allt.

Med den färgglada ytan känns Commander Keen som en tecknad serie genom Game Boy Color-skärmen. Spelet om Commander Keen är inget stjärnskott, men det passar bra till yngre spelare som vill ha ett bärbart actionspel med en udda handling.

Titel: **Commander Keen**

Kategori: **Action**

Utvecklare: **id Software**

Utgivare: **Activision**

Antal spelare: **1**

Tillbehör: **Inga**

Releasedatum: **Ute nu**

Betyg: **4/10**



Titel: **Dracula**

Kategori: **Adventure**

Utvecklare: **Cryo**

Utgivare: **Cryo**

Antal spelare: **1**

Tillbehör: **Inga**

Releasedatum: **Ute nu**

Betyg: **5/10**

Titel: **Woody Woodpecker**

Kategori: **Action**

Utvecklare: **Cryo**

Utgivare: **Cryo**

Antal spelare: **1**

Tillbehör: **Inga**

Releasedatum: **Ute nu**

Betyg: **2/10**

Titel: Mat Hoffman's Pro BMX
Kategori: Sport
Utvecklare: Hotgen Studios
Utgivare: Activision
Antal spelare: 1
Tillbehör: Inga
Releasedatum: Ute nu
Betyg: 8/10

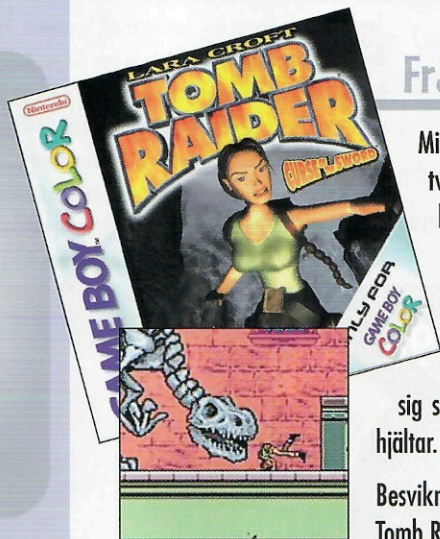
Trampa snabbare och hoppa högre

Activision satsar vidare på de extrema sporterna. Det var inte länge sedan det senaste BMX-spelet Road Champs släpptes och nu är det dags för Mat Hoffman's Pro BMX. Som i de flesta andra spelen i den här kategorin är det tricken som står för underhållningen. Här finns det ett högt tvåsiffrigt antal konster att utföra med var och en av de åtta åkarna. Spelsätten har också varit med förut – träna först och sikta sedan på att göra karriär. I det sistnämnda ska du klara uppdrag, vilket bl.a. görs genom att samla poäng och plocka föremål som ligger utspridda på banorna. Fler klarade uppdrag betyder fler banor att cykla på.

I grunden skiljer sig det här spelet inte mycket från Activisions övriga sportspel. Mat Hoffman's Pro BMX är emellertid ett bra alternativ till Tony Hawk's Pro Skater, förut-satt att du tycker mer om att trampa BMX än att åka bräda.



Titel: Tomb Raider: Curse of the Sword
Kategori: Adventure
Utvecklare: Core
Utgivare: Activision
Antal spelare: 1
Tillbehör: Inga
Releasedatum: Ute nu
Betyg: 6/10



Från stora till lilla skärmen

Misstänksamt lagom till sommarens film kommer Game Boy Color-spel nummer två med Lara Croft hållandes i pistolerna. Den skjutglada damen har fått en förbannelse av ett svärd och måste resa jorden runt för att få tillbaka sin beslagtagna själ. Precis som hennes förra bärbara äventyr handlar Curse of the Sword om luriga gator och detaljerade animationer. På banorna finns pussel som ska tolkas och lösas, och du måste hjälpa Lara att hitta föremål och hjälpmedel. Den kanske bästa delen av spelet är grafiken. Fröken Croft rör sig smidigt och har fler rörelser att utföra än de flesta andra Game Boy Color-hjältar.

Besvikna biobesökare har nu i alla fall ett bra Game Boy Color-spel att trösta sig med. Tomb Raider: Curse of the Sword kommer att hålla äventyrare vakna ett bra tag.

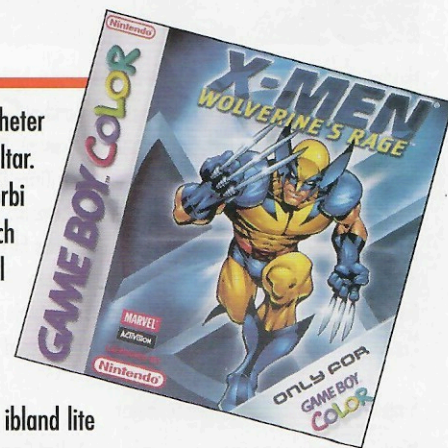
Titel: X-Men: Wolverine's Rage
Kategori: Action
Utvecklare: Digital Eclipse
Utgivare: Activision
Antal spelare: 1
Tillbehör: Inga
Releasedatum: Ute nu
Betyg: 7/10

Rädda världen X antal gånger

Bortsett från de olika hjältarna är det inte lätt att hitta några olikheter mellan X-Men: Wolverine's Rage och andra spel med superhjältar. Precis som spelet du nyss läste om går det här ut på att ta sig förbi passager, hoppa mellan plattformar och däremellan dela ut ett och annat slag mot opponenterna. Wolverines vassa klor kommer väl till pass – du kan använda dem på flera olika sätt beroende på vilken situation du befinner dig i. Banorna är både horisontellt och vertikalt utformade, vilket ger variation i spelandet. Grafiken är detaljrik men ibland lite otydlig.



Slutomdömet för X-Men: Wolverine's Rage blir "hyfsat men inte mer". Om du gillar spelets huvudperson har du ett kul äventyr framför dig, men hoppas inte på stora nyheter.



Nintendo: Från Hanafuda till Nintendo GameCube

Text: Kim Weinefelt

Del 4: Minst i familjen

Med NES ägde Nintendo i stort sett hela videospelsmarknaden. Ingenting skulle heller hindra dem från att ta en ledande position inom branschen för bärbara spel. Gumpei Yokoi hade gjort succé med framförallt Game & Watch, så det var han som fick i uppgift att skapa ett nytt bärbart spel. 1989 släpptes Game Boy, det första bärbara videospel med utbytbara spelkassetter, i Japan samt USA och den 28 september 1990 i Sverige. P.g.a. kostnadskäl och batterilivslängd fick skärmen bli utan färger. Själva enheten var rätt stor och klumpig jämfört med dagens modeller och fyra batterier krävdes för att driva den. Men succé blev det.

Spelet som bidrog till den stora succén hette Tetris. Under den här tiden åkte Nintendos representanter fram och tillbaka mellan Ryssland och USA för att förhandla om de bärbara rättigheterna till spelet. Idag vet vi att det var värt besväret. Tetris hjälpte till att skapa ett stort intresse för Game Boy och är tillsammans med Pokémon de klart viktigaste spelen för Nintendos bärbara maskin. Med Game Boy försökte Nintendo även att attrahera en äldre målgrupp, inte bara den vanliga spelaren utan även dennes föräldrar. Game Boy blev också mer populärt bland flickor jämfört med andra typer av videospel.

Självklart var även Mario med och stöttade Game Boy. Marios första Game Boy-spel var Super Mario Land, ett lite annorlunda Mario-spel där Mario bl.a. åkte ubåt, flög flygplan och

en variant av Game Boy pocket fast med bakgrundsbelyst skärm. Patriotiska svenskar kunde t.o.m. gå runt med en blågul Game Boy pocket "Swedish Edition" i fickan.

Färgskärm på en bärbar spelmaskin var möjligt redan när den första Game Boy-modellen släpptes, men priset, bildkvaliteten och batterilivslängden var ohållbara. 1998 var det dags att för första gången färgsätta en Game Boy, det resulterade i Game Boy Color. Tetris blev ännu en gång ett av de första spelen till en Game Boy-maskin, nu i en DX-version.

Alltid aktuell

Åren går men Game Boy fortsätter att imponera. Från att bara ha kunnat visa enkelt ritade figurer och bakgrunder i gråskala kan Game Boy idag skapa simulerade 3D-landskap och hantera spel som bara gick att spela på TV:n för ett par år sedan. Game Boy Advance är redan en rekordsäljare och har alla chanser att bli 2000-talets mest populära spelmaskin alla kategorier. Tack vare ett allmänt ökat intresse samt (naturligtvis) Pokémon-spelen är Game Boy och den bärbara spelmarknaden på stark framfars och idag större än någonsin tidigare. I USA står Game Boy för ungefär en fjärdedel av videospelsmarknadens inkomster. Game Boy är helt klart synonymt med bärbara spel och även om den har ett par små konkurrenter i



räddade prinsessan Daisy. I stort sett alla Nintendos hjältar fick senare sina egna Game Boy-spel, inklusive Donkey Kong (Donkey Kong Land m.fl.), Link (The Legend of Zelda: Link's Awakening) och Samus (Metroid II: Return of Samus). Några av dem började dessutom sina karriärer på Game Boy-plattformen, däribland Kirby (Kirby's Dream Land), Wario (Super Mario Land 2: 6 Golden Coins) och Pikachu (Pokémon).

Tekniken inom videospelsbranschen sprang lika fort framåt då som nu, och under början av 1990-talet ryktades det länge om en uppföljare till Game Boy. Nintendo släppte Super Game Boy, ett tillbehör till Super Nintendo som gjorde att Game Boy-spel kunde spelas på TV:n, men de dröjde längre än vad de flesta trodde med att släppa någonting nytt.

Små och färgstarka uppgraderingar

1996 lanserades en ny version av Game Boy, kallad Game Boy pocket. Game Boy pocket spelade samma spel som Game Boy, men var mindre till storleken, lättare, drog mindre ström och hade en skarpare skärm (dock fortfarande utan färger). Precis som med Game Boy gav Nintendo ut Game Boy pocket i olika färger, förutom de traditionella färgerna fanns bl.a. transparenta, rosa och guldfärgade enheter att välja mellan. I Japan släpptes Game Boy Light,

Japan så finns det inga alternativ till den i varken USA eller Europa. Game Boy är Nintendos minsta men viktigaste familjemedlem idag och ett begrepp som kommer att finnas så länge det finns intresse för spel.

Kul att veta om Game Boy

- Game Boy är världens mest populära spelmaskin
- I juni 2000 såldes den 100 miljonte Game Boy:en
- Fler än 110 miljoner Game Boy-enheter och nästan en halv miljard Game Boy-spel har sålts världen över
- Sedan lanseringen 1989 har det i genomsnitt sålts 17 Game Boy-maskiner per minut, dygnet runt och året om
- Om alla världens Game Boy-spel skulle ställas bredvid varandra skulle de räkka drygt 26 000 km.

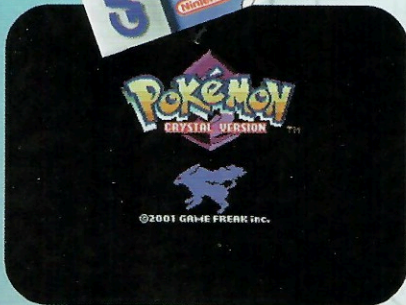
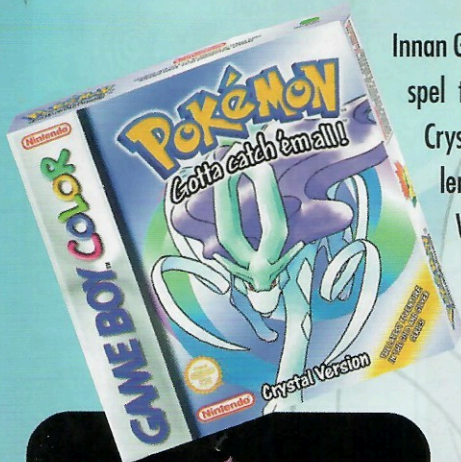
Aug
2001

club Nintendo 4

members only

Poké center

Snart kommer Pokémon Crystal Version till Sverige!

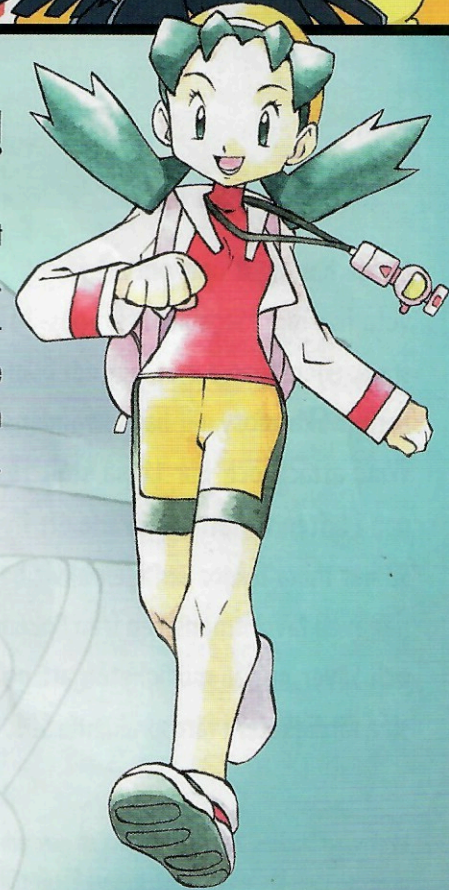


Pokémon Crystal Version är optimerad för Game Boy Color men går självklart även att spela på Game Boy Advance. Ej kompatibel med Game Boy eller Game Boy pocket.

Innan Game Boy Advance blir hem åt framtidens Pokémon återstår ett spel till trotjänaren Game Boy Color: Pokémon Crystal Version. Crystal Version fungerar som ett sidoäventyr till de två senaste spelen och gör för dem vad Yellow Version gjorde för Red- och Blue Version, plus lite till. I november släpps spelet i Sverige, innan vi recenserar det tänkte vi bjuda på en kort förhandsvisning.



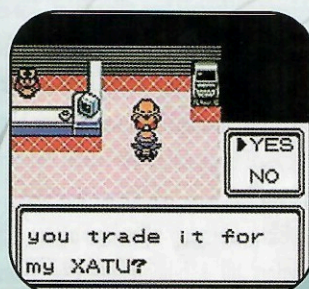
Ny text i Pokédex och nya animerade kampsekvenser.



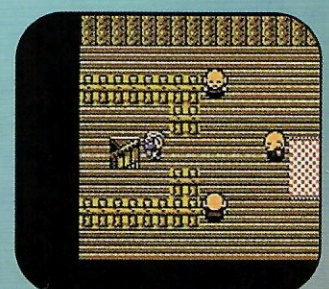
För första gången kan du spela som en kvinnlig Pokémon-tränare, nämligen den färgstarka Kris.



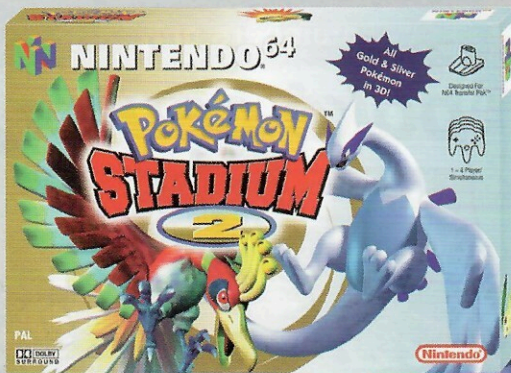
Grafiken har gjorts om på vissa platser i spelet och är ännu snyggare än tidigare.



Komplettera din samling genom att fånga Pokémon på ställen de inte fanns i Gold- och Silver Version.



I det nya Battle Tower väntar de bästa tränarna på att få ge dig en match.

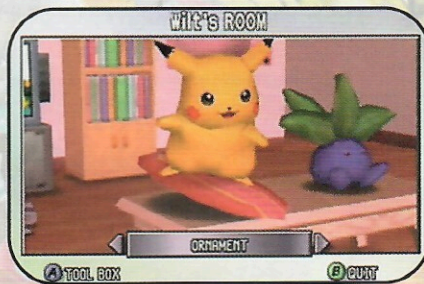


Länge har jag drömt om att få veta hur min Meganiums kroppsspråk egentligen ser ut, hur det blänker om Skarmory när han använder sin Steel Wing-attack och hur Lugia stolt rusar högt upp i luften för att förbereda ett flyganfall... Så har mina frågor äntligen blivit besvarade, när även favoritmonstren från Pokémon Gold och Silver nu får möjligheten att ge prov på sina färdigheter i färgsprakande 3D!

I Pokémon Stadium 2 finns så mycket att göra och lära sig att även den mest krasne Pokémon-tränare borde stöta på värdig utmaning. Varje speltyp har sina egna regler och valmöjligheter, och som vanligt kan du i de flesta fall också berika spelet genom att välja dina egna Pokémon framför den kompletta, men helt främmande, samling monster som spelet redan innehåller. Här återfinns såväl alla gamla speltyper, om än i uppgraderade versioner, som helt nya funktioner vilka är anpassade efter de bärbara äventyren i guld och silver till Game Boy Color. Detta innebär naturligtvis att du får ut störst nöje av Pokémon Stadium 2 om du tar till vara Transfer Paks möjligheter och överför dina erfarenheter och monster från en eller flera Game Boy-kassetter till det större formatet. Det gäller bara att vara väl bekant med de försiktighetsåtgärder du bör vidta vid användandet av en Transfer Pak, så att inga olyckor sker under överförandet av data mellan de två kassetterna.

Fullt av nyheter

Nytt i Pokémon Stadium 2 är bland annat Mystery Gift-funktionen, att du kan besöka ditt eget rum från New Bark Town i 3D, samt mötet med Johtos gymledare i Gym Leader Castle. Från huvudmenyn kan finsmakaren, utöver det välkända Battle Now och det traditionella tvåspelarläget Event Battle, även välja att besöka den pampiga staden White City, där alla tänkbara önskemål kan tillgodoses. För dig som bara vill leka med dina Pokémon i en omväxlande miljö, är Mini Game-arenan ett bra val. I Free Battle kan du mixa och matcha för att få fram den tävlingsform som passar bäst. Mycket givande är ett besök i byggnaden vid namn Pokémon Academy, där du kan bättra på dina kunskaper som tränare både teoretiskt och praktiskt i skolsalen, eller läsa på om allt som hör fenomenet Pokémon till i biblioteket. Här finns uppslagsverk och Pokédex som är mer avancerade, både vad gäller sökmetoder och innehåll, än alla de varianter du tidigare kunnat stu-



Spelinfo

Titel: Pokémon Stadium 2

Kategori: Strategy

Utvecklare: Nintendo

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1-4 samtidigt

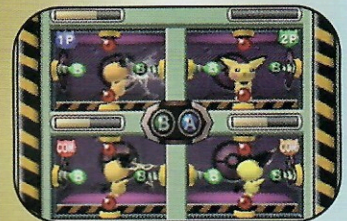
Tillbehör: Transfer Pak

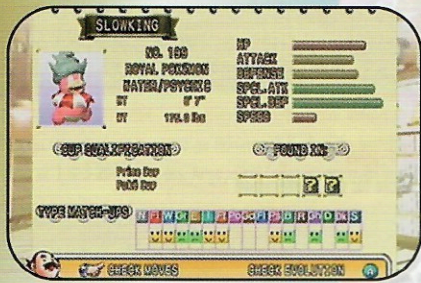
Releasedatum: 18 okt 2001

Text: Emelie Lager



Den sällsynta Pokémon nummer 251 - Celebi - dyker upp för första gången i Pokémon Stadium 2.





Du kommer inte att sakna fakta och statistik i Pokémon Stadium 2.



Med hjälp av Transfer Pak kan du flytta över alla dina Pokémon från Red/Blue/Yellow/Gold/Silver Version till Pokémon Stadium 2 och uppleva dem i 3D.



dera på ditt Game Boy eller i någon guidebok. Porträtten av monstren är till på köpet rörliga, och vill du söka efter ett specifikt monsters tillhåll har du två fantasifulle färgkartor över världarna Johto och Kanto till ditt förfogande. Granskning och justering av ens personliga sparfiler görs i Professor Oak's laboratorium, där omarrangemanget och döpanandet av Game Boy- och N64-boxar går förbluffande smidigt till! Skulle du dock för en stund vilja sköta saker och ting från den lilla kassetten finns i White City även ett Game Boy Tower, i vilket du kan spela ditt inkopplade Game Boy-spel med TV:n som skärm.

God hand med Pokémon

Vad gäller den fysiska manövreringen är detta ett av de mycket få N64-spel som styrs via ett grepp om kontrollens två yttersta "handtag". Endast i vissa minispel används styrspaken, medan samtliga andra kommandon görs med resterande knappar, Z borträknad. I början kan detta annorlunda system kännas en aning förvirrande, men när det väl sitter känns kontrollen högst funktionell och samarbetsvillig. Musiken består av omarrangerade melodier från både Johto och Kanto. Inne i striderna råder en äventyrlig stämning, till vilket en skicklig kameraföring och de dramatiska tolkningarna av välkända kamplåtar starkt bidrar, alltmedan en självsäker amerikansk kommentator-röst lika ofta hejar på eller ropar ut sin förvåning, som presenterar rena fakta. Fickmonstrens egna



skrin låter dessvärre likadant som i de bärbara spelen, fast utspänt med en lätt disteffekt. Beträffande det visuella har man likt föregångaren öst på så mycket som möjligt med spektakulära specialeffekter. Det mer verklighetstroga utseendet på striderna medför dessutom att deras svårighetsgrad och komplexitet höjs.



Inte bara en uppföljare

För dig som inte längre tycker dig finna något riktigt motstånd på din Game Boy-konsol erbjuder således det här spelet kanske motivation nog att fortsätta göra sina Pokémon-lag allt mäktigare! Som bekant finns ett flertal faktorer som avgör hur stark en Pokémon är i strid. Medan man i GB-spelet fokuserar hårt på monstrens nivåer (levels), är det här deras ålder som väger allra tyngst! En Pokémon på level 50 får alltid möta en motståndare på samma nivå, men övertaget har den som vuxit sig störst till det yttre. Därmed beror dess chanser helt på hur länge du burit med dig och tränat den. Så ge inte upp – lön för mödan får du i Pokémon Stadium 2!



Klubben tycker:

7

- + Fantastiska animationer
- + Bläser nytt liv i dina Pokémon-spel till Game Boy!
- + 12 roliga minispel
- + Fullt med fakta och statistik
- Utan en Game Boy-kassett inkopplad blir utbudet genast mycket tunnare och mer opersonligt

Emelie: 8
Imponerande underhållning för den inbitne Pokémon-tränaren.
Mathias: 6
En värdig uppföljare.

members only

shop

Art nr 400018-400024

club Nintendo

Art nr 400037

club Nintendo



Art nr 400040

club Nintendo

Art nr 400039

Club Nintendo T-shirt

Ett givet val för en member. Finns i stil 110/120d, 130/140d, 150/160d, 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:-.

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:-.

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:-.

Banjo-Toolie Guide

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

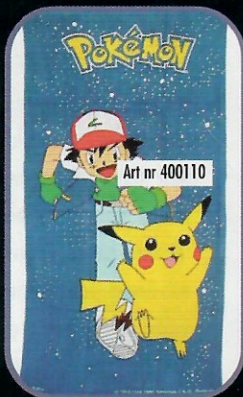
Pokémon Guld & Silver Strategiguide

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

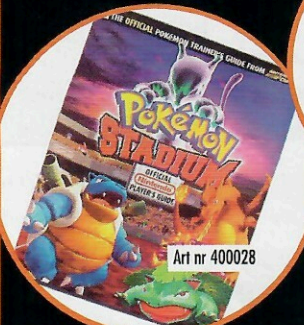
Art nr 400106



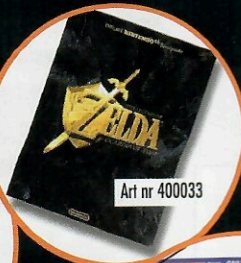
Art nr 400109



Art nr 400110



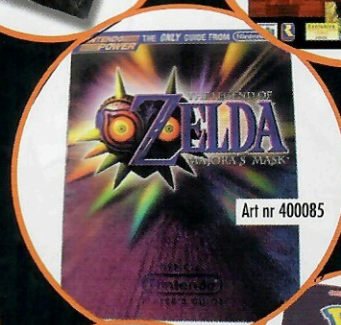
Art nr 400028



Art nr 400033



Art nr 400029



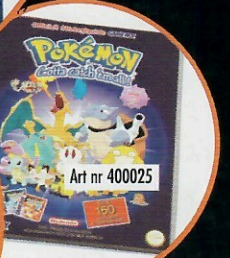
Art nr 400085



Art nr 400103
OBS! bilden visar inte
den guide vi säljer



Art nr 400092



Art nr 400025

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 & 3 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.

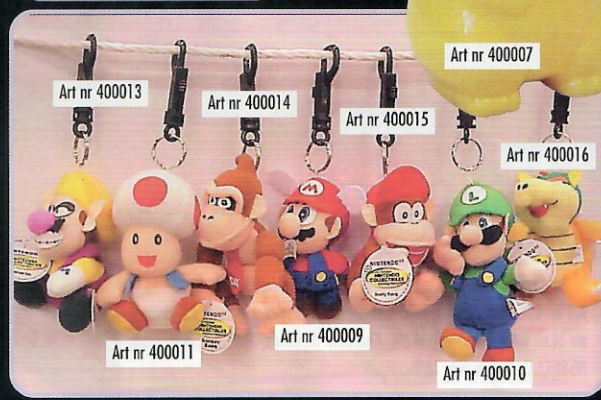
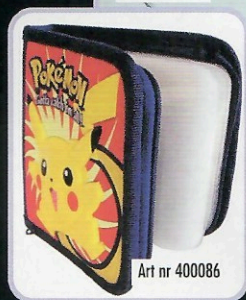
Art nr 400081. Blå t-shirt i stl small. **Medlemspris 129:-/st.**

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

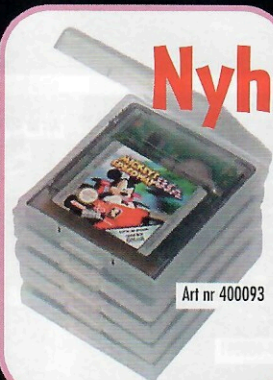
Art nr 400008. Som första distributör i Sverige är vi glada att kunna erbjuda Cobra Micro Talk till dig som medlem i Club Nintendo. Till extra fördelaktigt pris dessutom! Räckvidden är ca 3 km. Två kanaler, går på FM-bandet. Drivs med 4 st AAA-batterier. Färg: Plommonlila. Obs! Ingen samtalskostnad!

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

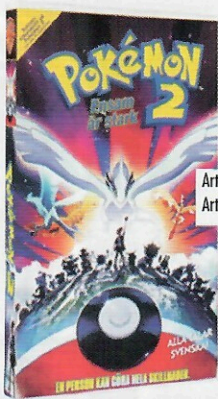
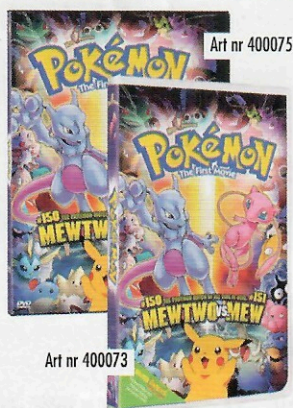
Ingen samtalskostnad!

**Game Boy Kassettfodral**

Art nr 400093. Kassettfodral för dina Game Boy-spel (spel ingår ej). 5-pack. Medlemspris 59:-.



Nyhett!

**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:-.

CD-Soundtracks**1. Original soundtrack – Pokémon: Filmen**

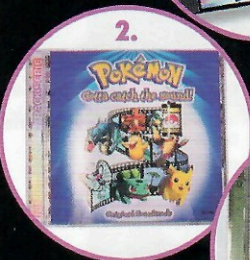
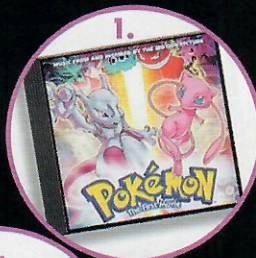
Art nr 400068. Det officiella soundtracket från storfilmen! 16 hitlåtar av bl.a. Billy Crawford, M2M, Christina Aguilera, Britney Spears och NSYNC! Ordinarie pris 169:-. Medlemspris 149:-.

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:-.

**RGB-kabel (Scartkontakt) till SNES**

Art nr 400056. Ord pris 169:-. Medlemspris 129:-. Ej i bild.

**Handkontroll till SNES**

Art nr 400054. Medlemspris 249:-.

**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. Samlaralbum**
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:-.



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:
T ex 39:- + 99:- + 119:- = 257:-

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

POSTGIROT SVERIGE Medlemmar till betalningsmottagaren		INBETALNING / GIRERING A		2 • Konto • Aug • Bil •	
1 st 400009 Nyckelring "Mario", à 39,-		45 35 85 -2		Här skriver du postgiromret: 45 35 85 - 2	
1 st 400037 CN-keps, à 99,-		Club Nintendo		Skriv in betalningsmottagare: Club Nintendo	
1 st 400103 G&S strategiguide, à 119,-		Användare (person och postadress)		Här skriver du ditt namn och postadress: Namn & Medlemsnummer! Gatuadress Postnummer och ort Kom ihåg att skriva tydligt!	
		Maria Johansson, MEDLEMSNUMMER			
		Bygatan 111			
		100 00 SVENSKBYN			
		Egen funktion vid girering			
		Översända kronor		257 :-	
#		#		#00#	

BARA HANS BLOTTA BERÖRING SÄGS KUNNA FÅ SINA MOTSTÄNDARES BLODOMLOPP ATT VÄNDA RIKTNING.

KÄNNER DU DET LNK?

HUR DITT BLOD BEMÄNGAS AV TADELVÄRD FRUKTAN.

SHINK!



DU TRODDE VÄL INTE...

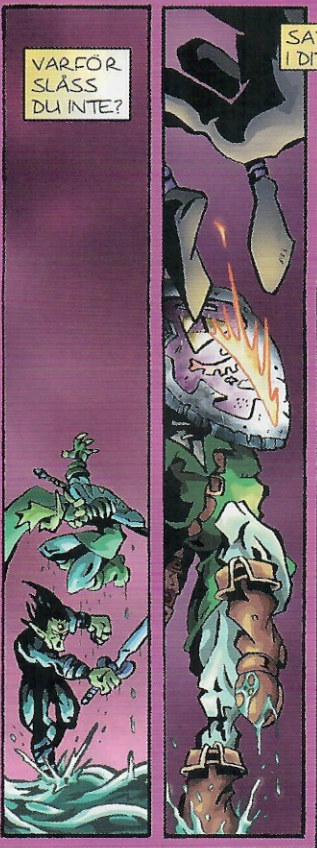


...ATT VÅR STRID REDAN VAR ÖVER?



LÅT OSS SE OM DU KAN VINNA UTAN DITT SVÄRD.

DITT HJÄRTA DRAR HOPP SIG AV FASA.



VAREFÖR SLÄSS DU INTE?



SATT DITT MOD I DITT SVÄRD?

WREKK!



DU FALLER LIKTEN DEPRÄVERAD ÄNGEL

UTAN HOPP.

UTAN KRAFT.

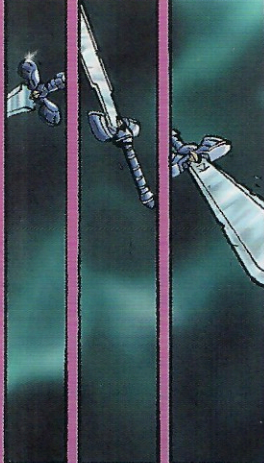
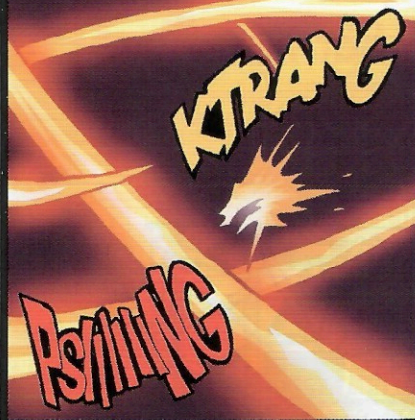
FARVAL... LINK.

KOMMER DU INTE HÄG HUR DEN GICK?



ÄNTLIGEN
INSER DU
DET.

MÄSTAR SVÄRDET MÅ VALJA SIN BÄRARE MEN DET
ÄR I SIN TUR UR HANDEN SOM SVINGAR DET SOM
GENUINT HJÄLTEMOD STÖPS.



DET ÄR ÖVER
RADAMANTRO.

KRUKK

ÖVER FÖR
DENNA GÅNG
KANSKE
MEN LIKA TYDLIGT SOM
DU KLARAR DIG LITAN DITT
MÄSTAR SVÄRD ÄR ATT VÅRA
VÅGAR KOMMER ATT
KORSAS IGEN.



OCH TRÖ MIG, DÄ
KOMMER EN AV
OSS ATT
HÄMTAS AV
DÖ DEN
DROSKA



FARVAL

BAMF



SNAP

SÅ SOM ONDSKAN OCH
HANS LAKEJER KOMMER
OCKSÅ GODA TING I OLIKA
SKEPNADER.

TA BARA EN SÄDANT
KOMPLEXT BEGREPP
SOM VÄNSKAP.

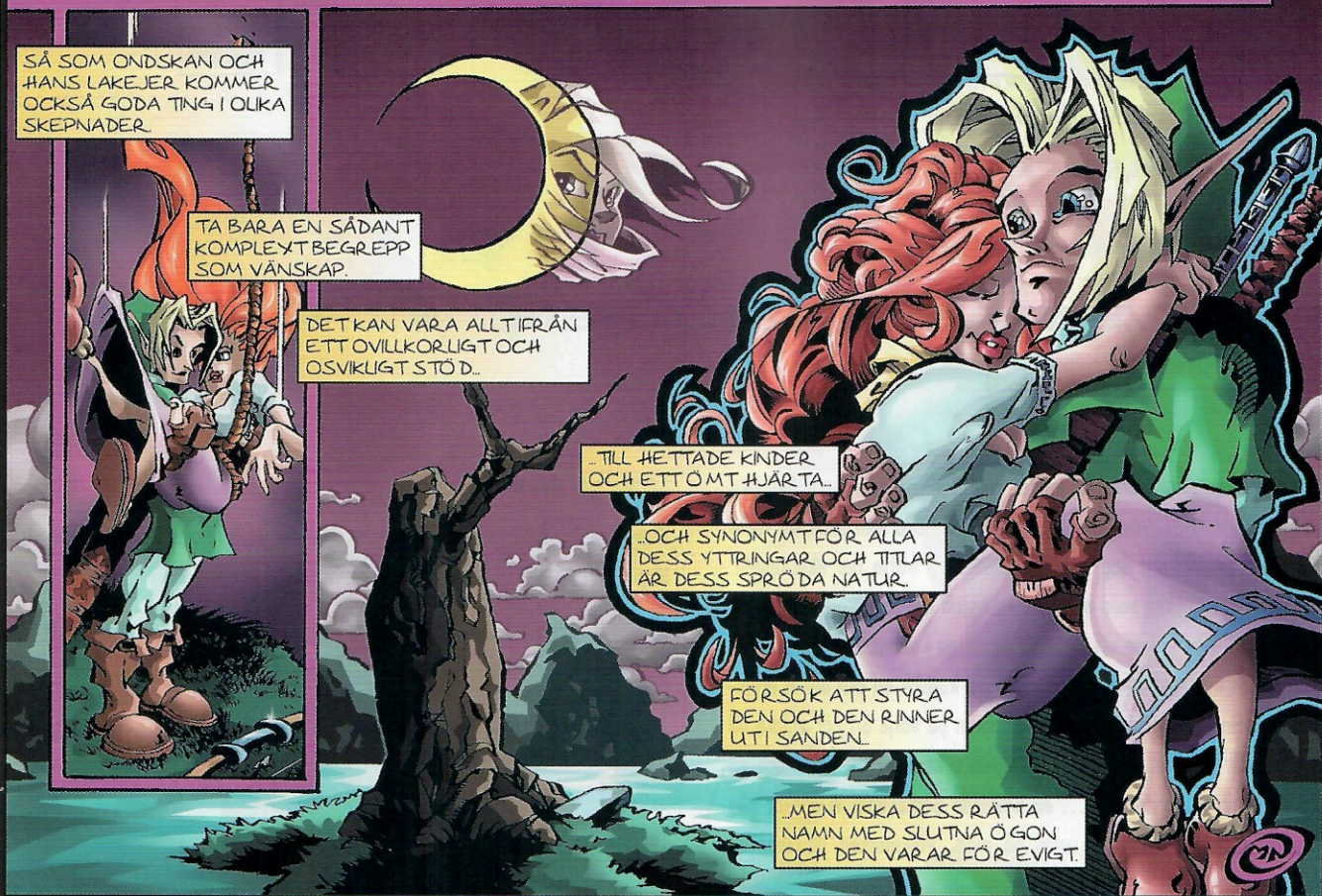
DET KAN VARA ALLTIFRÅN
ETT OVILLKORLIGT OCH
OSVIKLIGT STÖD...

...TILL HETTANDE KINDER
OCH ETT ÖMT HJÄRTA...

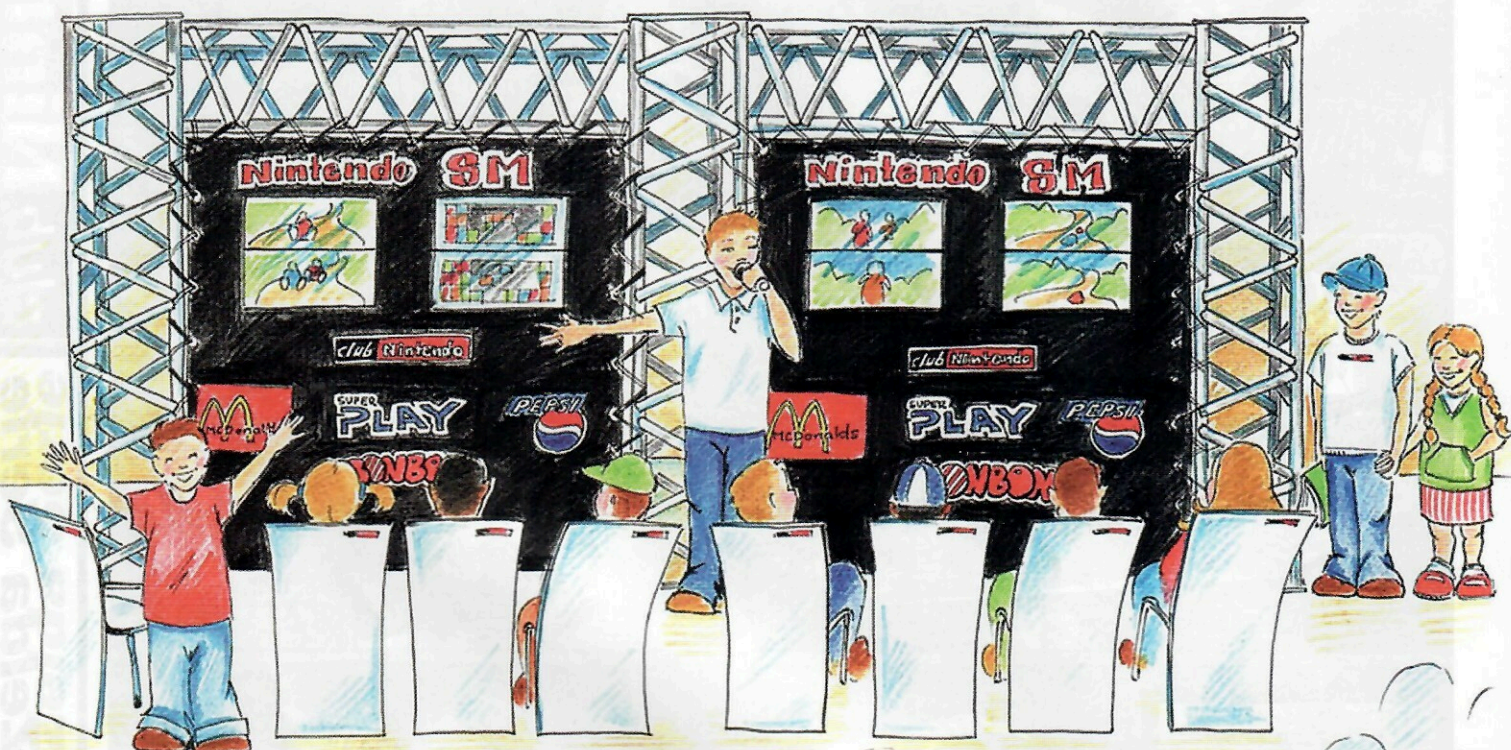
...OCH SYNONYMT FÖR ALLA
DESS YTRINGAR OCH TITLAR
ÄR DESS SPRÖDA NATUR.

FÖRSÖK ATT STYRA
DEN OCH DEN RINNER
UT I SANDEN.

MEN VISKA DESS RÄTTA
NAMN MED SLUTNA ÖGON
OCH DEN VARAR FÖR EVIGT.



Det har blivit dags för årets stora spelevenemang här i Sverige. Club Nintendo är mycket stolta över att kunna presentera...



Nintendo® 2001

SVENSKA MÄSTERSKAPEN

Under hela hösten åker Club Nintendo landet runt för att arrangera Svenska Mästerskapen i Nintendo 2001. Vårt främsta mål är att ge alla som gillar att spela Nintendo en kul och minnesvärd dag samt ett tillfälle att träffa fler likasinnade. Tävligen är öppen för alla (inte bara medlemmar i Club Nintendo) och det kostar ingenting att vara med. Om du inte vill delta får du gärna komma som åskådare – det kommer att finnas nya spel att prova på plats och kanske ett och annat erbjudande från butiken. Fina priser står på spel – vinnaren på varje ort går vidare till finalen i Göteborg, där Sveriges bästa Nintendo-spelare kommer att koras och gå hem med ära, ett hemmabiosystem och... en Nintendo GameCube! Vi önskar alla deltagare lycka till och hoppas att vi syns på plats. Välkommen till Svenska Mästerskapen i Nintendo 2001!

Så här går det till:

Omgång 1: Samtliga kvalar in genom att spela banan Royal Raceway (Time Trial) i Mario Kart 64. De 20 bästa tiderna går vidare till omgång 2.

Omgång 2: De 20 som gått vidare spelar banan Crystal Lake (Time Trial) i 1080 Snowboarding. De två bästa tiderna går vidare till omgång 3.

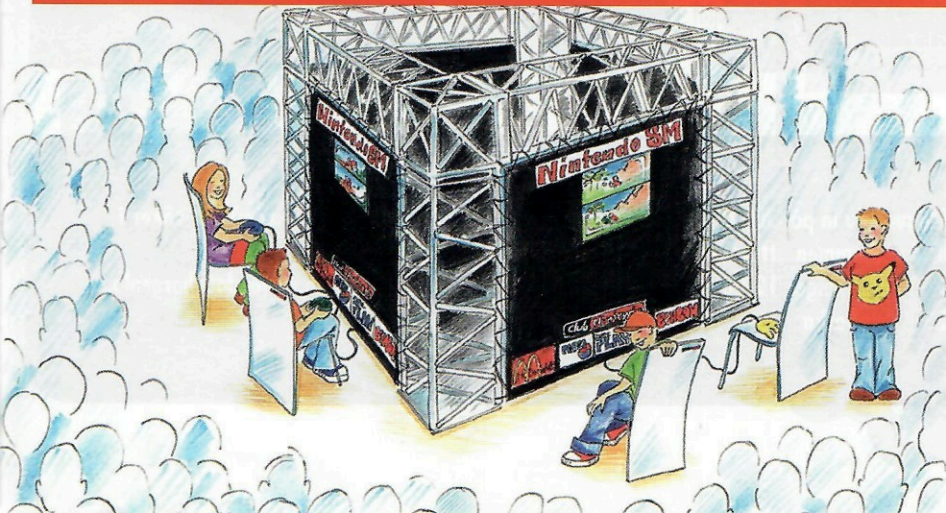
Omgång 3: De två kvarvarande möts i ett hemligt spel. Vinnaren får en finalplats i Göteborg.

Mia Ahnsson

S P E L S C H E M A

Datum	Stad	Butik	SM-start	SM Crew på plats
31/8	Halmstad	Lekia Eurostop	14.00	12.00-19.00
1/9	Helsingborg	Toy's R Us	12.00	11.00-17.00
2/9	Malmö	Toy's R Us	12.00	11.00-17.00
7/9	Göteborg/Frölunda	Toys Leksaker	14.00	12.00-19.00
8/9	Göteborg/Nordstan	Nordstan	12.00	11.00-18.00
9/9	Göteborg/Backaplan	Toy's R Us	12.00	11.00-17.00
14/9	Trollhättan	Obs! Överby	14.00	12.00-19.00
15/9	Borås	Borås Barnvaruhus	12.00	10.00-17.00
16/9	Jönköping	B&W Stormarknad	12.00	11.00-17.00
21/9	Karlskrona	Leksakshuset	14.00	12.00-19.00
22/9	Kalmar	Lek & Hobby	11.00	10.00-16.00
23/9	Växjö	GVG Växjö	11.00	10.00-16.00
28/9	Skövde	BR Leksaker	14.00	12.00-19.00
29/9	Karlstad	New Toys	11.00	10.00-15.00
30/9	Örebro	Leksaksmagasinet	12.00	11.00-17.00
5/10	Västerås	Zetterlunds lek & Hobby	14.00	12.00-18.00
6/10	Linköping	Lekia	12.00	10.00-17.00
7/10	Södertälje	Jokern	12.00	11.00-16.00
12/10	Stockholm/Solna	Game Shop	14.00	12.00-19.00
13/10	Stockholm/Sollentuna	Lekplaneten Stinsen	12.00	10.00-17.00
14/10	Stockholm/Huddinge	Toy's R Us	12.00	11.00-17.00
19/10	Uppsala	Barnens Hus	14.00	12.00-19.00
20/10	Gävle	Barnens Hus	11.00	10.00-16.00
21/10	Sundsvall	Barnens Hus	12.00	11.00-16.00
25/10	Luleå	Barnens Hus	14.00	12.00-18.00
26/10	Piteå	Barnens Hus	14.00	12.00-18.00
27/10	Umeå	Barnens Hus	11.00	10.00-16.00
28/10	Östersund	Barnens Hus	12.00	11.00-16.00

Det går bra att anmäla sig på plats, men då är det viktigt att du kommer i tid – 15 minuter innan tävlingen startar är det anmälningsslopp. Kom gärna tidigare då det kan vara kö och väntetider.



members only

event

P R I S E R

Deltävling

Alla deltagare i Nintendo-SM får var sitt diplom. Vinnaren i varje deltävling får en plats i finalen i Göteborg samt en Nintendo sportbag innehållandes badlakan, t-shirt och stältermos med Nintendo-logotype.



Final

Vinnaren av Nintendo SM 2001 får ett hemmabiopaket + en Nintendo GameCube (Värde ca 29 995:-)

Förstaprispaketet består av:

- 1 st. Orion 33 tums TV, 100Hz
- 1 st. Orion Dolby Digital-förstärkare
- Högtalarpaket
- 1 st. Orion DVD-spelare
- 1 st. Nintendo GameCube (levereras under våren 2002)



Andrapristagaren får ett presentkort på 5 000 kr att handla Nintendo-produkter för.

Tredjepristagaren får ett presentkort på 3 000 kr att handla Nintendo-produkter för.

members only

support

I detta nummer fokuserar vi på frågor & svar till nya GBA

På vilka banor kan jag "warpa"?

På vissa ställen i Super Mario Advance har du säkert stött på vaser som du inte kan ta dig ner i. Dessa vaser kan användas till att warpa, eller hoppa över banor som vissa kallar det. Ta bara med dig en magisk flaska och släng den intill vasen. Gå in genom dörren och ta dig ner i vasen – vips så är du i en ny värld.

På dessa banor finns warp-vaserna:

1-3 leder till värld 4

I slutet av utomhusområdet finns vasen. Ta med dig en magisk flaska så hamnar du snart i värld 4.

3-1 leder till värld 5

Kasta dig utför det stora vattenfallet i början av banan så hamnar du på en avsats med en dörr. Innanför dörren väntar en mystisk vas...

4-2 leder till värld 6

Här finns vasen i området med valarna, på ett ganska lurigt ställe. Med lite tålmod förflyttas du snart två världar framåt.

5-3 leder till värld 7

Vasen finns på en höjd precis i början av banan. Välj Luigi för att hoppa direkt upp till den. Om du inte spelar som den sprallige rörmokaren måste du ta hjälp av Bob-omb för att nå tillräckligt högt.

Finns det något bra sätt att få många extraliv?

Det finns flera sätt att samla extraliv på i Super Mario Advance. Ett av de lättaste hittar du i början av bana 5-3. Ryck upp ett skal ur marken och ta dig fram till de bräckliga stenmurarna som kan sprängas med bomber. Kasta skalet så att det studsar fram och tillbaka mellan två stenmurar och ställ dig sedan ovanpå en mur och vänta. Albatoss kommer hela tiden att kasta Bob-ombs på dig. När en Bob-omb blir träffad av skalet eliminerar den och du får poäng. Ju fler Bob-ombs som elimineras av skalet desto fler poäng får du, och efter ett tag övergår poängen i extraliv. Efter bara några minuter är du utan problem uppe i 99 extraliv – just what I needed...

Hur får jag fram nya svävare i **F-Zero: Maximum Velocity**?

Hot Violet, Fireball, J.B. Crystal och Wind Walker finns tillgängliga från början. Men det finns ytterligare sex svävare att kontrollera.

- Sly Joker – Klara Pawn, Knight och Bishop i Standard Class.
- The Stingray – Klara Pawn, Knight och Bishop i Expert Class.
- Silver Thunder – Klara Queen i Expert Class.
- Falcon MK-II – Klara Pawn i Master Class.
- Fighting Comet – Klara Queen i Master Class.
- Jet Vermilion – Klara Pawn, Knight, Bishop och Queen i Master Class med alla svävare, eller kör Championship Circuit 255 gånger.

Vilken typ av linkkabel ska jag använda när jag kopplar ihop Game Boy Advance (GBA) och/eller Game Boy Color (GBC)?

Använd Game Boy Advance Game Link cable

- När du spelar GBA-spel på två eller fler GBA.

Använd Universal Game Link cable

- När du spelar GBC-spel på två GBA.
- När du spelar GBC-spel på en GBA och en GBC.
- När du spelar GBC-spel på två GBC.

SPELSUPPORT

Om du vill ha hjälp med ett Nintendo-spel loggar du in på Club Nintendos hemsida (nås från www.nintendo-se.com) och söker i avdelningen "Tips & Trix". Du är också alltid välkommen att kontakta oss på något av följande sätt:
 Telefon: 0300-721 00 (vardagar kl. 16.00–19.00, helger 12.00–15.00) • Fax: 0300-732 80 • E-post: club.nintendo@bergsala.se
 Adress: Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungälv

Glöm inte att ange ditt medlemsnummer.

Super Mario Advance

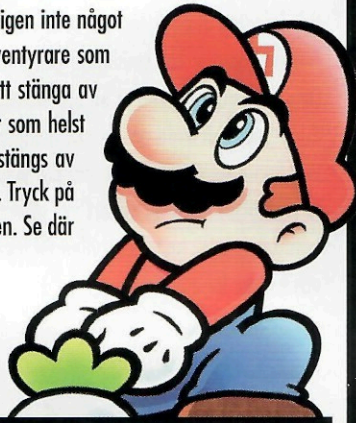


Genvägar

Super Mario Advance är precis som Super Mario Bros. 2 ett finurligt spel med många saker att upptäcka även när äventyret är avslarat. På många banor finns det genvägar som långhopparna Luigi och Peach kan utnyttja. Titta efter misstänkt breda avgrunder och var inte rädd att prova ett hopp rakt ut i intet – det kan löna sig. En speciellt kul genväg finns precis i början av bana 6-3. När du har klättrat upp för den första stegen finns det kvicksand precis till vänster intill en vägg. Håll för näsan, sjunk ned i kvicksanden och rör dig åt vänster. Håll huvudet strax ovanför sanden genom att trycka frekvent på A-knappen och fortsätt att hålla vänster för att ta dig under väggen och fram till en dörr, som leder dig nästan direkt till banans boss.

Sleep Mode

Det här står i instruktionsboken och är egentligen inte något tricks, men det finns säkert en och annan äventyrare som har missat det. Om du vill ta en paus utan att stänga av strömmen i Super Mario Advance kan du när som helst trycka på SELECT och R samtidigt. Skärmen stängs av och spelet går ned i vila för att spara batterier. Tryck på SELECT och L samtidigt när du vill fortsätta igen. Se där – avancerade funktioner.



F-Zero: Maximum Velocity



Lägg beslag på Jet Vermilion!

Om du har tillgång till Internet finns det ett lätt sätt att komma åt spelets bästa svärvare – Jet Vermilion.



1. Först och främst måste du få fram Password-skärmen i spelet. För att få fram den ska du trycka in följande knappkombination på skärmen där du väljer skepp i Grand Prix Mode: L, R, START, R, L, SELECT.

2. När du har fått fram Password-skärmen tar du dig till följande Internetadress (tillhör Nintendo i Japan):

<http://www.nintendo.co.jp/n08/afzj/vermil/index.html>. På denna sida finns något som ser ut som ett tangentbord. Skriv in exakt samma namn här som du döpte din sparfil i spelet till. Tryck till sist på knappen längst till höger för att få fram ett lösenord.

3. Skriv in lösenordet du fick från hemsidan på Password-skärmen i spelet för att få tillgång till Jet Vermilion!

Tony Hawk's Pro Skater 2



Tar fram Spindelmannen

Håll in R och tryck UPP, UPP, NER, NER, VÄNSTER, HÖGER, VÄNSTER, HÖGER, B, A, START när du är på huvudmenyn.

Blodfritt

Håll in R och tryck B, VÄNSTER, UPP, NER, VÄNSTER, START, START när du är på huvudmenyn.

Kul blod och färgglada gnistor

Håll in R och tryck START, A, NER, B, A, VÄNSTER, VÄNSTER, A, NER när du är på huvudmenyn.

Läser upp alla banor och ger dig maximalt med pengar

Håll in R och tryck B, A, VÄNSTER, NER, B, VÄNSTER, UPP, B, UPP, VÄNSTER, VÄNSTER när du är på huvudmenyn.

Läser upp alla banor

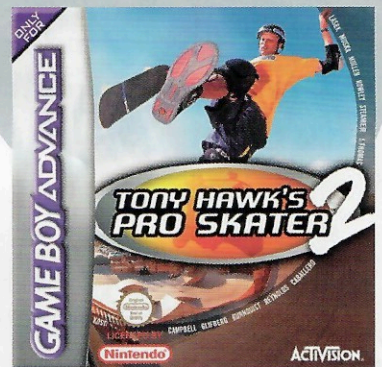
Håll in R och tryck A, START, A, HÖGER, UPP, UPP, NER, NER, UPP, UPP, NER när du är på huvudmenyn.

Läser upp alla fusk

Håll in R och tryck B, A, NER, A, START, START, B, A, HÖGER, B, HÖGER, A, UPP, VÄNSTER när du är på huvudmenyn.

Disco Zoom

Håll in R och tryck VÄNSTER, A, START, A, HÖGER, START, HÖGER, UPP, START när du är på huvudmenyn.



Mickey's Speedway USA



Använd Transfer Pak och Mickey's Speedway USA till Game Boy Color för att få fram Kalles siste brorson i Nintendo 64-versionen av spelet. Allt du behöver göra är att sätta igång Nintendo 64-spelet med Transfer Pak i handkontrollen och Mickey's Speedway USA till Game Boy Color i Transfer Pak.

Tillbaka till - E3 & Nintendo GameCube

Text : Kim Weinefelt

Tre månader har passerat, men intrycken från E3 och Nintendo GameCube har långt ifrån hunnit lägga sig ännu. Vi fortsätter att leverera fakta om det vi inte hann och fick plats med i förra numret.

Kraften i en kub

Med sin Gekko-processor på 485 Mhz är Nintendo GameCube långt mer avancerad än Nintendo 64 och alla andra spelmaskiner som idag finns ute på marknaden. Men trots allt är det spelen som räknas och Nintendo har inte satsat på att ge Nintendo GameCube bästa möjliga tekniska prestanda, utan snarare bästa möjliga videospelsprestanda. Nintendos senaste spelmaskin är byggd med endast en sak i åtanke – att leverera de bästa och mest underhållande spelen som någonsin har gjorts. Och med detta, tillsammans med det mycket låga priset, kompatibiliteten med Game Boy Advance samt den massiva uppbackningen från bl.a. Rare, HAL, Acclaim, Electronic Arts, SEGA och i stort sett alla stora tredjepartstillverkare, ser det ut som om framtiden kommer att tillhöra Nintendo GameCube.

Kontrollera framtiden

Som du kanske har sett har Nintendo justerat vissa delar av Nintendo GameCubes handkontroll. A- och START-knapparna har bytt färg och den gröna ovala B-knappen är numera rund och röd. Efter att bara ha sett Nintendo GameCube-handkontrollen på bild är det svårt att säga om den är bättre än Nintendo 64-handkontrollen eller inte. Efter provspelningarna på E3 kan vi meddela att Nintendo ännu än gång har förbättrat det som många tyckte var perfekt. För det första är utformningen optimal – när du väl spelar känns handkontrollen nästan som en del

av händerna. Den stora A-knappen hittar du lätt utan att behöva släppa blicken från TV-skärmen och L- och R-knapparna är urholkade för att passa pekfingrarna perfekt. Att den nya handkontrollen bara har två handtag istället för tre som Nintendo 64:ans gör den lite smidigare och mindre.

Den analoga C-spaken är en bra ersättare åt Nintendo 64:ans lite svåråtkomliga C-knappar och även om den är belägen en bit ifrån högertummens normalposition känns den väldigt bekväm och välplacerad, vilket även gäller för det digitala styrkorset. Som du säkert vet så var det Nintendos idé med skakande handkontroller, och i handkontrollen till Nintendo GameCube är Rumble Pak inbyggt och kräver inga batterier.

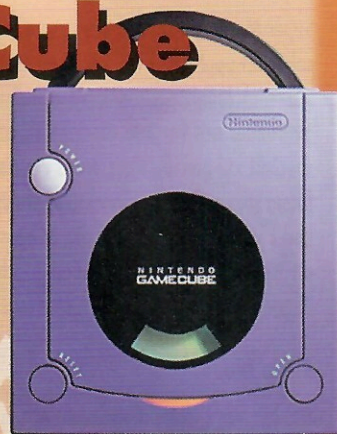
Laddningstider – var?

I och med bytet från kassett- till diskformatet kommer frågan om de ökända laddningstiderna upp på bordet. Att behöva vänta i 20–30 sekunder innan varje ny spelsektion är aldrig roligt och det förstör naturligtvis en stor del av närvarokänslan i spelen. Men att döma av de första spelen kommer du aldrig att behöva vänta länge – om än alls – på Nintendo GameCube. I Luigi's Mansion existerar inga laddningstider överhuvudtaget – tryck på START och du är igång.

Vissa spel, som t.ex. Super Smash Bros. Melee, kräver dock upp till 10 sekunder för att starta en ny bana. Dessa sekunder känns emellertid inte som besvärande, utan mer som en kort paus. Teknologin i den lilla kuben är onekligen genomtänkt, vissa spelutvecklare hävdar t.o.m. att Nintendo GameCube laddar fortare än Nintendo 64!

Spelen

De första spelen till Nintendo GameCube fick oss och de övriga E3-besökarna att tappa andan. Låt oss presentera ett bildgalleri (sid 37) från vad som utan tvekan är gräddan av nästa generations videospel.





Luigi's Mansion liknar inget du tidigare sett. Luigis hemsökta herrgård är full av spöken och innovativ speldesign.



Att fånga skygga spöken är lika roligt som spektakulärt. Luigi styr du med C-spaken och hans dammsugare med den ordinarie styrspaken.



Luigi's Mansion är ett bra bevis på Nintendo GameCubes fantastiska förmåga att skapa ljus- och skuggeffekter.



Shigeru Miyamotos spel Pikmin är annorlunda och konstigt. Detsamma sades om Pokémon för några år sedan...



Beordra dina Pikmin att attackera fiender. Efter en lyckad operation ansluter sig fler av de små varelserna till din trupp.



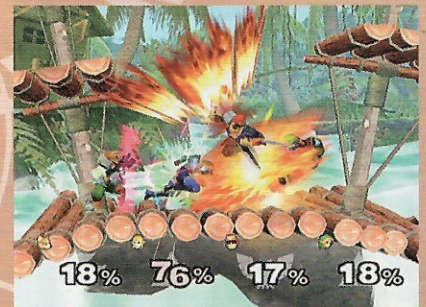
Figuren du styr är en lustig prick – han kan kontrollera ett hundratal Pikmin på skärmen samtidigt och få dem att följa minsta vink.



Kirby och hans hemmaplan i Super Smash Bros. Melee. Frågan är om ett spel kan bli mycket vackrare.



Att det här ansiktet skulle dyka upp i Super Smash Bros. Melee var inte oväntat. Men visste du att bl.a. Kid Icarus och figurer från Game & Watch finns med som statister i spelets galleri?



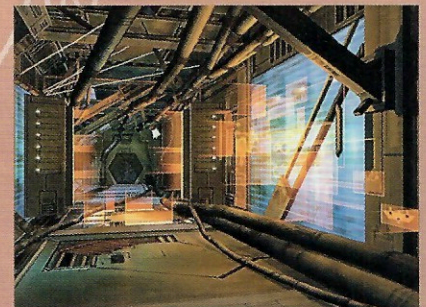
Ett mer intensivt och underhållande spel än Super Smash Bros. Melee är svårt att föreställa sig. Vänta bara tills du får se de här bilderna i rörelse.



Eternal Darkness ger alla skräckälskare ett skäl att spela Nintendo GameCube. Handlingen är svår och stämningen ödesmättad.



Skön spelkänsla och underbara vatteneffekter finns det gott om i Wave Race: Blue Storm. Spelet är både snabbare och större än sin föregångare.



Metroid Prime är ett av de mest efterlängtda spelen just nu. Ett tungt ansvar vilar på Retro Studios, som har hand om detta enormt viktiga projekt.

Listor: Tema USA

Vi hoppas över Club Nintendos egna listor den här gången och presenterar istället två listor hämtade från den amerikanska Nintendo-tidningen Nintendo Power. Det är väl emellertid ingen storsensation att amerikanerna vill ha mest hjälp med The Legend of Zelda-spelen och att det såldes fler än 13 miljoner Pokémon-spel bara i USA under förra året.

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.

Svåraste spelen 2000

1. Zelda: Ocarina of Time (N64)
2. Zelda: Majora's Mask (N64)
3. Donkey Kong 64 (N64)
4. Pokémon Red/Blue/Yellow Version (GB)
5. Zelda: Link's Awakening (GB)
6. Pokémon Gold & Silver Version (GBC)
7. Perfect Dark (N64)
8. Zelda: A Link to the Past (SNES)
9. Super Mario 64 (N64)
10. Jet Force Gemini (N64)

Listan visar vilka spel som flest personer ville ha hjälp med från Nintendo of Americas telefonsupport under 2000.

Bästsäljare i USA 2000

1. Pokémon Gold Version (GBC) – 2 900 000 ex.
2. Pokémon Silver Version (GBC) – 2 900 000 ex.
3. Pokémon Stadium (N64) – 2 000 000 ex.
4. Pokémon Yellow Version (GB) – 2 000 000 ex.
5. Zelda: Majora's Mask (N64) – 1 300 000 ex.
6. Pokémon Blue Version (GB) – 1 100 000 ex.
7. Pokémon Red Version (GB) – 1 100 000 ex.
8. Pokémon TCG (GBC) – 1 000 000 ex.
9. Super Mario Bros. Deluxe (GBC) – 995 000 ex.
10. Mario Party 2 (N64) – 944 000 ex.

Listan visar vilka Nintendo-spel som sålde bäst i USA under hela 2000, enligt The NPD Group.

Topp 10

SVENSKA TOPPLISTAN

1. Banjo-Tooie
2. Super Smash Bros.
3. Mario Kart 64
4. Pokémon Stadium
5. Perfect Dark
6. Mario Party 2
7. Zelda: Majora's Mask
8. Mario Tennis
9. The World Is Not Enough
10. Zelda: Ocarina of Time

Listan baseras på försäljningen av Nintendo 64-spel i Sverige under vecka 23/ 2001 och sammanställs av branschtidningen Manual.

Topp 10

JAPANSKA TOPPLISTAN

1. Final Fight One (GBA)
2. Hamster Tarou 2 (GBC)
3. One Piece Birth of Pirate Dreams (GBC)
4. Super Mario Advance (GBA)
5. Animal Forest (N64)
6. Dragon Quest Monsters 2 Iru (GBC)
7. Dragon Quest Monsters 2 Ruka (GBC)
8. Kurukuru Kururin (GBA)
9. F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE (GBA)
10. Uppgift saknas

Listan baseras på försäljningen av Nintendo-spel i Japan under vecka 23/2001 och sammanställs av Famitsu.

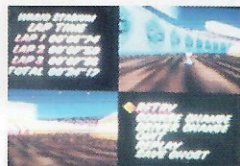
Topp 10

AMERIKANSKA TOPPLISTAN

1. Super Mario Advance (GBA)
2. Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)
3. Zelda: Oracle of Seasons (GBC)
4. Zelda: Oracle of Ages (GBC)
5. Castlevania: Circle of the Moon (GBA)
6. F-Zero: Maximum Velocity (GBA)
7. Mario Party 3 (N64)
8. Pokémon Silver Version (GBC)
9. Pokémon Gold Version (GBC)
10. Rayman Advance (GBA)

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

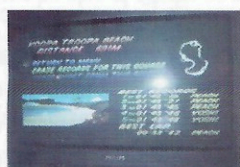
Det är en tuff uppgift att bara välja ut ett fåtal av alla HiScore-bidrag som kommer in. Här är åtta bra rekord från åtta bra Nintendo-spelare.



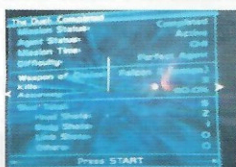
Mario Kart 64:
24,17 på Wario Stadium
Jonathan Rydström, Växjö



Pokémon Pinball:
22 317 954 900 poäng på Blue
Henrik Edlund, Skellefteå



Mario Kart 64:
1.43,15 på Koopa Troopa Beach
Jonas Pettersson, Målsryd



Perfect Dark:
0.11 på The Duel, Perfect Agent
Alex Yucel, Märsta



Diddy Kong Racing:
51,73 på Ancient Lake
Björn Göransson, Henån



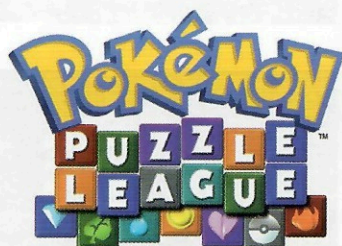
**Zelda: Majora's Mask: Pilbågs-
övningen på Romani Ranch: 25,42**
Mattias Majetic, Lindome



I.S.S. 64:
Gjort mål från 67,2 meter
Ville Ohlin Ogestadh, Vällingby



Super Mario 64: 43,1 mot Koopa the
Quick på Bob-omb Battlefield
Johan Nilsson, Tävelsås



Vinnare i Pokémon Puzzle League-tävlingen

1:a Jonas Pettersson, Målsryd (112 026 poäng)

2:a Timmy Petersson, Eringsboda (50 951 poäng)

3:a Jonas Sjunnefeldt, Tumba (49 703 poäng)

INFORMATION

Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 24 Kungsbäcka eller till club.nintendo@bergsala.se.

Skriv namn, medlemsnummer och adress på baksidan av kortet och märk kuvertet 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 videoinspelning som bevisar resultatet.



Advance Wars

Release: Okt 2001



En bra strategi mot tråkiga stunder

Bärbara strategispel har hittills varit en minoritet, men i och med Game Boy Advance ser det ut att bli ändring på det. I Advance Wars måste du kunna fatta snabba beslut och använda din taktiska förmåga på bästa sätt.

Advance Wars är ett ganska udda spel för att komma från Nintendo. Även om spelfigurerna ser ut att gilla vad de håller på med så handlar det i grunden om att vinna ett krig. Dina trupper är utplacerade på en karta och består av pansarvagnar, stridsflygplan, stridsflotor, etc. Du börjar med att bestämma vilken trupp du vill använda och sedan vad den ska göra, anfalla eller avvakta o.s.v. Om någon av dina trupper kommer i kontakt med fiender visas en sekvens där de båda sidorna anfaller varandra. Dessa

sekvenser styrs automatiskt och beroende på vad som händer där ändras förutsättningarna inför nästa omgång. I början är menyerna förvillande och det är svårt att förstå vad som ska göras. Men efter några minuter i nybörjarskolan kommer du att vara redo för huvuduppgiften och att ta dig an upp till tre kompisar samtidigt. Flerspelarläget i Advance Wars är ett av de mest unika hittills för Game Boy Advance. Det går att utmana sina kompisars trupper på flera olika sätt, och här gäller det verkligen att tänka framåt och kunna fatta skarpa beslut för att segra.

Advance Wars är ett intressant och kul spelkoncept som når vårt land i slutet av året. Om du är en ledartyp som gillar strategispel är det här bombsäkert något att se fram emot.

Wario Land 4

Release: Nov 2001



Nintendos "Bad Guy" är tillbaka

Wario startade sin karriär som elaking i Super Mario Land 2 till Game Boy. Efter det har han fått roller i nästan lika många olika typer av spel som Mario, och snart är det dags för hans första soloprestation på Game Boy Advance.

Efter en kort provstund med Wario Land 4 kan det konstateras att det mesta till en början är sig likt. Vår knubbiga men charmiga vän är som vanligt ute efter livets goda (pengar alltså, inget annat) och måste ta sig genom fyra stora områden för att nå det. Platsen för äventyret är den här gången en pyramid djupt inne i djungeln. I sann Wario Land-stil kan och måste Wario förvandla sig eller byta skepnad då och då för att komma vidare förbi vissa passager. Han har även kvar sina tacklingsförmågor, men den här

gången är han inte osårbar vilket han ju var i Wario Land 3. Kvaliteten på grafiken har höjts mycket sedan det förra Wario Land-spelet – i den här kategorin ligger Wario Land 4 en bra bit före Super Mario Advance. Knäppa minispel är ett av Wario Land-seriens kännetecken som du kommer att få se mer av. Ett av minispelen går t.ex. ut på att slå en "home run" och spräcka Game Boy Advance-skärmen.

Wario Land 4 ser ut att kunna passa alla som gillar Super Mario Advance och som vill ha ett svårare spel med fler äventyrsinslag.



Donkey Kong Coconut Crackers

Release: Dec 2001



Kul i kvadrat och rektanglar

Rare har inte mindre än fyra Game Boy Advance-spel under produktion, två av dem fanns spelbara på E3. Först ut är ett nytt och annorlunda pusselspel med Donkey Kong. Vi visste att Rare är duktiga på att hitta på nya spelidéer, men inte att apor kan behärska geometri.

Just när vi trodde att alla pusselspelvarianter redan var uppfunna dyker Rare upp med Donkey Kongs första framträdande i genren. Donkey Kong Coconut Crackers består av en spelplan på vilken din uppgift är att bygga kvadrater och rektanglar i olika färger. Färgade kokosnötter (jo då, allt är möjligt) faller hela tiden ner från ovan, dessa kan du styra och vrida innan de faller på plats. Om du lyckas sätta ihop en fyrhörning perfekt försvinner den och du har tagit ett steg närmare mot en avklarad bana. Allt är

emellertid inte så lätt som det låter. En irriterande Kremling lägger ju längre tiden går beslag på mer och mer av din dyrbara spelplan. Om du lyckas att lägga rätt kokosnöt på rätt plats kan du dock driva bort störningsmomentet med någon av Donkey Kongs djurvänner. Varianterna och spel-sätten är många, bl.a. kan du prova på Cranky Kongs hemgjorda utmaningar.

Lägg ihop en udda spelidé, svåra pussel, vanebildande innehåll samt ett hektiskt flerspelarläge för fyra personer samtidigt och du har Donkey Kong Coconut Crackers i ett kokosnötskal.



Diddy Kong Pilot

Release: Obestämt



Navigera med din Game Boy Advance

Det är säkert fler än vi som har väntat på en uppföljare till det briljanta N64-spelet Diddy Kong Racing. Nu är två stycken sådana på gång samtidigt: Donkey Kong Racing till Nintendo GameCube och Diddy Kong Pilot till Game Boy Advance!

Tänk dig Mario Kart: Super Circuit med flygplan och du bör hamna någonstans i närheten av Rares Diddy Kong Pilot. 3D-känslan är lika smidig som i Nintendos racingspel och eftersom du nu även kan förflytta dig i höjdlägg på en ny dimension in i spelandet. Diddy Kong Pilot imponerar på många sätt, mest med det spektakulära styrsystemet. Inbyggd i spelkassetten finns en "Motion Tilt Sensor" som känner av dina rörelser. För att svänga flygplanet lutar du helt enkelt din Game Boy Advance åt sidan och för att stiga

eller sjunka lutar du den bakåt respektive framåt! Genom avancerad handakrobatik går det även att göra loopingar och undanmanövrar med sitt flygplan. Att spela (och inte minst att se någon spela) Diddy Kong Pilot är jättekul, trots att det är svårt med den udda kontrollen till en början. Det går även att spela med det vanliga styrkorset, men då försvinner ju en del av poängen med spelet.

Det är bara att bocka och buga åt Rare, som på nytt har blåst in nya idéer i ett racingspel. Diddy Kong Pilot är det mest spektakulära Game Boy Advance-spelet just nu, räkna med en stor recension innan det är dags för "take off".

Tänk på att dessa datum kan ändras. Ring till Club Nintendo eller besök www.nintendo-se.com för aktuella releasedatum.

GB Advance



AUGUSTI

Bomberman
GBA AC/DC Adapter (tillbehör)

SEPTEMBER

High Heat Major League Baseball 2002
Mario Kart: Super Circuit
Phalanx
Spiderman: Mysterio's Menace
X-men: Reign of Apocalypse



Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge, GBA

OKTOBER

Advance Wars
Crazy Chase

NOVEMBER

Matt Hoffman Pro BMX
Mech Platoon
Shaun Palmer's Pro Snowboarder
Wario Land 4
Woody Wood Pecker



Bomberman, GBA

DECEMBER

Donkey Kong Coconut Crackers

SPEL UTAN LANSERINGSDATUM

Baketsu Daisakusen
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge
Diddy Kong Pilot
Doom
Fire Emblem: Maiden of the Dark
Game Boy Music
Golden Sun
Hanasaki Gassen
Magical Vacation
Metroid IV
Napoleon
Sabre Wulf
Super Mario Bros. 3
Super Mario World
Tactics Ogre Gaiden
Yoshi's Island
Yoshi's Story



Golden Sun, GBA



Sabre Wulf, GBA

Nintendo 64



OKTOBER

Paper Mario
Pokémon Stadium 2
Snowboard Kids 2

NOVEMBER

Mario Party 3

UNDER 2001

Mega Man 64

GB Color



AUGUSTI

Tomb Raider: Curse of the Sword

SEPTEMBER

Portal Runner
Stuart Little

OKTOBER

The Legend of Zelda: Oracle of Ages
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons

NOVEMBER

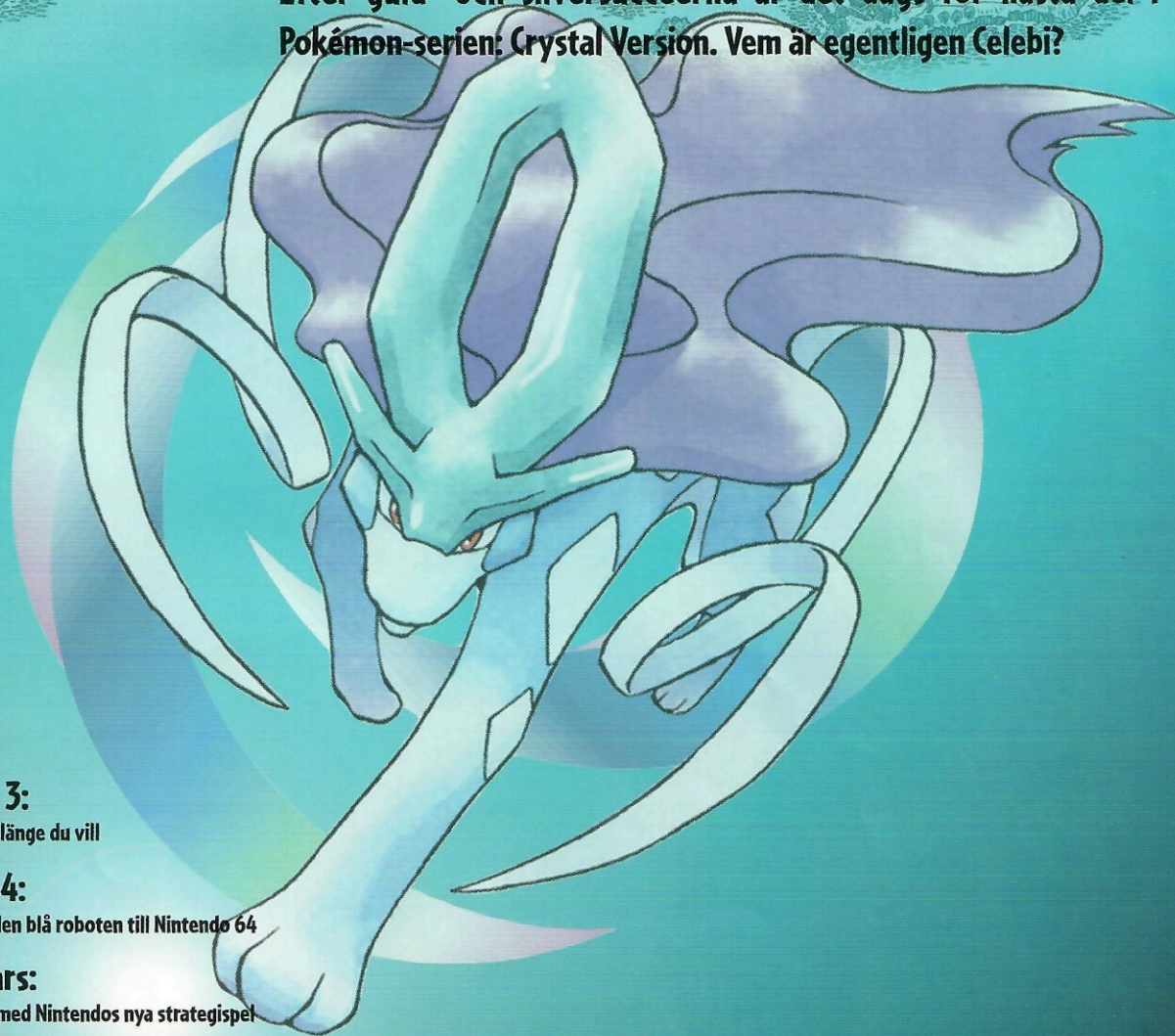
Pokémon Crystal Version
Shaun Palmer's Pro Snowboarder
Tony Hawk's Pro Skater 3

UNDER 2001

Hunchback
The World Is Not Enough

Kristallklara äventyr

Efter guld- och silversuccéerna är det dags för nästa del i Pokémon-serien: Crystal Version. Vem är egentligen Celebi?



Plus:

- **Mario Party 3:**
Festen håller på så länge du vill
- **Mega Man 64:**
Äntligen kommer den blå roboten till Nintendo 64
- **Advance Wars:**
Kom, se och segra med Nintendos nya strategispel
- **Mera Nintendo GameCube:**
Vad visades på Space World och The Nintendo Show?

Kommer i oktober!

270 453
Daniel Helsing
Kyrkbyvägen 4
78041 GAGNEF

Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA



Cobra® **microTALK**™

Free Talk!

Cobra microTalk är en helt ny generation smidiga radioapparater för gratis mobil med tre km räckvidd.



MT-220

- 8 kanaler/38 subtoner
- vattenavvisande
- perfekt ljudkvalitet
- knapplås
- backlight

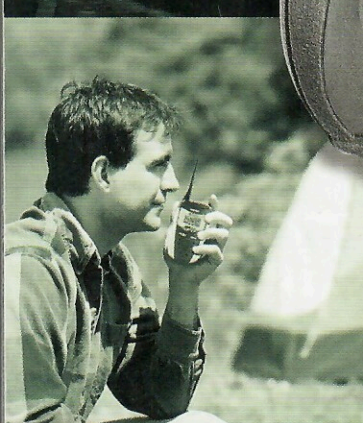
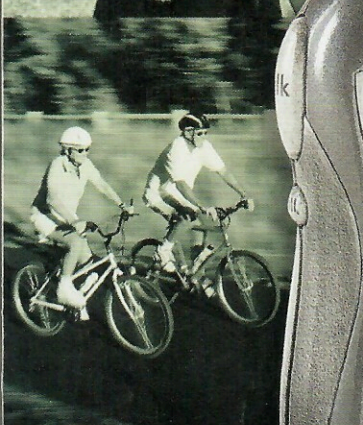
MT-305

- 8 kanaler/38 subtoner
- vattenavvisande
- perfekt ljudkvalitet
- knapplås
- backlight
- voice-scrambler
- vibrator
- soft-grip-hölje



Tillbehör

- bordsladdare för två apparater
- röstaktiverat headset
- öronsnäcka med mikrofon
- monofon



© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FRANK. TM & © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Bergsala AB.