

Okt
2001

club **Nintendo**[®]

5

members only

magazine

The Nintendo Show
En kub stal showen

Pokémon Crystal Version

Adlare ännu guld och silver

Mario Party 3

Redo för årets fest?



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.-

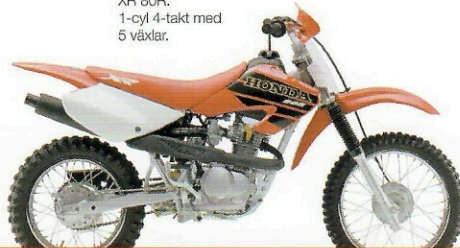
per månad, utan handpenning

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 5 OKTOBER 2001

klubbnytt.....	5
members only.....	6
marios galleri.....	7
nintendo news.....	8
guru 2001.....	9
recension N64.....	10
recensioner GBA.....	12
recensioner GBA/GBC.....	15
mässreportage.....	16
poké center	25
recensioner GBC.....	26
club nintendo shop.....	28
specialreportage.....	32
support.....	34
kodarkivet.....	35
värva & vinn.....	36
nintendos historia.....	37
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
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



Join the party!



MARIO PARTY 3™

THE BRAND-NEW MARIO PARTY 3! GET YOUR PARTY KIT READY AND JOIN YOUR FAVOURITE NINTENDO HEROES IN 70 NEW STUNNING MINI-GAMES!

© 2000, 2001 NINTENDO/HUDSON SOFT TM, ® & "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



Förhandsboka Pokémon Crystal Version! Vinn en Pokémon Game Boy Advance inkl. spelet!

Att nya Pokémon-spel har en förmåga att sälja slut snabbt vet vi. Långt fler än 100 000 Pokémon Gold & Silver-ägare finns redan i Sverige och nu är det som bekant dags för uppföljaren Pokémon Crystal Version. Om du vill försäkra dig om att starta det nya äventyret redan på releasedagen den 2 november rekommenderar vi att du förhandsbokar spelet. Som vanligt har du som förhandsbokar även chansen att kamma hem ett och annat pris.

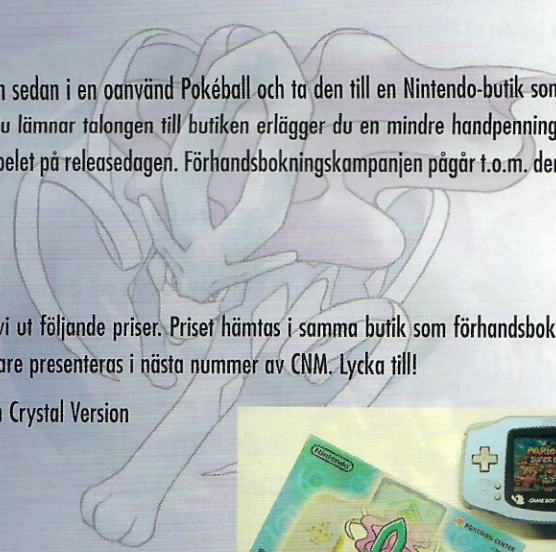
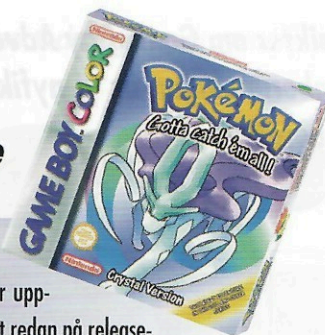
Så här förhandsbokar du:

Fyll i talongen i mitten av tidningen. Lägg den sedan i en oanvänd Pokéball och ta den till en Nintendo-butik som tar emot förhandsbokningar. Samtidigt som du lämnar talongen till butiken erlägger du en mindre handpenning, vilken du givetvis har tillgodo när du hämtar spelet på releasedagen. Förhandsbokningskampanjen pågår t.o.m. den 1 november.

Priser:

Bland alla tränare som förhandsbokar lottar vi ut följande priser. Priset hämtas i samma butik som förhandsbokningen skedde, tidigast den 2 november. Vinnare presenteras i nästa nummer av CNM. Lycka till!

- 1 Pokémon Game Boy Advance inkl. Pokémon Crystal Version
- 2 Pokémon kicken
- 15 Pokémon-badlakan
- 15 dryckesflaskor



Inställda spel

Mega Man 64 är det senaste exemplet på att releaselistor ofta ändras. Spelet var tänkt att komma till Sverige i slutet av året men har nu ställts in. Detsamma gäller Snowboard Kids 2. Vi beklagar för alla Mega Man- och snowboardfans.

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

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

- Vissa banor är lite väl enkla

Mia: 6
Snabbt vanbildande, perfekt på bitresor

Mathias: 8
Hur kul som helst, räcker länge!

Kim: 7
Mycket bra spel

Helhetsbetyg i en skala från 1 till 10.

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

Här plockar vi ut det bästa och sämsta i spelet.

klubbens spalt

The Nintendo Difference

Ju längre tiden går och ju fler spel som görs desto svårare blir det att hitta på nya idéer och komma med överraskningar. Många företag satsar på fler och fler uppföljare och vågar sällan lämna banan för beprövade spelkoncept. Strax efter "bilspelet med snygg grafik 1" kommer "bilspelet med ännu snyggare grafik 2". Det håller ett tag, men i längden tröttnar vi och slutar att spela. Många speltillverkare har därför skrivit det senaste årets bokslut i röda förlustsiffror.

Nintendo vågar fortfarande gå sin egen väg och satsa på sådant ingen annan har gjort. Det hade varit enkelt att ge Mario huvudrollen i ett spel med världens högsta polygonantal och fortsätta utveckla fler Pokémon-kort på samma tema. Men istället ger Nintendo Luigi chansen i det unika Luigi's Mansion och uppfinnar Card-e – spelkort som samtidigt fungerar som Pokémon-spel till Game Boy Advance. Arbetet har visserligen krävt mer tid och eftertanke, men resultatet gör att vi inser att det än idag går att hitta på nya spelidéer och att TV-spel fortfarande är bland det roligaste som finns.

Det är den här inställningen som behövs för att hålla spelbranschen intressant nu och i framtiden. Det är den här inställningen som kallas "the Nintendo difference".

Kim Weinefelt

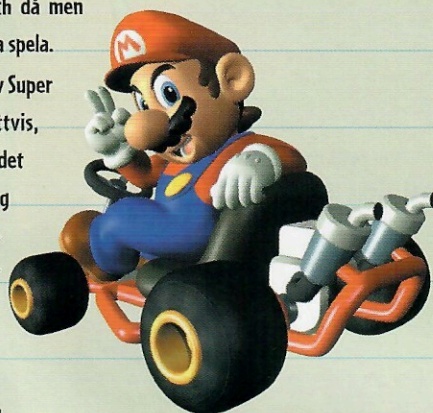
I förra numret efterlyste vi åsikter om Game Boy Advance och att döma av dessa verkar majoriteten av GBA-ägarna vara nöjda. Till decemberupplagan är vi nyfikna på vilka spel som står högst upp på din önskelista och varför. Skriv till oss och berätta!

Först ska sägas att jag var lite tveksam till maskinen. Men tillslut så köpte jag den samt ett stycke Super Mario Advance. Att hålla i GBA blir inte påfrestande, det känns ungefär som att hålla i en macka! Och spelen/skinkan smakar väldigt gott! När jag skulle spela så gjorde jag det på tåget ner till Göteborg och Gothia Cup. Jag var då på värld 3. Ungefär 8 timmar senare hade jag kommit till värld 6! Men dessa timmar märktes knappt av. Det är så man vet att man hittat något speciellt. Naturligtvis var jag tvungen att ta pauser någon gång då och då men bara för att sedan fortsätta spela.

Jag tycker er bedömning av Super Mario Advance var orättvis, spelet är knappast värt 8, det är värt 9. Härnäst tänker jag investera en femhundralapp i Mario Kart: Super Circuit!

/Reaper

Alla kan inte tycka lika, men eftersom vi spelade Super Mario Bros. 2 redan för drygt tio år sedan hade vi föredragit ett helt nytt spel i Mario-serien.



Hej Club Nintendo,

Game Boy Advance levde upp till alla mina förväntningar, grafiken är supersnygg och musiken är ett stort steg framåt jämfört med Game Boy Color. Om det är något man kan gnälla på så är det att skärmen är mörk, det kan vara svårt att se vad som händer i vissa spel (Castlevania t.ex.) om man inte spelar under en lampa eller i sol-ljus.

Från en Game Boy Advance-ägare

För er som vill kunna spela Game Boy Advance precis överallt (även i komplett mörker) rekommenderar vi tillbehöret Light Max Advance. Light Max Advance lyser upp skärmen och förstörar den dessutom en aning.

Hej CN,

Mina favoritspel till Game Boy Advance just nu är Super Mario Advance, F-Zero: Maximum Velocity, kurukuru kururin och Mario Kart: Super Circuit. Mario är alltid Mario och även om jag har spelat Super Mario Bros. 2 var det kul att återse det spelet på nytt. F-Zero: Maximum Velocity har en grym fartkänsla och bra svårighetsgrad. kurukuru kururin är det mest annorlunda GBA-spelet hittills och det spelet har de bästa musikstyckena jag har hört till Game Boy Advance. Mario Kart: Super Circuit är en given succé, visst är det härligt att kunna spela ett Mario Kart-spel var och när man vill? Jag hoppas att Nintendo fortsätter i samma stil och att de även kommer att göra helt nya spel med Mario och Zelda till Game Boy Advance.

Hälsningar från en medlem

Hej!

Har precis köpt Mario Kart: Super Circuit och det är förmodligen det bästa spelet hittills till Game Boy Advance. Det är jättekul att spela mot en kompis och eftersom Mario Kart är en av mina favoritspels-serier har jag väntat länge på den tredje delen. Nu ser jag fram emot Advance Wars (äntligen ett bärbart strategispel!) och Wario Land 4 (hoppas att det inte är för likt de tidigare delarna). Golden Sun och Rares Game Boy Advance-spel ser också mycket lovande ut.

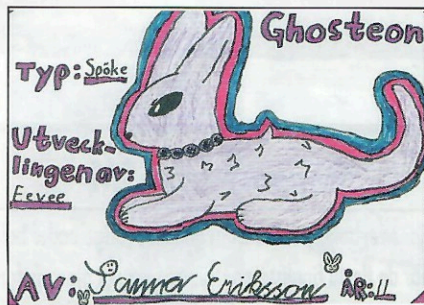
/Anonym



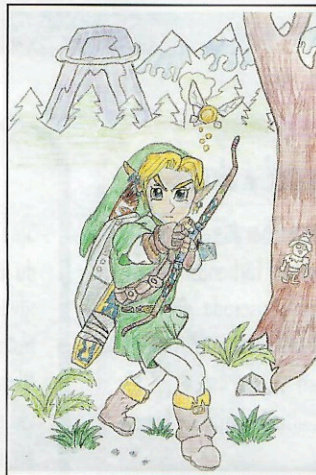
Till Members Only skickar du dina åsikter och frågor (ej spelsupport) som rör Nintendo. Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka eller club.nintendo@bergsala.se. Märk kuvertet eller e-brevet med "Members Only" och glöm inte att skriva ditt namn och medlemsnummer.

Det är verkligen roligt att öppna alla kuvert med fina teckningar som ständigt dyker upp till redaktionen. Fortsätt att skicka in era bilder!

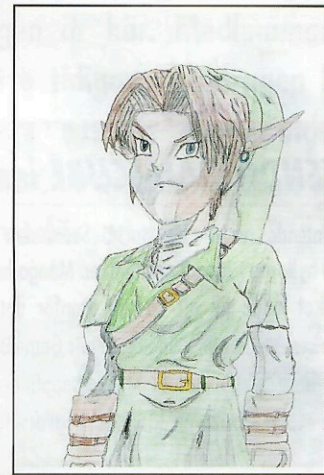
MARIOS GALLERI



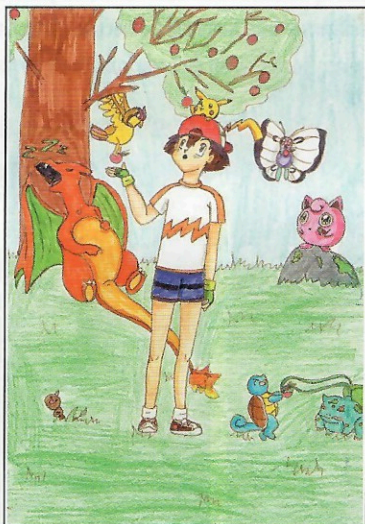
Denna fina fantasi-Pokémon, Ghosteon, kommer från Sanna Eriksson 11 år.



Allas vår hjälte Link porträtterad av Jonas Mossberg i Uddevalla.



Snyggt porträtt av Link. Teckningen kommer från Jens Broström.



Från Linda "Tassie" Johansson i Brälanda kommer den här härliga Pokémon-bilden!



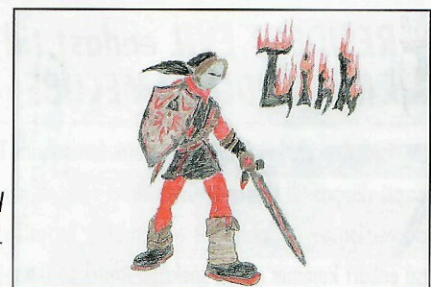
Erik Schröder 11 år, från Hässelby har gjort en charmig bild av Pichu.



Fartfylld Super Smash Bros. Melee-bild har vi fått av Felix Strandberg i Järfälla.



Alexander Pistolelis har ritat av figurerna i Kirby 64: The Crystal Shards.



Link i en ny skepnad tecknad av Jacob Al-Ghazali från Örebro.

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 Kungsbacka 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 lanserad i Japan!

En ny era i Nintendos historia har startat. Sedan den 14 september finns Nintendo GameCube på hyllorna i Japans spelbutiker. Många hade valt att förhandsboka sitt exemplar, vilket ledde till att köerna utanför det teknikfokuserade distriktet Akihabara i Tokyo inte var lika långa som när Game Boy Advance lanserades. Detta är emellertid bara början och tack vare topptitlarna som släpps innan jul lär Nintendo GameCube-fabrikerna få gå på högvarv för att efterfrågan ska kunna mötas.

Fler NINTENDO GAMECUBE till USA

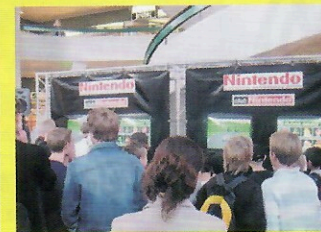
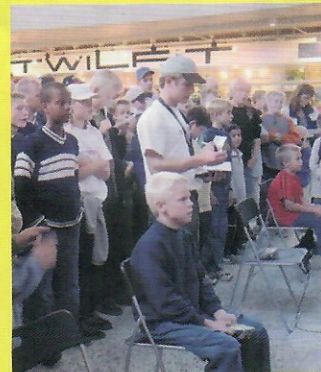
700 000 Nintendo GameCube anländer till den amerikanska releasen. Det ökade antalet betyder att det amerikanska lanseringsdatumet flyttas till den 18 november, men framförallt större chans för butikerna att kunna möta den enorma efterfrågan. Amerikanska Nintendo GameCube-köpare kan direkt plocka upp spelen Luigi's Mansion och Wave Race: Blue Storm. Innan årets slut kommer 17 Nintendo GameCube-spel att ha släppts, varav 5 från Nintendo och 12 från tredjeparts-tillverkare.

RESIDENT EVIL endast till NINTENDO GAMECUBE

Bli rädd, mycket rädd. Capcom har beslutat att deras kommande Resident Evil-spel endast kommer att släppas till Nintendo GameCube. Först ut blir en omgjord och grovt förbättrad version av originalspelet och därefter fortsätter serien med fler spel, vilka alltså enbart kommer gå att spela på Nintendo GameCube. Capcom är bara den senaste tredjepartstillverkaren som har hoppat på Nintendo GameCube-tåget. Sedan tidigare har bl.a. Acclaim, Electronic Arts och SEGA valt att satsa till fullo på Nintendos kub.

Rapport från SM

SM i Nintendo har som bekant rullat fram genom Sverige under hela hösten. När du läser detta har de flesta finalisterna utsetts, men det återstår fortfarande deltagningar i norra Sverige. Deltagare och åskådare på plats har inte bara kunnat testa de senaste Nintendo-spelen utan även fått tillfälle att prata spel med Club Nintendo och se videosekvenser från Nintendo GameCube. Även om du inte gick vidare till finalen i Göteborg hoppas vi att du hade kul och att du tar nya tag mot ett eventuellt SM 2002!



GURU DEPARTMENT 2001



FINAL!

Det fjärde och sista uppdraget i Gurutävlingen är här. Medlemmar som har klarat de tre tidigare uppdragen har nu ett gyllene läge att ta hem guldnålen och Gurustatus i Club Nintendo. Men först krävs även en silverfärgad nål.

Uppdrag 4, Silverfärgad Nål

KOM PÅ EN SPELIDÉ SOM KOPPLAR IHOP NINTENDO GAMECUBE OCH GAME BOY ADVANCE

Sista tävlingsdatum: 30 november 2001

Regler:

Med en Nintendo GameCube GBA Cable är det möjligt att koppla ihop Game Boy Advance med Nintendo GameCube och uppleva nya typer av spel. Nintendo i Japan har demonstrerat det hela med Kirby's Tilt 'n' Tumble 2 och Animal Forest Plus, men hur skulle du göra? För att vinna den silverfärgade nålen måste du hitta på ett eget spel som drar nytta av Nintendo GameCube GBA Cable. Förklara med minst 50 och högst 300 ord hur ditt spel skulle fungera och hur det sammanför Nintendo GameCube och Game Boy Advance. Ju fler spelidéer du skickar in till oss desto fler nålar blir dina, du kan dock högst erhålla tre nålar.



Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka eller club.nintendo@bergsala.se. Märk kuvertet eller e-brevet med "Guru 2001" och glöm inte att ange ditt medlemsnummer. Observera att inkommande bidrag inte skickas tillbaka och det inte kommer att bli några riktiga spel av idéerna.

Uppdrag 2, Rosa Nål: Avslutad

Uppdrag två är nu avslutad. Rätt svar var 8544@bergsala.se

Har du alla nålar?

I och med det fjärde uppdraget är nålsamlandet slut, i alla fall nästan. För att bli en av vinnarna i Guru 2001 måste du även lägga beslag på den femte guldnålen. Den kan du enbart få genom att skicka in en blå, rosa, svart och silverfärgad nål till oss (du behöver bara skicka in en av varje färg). De hundra första som skickar in dessa nålar till oss utser vi till gurumemmar 2001!

Glöm inte att skriva ditt medlemsnummer och din adress så att vi kan skicka priset och nålarna tillbaka till dig.





Årets största fest är precis på väg att starta! Den här gången har festplanerarna Nintendo och Hudson bjudit in två nya gäster och serverat 70 nya minispel på fem nya spelbräden.

Spelinfo

Titel: Mario Party 3

Kategori: Board Game

Utvecklare: Nintendo och Hudson

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1-4 samtidigt

Tillbehör: Rumble Pak

Releasedatum: 15 nov 2001

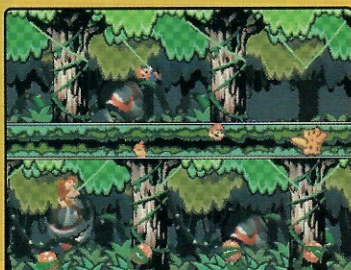
Text: Kim Weinefelt

Mario vilar aldrig och har nu hunnit med tre fester inom loppet av tre år. Till alla rutinerade festares glädje har Nintendo emellertid hela tiden ändrat om och lagt in nya idéer för att ingen tillställning ska vara den andra lik, och det gäller även för Mario Party 3. Den största attraktionen i spelet är fortfarande spelbrädena där du och tre medfestare tar er runt för att samla mynt och stjärnor och naturligtvis spela minispel. Minispelen i Mario Party 3 är 70 till antalet och klart mer varierande än i det förra spelet – här finns verkligen det mesta. Från att äta mest pizza och rulla upp stora snöbollar till att vattna plantor och åka snabbt inuti ett rör. Minispelen är lika udda som roliga och alla är lätta att förstå och sätta sig in i. Med andra ord är Mario Party 3 ett perfekt familjespel som även lillasyster och gammelmormor kan ha roligt med.

Förutom spelets fem spelplaner finns ett "story mode" i Mario Party 3. Här får du följa en historia mellan spelomgångarna och om allt går rätt väg får du "star stamps" som bevis på din skicklighet. Den tredje festen i serien innebär också premiär för det helt nya "duel" – ett spel för två personer som bl.a. går ut på att hyra medhjälpare för att få slut på motståndarnas energi. De nya spelsätten är en fräsch och kul uppdatering och gör att inte hela festen blir till en déjå vu-upplevelse för dig som har varit med tidigare.

I det nya spelsättet Duel Mode hyr du in medhjälpare som ser till att hålla motståndaren lugn.

Tarzan lär tappa andan när Donkey Kong sätter igång liansvingandet.



I det nya spelsättet Duel Mode hyr du in medhjälpare som ser till att hålla motståndaren lugn.



Waluigi med knuff

Fråga oss inte vem som skrev inbjudningskortet, men personen som uppfann "unfair play" på tennisbanan – Waluigi – har hamnat i Mario Party 3. Som motvikt till Waluigi går även Daisy att festa med den här gången. Vilken spelfigur du väljer påverkar inte dina chanser att vinna, men

det är ju alltid kul att kunna spela med någon som matchar ens personlighet. Förutom de figurer du och dina kompisar spelar med finns det fler kändisar att besöka utmed spelbrädena. Spöket Boo tvekar i vanlig ordning inte att stjäla mynt efter betalning. Koopas bank är tillbaka från Mario Party 2 och kan visa sig bli en oväntad guldgruva. I Toads affär kan du köpa föremål som hjälper dig eller stjälper

Alla mot alla, två mot två eller tre mot en – i Mario Party 3 byter du vänner och ovänner i stort sett efter varje omgång.



andra i jakten på mynt och stjärnor. Ett tjugotal föremål går att få tag på. Här finns bl.a. Koopa Card, vilket gör att du obehindrat kan plocka ut mynt från banken och Wacky Watch, med vilket du kan ändra antalet återstående ronder.

På spelplanen lurar även många faror och fällor. Spelare som saknar tur kan bl.a. fastna i kvicksand och råka ut för svag is, vilket kan innebära en annan placering på brädet och en oväntad vändning. Värst av alla är partyförstöraren Bowser, han kan sabotera en hel spelomgång bara genom att vara elak. Som vanligt händer det mycket och oväntat i Nintendos variant av "fia med knuff" och ingen kan känna sig säker förrän det sista minispelet är avslutat.

Figurer i block

Mario Party är en spelserie med stort underhållningsvärde, däremot slår grafiken inte lika högt. Spelfiguerna – speciellt stora Donkey Kong och Wario – ser "blockiga" och kantiga ut, speciellt i jämförelse med motsvarigheterna i Super Smash Bros. Melee (en inte helt rättvis jämförelse i för sig). Däremot är bakgrunderna och spelplanerna mycket detaljerade och spelets design har lagt in många roliga detaljer. Pingvinerna från Super Mario 64 är t.ex. med på Chilly Waters-spelplanen och i Spiny Desert tuggar en Chain Chomper på ett skelettben – sådant får en Nintendo-spelare att trivas. Grafiken i minispelen tvingar knappast Nintendo 64:an att gå på högvarv, men den typiska Mario-stilen finns där, vilket de flesta bör uppskatta.

Musiken är precis som grafiken varken toppen eller botten, men flera låtar är riktigt bra och de passar som handsken i den här typen av party- och familjespel. De fem spelbräderna i Battle Royal har alla ett speciellt tema som förstärks av låtarna som spelas under tiden. Ljudeffekterna är trevliga och passande, men spelfiguernas röster kan bli lite tjatiga i slutet av festen.

Tack för den här gången!

Mario Party 3 är inte bara den största Mario-festen hittills, med största sannolikhet är det även det sista stora Nintendo 64-spelet från Nintendo själva som släpps i Sverige. Och en mycket bättre avslutning än så här går inte att hitta. Mario Party 3 är så pass enkelt att det erbjuder alla i familjen någonting, samtidigt som "story mode" är en bra utmaning för den ensamma och mer erfarna spelaren. Nu återstår det att se om festerna kan bli lika vilda och underhållande till Nintendo GameCube.

Utmanande minispel

Vi har spelat Mario Party 3 för mycket för att hinna skriva om alla 70 minispel. Här kommer i alla fall en kort presentation av några av våra favoriter:

Mario's Puzzle Party – Para ihop färgade block snabbt och effektivt. En något enklare variant av Tetris, men nästan lika kul.

Snowball Summit – Rulla en så stor snöboll som möjligt och försök att knocka motståndarna. Större snöboll betyder mer kraft.

Rockin' Raceway – Tryck på A- och B-knapparna i rätt rytm för att ta dig framåt. Disponera krafterna smart för att bli först över mållinjen.

Storm Chasers – Följ efter regnmolnet och se till att din planta får tillräckligt mycket vatten och växer sig stor.

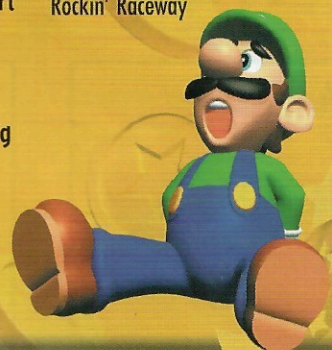
Vine with Me – Kasta dig från lian till lian genom jungeln. Borde passa de som väljer att spela med Donkey Kong.



Mario's Puzzle Party





Rockin' Raceway



Klubben tycker:

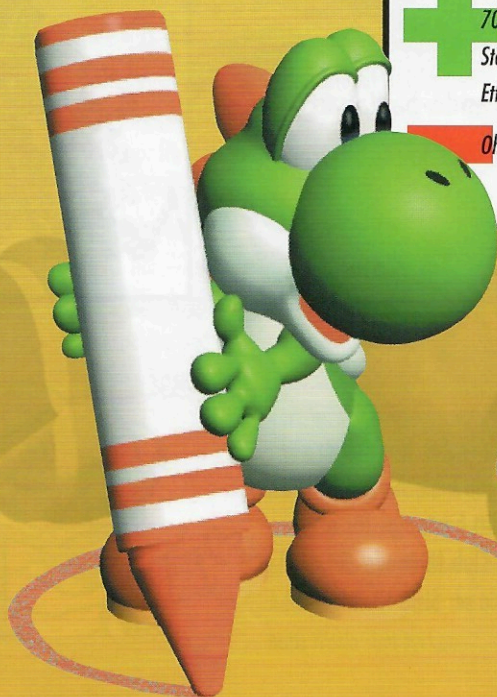
7

-  Nya spelsätt och hemliga spelplaner
- 70 varierande minispel
- Stor underhållning för alla i familjen
- Ett av de bästa multiplayer-spelen
-  Öhyvlat grafik

Kim: 8
Ett spel för hela familjen och festsugna kompisar.

Daniel: 7
Avslutningsfesten på N64 är rolig. Nu väntar vi på kuberna...

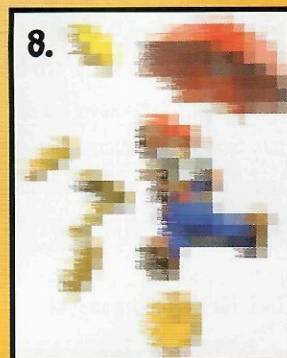
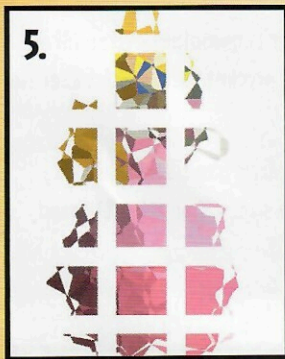
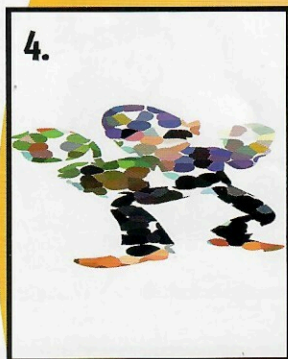
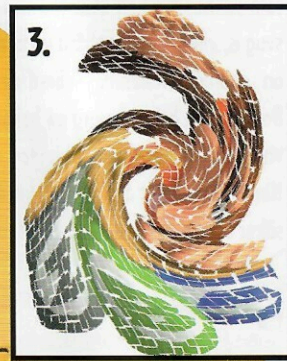
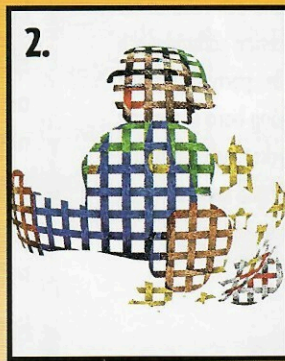
Mathias: 5
Ännu ett spel som helt enkelt är roligare att spela flera.



Fight for your right to Party!

Mario Party 3 till Nintendo 64 är snart här och för att fira det anordnar vi en tävling och ger dig chansen att uppleva festen gratis!

Allt du behöver göra är att avslöja följande figurer och ge oss ditt bästa festtips.



Festpriser

1:a pris: Mario Party 3 till Nintendo 64 + Nintendo-badlakan

2-5:e pris: Nintendo-badlakan

Regler

Det är visserligen en festtävling, men det finns fortfarande regler. När du har listat ut vilka figurer som gömmer sig bakom de förvrängda bilderna skriver du ned namnen på dessa i rätt ordning. Beskriv sedan ditt bästa tips för en lyckad fest (använd högst 30 ord). Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka eller club.nintendo@bergsala.se. Sista tävlingsdatum är 30 november 2001.

Lycka till!

Spelinfo

Titel: Wario Land 4

Kategori: Action

Utvecklare: Nintendo

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1

Tillbehör: Inga

Releasedatum: 1 nov 2001

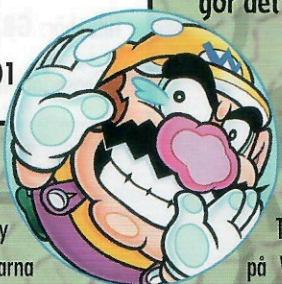
Text: Kim Weinefelt

Nu när Wario tar klivet från Game Boy Color till Game Boy Advance höjs också förväntningarna på vad han ska åstadkomma. Det räcker inte med snyggare grafik och bättre ljudkvalitet för att ett spel ska kännas mer intressant, det måste även till nya inslag och idéer. Till en början är det svårt att hitta några större skillnader mellan Wario Land 4 och Wario Land 3. Vår knubbiga vän är fortfarande ute efter att samla mynt, den här gången i en pyramid djupt inne i jungeln. Wario kanske inte rör sig lika smidigt som Mario, men han har desto fler specialrörelser att ta till. Precis som tidigare springer, hoppar, rullar och tacklar sig Wario fram för att slå ut fiender och krossa stenar som blockerar passager.

Naturligtvis går Wario Land 4 ut på mer än att bara besegra fiender och komma fram till slutet av banan. För mynten som Wario plockar upp utmed pyramidens korridorer kan han köpa en omgång i ett minispel. Minispelen är ganska enkla (slå en home-run, undvik föremål etc.), men de är ett kul avbrott i letandet efter mynt och skatter. I pyramidens fyra hörn väntar också bossar, den ena mer bisarr än den andra. För att besegra dem krävs det ofta både snabbhet och list, med andra ord inget som Wario klarar utan din hjälp.

Wario förvandlas

Ett av Warios största kännetecken har blivit att han, ofta mot sin vilja, blir transformerad till olika former och skepnader. Detta är också en av grundidéerna i Wario Land 4. För att göra Wario rik måste du se möjlig-



Alla spelhjältar har uppgifter och mål. Mario tvekar aldrig att försöka rädda prinsessan, Donkey Kong bygger ständigt på sin banansamling och på Samus breda axlar vilar ödet för en hel galax. Wario, däremot, gör det enbart för pengarna.

heterna i det svåra. Tunga block som faller ner på Wario gör honom t.ex.

platt och redo att ta sig under låga passager. Om vår fete hjälte springer in i en eldfiende börjar han brinna och kan smälta isblock, vilket kan vara allt som krävs för att komma vidare. Wario kan också förvandla sig till en fladdermus, zombie eller levande studsfiäder. Och när han inte brinner kan han förvandlas till en levande snöboll, ett isblock eller till en ännu mer överviktig Wario. Förvandlingarna är många och lösningarna som krävs för att ta dig genom pyramiden och Wario Land 4 likaså.

Ett vinnande koncept

Nintendo vet hur den här typen av spel ska göras och Game Boy Advance är en perfekt plattform för ändamålet. Man har inte ändrat på det vinnande konceptet utan behållit det mesta och istället kryddat med små förändringar. Likheterna med de två tidigare delarna i serien är för många för ett toppbetyg, men spelare som aldrig har testat ett Wario Land-spel har ingenting att klaga på i Wario Land 4. Allting finns här – varierande och klanderfri spelkontroll, riktigt bra grafik, skojigt ljud och ett spelupplägg som ger spelglädje. Hur slående vissa likheter ändå är skulle det

vara en stor tabbe att inte ge Wario Land 4 en chans. Det här spelet är i samma klass som Super Mario Advance och ett av de bästa till Game Boy Advance hittills. Så är det inte bara Wario som tycker.



Genom att förändra sin kropp når Wario längre och högre.



Klubben tycker:

8

Warios förvandlingar underhåller

Äventyret är stort och varar länge

Detaljerad grafik och stora bossar

Få nyheter i Wario Land-serien

Emelie: 8

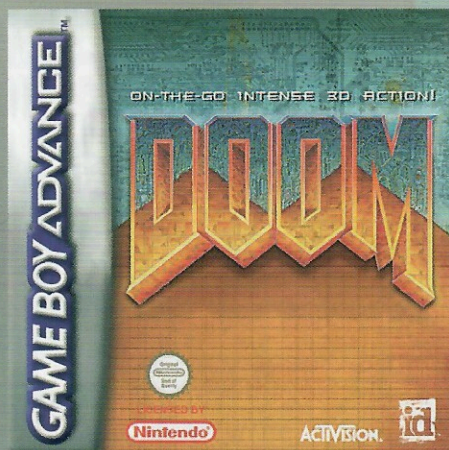
Ett mycket stort och lättstyrt äventyr.

Kim: 8

Mycket känns igen, men Wario håller formen.

Mathias: 7

Det bästa spelet i sin genre till GBA.



Det tog sin tid, men nu behöver du inte längre sitta framför TV:n för att kunna spela ett respektabelt actionspel i förstapersonsperspektiv. Ladda ditt Game Boy Advance skarpt och koppla ihop dig med tre vänner för en spelomgång dömd till succé.



Att ta kål på elakingarna tillsammans med en kompis är roligare.



I början av 1990-talet visade Doom vad som var möjligt i den då nya spelgenren "First Person Shooter". Idag visar samma spel att Game Boy Advance-ägare inte nödvändigtvis behöver hålla sig till enbart två dimensioner. Doom till Game Boy Advance har en enkel men klar tredimensionell känsla – grafiken flyter på bra och texturerna är relativt detaljerade. Den kantiga "Lego-grafiken" blir dock oundviklig på både väggar och fiender när du kommer nära dem. Vad gäller spelkontrollen så saknas givetvis den analoga styrningen från Nintendo 64, men i övrigt står de flesta rörelserna som krävs för en lyckad operation till ditt förfogande, inklusive snabb sidledsflyttning.

Spelupplägget känns beprövat. Äventyrsmomentet ligger i samlandet av nycklar, ammunition och vapen. I större delen av spelet gäller det emellertid bara att använda ett lämpligt vapen och låta avtryckarfingret gå varmt. Kom ihåg att hagelgeväret fungerar bättre i närstrid och att raketkastaren tar ut hot från ett längre avstånd.

Death Match & Co-op

Det som gör Doom extra intressant är möjligheten att spela flera personer samtidigt. Fyra spelare med varsin Game Boy Advance och Game Boy Advance Game Link cables kan koppla ihop sig och jaga samt skjuta efter varandra på spelets 32 arenor. Det behöver väl knappast nämnas att alla har varsin skärm att titta på, vilket gör överraskningsmomenten fler och chanserna att smyga sig på en fiende bakifrån större. Om det känns som en



Spelinfo

Titel: **Doom**

Kategori: **Action**

Utvecklare: **Id Software**

Utgivare: **Activision**

Antal spelare: **1-4 samtidigt**

Tillbehör: **GBA Game Link cable**

Releasedatum: **Nov 2001**

Text: Kim Weinefelt

övermäktig uppgift att ta dig an alla spelets fiender själv kan du rekrytera en kompis och samarbeta med denne i lag i spelets "co-operative".

"Tyvärr" är spelet för avancerat för att klara av multiplayer-spel med en spelkassett, så alla deltagare måste ha varsin sådan. Synd – speltillverkarna borde ha kunnat få med några banor som bara kräver en spelkassett.

Omdömet

Om du gillar actionspel kommer du utan tvivel att gilla Doom. Att bara kunna spela ett sådant här tekniskt avancerat spel på en portabel spelmaskin är en upplevelse i sig. Doms blandning mellan frenetiskt skjutande och letande av föremål gör det till en bra utmaning för dig som tål och är gammal nog för allt våld och all "rödfärg". Nintendo 64-versionen av Perfect Dark är fortfarande långt borta, men just nu är Doom till Game Boy Advance det närmaste du kan komma på en bärbar spelmaskin.

Klubben tycker:

6



Enkel men ren tredimensionell grafik

Death Match för fyra spelare samtidigt

Kim: 6
Klart bäst i flerspelarläget.

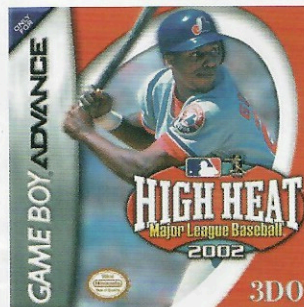


Inte mycket nytt jämfört med originalet

Titel: Spider-Man: Mysterio's Menace
 Kategori: Action
 Utvecklare: Vicarious Visions
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu
 Betyg: 5/10



Använd Spindelmannens nätfällor och dra nytta av hans förmåga att kunna klättra i tak och väggar för att ta dig helskinnad genom banorna.



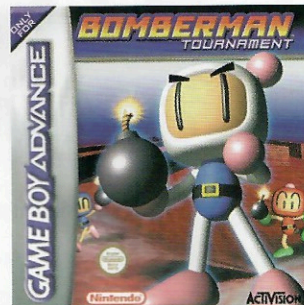
För dig som gillar baseball har det här spelet det mesta: detaljerad grafik, träningsalternativ och säsongspel med riktiga lag och spelarnamn.

Titel: High Heat Major League Baseball 2002
 Kategori: Sport
 Utvecklare: Mobius
 Utgivare: 3DO
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu
 Betyg: 7/10

Titel: X-Men: Reign of Apocalypse
 Kategori: Action
 Utvecklare: Digital Eclipse
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1-4 samtidigt
 Tillbehör: GBA Game Link cable
 Releasedatum: Ute nu
 Betyg: 5/10



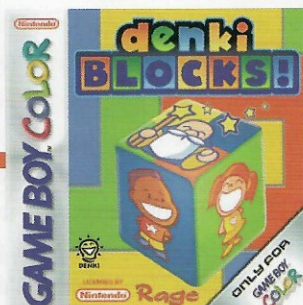
Välj din hjälte och ta dig an horder av fiender i sidoscrollande miljöer. Bli motståndet för tufft kan du spela tillsammans med tre kompisar.



Bomberman är tillbaka i ett spel med två spelsätt: äventyret Quest Mode och multiplayeralternativet Battle Mode.

Titel: Bomberman Tournament
 Kategori: Action
 Utvecklare: Hudson Soft
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1-4 samtidigt
 Tillbehör: GBA Game Link cable
 Releasedatum: Ute nu
 Betyg: 7/10

Titel: Denki Blocks!
 Kategori: Mind Game
 Utvecklare: Rage
 Utgivare: Rage
 Antal spelare: 1-2 alternerande
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu
 Betyg: 6/10



Ett förvånansvärt kul och charmigt pussel. Inte i samma liga som Tetris dock.



Den kvinnliga hjälten från Army Men-serien har i Portal Runner fått sitt eget actionspel. Spring, hoppa och skjut mot seger.

Titel: Portal Runner
 Kategori: Action
 Utvecklare: Handheld Games
 Utgivare: 3DO
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu
 Betyg: 5/10

Titel: Stuart Little: The Journey Home
 Kategori: Action
 Utvecklare: Tiertex
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu
 Betyg: 6/10

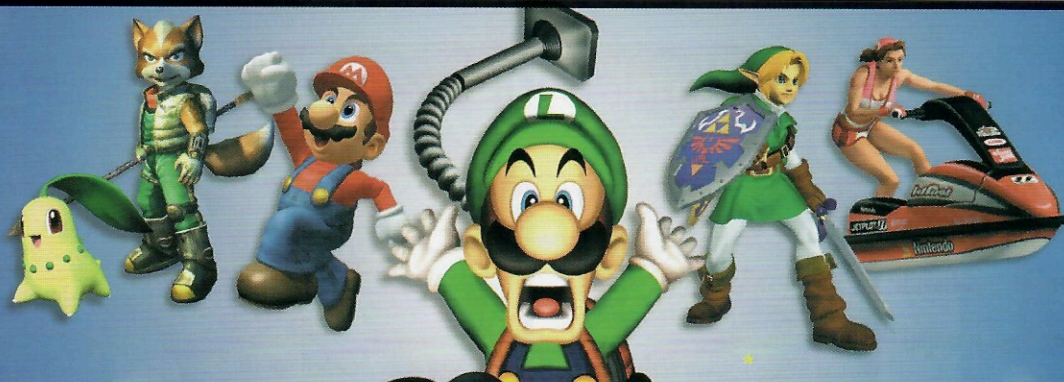


Hjälp den lilla musen Stuart att ta sig genom plattform- och racingbanor. I första hand lämpat åt den yngre publiken.



Ett mycket enkelt och lättspelat äventyr med TV-hjälten Hugo. Passar bäst för yngre och oerfarna spelare. Svensk skärmtext.

Titel: Hugo
 Kategori: Action
 Utvecklare: ITE Media
 Utgivare: Electronic Arts
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu
 Betyg: 5/10



SPACE WORLD 2001

Mario skiner över Nintendo GameCube

Under en kort men händelserik period söker sig varje år merparten av Tokyos spelare till Chiba, där Nintendo Space World håller till. I år ställdes förhoppningarna innan mässan till att nya Mario- och Zelda-spel till Nintendo GameCube skulle presenteras. Mässan inleddes med Nintendos presskonferens och det visade sig att en och annan förhoppning skulle slå in direkt...

Nintendos vice president Mr Atsushi Asada började med att tala om att Nintendo är mycket optimistiska över Nintendo GameCube:s chanser att kunna vända trenden med nedåtgående spelförsäljning i Japan. Mr Asada menade att spelbranschen har nått en period där bra grafik tas för givet och spelutvecklarna måste hitta nya vägar för att överraska spelarna. Och det är precis vad Nintendo tänker göra med Nintendo GameCube.

Efter en teoretisk föreläsning av Mr Asada var det dags för en praktisk presentation av Mr Satoru Iwata, Director and General Manager of Corporate Planning Division. Mr Iwata berättade mer om Nintendo GameCube-spelen som kommer att betyda mest för Nintendo under den japanska julhandeln: Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm, Pikmin, Super Smash Bros. Melee, Animal Forest Plus och Eternal Darkness. Alla dessa spel, med undantag från Animal Forest Plus, kommer med största sannolikhet även till Europa under nästa år.

Mario Sunshine

Efter Mr Iwata var det Mr Shigeru Miyamotos tur att berätta vad han och hans team håller på med just nu. För första gången visades prov på hur den riktiga uppföljaren till Super Mario 64 ser ut. Nintendo GameCube-spelet har fått arbetsnamnet Mario Sunshine och att döma av den korta videosekvensen kommer det att bli ett strålande nytt kapitel i Mario-serien. Mr Miyamoto ville inte avslöja alltför mycket om spelet, men vi fick veta att Marios förmåga att hoppa mellan väggar har förbättrats och att man har kunnat lägga in fler karaktärer och interaktiva element än vad som var möjligt i Super Mario 64. I Mario Sunshine bär Mario även en konstig apparat på ryggen, vad den har för funktion är det ännu så länge emellertid bara Mr Miyamoto och hans team som vet. Mario Sunshine kommer naturligtvis att bli en av de hetaste titlarna nästa sommar, då det släpps i Japan.

The Legend of Zelda

Links nya utseende framkallade flest förvånade ansikten under hela Space World. Nintendo har använt en teknik kallad "toon shading" för att få The Legend of Zelda till Nintendo GameCube att mer likna en interaktiv tecknad film än en supersnygg uppföljare till Ocarina of Time. Med den nya stilen vill Mr Miyamoto porträttera Link så som han såg ut från början, i sitt första äventyr till NES. Det nya utseendet är ett djärvt drag av Nintendo, men vad man än tycker om grafikstilen tar vi för givet att Link ännu en gång kommer att skriva spelhistoria. The Legend of Zelda till Nintendo GameCube planeras att vara färdigt till julen 2002.




**NINTENDO
GAMECUBE™**

Text: Kim Weinefelt

Nintendo GameCube GBA Cable

Presskonferensens besökare fick ännu en nyhet serverad när Mr Miyamoto visade ett par exempel på hur Nintendo GameCube och Game Boy Advance kan fungera ihop. De båda spelmaskinerna kopplas ihop med en Nintendo GameCube GBA Cable och det tillåter dig att spela specialdesignade spel på helt nya sätt. I Kirby's Tilt 'n' Tumble 2 rullar Kirby runt både på TV:n (via Nintendo GameCube) och Game Boy Advance-skärmen. På TV-skärmen styr du Kirby

genom att luta och svänga ditt Game Boy Advance (som alltså fungerar som handkontroll). På vissa ställen måste du låta Kirby "hoppa ner" till Game Boy Advance-skärmen och då fortsätta spelet där! Led Kirby till rätt plats och han hoppar tillbaka upp på TV-skärmen. Du kan även ladda över speciella banor från Nintendo GameCube- till Game Boy Advance-spelet och fortsätta med Kirby's Tilt 'n' Tumble 2 även när TV:n är avstängd. Nintendo visar att det fortfarande går att hitta på nya spelidéer, bara man vill och har rätt ambitioner.

Efter presskonferensen följde tre dagars provspelning, både för speciellt inbjudna och för allmänheten. Här är listan över de mest intressanta spelen som visades på Space World 2001.

Nintendo GameCube

Spelbara på Space World:

Animal Forest Plus
Bomberman Generation
Dobutsu Bancho
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
FIFA 2002 Road to FIFA World Cup
Luigi's Mansion
Phantasy Star Online
Pikmin
RUNE
Sonic Adventure 2
SSX Tricky
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet
Super Monkey Ball
Super Smash Bros. Melee
Universal Studio Japan
Virtua Striker 3 ver.2002
Wave Race: Blue Storm

På ritbordet:

1080 for Nintendo GameCube
Disney's Mickey

Donkey Kong Racing
Metroid Prime
Shin Kyojin No Doshin 1
Soul Calibur 2
Star Wars: Rogue Squadron II:
Rogue Leader

Game Boy Advance

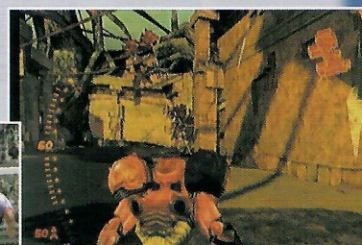
Advance Wars
Animal Forest
Bomberman Max 2:
Bomberman version
Bomberman Max 2: Max version
Breath of Fire II
Diddy Kong Pilot
Goemon: New Age
Gradius Generation
Mega Man EXE: Battle Network
Sabre Wolf
Sonic Advance
Street Fighter Zero 3
Super Mario Advance 2
Wario Land 4



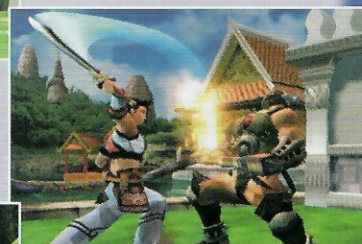
Virtua Striker 3 ver.2002



Sonic Adventure 2



Metroid Prime



Soul Calibur 2



1080 for Nintendo GameCube

The Nintendo Show 2001:

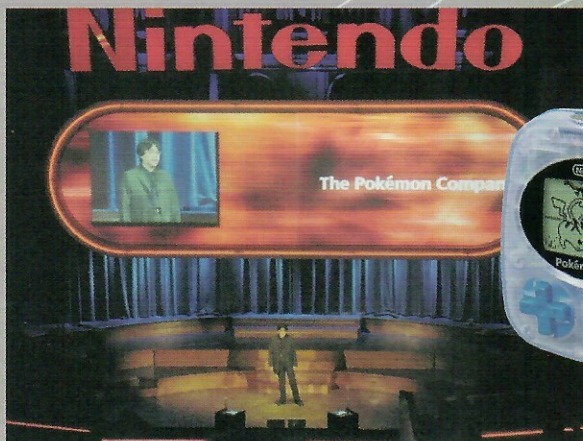
Nintendo håller låda (med kub)

Text: Kim Weinefelt

Att gå sin egen väg är ofta ett tecken på styrka och självsäkerhet. Genom att avstå från den europeiska branschmässan ECTS och istället arrangera sin helt egen show – The Nintendo Show – gjorde Nintendo of Europe klart för branschen att man inte kommer nöja sig med några andraplaceringar för varken Game Boy Advance eller Nintendo GameCube.

The Nintendo Show 2001 hölls i Westminster Hall i centrala London de två första dagarna i september. Redan i den pampiga byggnadens lobby märktes det att Nintendo of Europe inte sparat något virke för tillställningen. Inredningen i Westminster Hall gick uteslutande i "Nintendo: Gaming 24:7"-anda och innan presentationen startade fick besökarna chansen att beskåda ett museum som tog dem genom Nintendos 112-åriga historia. Här fanns bl.a. Nintendos spelkort från 1889 och många av de leksaker som företaget tillverkade under 1970-talet. Och så ett och annat klassiskt TV-spel så klart.

Just när man hade börjat drömma sig tillbaka i tiden slog klockan tolv och den stora presentationen drog igång. Strålkastarna riktades mot scenen och sam-



tidigt som ordet "Nintendo" sakta höjdes mot taket sjöng en optimistisk kör passande "Your love is taking me higher". Nintendo of Europes president, Mr Satoru Shibata, hälsade publiken välkommen och påminde oss om Nintendos enorma Pokémon-framgångar. Mr David Gosen, Managing Director, Sales and Marketing, Nintendo of Europe, fortsatte talandet och gjorde klart att Nintendo är den viktigaste spelaren på Europas spelmarknad, med marknadsandelar över 50% i Tyskland, Frankrike och Spanien samt 40% i Storbritannien. Mr Gosen berättade även att Game Boy Advance redan nu är en stor succé och att intresset ökar snabbt. Drygt 1,5 miljoner Game Boy Advance-ägare finns i Europa och snittåldern för spelarna är 18 år.

Pokémon mini

Mindre försäljningsprat och mer spelnyheter stod Mr Satoru Iwata, Director and General Manager of Corporate Planning Division, Nintendo Co., Ltd. för. Mr Iwata visade hur den innovativa Card-e Reader fungerar och introducerade Nintendos nya spelmaskin: Pokémon mini. Något datum för Europalanseringen av Nintendo GameCube presenterades emellertid inte, ett sådant kommer att offentliggöras efter den japanska och den amerikanska releasen. Mr Shigeru Miyamoto var inte på plats i London (han hade fullt upp med att finjustera spelen till Nintendo GameCube inför den japanska releasen), men genom en videospelning drog han som vanligt några skämt och lät publiken tjuvtitta på Mario Sunshine och The Legend of Zelda till Nintendo GameCube.



Välkommen till Europa, Nintendo GameCube

Den stora höjdpunkten på The Nintendo Show 2001 var givetvis att för första gången sedan E3 få spela Nintendo GameCube. Efter presentationen tog sig alla besökare vidare till de två spelsalarna snabare än någon hann säga "Super Smash Bros. Melee". Alla spelbara titlar från E3 var även spelbara på The Nintendo Show, bortsett från Rares Kameo: Elements of Power. Överraskande, med tanke på att spelet såg väldigt bra ut redan i maj. Hur som helst fanns det ingen risk att behöva få stå med händerna i fickorna när åtta fantastiska Nintendo GameCube- och flera nya Game Boy Advance-spel väntade på att provköras.

Luigi's Mansion (Nintendo GameCube)

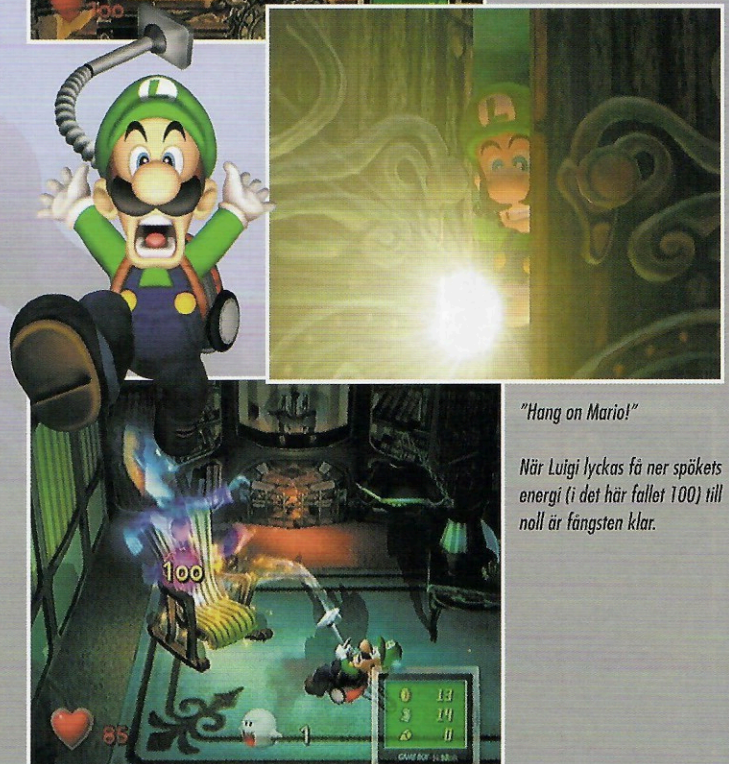
Det spel som imponerade mest på The Nintendo Show i jämförelse med E3 var Luigi's Mansion. Nintendo har lagt in massor av nya funktioner i den 100% klara versionen. Att leta upp, överlista och fånga spöken kan låta som en simpel historia, men i själva verket kommer du inte att vilja göra någonting annat så fort du har förstått hur den kombinerade ficklampan och dammsugaren fungerar. Luigis herrgård är oerhört detaljerad och hans dammsugare kan påverka i stort sett allt som finns där. I det nedre högra hörnet på skärmen finns numera en "Game Boy Horror", med vilken du kan följa spökjakten ur Luigis ögon, alltså ur förstapersonsperspektiv.

Efter en lång och härresande rolig stund kom vi fram till spelets första boss – en grön jättebebis som beordrade gunghästar och bollar att anfalla Luigi. Knepet var att använda dammsugaren till att suga upp en av bollarna och därefter skjuta tillbaka den på bebisen. När den skrikande plågan väl var ur balans var det dags att försöka få in den i dammsugaren, en procedur som lockade fram många leenden.

Ett spel som bygger på dammsugning har förmodligen aldrig varit aktuellt innan Luigi's Mansion. Nu har Nintendo skapat ett av de mest spektakulära spelen genom tiderna med detta som grundidé. Det är uppenbart att det inte finns någon som helst begränsning i företagets idékälla.



Atmosfären inne i Luigis herrgård är mer komisk än kuslig.



"Hang on Mario!"

När Luigi lyckas få ner spöket energi (i det här fallet 100) till noll är fångsten klar.

Super Smash Bros. Melee (Nintendo GameCube)

Vissa spel kommer vi aldrig att kunna skriva för mycket om. I Super Smash Bros. Melee gör 14 ordinarie plus 5 hemliga Nintendo-figurer upp i det största slaget som har utspelats på en TV-skärm. Varje spelfigur har fler specialattacker att ta till än i N64-versionen (Link har nu även en pilbåge, Kirby en hammare etc.) och alla rörelser har förbättrats markant. När du tar tag i en motståndare kan du t.ex. utdela ett par slag innan du kastar iväg honom/henne. Men om du inte aktar dig kan din motståndare vända på steken och istället kasta dig.

Arenorna innebär ett jättelyft jämfört med originalspelet. De är mer interaktiva, vilket betyder att det hela tiden händer fler saker på dem. Häftigast är Captain Falcons arena, vilken ger kombattanterna lift genom ett lopp i F-Zero X Grand Prix. Med jämna mellanrum stannar liftarna och ett helt startfält av svävarusar förbi och slår till deltagare som står kvar på marken. Mäktigt.

Föremålen är också fler och farligare. Marios svamp gör exempelvis en spelare större än de övriga. Med ett Super Scope i handen kan du välja om du vill avfyra snabba eller stadiga skott mot opponenterna. Ett helt gäng nya Pokémon går också att kalla fram för förstärkning.

Som en extra juvel i Super Smash Bros. Melees krona finns ett gigantiskt galleri med ursnygga 3D-modeller av fler än 100 figurer som har figurerat i Nintendos spel genom tiderna. Glöm förresten det vi tidigare skrev om laddningstider – Super Smash Bros. Melee tar numera inte längre tid på sig att ladda en bana än vad N64-versionen gjorde. Det här är ett spel som ingen, INGEN, Nintendo-spelare ska vara utan. Punkt.



Pikmin, Pikmin, överallt Pikmin.

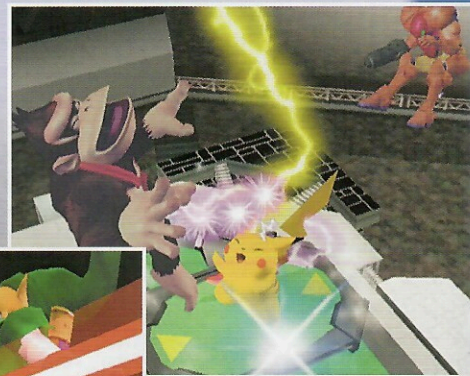


Pikmin smakar tydligen gott också...

Innan solen går ned måste du samla ihop dina Pikmin till säkerhet.

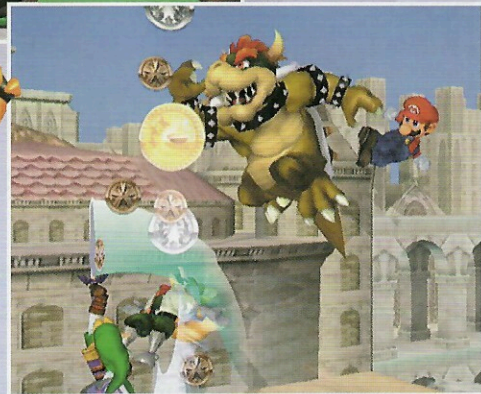


Pikachu ger Donkey Kong och Samus en stöt som lär kännas ända till Congo Jungle och Planet Zebes.



En het laserstråle från Foxs pistol bränner genom luften precis intill Link.

I ett av de många nya spelsätten gäller det att slå bort så många mynt som möjligt (och sedan ta dem) från motståndaren.



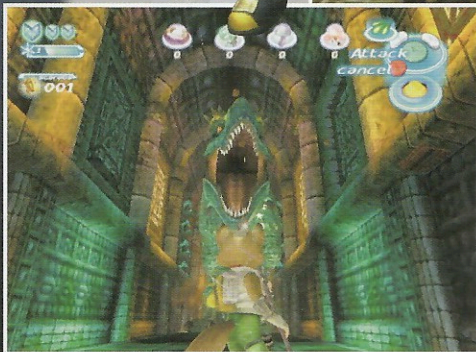
Pikmin (Nintendo GameCube)

Pikmin fortsätter att förtrolla och underhålla. Det är svårt att kategorisera spelet, men "strategiäventyrsspel" ligger nog närmast till hands. Pikmin är tillräckligt enkelt för att nybörjare ska kunna sätta sig in i det, men ju längre spelet går desto fler utmaningar dyker upp för den som vill kunna ståta med en perfekt spelomgång. För att hitta alla bitar av ditt rymdskepp och komma tillbaka till din egen planet måste du ta hjälp av alla Pikmin du hittar. Fler Pikmin vid din sida betyder att arbeten blir klara snabbare. Att ge för många Pikmin ett och samma uppdrag är dock inte alltid bra ifall det dyker upp andra viktiga jobb. Fiender ska du emellertid se till att anfälla med största möjliga styrka. Om du underskattar dem kan de ta överhanden och snabbt mumsa i sig flera av dina Pikmin på en gång. Att se sina väl ihopsamlade Pikmin bli spöken och lämna planeten är verkligen hjärtkrossande.

Pikmin får vårt pris för "mest beroendeframkallande spel" på The Nintendo Show. På vägen från mässan funderade säkert en och annan besökare på hur de ska göra för att samla fler Pikmin i framtiden.

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet (Nintendo GameCube)

Rare har insett att Star Fox Adventures: Dinosaur Planet kan bli deras viktigaste titel sedan GoldenEye 007 och har arbetat stenhårt med innehållet under de senaste månaderna. Övertidsarbetandet har inte varit förgäves – de millimeterdetaljerade naturområdena och de grafiskt makalösa Arwing-partierna fick många besökare att stå med stora ögon och löst hängande hakor. Spelet är fullt av grafiska detaljer, när hjälten Fox simmar under vattnet speglas t.ex. hans kropp



Star Fox Adventures: Dinosaur Planet är ett äventyrsspel i den tyngre klassen – se så många föremål Fox har kontroll över.

Det är inte lätt att hålla handkontrollen stilla när den gigantiska dinosaurien jagar Fox genom trånga korridorer.

på ett mycket naturligt sätt. Även ljudavdelningen är påkostad – under vissa partier får Fox meddelande från sina vänner, dessa meddelanden kan både läsas i text och lyssnas på genom samplat tal. När Mr McCloud inte utforskar dinosaurieplaneten med hjälp av sin magiska stav tar han till luften och spelet övergår i mer klassisk Lylat Wars-stil. Rare planerar att inte släppa Star Fox Adventures: Dinosaur Planet förrän under nästa år, vilket betyder att de har flera månader på sig att göra ytterligare juste-



ringar. Med tanke på att spelet redan nu ser färdigt ut kan den slutgiltiga versionen bli hur bra som helst.

Wave Race: Blue Storm (Nintendo GameCube)

Alla som spelade det nya Wave Race-spelet märkte snabbt att det var mycket svårare än E3-versionen. Vattnet och vågorna har nu mer inverkan på din jetski – t.o.m. svallvågorna från motståndarnas maskiner måste tas hänsyn till. Grafiken är inget annat än underbar. Vattnet som speglas och blänker har en hypnotiserande verkan och ibland ser det snyggare ut än i verkligheten (vilket å andra sidan inte borde vara möjligt). När du far fram över vattenytan syns sjögräs på botten och kanske en havssköldpadda som stilla simmar under dig. Spelets visuella bit bidrar en hel del till spelkänslan.

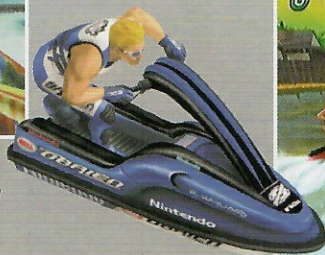
Wave Race: Blue Storm är inte lika nyskapande som N64-versionen, men det skiftande vädret, de nya banorna, spelsätten och den ännu snyggare grafiken gör spelet lika härligt som originalet.

Vatteneffekterna i Wave Race: Blue Storm är obeskrivliga. När du ser dem kommer du önska att det var du som stod på jetskin.

Fyra spelare kan åka samtidigt och i turneringen tävlar du mot sju motståndare.

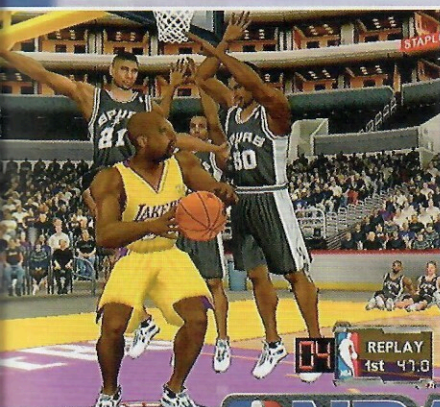


Med turbofunktionen kan du offra din maxfart för en snabb skjuts framåt.



NBA Courtside 2002 (Nintendo GameCube)

Left Fields basketspel såg ännu mer slipat och kul ut nu än för fyra månader sedan. Spelarnas rörelser är mycket bra synkroniserade med bollen och korgen – mycket snyggare än så här kan inte ett sportspel bli. För dig som är trött på verkligheten och vill vrida på basketreglerna finns många överkliga spelsätt där du bl.a. kan låsa in spelare i burar och få till övernaturliga dunkar och specialrörelser, liknande de i NBA Jam. Det går även att höja spelarnas adrenalin-nivå i tre olika lägen. Vi har inte spelat något basketspel som ser lika komplett ut som NBA Courtside 2002.

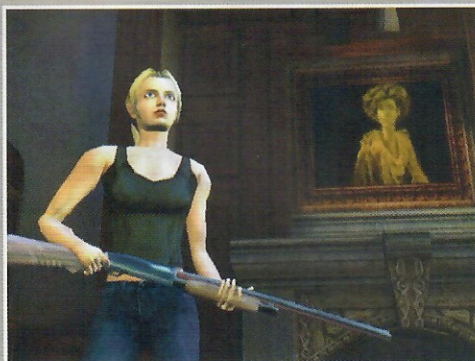


NBA Courtside 2002 tar lagsportspelen till nästa division. Animationerna är så nära verkligheten det går att komma och med Nintendo GameCubes handkontroll kan du göra i stort sett vad du vill på planen. Det börjar bli svårt att se skillnad på en TV-sändning och ett TV-spel nu...

NBA COURTSIDE 2002

Eternal Darkness: Sanity's Requiem (Nintendo GameCube)

Skräckspelet vars innehåll är allt annat än barnvänligt har fått en undertitel, men någon märkbar förändring har inte skett sedan E3. I jämförelse med de andra Nintendo GameCube-spelen känns Eternal Darkness tyvärr lite tomt, i alla fall i början av spelet. Förutom den speciella "humörmätaren" har vi inte sett många inslag som skiljer Eternal Darkness från t.ex. Resident Evil. Utvecklarna Silicon Knights lovar dock mer än 50 speltimmar innan äventyret är avslutat och vi har trots allt ännu inte ens spelat en av dessa tim-



mar. Om bara Silicon Knights slänger in lite fler nya idéer kan Eternal Darkness: Sanity's Requiem bli den skräckklassiker vi alla hoppas på.

Eternal Darkness historia löper genom 1000 år av mänsklighetens historia. Det här är en mardröm till Nintendo GameCube, de mest hemska bilderna från spelet passar inte i en tidning för alla åldrar.



Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader (Nintendo GameCube)

En hel spelvärld följer med spänning Lucas Arts och Factor 5:s arbete med den nya delen i Star Wars-sagan till Nintendo GameCube. Grafiskt och musikaliskt sett är den redan en fullträff. Var du än befinner dig på uppdrag med din X-wing eller någon av de andra farkosterna håller spelet konstant en perfekt bildhastighet och allting är givetvis högupplöst. Till alla som gillade Battle of Hoth-banan i Shadows of the Empire har vi ett trevligt besked: den är tillbaka med ännu fler AT-AT:s att fälla.

Vi satsar en stor slant på att Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader kommer att bli det bästa Star Wars-spelet hittills. Aldrig tidigare har känslan av att "spela en film" varit lika tydlig.

Det ultimata Star Wars-äventyret är på väg mot Nintendo GameCube. Bildhastigheten är lenare än Chewbaccas päls och detaljrikedomen skulle ha fått Darth Vader att andas ännu tyngre.



Med det digitala styrkorset på Nintendo GameCubes handkontroll ger du order åt din rymdflootta under ett uppdrag.



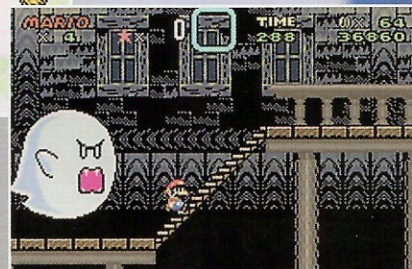
Super Mario Advance 2 (Game Boy Advance)

Super Mario World är kanske det bästa tvådimensionella Mario-spelet, så att se en perfekt konvertering av det i Super Mario Advance 2 var en av de mest positiva överraskningarna på The Nintendo Show. Super Mario Advance 2 har alla chanser att bli populärare än sin föregångare, eftersom Super Mario World är ett mycket bredare spel än Super Mario Bros. 2 med fler banor, föremål, hemligheter samt en stor världskarta. Precis som i Marios förra Game Boy Advance-spel ingår en ny version av Mario Bros. även i Super Mario Advance 2.



Super Mario Advance 2 är en konvertering av Super Mario World, Marios första Super Nintendo-spel.

Yoshi erbjuder ofta Mario en ridtur, men inuti spökhuseten vågar han inte vara.

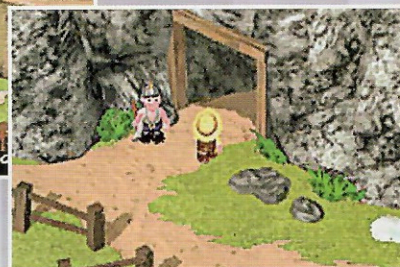


Sabre Wolf (Game Boy Advance)

Rare hade fixat ihop en spelbar version av Sabre Wolf för oss på The Nintendo Show. Spelet innehåller lagom action, men det är mer utforskande och problemlösande som gäller. För att ta dig fram till den stora stygga Sabrewulf måste du först ha hittat de rätta föremålen, vilka vanligtvis finns i närheten av lyan. När du väl har nått den hungriga vargen gäller det att komma helskinnad tillbaka. Rare verkar vara ute på rätt spår.



Sabre Wolf blandar äventyr och action på ett annorlunda sätt.



Diddy Kong Pilot (Game Boy Advance)

Diddy Kong Pilot såg också ut att hålla en stadig kurs mot succé. För den högtflygande Diddy och hans sex vänner gäller det inte bara att ta den kortaste vägen mot målet utan även att sno åt sig vapen och hjälpmedel på banorna. Imponerande att se hur mycket Rare kan pressa ut ur Game Boy Advance i grafikkväg.



Apor i flygplan till Game Boy Advance. Mycket roligare kan det inte bli.



Golden Sun (Game Boy Advance)

Efter en 15-minuters provstund hade vi bara hunnit skrapa på ytan av det djupa Golden Sun, men det räckte för att inse hur bra spelet är. Du kan kombinera ihop vapen och trollformler på ett till synes obegränsat sätt och de grafiska effekterna är bland det snyggaste vi har sett i ett bärbart spel. Ett stort plus går till den överskådliga världskartan som roterar på egen hand när du tar dig fram över den. Nu ser vi bara fram emot att få våra egna exemplar som vi kan spela hemma hur länge vi vill.



Golden Sun bli en av de största Game Boy Advance-titlarna under 2002.



Bäst på The Nintendo Show enligt...

...Lars "Pick Me" Jarhamn

NINTENDO GAMECUBE

1. Pikmin

Lika bra att erkänna det direkt. Jag är besatt av Pikmin! Inte nog med att du bara har till midnatt på dig att hitta en reservdel till rymdfarkosten. Du måste dessutom samla tillräckligt med Pikmin för att kunna lösa de problem, hinder och fiender som sätter käppar i hjulet. Helt enkelt ett överlägset spelkoncept, som jag inte får nog av.

2. Luigi's Mansion

Efter 20 år med Mario och Luigi på olika plattformar känns det nästan överkligt att styra en, som det känns, livs levande Luigi. Spelkontrollen, detaljrikedomen och humorn är oöverträffad. Trots att det spökar och är kusligt i Luigi's Mansion är det mest roligt hela tiden. En blivande klassiker.

3. Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader

Vilket ljud, vilka scenerier och vilken action. Som film fast du styr hela händelseförloppet själv. Släng er i väggen PC, PSX och PS2.

GAME BOY ADVANCE

1. Advance Wars

Jag har inte velat erkänna det förut, men jag har alltid varit svag för de till PC (hu!) så populära strategispelen. Command & Conquer ägnades många timmar. Nintendo har i Advance Wars lyckats skapa ett oerhört fängslande strategiskt spel som kräver lika mycket tanke som handling. Ett spel för alla åldrar!

2. Super Mario Advance 2

När jag 1992 startade spelet Super Mario World trodde jag att det inte skulle gå att göra ett bättre spel. Hur fel hade jag inte! Ända känns det helt rätt att återuppliva detta klassiska äventyr som dessutom fungerar perfekt i det bärbara formatet.

3. Sabre Wolf

Återigen ett klassiskt spel som var en hit på Commodore 64 för 15 år sedan. Kul äventyr, lyckat spelkoncept och utomordentlig grafik och spelkontroll gjorde Sabre Wolf till en omedelbar favorit.



...Kim "Super Bros." Weinefelt

NINTENDO GAMECUBE

1. Super Smash Bros. Melee

Super Smash Bros. till Nintendo 64 är enligt mig ett av de tre bästa spelen någonsin alla kategorier och uppföljaren är en klockren knockout, både tekniskt och på poäng. Just nu känns det här som det ultimata Nintendo-spelet som aldrig kommer att ta slut.

2. Luigi's Mansion

Jag var en aning tveksam till Luigi's Mansion under de första minuterna på E3, men efter en längre rundvandring i den helt färdiga versionen är alla tvivel bortstädade. Luigis dammsugare kommer att bli ett klassiskt TV-spelsvapen.

3. Pikmin

Från stunden då jag ruckte upp min första Pikmin ur marken har bara en tanke cirkulerat i huvudet – måste samla fler! Jag kan bara minnas en handfull spel (Tetris, Sim City, Pokémon Puzzle League m.fl.) som är lika beroendeframkallande som Pikmin. Det här kan bli farligt.



GAME BOY ADVANCE

1. Super Mario Advance 2

På ett sätt är det trist att Nintendo inte gör ett helt nytt Mario-spel till Game Boy Advance, men Super Nintendo-pärlan Super Mario World i bärbart format är ett mycket bra substitut.

2. Golden Sun

Som en hängiven Zelda-spelare är det svårt att inte uppslukas av Golden Sun. Spelet har en uppenbar A Link to the Past-känsla, både i spelupplägget, grafiken och musiken.

3. Diddy Kong Pilot

Jag har längtat länge efter ett bärbart Diddy Kong Racing. Hoppas att Rare behåller äventyrsinslagen i det här spelet, i så fall har Mario Kart: Super Circuit fått en stor konkurrent.

Okt
2001

club Nintendo 5

members only

Poké center



Europas Pokémon-tränare hade all anledning att plocka fram några Rare Candy och fira efter The Nintendo Show 2001. På visningen presenterade Nintendo två nyheter som kommer att ta Pokémon vidare in i 2000-talet.

Elektroniska spel på papper med Card-e

Med Card-e och Card-e Reader presenterar Nintendo en helt ny typ av spel-form, och spelen som inviger denna är Pokémon! Ett Pokémon Card-e ser ut som ett vanligt Pokémon-kort, bortsett från de två streckkoderna i kortets vänstra och nedre kant. Börja med att sätta i Card-e Reader i Game Boy Advance. När du sedan drar Pokémon Card-e genom Card-e Reader dyker det upp data och t.o.m. ett minispel på Game Boy Advance-skärmen! All information är lagrat på kortet, så framtidens Pokémon-kort fungerar alltså även som spel till Game Boy Advance. "The Nintendo Difference" kan knappast bli tydligare.

I vår kommer de nya Pokémon-korten till Europa.

Dra ett Pokémon Card-e på höjden genom Card-e Reader och du får fram fakta och statistik om kortets Pokémon.

Om du istället drar kortet så här får du fram ett litet spel i ditt Game Boy Advance!



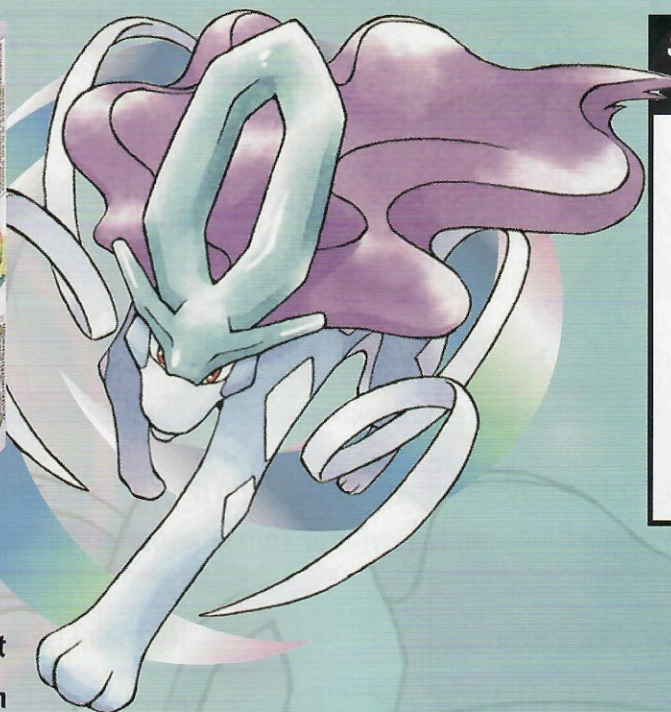
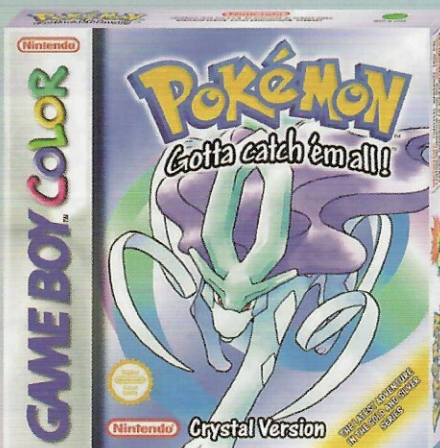
Ny spelmaskin för Pokémon-fans: Pokémon mini

Nintendos senaste bärbara spelmaskin är Pokémon mini – en mindre variant av Game Boy med spel dedikerade åt Pokémon-fans! Pokémon mini är i samma storleksklass som de båda stegmätarna med Pikachu och rymms lätt i fickan, men den har ändå utbytbara spelkassetter. Skärmen är svartvit och upplösningen går inte att jämföra med Game Boy Advance, men Pokémon mini har flera intressanta funktioner som den mycket kraftfullare kollegan saknar. Förutom ett styrkors samt A-, B-, och C-knappar har Pokémon mini inbyggd realtidsklocka, rumble-funktion och ett system som reagerar på skakningar. Som toppen på det finns en infraröd port som har en räckvidd på 1,5 meter och tillåter trådlös ihopkoppling av upp till sex andra Pokémon mini-enheter.



Fyra spel till Pokémon mini gick att testa på Nintendos visning. I boxnings-spelet med Hitmonchan ska du skaka Pokémon mini-enheten allt vad du kan vid rätt tidpunkt för att få in träffar. I Pokémon Pinball mini har du ett kul flipperspel med Diglett och om du känner för ett kort- eller pusselspel är det bara att ge Pokémon Zany Cards eller Pokémon Puzzle Collection en chans. Pokémon mini kommer att bli den perfekta vännen i de stunder då det till och med är för omständigt att plocka fram ett Game Boy Advance. Ibland är det bäst att vara minst.

Pokémon mini kommer till vår kontinent under 2002.



Den felande länken är funnen. Snart släpps spelet som förenar, förfinar och fullbordar alla de spänningsmoment som trappats upp i Pokémon Gold och Silver.

Det går en ilning av lycka genom min kropp när jag för första gången får hålla den glittrande ljusblå kassetten i min hand, och ännu en gång då den fråga som ställs mig så fort jag har satt igång spelet och inlett ett nytt äventyr är: "Are you a boy or a girl?". Det var minsann på tiden att även vi flickor får känna oss värdiga titeln Pokémon-mästaraspirant! Väl iförd rollen som den söta Kris med blå tofsar och hotpants, och med vetskapen om att ännu fler splittrnya godbitar väntar mig på färden, har jag faktiskt motivation nog att vilja ta mig igenom hela spelet en gång till. Ni som redan entusiastiskt har klarat av både Red, Blue, Yellow, Gold och Silver Version utan att tröttna på Pokémon-kulturen vet nog vad jag menar. Dessutom blir den underbara bakgrundsmusiken till bl.a. striderna med den rödhåriga rivalen och Kantos gymledare ett av många kära återseenden!

Pokémon Crystal Version gör för Gold och Silver i princip vad Yellow Version gjorde för Red och Blue, samt mer därtill – det är bara att ge sig hän! En lätt uppfriskad story med nya utmaningar, händelseförlopp och karaktärer världen över, nya fightingposer



och animerade presentationer av de Pokémon man möter i strid, samt en helt ny mötesplats för stridslustna Pokémon-tränare vid namn Battle Tower, belägen söder om Olivine City, är bara några av kristallversionens unika inslag. Dessutom har detta spel en helt egen uppsättning av Pokémon, och 15 stycken av dem har, om de fångas här i, ett alldeles speciellt schema för den ordning i vilken de lär sig olika attacker under sin livstid.

Den mystiska Suicune

En annan av de skarpa fokuseringarna som görs i Pokémon Crystal rör den svårfångade och högst åtråvärda kattvarelse av vattentyp som kallas Suicune, och som har äran att pryda både förpackning och titelskärm till det här äventyret. För att i Pokémon Crystal kunna möta den legendariska fågeln Ho-oh i Tin Tower måste man först inte bara ha klarat av Elite Four och Lance, utan också ha fångat den vackra Suicune

Spelinfo

Titel: Pokémon Crystal Version

Kategori: RPG

Utvecklare: Creatures/GAME FREAK

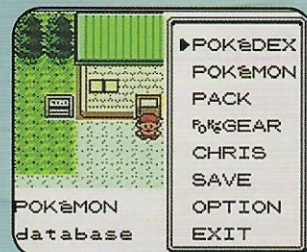
Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1–2 samtidigt

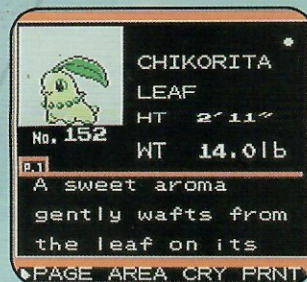
Tillbehör: GB Game Link

Releasedatum: 2 nov 2001

Text: Emelie Lager

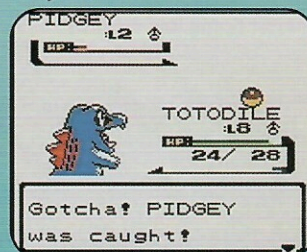


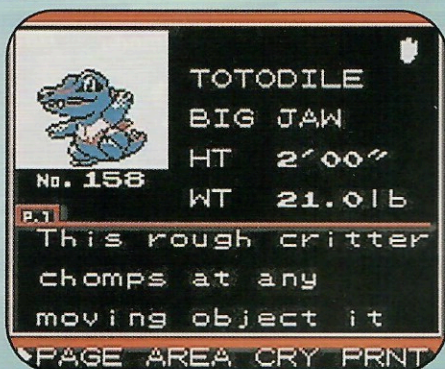
Ett nytt och fantastiskt Pokémon-äventyr ska precis ta sin början.



Du får fortfarande välja mellan Chikorita, Cyndaquil och Totodile i början av spelet.

Kamperna har förfinats grafiskt och är lite mer levande än tidigare.





och dess två minst lika svårflirtade släktingar Raiko och Entei. Vad som sedan gör Suicune så speciell jämfört med dessa två i det här spelet, är att den nu dyker upp i ett alldeles eget sammanhang. Cyndaquil, Totodile och Chikorita är fortfarande de Pokémon mellan vilka man får välja hos Professor Elm i

början av spelet för att komma igång med sin träning. Därefter väntar dock en stor mängd nyheter som skiljer Crystal Version från de två föregående metallversionerna.

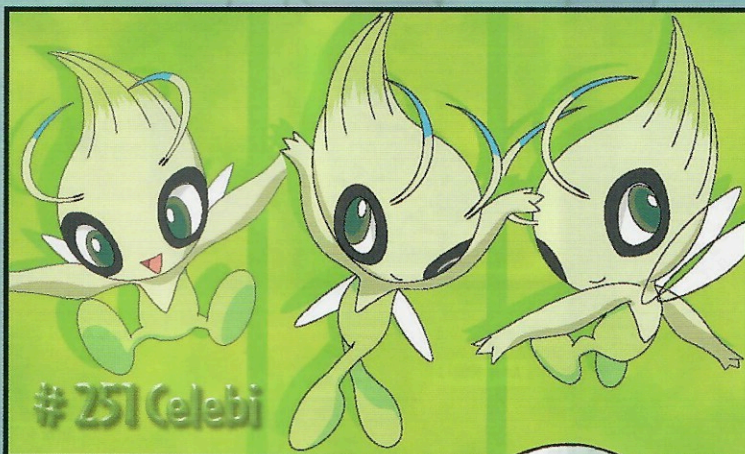
Exempelvis finns det många nya sätt att erhålla gratisföremål i Pokémon Crystal. Förutom frikostiga gåvor från de tränare man bytt telefonnummer med ute på Johtos och Kantos landsvägar samt fina tävlingspriser i det nystartade mediajippet Buenas Radioshow, bjuder även det vidareutvecklade mysteriet nere i Ruins of Alph på en skattjakt av stora mått. Äntligen känns samlandet av Unown som en av de mer givande och meningsfulla sysslorna i landområdet Johto – någonting som åtminstone jag

har saknat i guld- och silverversionerna. Skulle man ändå inte få nog av de nya möten med alfabetet och legenden Unown som Pokémon Crystal innehåller finns även möjligheten att tillämpa de arkeologiska upptäckter man gjort i Alph-ruinerna i översättningsuppgifter och ordlekar på www.pokemoncrystal.com, där till och med ett helt teckensnitt av Unown-hieroglyfer finns att ladda ner!

Ett komplett äventyr

Så har man alltså tagit ytterligare ett steg åt att utöka möjligheterna i Pokémon-världen och bygga upp ett äventyr så utbroderat att det verkligen gör fickmonsterfenomenet rättvisa. Så här komplett och innehållsrikt har naturligtvis inget tidigare spel i serien varit, men egentligen borde man väl inte kräva mindre av ett spel som behandlar ett så i oändlighet varierbart tema som Pokémon...?

Trots det här spelets många grafiska förbättringar tycker jag fortfarande att Johto och Kanto saknar en riktigt imponerande estetik vad gäller världskarta och städer. Dock vägs detta snabbt upp av kampscenerna och den som alltid härligt perfekta spelkontrollen. Och att Pokémon Crystal upplevelsemässigt känns mer givande än Gold och Silver tillsammans är ju inte heller något minus.

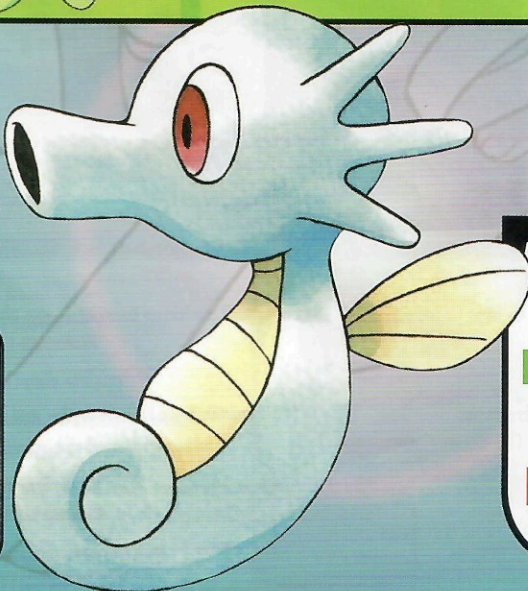
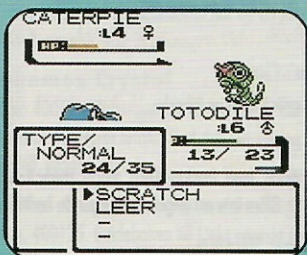


Vem är Celebi?

Precis som Mew är Celebi en av de mest sällsynta Pokémon. Celebi har nummer 251 i POKéDEX, är av typen psykisk/gräs och kallas ibland för "Tidsresande Pokémon". I den andra rondan av Pokémon Stadium 2 får du se en skymt av Celebi, men du kan inte fånga den.

Celebi går inte heller att fånga i Pokémon Crystal Version. Håll utkik i Club Nintendo Magazine i framtiden för mer information om denna mystiska Pokémon.

Totodile bör inte ha några problem mot den här oerfar-na Caterpie.



Klubben tycker:

9

+ Det klart maffigaste äventyret i serien
 Perfekt för nybörjare, ny inspiration för fantaster

Emelie: 9
 En blomstrande uppgradering av Gold och Silver.
 Kim: 9
 Mer en uppgradering än en uppföljare.

- Kanske kunde man ha gjort ett så här komplett spel redan från början...?

members only

shop

Gamla nummer av Club Nintendo Magazine

Har du missat något nummer av tidningen? Nu kan du beställa nr 2, 3 & 4 1999, samt nr 1, 3 & 4 2001 från oss. Ange vilket/vilka nummer du beställer. Priset är 29:-/st.



**Fraktfritt -
Direkt hem i brevlådan!**

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.

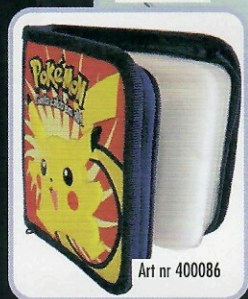
Art nr 400081. Blå t-shirt i stl small. **Medlemspris 129:-/st.**

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, Bulbasaur, 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.**

POKÉMON

TRADING CARD GAME

members only

shop

1. Starter Set

Art nr 400057. 2 spelare, 2 x 30 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.

2. Zap

Art nr 400059. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.

3. Overgrowth

Art nr 400060. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.

4. Brushfire

Art nr 400061. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.

5. Blackout

Art nr 400062. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.

6. Jungle Waterblast

Art nr 400063. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.

7. Jungle Power Reserve

Art nr 400064. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.

8. Samlalbum

Art nr 400067. Ordinarie pris 139:-. Medlemspris 129:-.

9. Team Rocket Devastation

Art nr 400069. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.

10. Team Rocket Trouble

Art nr 400070. Färdig lek. 60 kort. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 94:-.

**Strategiguider****Perfect Dark**

Art nr. 400029. Spelguide som ger dig all nödvändig information om Rares höjdarspel. Officiell, engelsk text. Medlemspris 119:-.

Zelda: Ocarina of Time

Art nr. 400033. En 126 sidor tjock, komplett Zelda-guide till Ocarina of Time, som avslöjar allt! Officiell, svensk text. Ordinarie pris 129:-. Medlemspris 89:-.

Pokémon Stadium

Art nr. 400028. Den kompletta guiden för alla Pokémon-fans. Hela 210 sidor fyllda med allt om Pokémon Stadium. Officiell, engelsk text. Medlemspris 119:-.

Zelda: Majora's Mask

Art nr. 400085. 136 sidor fyllda med allt du behöver veta för att ta dig igenom Zelda-Majora's Mask. Officiell, engelsk text. Medlemspris 129:-.

Pokémon Red & Blue

Art nr. 400025. En 114 sidor tjock Pokémon-guide inkl Pokédex samt klistermärken. Officiell, svensk text. Ordinarie pris 69:-. Medlemspris 59:-.

Banjo-Tooie

Art nr. 400092. Guiden från Nintendo Power avslöjar alla pusselbitar och hemligheter i Banjo-Tooie. Här hittar du allt utom banjo-ktioner. Officiell, engelsk text. Medlemspris 129:-.

Pokémon Gold & Silver

Art nr. 400103. Hjälp dig att fånga 250 Pokémon och upptäcka alla hemligheter i Johto. Officiell, engelsk text. Medlemspris 119:-.

Pokémon Stadium 2

Art nr. 400123. Att ha ordning på 250 Pokémon kräver rätt tränare och rätt information. Med den här guideboken har du ett klart övertag inne på arenan. Officiell, engelsk text. Medlemspris 199:-.

Pokémon Crystal

Art nr. 400124. Pokémon Crystal Version är det största och mest utmanande Pokémon-äventyret hittills. Med den här guiden i ryggsäcken ligger du steget före. Officiell, engelsk text. Medlemspris 199:-.

Zelda: Oracle of Seasons/Ages

Art nr. 400125. Guideboken till Links senaste äventyr tar dig genom både Holodrum och Labrynta. Du får också hjälp med att hitta alla föremål och hjärtan. Officiell, engelsk text. Medlemspris 199:-.



Nyheter!

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 995:-/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 649:-/par. (Batterier ingår ej.)



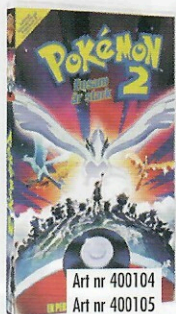
Sänkt pris!

Game Boy Kassettfodral

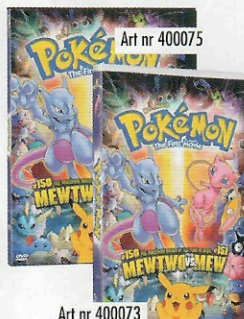
Art nr 400093. Kassettfodral för dina Game Boy-spel (spel ingår ej). 5-pack. Medlemspris 59:-.



Filmer



Art nr 400104
Art nr 400105



Art nr 400073

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.

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

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

CD-Soundtracks

**Fraktfritt -
Direkt hem i brevlådan!**

1. Original soundtrack - Pokémon: Filmen

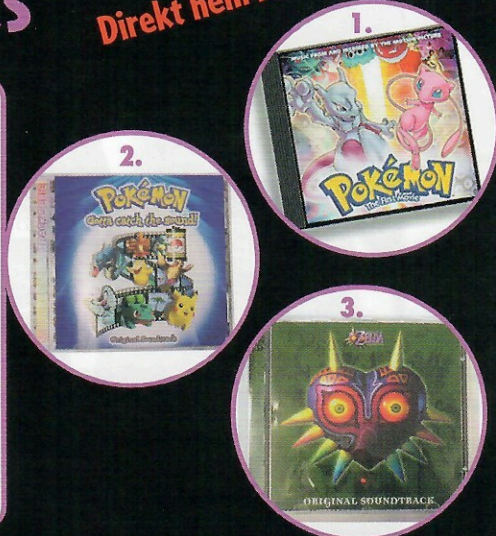
Art nr 400068. Det officiella soundtracket från storfilmen! 16 hitlåtar av bl.a. Billy Crawford, M2M, Christina Aguilera, Britney Spears och NSYNC! Ordinarie pris 169:-. Medlemspris 149:-.

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:-.

Club Nintendo T-shirt

Ett givet val för en medlem. Finns i stil 110/120cl, 130/140cl, 150/160cl, art nr 400022-400024. Stil S, M, L och XL, art nr 400018-400021. Ordinarie pris 149:-. Medlemspris 99:-/st.

Club Nintendo-pin

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

Club Nintendo-keps

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

Club Nintendo Bordsur

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

Club Nintendo Keystrap

Art.nr. 400118. Keystrap med säkerhetslås. Håller för upp till 12 kg belastning. Ordinarie pris 149:-. Medlemspris 100:-.

Club Nintendo Badrock

Superskön badrock i 90% bomull och 10% polyamid. 120cl, 140cl, 160cl, S, M, XL, XXL. art.nr. 400111-400117

Medlemspris: 299:- för 120 cl, 140cl, 160cl

Medlemspris: 349:- för S, M, XL, XXL

Club Nintendo Ståtermos

Art.nr. 400121. Thermos® original. Rymmer 0,75 l. Bäst i alla test.

Medlemspris 229:-.

Club Nintendo Snapreflex 2-pack

Art.nr. 400122. Reflex för armar och ben, passar även hästar och hundar. CE-godkänd, uppfyller nya EUR-normen, 3M Scotchlite-tillverkad.

Medlemspris 99:- för 2-pack



Nyhet!

Nyheter!

Nyhet!

Badlakan Pokémon Movie

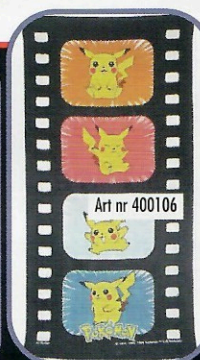
Art nr. 400106. Superskönt badlakan i 100% bomull, stil 76 x 152 cm. Medlemspris 149:-.

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:-.



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.

POSTGIROET SVERIGE Medelstämde till betalningsmottagaren		INBETALNING / GIRERING A		Konto • Avg • Bel •	
		45 35 85 - 2		Arztid	
		Club Nintendo		Betalningsmottagare	
		Maria Johansson, MEDLEMSNUMMER		Namn och postadress	
		Bygatan 111		Namn & Medlemsnummer!	
		100 00 SVENSKBYN		Gatuadress	
		257 15		Postnummer och ort	
				Kom ihåg att skriva tydligt!	

Här skriver du postgirotalongen: 45 35 85 - 2

Skriv in betalningsmottagare: Club Nintendo

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

Nintendos Licensinnehavare del 1

Text: Jelon Grajčević

Nintendo är utan tvekan en av världens största utvecklare av TV-spel, men vad många inte inser är att bakom det välkända varumärket finns mer än ett dussin utvecklare som inte gör annat än att skapa exklusiva spel till den japanska jättens spelmaskiner. I en serie artiklar kommer vi att inte bara behandla dessa företag, utan även några av de största plattformsoberoende spelutvecklarna på marknaden.

När Nintendos första spelmaskin Famicom (NES) lanserades i Japan 1983 ville Hiroshi Yamauchi, Nintendos VD, först inte låta andra utvecklare producera spel till den. Han var nämligen orolig att spel med låg kvalitet skulle göra många konsumenter så besvikna att de hellre spenderade sina pengar på andra former av underhållning. Trots detta insåg han snart att Nintendos egna utvecklingsdivisioner inte kunde mätta den enorma efterfrågan på speltitlar, och accepterade därför spel från andra företag.

Yamauchi inledde ett licensprogram som gick ut på att de utvecklare som ville släppa Famicom-spel var tvungna att gå med på vissa begränsningar. Bland annat skulle alla licensinnehavare betala en avgift för varje spelkassett de sålde. Trots att många företag klagade på dessa krav visste alla att det fanns stora pengar att tjäna som en Famicom-spelutvecklare. De första utvecklarna som skrev under ett femårskontrakt var Konami, Capcom, Namco, Bandai, Hudson och Taito, som alla hävdade in enorma summor. 1985 hade Nintendo skrivit kontrakt med sju ton licensinnehavare, en siffra som tredubblades tre år senare.

Yamauchi visste att nyckeln till framgång var att släppa så många exklusiva speltitlar som möjligt. Då många av Nintendos licensinnehavare även släppte sina spel till konkurrerande maskiner utökade Yamauchi Nintendos egna utvecklingsdivisioner för att på så sätt garantera att hans företag hade tillräckligt många speltitlar som inte kunde spelas på andra plattformar än Nintendos.

Nintendos interna utvecklare

I slutet av åttiotalet hade Nintendo slagit ihop sina fyra interna utvecklingsdivisioner till en. Den nya divisionen fick namnet Entertainment, Analysis and Development (EAD) och leds än idag av den legendariske Shigeru Miyamoto. EAD är ansvarig för

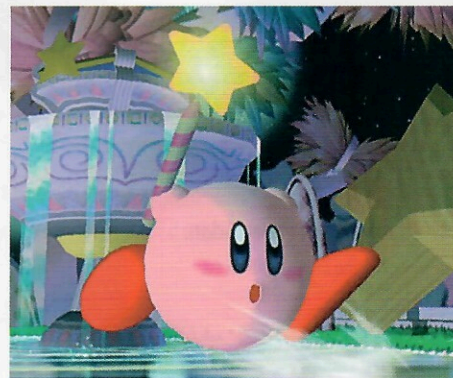
många av Nintendos mest framgångsrika spelserier, däribland Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Mario Kart, Star Fox (Starwing och Lylat Wars i Sverige) och F-Zero. EAD:s första Nintendo GameCube-titlar är Luigi's Mansion och Pikmin, men nya spel i de populära Mario- och Zelda-serierna är också på gång.

En liten grupp av utvecklare, ledda av Game Boys skapare Gumppei Yokoi, hade några år tidigare hoppat av EAD för att bilda en egen studio. Denna gick under nam-

net Intelligent Systems och ägdes av Nintendo. Intelligent Systems har under de senaste femton åren utvecklat spel som Mario Paint, Super Metroid, Fire Emblem, Tetris Attack samt de nyläppta Paper Mario och Mario Kart: Super Circuit.



HAL Laboratory är ett av Nintendos viktigaste dotterbolag. Det japanska företaget ligger bl.a. bakom Kirby, som debuterade i Kirby's Dream Land och nu senast kan ses i Super Smash Bros. Melee.



HAL Laboratory var en oberoende tredjepartsutvecklare som hade fått sin första Famicom-licens redan 1986.

Dock var det först i samband med Kirby's Dreamland till Game Boy som de kom i nära kontakt med Nintendo. Spelet gavs ut av Nintendo 1992 och följdes upp av ett antal Kirby-spel till Famicom och Game Boy. Relationen mellan de två företagen blev snart så nära att Nintendo erbjöd sig att köpa upp HAL Laboratory. Utvecklaren är idag ett dotterbolag till Nintendo och har producerat speltitlar som Earthbound, Super Smash Bros. och Pokémon Snap. HAL:s första Nintendo GameCube-spel är Super Smash Bros. Melee.



Rare till Nintendo

Brittiska Rare var en av de första västerländska utvecklarna som producerade NES-spel. De utvecklade en hel del NES-titlar, däribland R.C. Pro-Am, Snake Rattle 'N' Roll och en rad Battletoads-spel, men det var först 1993 som Nintendo på allvar fick upp ögonen för Rare. Nintendo hade upptäckt Rares grafiska talanger och erbjöd företaget sin Donkey Kong-licens. Slutprodukten Donkey Kong Country gjorde Nintendo så imponerade att de köpte upp en fjärdedel av den brittiska utvecklaren.

Rare har sedan dess utvecklat storsäljare som Killer Instinct, GoldenEye 007, Banjo-Kazooie och Perfect Dark. Efter EAD är Rare Nintendos största utvecklingsdivision, och håller för närvarande på med att producera ett tiotal speltitlar till Nintendo GameCube och Game Boy Advance. Bland dessa finns Star Fox Adventures: Dinosaur Planet, Kameo: Elements of Power, Diddy Kong Pilot och Sabre Wulf.

För att kunna skilja på de olika typer av spelutvecklare som finns i industrin brukar man använda sig av olika termer. En tredjepartsutvecklare är som bekant ett företag som oberoende utvecklar, ger ut och marknadsför sina produkter. Exempel på sådana är Konami, Capcom och Electronic Arts. Förstapartsutvecklare, däremot, är definitionen på en hårdvarutillverkarens dotterbolag. Exempelvis är EAD och Intelligent Systems båda förstapartsutvecklare, eftersom de ägs av Nintendo. När Nintendo köpte in sig i Rare myntades ett nytt begrepp. Tekniskt sett är Rare en förstapartsutvecklare, men man började kalla företaget för en andrapartsutvecklare för att kunna understryka att olikt till exempel EAD ägs Rare endast delvis av Nintendo och arbetar därmed mer självständigt.

Kvalitet framför kvantitet

Amerikanska Nintendo hade precis som Yamauchi insett vikten av att förse konsumenterna med exklusiva speltitlar och hade inför lanseringen av Nintendo 64 samlat

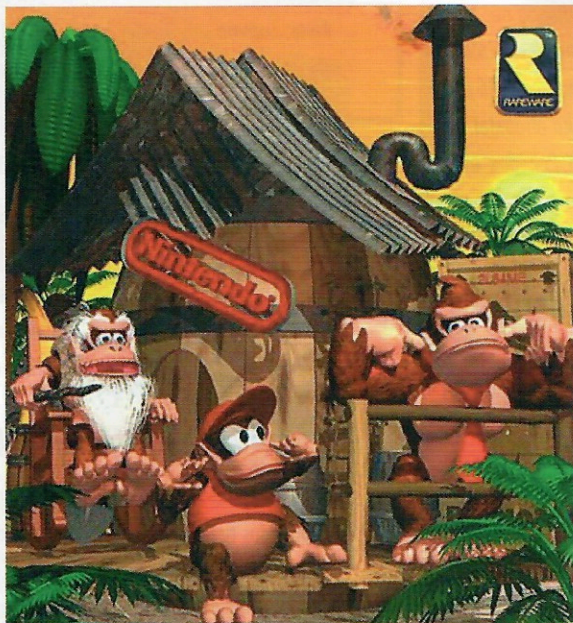


Ett bra exempel på Nintendos motto "kvalitet före kvantitet" är Pilotwings 64 från Paradigm Simulation. Pilotwings 64 är ett av de fåtal spel som gjordes av tredjepartsutvecklaren, men det blev tveklöst en succé i början av Nintendo 64:ans historia.

ihop en grupp tredjepartsutvecklare som alla hade gått med på att producera minst ett exklusivt Nintendo 64-spel. Detta ledde till flera framgångsrika titlar, däribland Pilotwings 64 (Paradigm Simulation), Cruis'n USA (Williams), Turok: Dinosaur Hunter (Acclaim), Star Wars: Shadows of the Empire (LucasArts) och Mission: Impossible (Ocean/Infogrames).

Många av de mindre rutinerade tredjepartsutvecklarna tyckte emellertid att det var svårt att utveckla spel till Nintendo 64. Dessutom framstod konkurrenternas CD-format som mer lockande eftersom det onekligen ledde till mindre utvecklingskostnader. Detta bekymrade inte Nintendo speciellt mycket då de visste att det var kvaliteten – inte kvantiteten – på spelutbudet som lockade flest konsumenter. Under andra halvan av nittioalet förlitade Nintendo sig främst på sina första- och andrapartsutvecklare. Rare visade sig vara en mycket skicklig spelskapare och stod för en stor del av Nintendos spelutbud. Att köpa upp en del av det brittiska företaget var ett genidrag, och Nintendo insåg snart att det bästa sättet att skaffa sig exklusiva speltitlar var att köpa in sig i så många talangfulla utvecklare som möjligt.

En omfattande jakt på de mest lovande tredjepartsutvecklarna i spelindustrin påbörjades snart. Vilka de utvalda blev kommer ni att kunna ta reda på genom att läsa fortsättningen i nästa nummer.



Rares genombrott i modern TV-spelstid kom i och med Donkey Kong Country till Super Nintendo. Denna mångmiljonsäljare tillät företaget att växa och satsa på fler projekt. Till Nintendo 64 har Rare hunnit med 11 spel. Utan Donkey Kong Country hade vi kanske inte ens fått se hälften av dessa.

Medarbetare: Jeton Grajqevci



Jeton är frilansjournalist med inriktning på TV-spel. För närvarande studerar och bor han i Lund.

Jeton har arbetat åt oss sedan februari i år. Han har sin egen spalt, GameCube Watch, på www.nintendo-se.com, där du kan läsa allt nytt om Nintendos kommande konsol.

members only

support

Pokémon Crystal Version

Kan jag fånga Mew eller Celebi i Pokémon Crystal Version?

Nej, varken Mew eller Celebi går att fånga här.

Varför är gymmet i hamnstaden Olivine City tomt när jag kommer dit första gången?

Gymledaren Jasmine befinner sig tillfälligt i toppen av stadens fyrtorn, där hon pysslar om en sjuk Pokémon. För att den ska bli frisk och låta Jasmine återvända till sitt gym igen behövs dock en medicin. Medicinen finns bara hos en rödhårig man med glasögon i staden Cianwood City, belägen sydväst om staden på andra sidan vattnet. Använd HMO3 Surf för att ta dig dit.

Vad ska jag göra i Ruins of Alph?

Efter att du har löst ett pussel i ruinerna kan du antingen hoppa ner till de lokaler där Unown nu är anträffbar eller använda dina kunskaper i Unown-alfabetet vid den hemliga dörren i varje pusselrum. Det finns totalt 26 olika sorters Unown, alla motsvarar varsin bokstav i det engelska alfabetet. När du har fångat minst tre olika Unown får du ett speciellt Pokédex av en vetenskapsman för lagring och studier av alla bokstäverna.

Paper Mario

Hur kommer jag vidare från Toad Town?

Du måste få bort de mörka svampkillarna som hindrar dig från att gå ut genom stadens östra port. Knacka på hos den vise Merlon i huset med det snurrande taket och ge dig inte förrän han erkänner att han är där. Efter ett första besök hos Merlon ska du tala med de envisa svamparna igen och där efter ännu en gång med Merlon. Då kommer han att följa med dig ut och säga till dem på skarpen...

Varför ger vissa fiender mig inte några "Star Points"?

Allt eftersom du ökar i nivå kommer svagare fiender sluta att ge dig "Star Points". Gå vidare till ett område där fienderna är starkare för att få fler "Star Points".

Vilken är den högsta nivån jag kan nå?

Nivå 27

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages

Varför fungerar inte mitt lösenord?

Lösenorden i spelen är baserade på namnet på filen. Om du använder ett lösenord från någon annans spel kommer det inte att fungera eftersom namnet troligtvis är annorlunda.

Hur kan jag kalla på Dimitri och andra husdjur?

Det finns vissa skillnader mellan Oracle of Ages och Oracle of Seasons beträffande erhållandet av husdjur. De flesta spelare får i slutändan Ricky som det primära husdjuret, men det finns små nyanser spelen emellan. Om du i Oracle of Seasons köper Strange Flute i affären innan du beger dig till Spool Swamp för första gången kommer den att bli Moosh's Flute istället för Ricky's Flute. Samma sak händer om du i Oracle of Ages köper Strange Flute innan du ger dig av till Symmetry Village för första gången. För att kunna kalla på Dimitri måste du köpa den Strange Flute som finns i affären i Lynna City.

Var får jag tag i ett svärd i Oracle of Seasons?

Det första svärdet, Wooden Sword, finns i en grotta som heter Hero's Cave, vilken ligger en bit utanför Horon Village.

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)
- Adress: Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungälv
- Fax: 0300-732 80
- E-post: club.nintendo@bergsala.se

Glöm inte att ange ditt medlemsnummer.



Mario Kart: Super Circuit



20 extra banor!



Innan du läser vidare är det bäst att du tankar din gokart till max, för det finns fem hemliga turneringar med totalt 20 banor (hämtade från Super Mario Kart till Super Nintendo) att få fram i Mario Kart: Super Circuit. För samtliga av de fem ordinarie turneringarna finns en "Extra" turnering. För att läsa upp en sådan måste du placera dig fyra eller bättre och samtidigt samla minst 100 mynt sammanlagt. När du gjort det

kommer texten "Extra Tracks" fram på skärmen med prisceremonin. Alla extrabanor som du har läst upp i 150 cc finns även med i Time Trial och VS.

kurukuru kururin



Tuta med Helerin

kurukuru kururin är ett charmigt spel som blir ännu lite roligare om du lär dig att tuta med Kururins helikopter. Tryck helt enkelt på L- eller R-knappen under spelets gång för att ge ifrån dig ett glatt litet ljud. Om du håller in A eller B-knappen samtidigt som du tutar får du fram två nya ljud. Prova också att hålla in både A- och B-knappen och tuta för ytterligare två härliga signaler.



Army Men Advance



Tillgång till alla banor

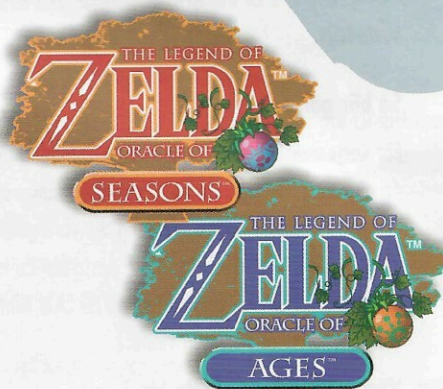
Går plastförbränningen segt? Är du trött på att ta order från andra? För att läsa upp alla banor i Army Men Advance skriver du in lösenordet NQRDGTB.

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



For Advanced eyes only

Om du har kommit en bit in i äventyret har din väg säkert korsat Advance Shop. Dörren in till det här huset är och förblir låst om du spelar spelet på Game Boy Color. Det enda sättet att öppna den är att spela på Game Boy Advance. Inuti affären kan du skaffa dig olika typer av ringar, beroende på om du spelar Oracle of Seasons eller Oracle of Ages. Du behöver inte ta dig in i Advance Shop för att klara av spelen, men en sann äventyrare måste naturligtvis utforska alla platser och föremål, eller hur?

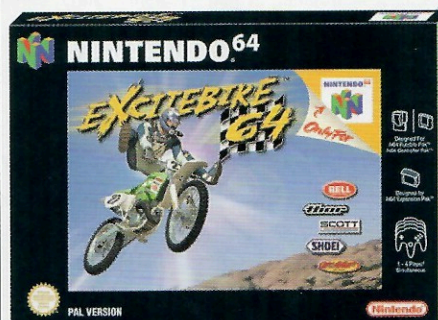


Excitebike 64



Livsfarlig kod

Vi har kommit över en ny kod, vilken endast fungerar i spelsättet Hill Climb (vinn Gold Round i 125cc Amateur Season för att läsa upp). Börja med att hålla in L, C-HÖGER, C-NER och tryck på A för att ta fram kodskärmen. Där skriver du in "WHEEEEEEE" (alltså sju stycken E:n). Nu kommer du att få köra nedför den branta backen istället för uppför. Och ner kommer du alltid, det garanterar vi.



Vinn en Nintendo GameCube inkl. spel!

Sugen på en Nintendo GameCube? Precis vad vi trodde. Vad sägs då om att vinna en Nintendo GameCube, extra handkontroller och de fem första spelen som släpps av Bergsala? Värva medlemmar till Club Nintendo så kanske det blir du som tar hem drömvinsten.

Så här går det till:

För varje medlem du värvar till Club Nintendo får du en eller flera lotter. Ju fler lotter du samlar desto större chans har du givetvis att vinna. Du får värva hur många medlemmar du vill och det finns ingen begränsning på hur många lotter du kan erhålla. För att en värvning ska vara godkänd måste den värvade personen ha betalt medlemsavgiften. Observera att vi inte skickar ut några lotter, dessa får du endast "virtuellt" på Club Nintendo Internet. Om du inte har tillgång till Internet är du välkommen att ringa till Club Nintendo och höra hur många lotter du har. Den 1 februari 2002 samlar vi ihop alla lotter och drar en vinnare.



Värva 1 medlem och du får 1 lott



Värva 2 medlemmar och du får 2 lotter (totalt har du nu 3 lotter)



Värva 3 medlemmar och du får 3 lotter (totalt har du nu 6 lotter)

För varje medlem du värvar efter den tredje får du ytterligare 6 lotter

Så här värvar du:

Det enklaste sättet att värva medlemmar är att logga in på Club Nintendos hemsida (nå från www.nintendo-se.com) och i avdelningen "Värva & Vinn" skriva in namn och adress på den person du vill värva. Om du inte är Internetuppkopplad går det bra att skriva eller ringa till Club Nintendo för att värva medlemmar. Personen som värvas måste använda inbetalningskortet som skickas från Club Nintendo i samband med värvningen.

Sista tävlingsdatum är den 31 januari 2002, värvningar som sker efter detta datum deltar ej i tävlingen.

Priser!

Priset till vinnaren är 1 Nintendo GameCube inklusive de fem första spelen som släpps under releasen av Bergsala AB, plus 3 extra handkontroller. Värdet är ca 7 000:-.



Nintendo: Från Hanafuda till Nintendo GameCube

Text : Kim Weinefelt

Del 5: Nintendos supersystem

Idag räknar man med att ett TV-spelsystem är aktuellt i högst fem år innan det är dags för en uppföljare. Denna livscykel var märkbart längre i branschens början – när Famicom släpptes i Japan 1983 dröjde det sju år innan Nintendo lanserade uppföljaren Super Famicom. Konkurrenter som ville ta del av Nintendos marknad släppte sina egna 16-bitsystem tidigare, men det hindrade inte Nintendo från att vänta tills man hade byggt en spelmaskin som verkligen var värd prefixet "Super". I USA och Europa döptes Super Famicom om till "Super NES", eller ännu kortare "SNES". I USA fick maskinen ett tuffare utseende, men till Europa behölls den japanska originaldesignen.

Visserligen var processorns klockfrekvens på 3,58 Mhertz inte ens speciellt imponerande för drygt ett decennium sedan, men på i stort sett alla andra punkter hade det skett stora förbättringar jämfört med NES. Självklart hade SNES bättre bildupplösning och fler färger i paletten, men det var framförallt grafikfunktionen "Mode 7" som såg till att göra spelen till maskinen mer levande. Med Mode 7 gick det bl.a. att snurra samt förstora och förminska föremål i spelen utan att slösa bort massor av dyrbart minne.

Axelknappar och plastbazookas

Även handkontrollen till SNES innebar ett stort steg framåt. Den kantiga NES-handkontrollen var inget ergonomiskt mästerverk, så Nintendo gjorde SNES-varianten rundare och mer greppvänlig. Ytterligare två knappar lades till på framsidan, men den mest innovativa nyheten var de två "axelknapparna" L och R. Med dessa kunde spelaren använda fler knappar samtidigt och idag är axelknappar standard för handkontroller.

Nintendos idérikedom visade sig även i tillbehören till SNES. Mario Paint var ett roligt rit- och musikprogram vilket tog fram den kreativa sidan hos användaren. Det utvecklades även en speciell mus till Mario Paint, vilken underlättade ritandet. Ljuspistolen Zapper till NES följdes upp av den häftigare Super Scope – en bazooka som spelaren kunde använda i speciellt designade actionspel. Super Scope blev ingen större försäljningssuccé, men den var onekligen en kul idé. Super Game Boy visade sig bli ett av de mest populära tillbehören, den fungerade som en adapter som bl.a. spelade Game Boy-spel på TV:n via SNES.

Super FX och ACM

Efter alla succéspel till NES fick Shigeru Miyamoto uppgiften att skapa det spel som skulle få alla NES-ägare att byta system och gå över till SNES. Ingen enkel uppgift, men resultatet – Super Mario World – blev precis så bra som både Nintendo och miljontals NES-spelare hade hoppats på. Nintendos speldesigners lärde sig snabbt att utnyttja potentialen hos SNES, och med spel som The Legend of Zelda: A Link to the Past, Super Mario Kart, Super Metroid och Donkey Kong Country återtog man enkelt det försprång som konkurrenterna skaffat sig genom att släppa sina 16-bitsmaskiner tidigare.

SNES visade sig vara en mycket flexibel maskin och mer kraftfull än vad det först såg ut som. Genom att stoppa in speciella chip i spelkassetterna kunde Nintendo höja grafik kvaliteten ytterligare. Det mest kända specialchipet "Super FX" användes först i rymdactionspelet Starwing. Med Starwing tog Nintendo för första gången steget in i en äkta (om än väldigt enkel) 3D-värld.

Rare ville inte vara sämre – med avancerade Silicon Graphics-datorer och renderingsprogram från Alias skapade de ACM-teknik (Advanced Computer Modelling) som tog SNES till en helt ny nivå grafiskt sett. Rare hade god smak nog att använda den nya tekniken till att liva upp Nintendos klassiska hjälte Donkey Kong. Ingen som såg de renderade aporna framför de knivskarpa bakgrunderna trodde först att Donkey Kong Country var ett 16-bitspel, men det var precis vad det var.

Slutet gott, men ingen CD-spelare

I mitten av 1990-talet, då 32-bitsmaskiner och CD-spel knackade på dörren, förväntade sig många slutet på SNES:ens karriär. Nintendo startade i samarbete med Sony utvecklingen av en CD-spelare till SNES. Efter ett tag sa dock Nintendo upp bekantskapen med Sony och gick över till Philips istället. CD-spelaren till SNES emotsågs som "the next big thing" från Nintendo, men trots att spel från flera olika speltillverkare var så gott som klara lades hela projektet ned. Det gick ett sus genom spelvärlden när Nintendo i stället bekräftade att man hade en helt ny spelmaskin på gång. Och nu var det inte frågan om en uppgradering, eller ens en 32-bitsmaskin. Nintendos planer var betydligt större än så.

Fortsättning följer...

Milstolpar till SNES

Super Mario World – Marios och Shigeru Miyamotos första spel till Super Nintendo blev en av tidernas största klassiker.

F-Zero – Grafikfunktionen "Mode 7" gav F-Zero en unik fartkänsla som inte hade kunnat upplevas tidigare.

Pilotwings – I den här flygsimulatoren var det mesta möjligt, det gick t.o.m. att hoppa fallskärm.

The Legend of Zelda: A Link to the Past – Links första 16-bitsäventyr utsågs till det bästa TV-spelet någonsin av ett flertal TV-spelstidningar.

Mario Paint – I Nintendos eget rit- och musikprogram fick spelaren chansen att visa sin kreativa sida.

Super Mario Kart – Ingen visste hur kul gokartåkning med vapen kunde vara innan Super Mario Kart. Idag vet vi.

Starwing – Fox, Falco, Peppy och Slippy räddade solsystemet i Nintendos första spel med polygoner.

Super Mario All-Stars – Fyra uppräskade Super Mario-spel i en och samma kassett. Ingick även med basenheten ett tag.

Super Metroid – Samus Arans tredje uppdrag blev bokstavligen talat en upplevelse bortom denna värld.

Super Punch-Out!! – Den efterlängtrade uppföljaren hade lika mycket spelkänsla och humor som NES-originalen.

Donkey Kong Country – Det första spelet med ACM-grafik chockade hela spelvärlden och gav upphov till två lika suveräna uppföljare.

Killer Instinct – Rare visade upp ett nytt exempel på ACM-grafik och tystade de som påstod att Nintendo-spel bara var till för barn.

Super Mario World 2: Yoshi's Island – Yoshi guidade en ung Mario genom ett annorlunda äventyr med härlig "pastellmålad" grafik.

Listor: Tema Storbritannien

I samband med The Nintendo Show i London presenterar vi vilka Game Boy-spel som är populärast i Storbritannien just nu. Pokémon fortsätter att dominera listorna och det lär bara bli "värre" nu när Pokémon Stadium 2 och Pokémon Crystal Version är på gång.

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.

GAME BOY ADVANCE™ Top10

1. Super Mario Advance
2. Tony Hawk's Pro Skater 2
3. Rayman Advance
4. Jurassic Park III: The DNA Factor
5. Konami Krazy Racers
6. GT Advance: Championship Racing
7. F-Zero: Maximum Velocity
8. Castlevania: Circle of the Moon
9. Bomberman Tournament
10. Ready 2 Rumble Boxing Round 2

Listan baseras på försäljningen av Game Boy Advance-spel i Storbritannien under vecka 36/2001 och sammanställs av Chart Track.

GAME BOY COLOR Top10

1. Pokémon Gold Version
2. Pokémon Silver Version
3. Pokémon Yellow Version
4. Bugs Bunny Crazy Castle 4
5. Pokémon Blue Version
6. Tomb Raider: Curse of the Sword
7. WWF: Betrayal
8. Tweety's High Flying Adventure
9. Pokémon Red Version
10. Scooby Doo: Classic Creep Capers

Listan baseras på försäljningen av Game Boy Color- och Game Boy-spel i Storbritannien under vecka 36/2001 och sammanställs av Chart Track.

Topp 10

SVENSKA TOPPLISTAN

1. Pokémon Gold Version (GBC)
2. Pokémon Silver Version (GBC)
3. Super Mario Advance (GBA)
4. Castlevania (GBA)
5. Rayman Advance (GBA)
6. Pokémon Yellow Version (GB)
7. Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)
8. Pokémon Blue Version (GB)
9. Bomberman Tournament (GBA)
10. Donkey Kong Country (GBC)

Listan baseras på försäljningen av Game Boy-spel i Sverige under vecka 36/2001 och sammanställs av branschtidningen Manual.

Topp 10

JAPANSKA TOPPLISTAN

1. Mario Kart Advance (GBA)
2. Golden Sun (GBA)
3. Baru Shooting Bayblade (GBC)
4. Derby Stallion 64 (N64)
5. Yugioh Duel Monsters 5 (GBA)
6. Super Mario Advance (GBA)
7. Mysterious Dungeon Shiren GB2 (GBC)
8. One Piece Birth of Pirate Dreams (GBC)
9. Tactics Ogre Gaiden (GBA)
10. Hamster Tarou 2 (GBC)

Listan baseras på försäljningen av Nintendo-spel i Japan under vecka 35/2001 och sammanställs av Famitsu.

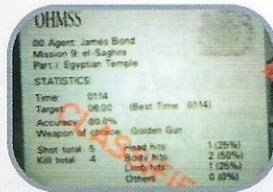
Topp 10

AMERIKANSKA TOPPLISTAN

1. Pokémon Crystal Version (GBC)
2. Super Mario Advance (GBA)
3. Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)
4. Zelda: Oracle of Seasons (GBC)
5. Zelda: Oracle of Ages (GBC)
6. Pokémon Silver Version (GBC)
7. Pokémon Gold Version (GBC)
8. Mario Party 3 (N64)
9. Super Mario Bros. Deluxe (GBC)
10. Uppgift saknas

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

Åk snabbare, nå längre och slå hårdare – det är precis vad följande medlemmar har gjort. Till nästa gång tar vi gärna emot Sveriges bästa tider på Championship i F-Zero: Maximum Velocity. Kan någon slå Erics tid?



GoldenEye 007:
1.14 på el-Saghira,
00 Agent
 Alex Yucel, Märsta



Super Smash Bros:
15,85 på Links
"Break the Targets"
 Stanislav Dennis Izotov, Stockholm



Pokémon Snap:
9980 poäng för ett
fotografi
 Patrik Eriksson, Fjögesta



Donkey Kong 64:
345 poäng på
Enguarde Arena
 Joakim Jägesten, Torslanda



F-Zero: Maximum
Velocity:
1.36,99 på Champion
 Eric Carlson, Borlänge



Super Smash Bros:
1 195 024 poäng på
1 Player Game
 Christian Olsson, Löderup



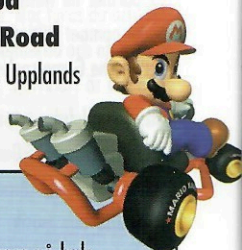
Mario Tennis:
999 poäng på Ring
Shot; Game
 Rickard Österholm, Farsta



Super Mario 64:
36,7 mot Koopa the
Quick på Bob-omb
Battlefield
 Erik Thorngren, Skärblacka

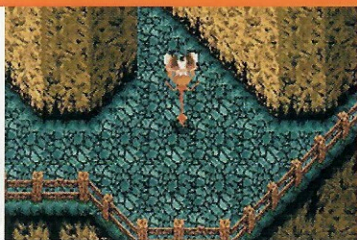


Mario Kart 64:
5.03,72 på
Rainbow Road
 Erik Lindberg, Upplands
 Väsby



Information

Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka eller till club.nintendo@bergsala.se. Skriv medlemsnummer, namn och adress på baksidan av kortet och märk brevet med "HiScore". Din prestation kan gälla vilket Nintendo-spel som helst. För att resultatet ska godkännas och eventuellt publiceras måste det synas tydligt. Endast medlemmar i Club Nintendo får deltaga. 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.



Banjo-Kazooie: Gruntilda's Revenge

Release: Under 2002



Väck inte den häxa som sover

Det räcker inte med att bli krossad under en sten och sprängd i luften. Gruntilda ger sig inte och har nu rest tillbaka i tiden till den tidpunkt då hon låg under den stora stenen i slutet av Banjo-Kazooie. I Banjo-Kazooie: Gruntilda's Revenge får vi reda på vad som skulle ha hänt om häxan blev räddad undan sitt hemska, men välförtjänta, öde.

Det här är alltså en alternativ historia till Banjo-Tooie som berättar att Gruntildas medhjälpare Klungo (och inte hennes två syststrar) har räddat henne. Spelfigurernas utseenden och animationer är bamsesnygga, men av förklarliga skäl inte lika tredimensionella som i Banjos och Kazooies N64-framträdanden. Den bekanta björn- och fågelkonstellationen springer, hoppar, klättrar och simmar emellertid nästan lika obehindrat som i de två förra äventyren. Dessutom har de inte glömt bort hur man utför en Bill

Drill, Wonderwing eller någon annan av deras karakteristiska rörelser och specialare. Överallt dräller det som vanligt av pusselbitar, magiska noter, Jinjos och andra saker som ska packas ned i den blå ryggsäcken. Även om grafikstilen och spelupplägget ser välkända ut är det mesta nytt – nya världar att utforska, föremål att dra nytta av och pussel att lösa. Som honungen på kakan är Mumbo Jumbo kvar i sin hydda och väntar på att få dela ut fler transformationer från sin magiska stav.

Två så bra spel som Banjo-Kazooie och Banjo-Tooie ger alltid mer smak och många har väntat länge på ett liknande äventyr i bärbar form. Med hjälp av kraften i Game Boy Advance kan du under nästa år äntligen lägga björntassarna på Banjo-Kazooie: Gruntilda's Revenge.

Sabre Wulf

Release: Under 2002



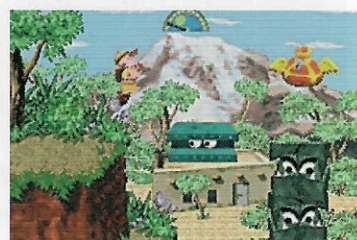
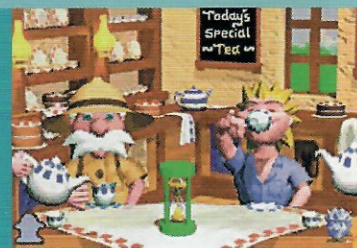
Rare återupplivar en klassiker från 1984

Rare har inte alltid hetat Rare och de har inte alltid varit en exklusiv partner till Nintendo. 1982 grundades det som idag är Rare under namnet "Ultimate – Play the Game". 1984 släppte Ultimate – Play the Game spelet Sabre Wulf till bl.a. Commodore 64.

Till skillnad från Jetpac (även det ett äldre spel från Ultimate – Play the Game) i Donkey Kong 64 är den senaste versionen av Sabre Wulf omgjord och förnyad för att passa dagens höga krav på grafik och musik. Game Boy Advance-versionen är inte en direkt konvertering av originalet, men spelets huvudpersoner och upplägg lever fortfarande kvar. Sabre Wulf består av två olika scenarion. Ett mer äventyrsliknande där du går runt och samlar föremål (framförallt olika typer av fällor) och pratar med invånare à la The Legend of Zelda. I det andra och mer udda scenariot ska hjälten Sabreman ta tillbaka de skatter som den farliga

vargen Sabrewulf (nej, inte den i Killer Instinct) har stulit. På väg mot Sabrewulf måste du och Sabreman placera ut olika typer av fällor. När ni kommer fram till Sabrewulf och tar skatten börjar jakten tillbaka. Till Sabreman's glädje är Sabrewulf mer glupsk än intelligent och kommer att fastna och förlora tid i de utplacerade fällorna. Att veta hur fällorna fungerar och dra nytta av deras olika egenskaper är en av grundidéerna i Sabre Wulf.

Även om du inte var född när det första Sabre Wulf-spelet släpptes finns chansen att du redan har stött på hjälten Sabreman, nämligen i Hailfire Peak-området i Banjo-Tooie. Där mumlar han om att han en dag kanske ska rida på en delfin (Project Dolphin/Nintendo GameCube?). Innan han eventuellt kommer så långt ser det här Game Boy Advance-spelet ut att bli en munsbit, både för äldre och yngre Rare-fans.



Tony Hawk's Pro Skater 2

Release: Nov 2001



Höken flyger över Nintendo 64

Ta fart nedför rampen. Hoppla fyra meter upp i luften. Ta bort brädan från fötterna. Gör några tricks som inte går att stava till. Sätt tillbaka brädan under fötterna och gör dig redo för landning. Landa på ett smalt räcke och glid ner till marken. Ta emot pengar och publikens ovationer. Det är precis lika farligt och kul som det låter.

Inga extrema sportspel har nått samma framgångar som Tony Hawk's egen spelserie. Det har resulterat i flera olika versioner till nästan alla spelsystem. Nintendo 64 har fått vänta på del två, men nu kan du snart göra kick flips och ollies även med en analog styrspak. Tony Hawk's Pro Skater 2 innehåller en uppdaterad skateboardfysikmotor (finns det ordet?) som tillåter ännu fler tricks än tidigare. Allt som allt finns det över hundra tricks att utföra och banorna är fulla med föremål som underlättar för detta. Att åka bräda i grupp brukar vara roligare än att åka

ensam, det har spelbyggarna inte missat. Tony Hawk's Pro Skater 2 innehåller ett spelsätt där upp till åtta spelare kan turas om att åka och jämföra stil och tricks med varandra. Du som har försökt bygga din egen skateboardramp på bakgården lär gilla spelets "3D skate park editor". Här kan du skapa din egen skateboardpark, komplett med ramper, räcken och rör m.m. Sedan är det bara att ta fart och prova skapelsen – helt i 3D. Om du skulle ledsna på de 13 "riktiga" skateboardåkarna kan du även göra en egen.

Som du kanske har förstött är det mesta i skateboardväg möjligt i Tony Hawk's Pro Skater 2, allt utom skrubbsår och stukade leder finns här. Trots det sätter vi på oss knäskydden innan vi recenserar spelet i nästa nummer.



Golden Sun

Release: Under 2002



Det första rollspelet till Game Boy Advance

Rollspel och äventyrspel gör sig ofta minst lika bra till en 2D-som till en 3D-spelmaskin, det är Super Nintendo ett klart bevis på. Inom kort släpps det första riktiga rollspelet till Game Boy Advance, och det kommer utan tvekan att förgylla alla äventyrarens tillvaro.

När man frågar vilken del i The Legend of Zelda-serien som är bäst svarar många fortfarande "A Link to the Past". Skaparna av Golden Sun är Camelot (Mario Golf, Mario Tennis m.fl.) och de har sin största inspirationskälla i Links Super Nintendo-äventyr. Golden Sun ser makalöst bra ut och vissa musikstycken påminner väldigt mycket om de underbart dystra tonerna i A Link to the Past. De lika ytorna till trots – Golden Sun har ett individuellt innehåll som ger flera nya nyanser till rollspelsgenren. Magisystemet bygger på de fyra elementen vind, eld, jord och

vatten. Genom att kombinera dessa med andra föremål kan du skapa kraftfulla attacker och trollformler. Striderna är förflyttade till ett 3D-perspektiv som får en att fundera på om det är Game Boy Advance eller Nintendo 64 man spelar. Här turas du och dina medhjälpare om att utföra attacker mot fienderna och efter varje omgång räknas träff- och hälsopoäng ut. Självklart är det även möjligt att hela sitt lag och ge det defensiva förmågor. Kameran förflyttar sig beroende på vems tur det är att anfalla, vilket tillför ännu mer känsla och dramatik i striderna.

Golden Sun har släppts i det äventyrsälskande Japan och är redan en storsäljare där. Det är allt annat än förvånande – Camelots rollspel fyller upp allt tomrum i väntan på nästa bärbara The Legend of Zelda. Nintendo kommer att få arbeta hårt för att överträffa det här.

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

GB Advance



OKTOBER

Crazy Chase
Denki Blocks
X-Men: Reign of Apocalypse

NOVEMBER

Alienators: Evolution Continues
Army Men Annihilation
David Beckham Soccer
Doom
Inspector Gadget
Jackie Chan Adventures
Matt Hoffman Pro BMX
Mech Platoon
Phalanx
Portal Runner
Shaun Palmer's Pro Snowboarder
Wario Land 4
Woody Wood Pecker



Sabre Wulf, GBA



Donkey Kong Coconut Crackers, GBA



Diddy Kong Pilot, GBA

UNDER 2002

Cubix: Robots for Everyone
Donkey Kong Coconut Crackers
John Mosely Mad Trix

SPEL UTAN LANSERINGSDATUM

Advance Wars
Baketsu Daisakusen
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge
Diddy Kong Pilot
Fire Emblem: Maiden of the Dark
Game Boy Music
Golden Sun
Hanasaki Gassen
Magical Vacation
Metroid IV
Napoleon
Sabre Wulf
Super Mario Advance 2
Super Mario Bros. 3
Tactics Ogre Guiden
Yoshi's Island
Yoshi's Story



Golden Sun, GBA

Nintendo 64



OKTOBER

Paper Mario
Pokémon Stadium 2

NOVEMBER

Mario Party 3
Tony Hawk's Pro Skater 2



Tony Hawk's Pro Skater 2, N64

GB Color



OKTOBER

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

NOVEMBER

Antz 2
Baby Felix the Cat
Pokémon Crystal Version
Tony Hawk's Pro Skater 3

UNDER 2001

Hunchback

UNDER 2002

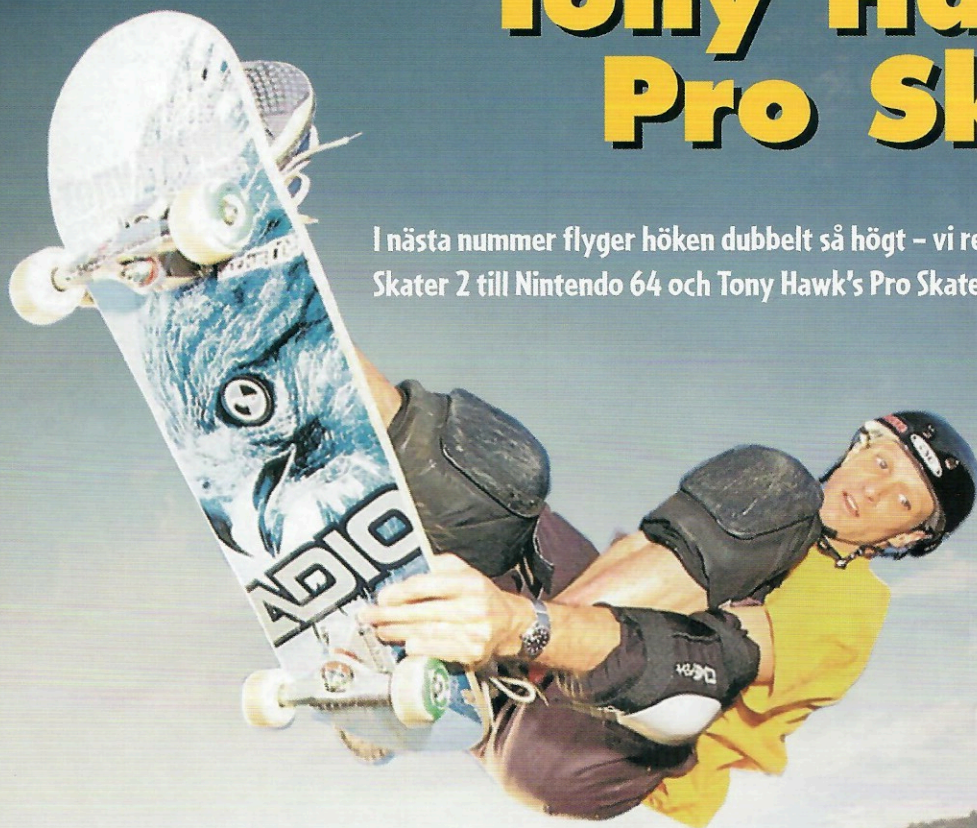
David Beckham Soccer



Pokémon Crystal Version, GBC

Tony Hawk's Pro Skater

I nästa nummer flyger höken dubbelt så högt – vi recenserar Tony Hawk's Pro Skater 2 till Nintendo 64 och Tony Hawk's Pro Skater 3 till Game Boy Color.



Plus:

- **Juli 2001:**
Vilka klappar ska ligga under granen?
- **Nintendo GameCube:**
Snart är den här!
- **SM i Nintendo:**
Dags för final!
- **Nintendo 64:ans bästa:**
Club Nintendo utser sina favoriter

Landar i december!

270453
Daniel Helsing
Kyrkbyvägen 4
78041 GAGNEF



Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA

supported by

club **Nintendo**



MARIO KART
SUPER CIRCUIT

Racing without rules.

Nintendo
GAMING 24:7™

Mario Kart TM; Super Circuit TM © 1992-2001 Nintendo. Games developed by INTELLIGENT SYSTEMS, TM and © Trademarks of Nintendo