

Dec
2001

club **Nintendo**[®]

6

members only

magazine

God Jul!

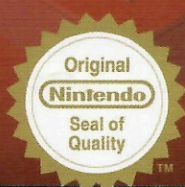
*Julklappstips från
klubben*

Nintendo GameCube

Stor förhandsvisning

Pro Skater 2

Ollies, wallrides, kickflips...



Den officiella källan för alla Nintendo-fans



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

VERKLIG SKICKLIGHET

Knattcross 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 knattcrossprogram 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

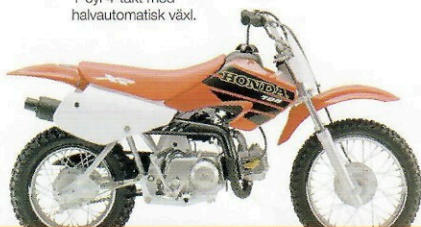
**Alla Honda mopeder och
minicrossmaskiner:**

595:-

per månad, utan handpenning

Köp moped eller knattcross 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 6 DECEMBER 2001

klubbnytt.....	5
marios galleri.....	6
nintendo news.....	8
club nintendo internet.....	9
recension N64.....	10
recensioner GBA/GBC.....	12
test & tävling.....	14
sm i nintendo.....	17
special.....	18
nintendo GameCube.....	20
poké center	25
club nintendo shop.....	28
specialreportage.....	32
support.....	34
kodarkivet.....	35
nintendos historia.....	36
topplistor.....	38
hi-score.....	39
förhandsvisningar.....	40
releaselistor.....	42
i nästa nummer.....	43



CLUB NINTENDO MAGAZINE

Utkommer med 6 nummer per år

UTGIVARE:
Bergsala AB

REDAKTION:
Kim Weinefelt
Redaktör

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



WARIOLAND 4

Be greedy, be fast. Be Wario.

Nintendo
GAMING 24:7™

Vinnare i Pokémon Crystal Version-förhandsbokningen

**Pokémon Game Boy Advance
och Pokémon Crystal Version**

Pjär Mattson, Hässleholm

Pokémon Kick Bike

Filip Månsson, Sölvesborg

Simon Ljungdahl, Uppsala

Pokémon-badlakan och dryckesflaskor

Ann-Kristin Thalme Schering, Tyresö

Robin Anjou, Hallsberg

Josefin Andersson, Leksand

Pjär Mattson, Hässleholm

Lucas Ljungberg, Gustavsberg

Martin Eklund, Saltsjöboden

Hannes Andreasson, Alingsås

Filip Månsson, Sölvesborg

Isabell Olofsson, Lidingö

Elisabeth Johansson, Hörnefors

Ewa Rickardsson, Hagfors

Christoffer Hasselqvist, Angered

Robin Rosell, Vargön

Simon Ljungdahl, Uppsala

Dennis Abrahamsson, Henån

Inger Åslund, Uppsala

Tobias Gottfridsson, Hyssna

Emma Olsson, Tranås

Erik Andersson, Munkedal



Vinnare i Mario Kart: Super Circuit-tävlingen

1:a pris – Kolmården

Helena Ståberg, Surahammar

2:a pris – Kolmården

Joakim Hyttinen, Skänninge

3:e pris – Kolmården

Sara Bergqvist, Väröbacka

4:e pris – Telefon

Kristofer Alriksson, Bromma

5:e pris – Klocka

Joacim Öst Åströ, Kullavik



klubbens spalt

Mot nya höjder

Så här i slutet av året är det extra kul att blicka framåt och planera inför vad som komma skall. För trots att 2001 var ett näst intill perfekt spelår – med nya Mario-, Zelda- och Pokémon-spel samt Game Boy Advance – är alla vi på Club Nintendo helt säkra på att nästa år kommer att bli ännu bättre – på samtliga punkter!

2002 innebär "tack och farväl" för Nintendo 64 samt "äntligen och välkommen" för Nintendo GameCube. Med tack och farväl syftas på tillverkningen av nya spel – Super Mario 64, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Super Smash Bros. och andra klassiker glöms inte bort i första taget och de kommer att fortsätta spelas även när en Nintendo GameCube står bredvid TV:n.

Just nu laddar vi upp ordentligt inför Nintendo GameCube, och för att visa att Club Nintendo tänker fortsätta vara din bästa medspelare kommer vi att sikta ännu högre under nästa år. Först ut är Club Nintendo's helt nyrenoverade Internetsida och strax efter det är Club Nintendo Magazine redo för ytterligare en uppgradering.

Men innan vi är där har vi ett nummer kvar, och det har vi fyllt med en stor förhandsvisning på Nintendo GameCube och tips om vilka Nintendo 64-spel som ska finnas i samlingen innan det är dags för nästa generation.

God Jul och Gott Nytt Nintendo-år!

Kim Weinefelt

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 vanebildande,
perfekt på bilresor

Mathias: 8
Har kul som helst,
röcker 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 plöcker vi ut det bästa och sämsta i spelet.

Den här gången har vi fått så många teckningar att Members Only-sidan fick ge vika åt ett dubbelt så stort Marios Galleri!



MARIOS GALLERI



AV: Rickard Holmberg

Tack Rickard Holmberg, 10 år för den fina Pokémon-teckningen.



Jonas Ekblom, 9 år i Hudiksvall har skickat in den här färgglada bilden. Vi tackar!



Läckert porträtt av Yoshi. Tack går till Thomas Koskela.

Thomas 2001



Denna häftiga Yoshi-ballon har Lindsay Telford gjort i skolan. Jättefin!



Mycket action i detta porträtt av Link, tecknat av Joakim Elf, 13 år.

Schysst Pokémon Crystal-teckning! Konstnären heter Oscar Lebesch och bor i Kristinehamn.



HEJ!

HÄR HAR MIN PAPPAN FOTAT MEG, JOSEFIN SVENSSON, OCH MIN KUSIN EMILY FRAMTÖR POKEMONBILEN LUGIA, PÅ TOSTA CAMPING PÅ GOTLAND UNDER VÅR SEMESTER.

HÄLSNINGAR
JOSEFIN SVENSSON

Hoppas att ni hade en trevlig semester Josefin! Tack för ditt brev.

Tack till Alexander Hiort, 9 år från Lidingö som ritat denna fina teckning.



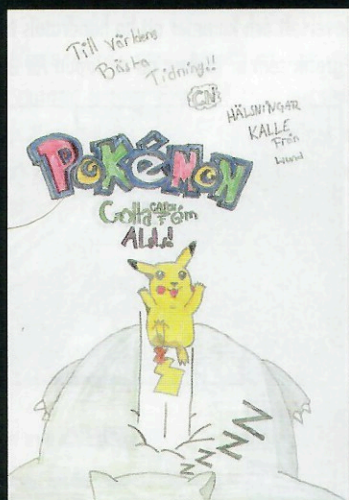
Av: Alexander Hiort 9 år 2

MARIOS GALLERI



Vilken fin Pokémonbild vi har fått från Anders Olsson. Tack så mycket!

Ännu en läcker Pokémon-bild inskickad av Jonas Ekblom, 10 år från Hudiksvall.



Skojig bild av Pikachu inskickad av Kalle Ellingjord i Lund. Tack!

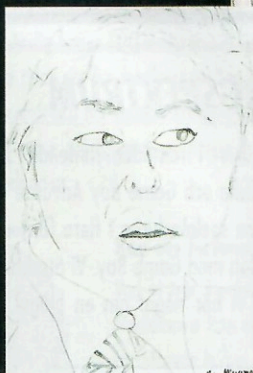


Härlig sving Mario har. Alexander, 8 år i Nyköping har ritat bilden och vi tackar.

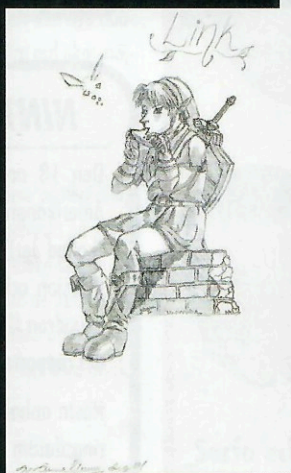
Tack till Johan Roxberg, 14 år i Ljungsbro för denna porträttlika bild av Mr Miyamoto



Anna har bidragit med det här fina porträttet av Link. Tack.



Riktigt snygg teckning har vi fått från Henrik Lilleberg, 12 år i Pajala. Vi bockar och bugar.



Tack Emma Olsson för denna fina gestaltning av Link.



Simon Harris har ritat två läckra bilder på Link. Tack!

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

Nintendo[®] NEWS

RARE TAR PRISET

British Academy of Film and Television Arts – BAFTA – delade i oktober ut priser till årets enligt dem bästa produkter inom den interaktiva underhållningsbranschen. Rare knep ett pris för bästa ljud med Conker's Bad Fur Day och Activisions Tony Hawk's Pro Skater 2 till Game Boy Advance tog hem första-platsen i kategorin "mobila spel".

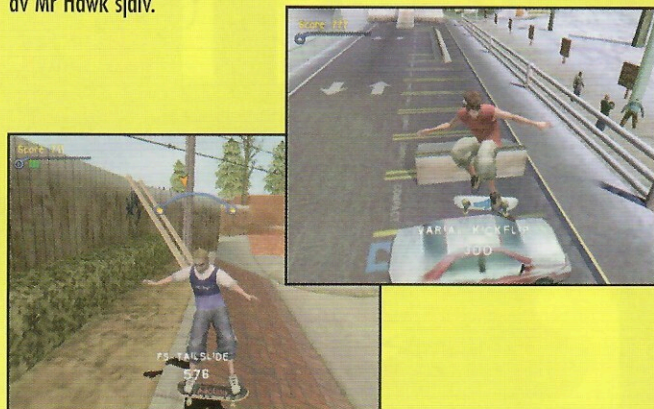
BREDARE FÄRGSPEKTRUM

Du som har svårt att välja lär få ännu svårare i framtiden. Nintendo i Japan har nämligen gett ut både Nintendo GameCube och Game Boy Advance i två nya färger: orange och svart. Att lansera sina spelmaskiner i flera färger är inget nytt drag från Nintendo, det gjordes redan med Game Boy. Vi återkommer om de nya färgerna när Sverige eller om vi hör något om en blågul Nintendo GameCube.



NINTENDO SKATECUBE

Activision har meddelat att Tony Hawk's Pro Skater 3 är på väg till Nintendo GameCube. Spelet utvecklas av Neversoft och kommer att ha hundratals tricks, en Create-A-Skate-funktion samt grafik som är coolare än en Japan Air utförd av Mr Hawk själv.

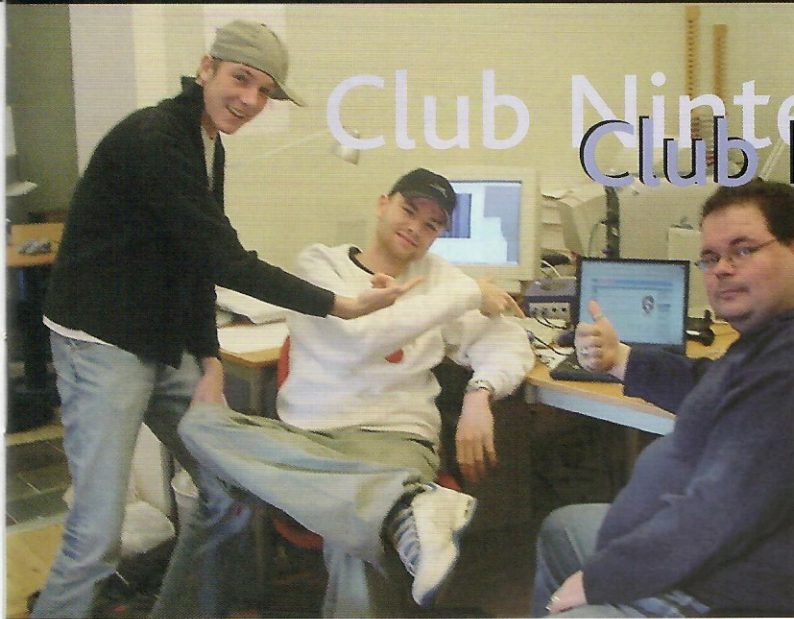


NINTENDO GAMECUBE "OVER THERE"

Den 18 november släpptes officiellt 700 000 Nintendo GameCube i USA. Amerikanerna kunde direkt välja mellan den blå (kallad Indigo) och den svarta (kallad Jet) basenheten. Samtidigt släpptes runt femton spel, däribland Luigi's Mansion och Wave Race: Blue Storm från Nintendo själva. Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader flög också in på butikshyllorna under releasen och det rapporterades att det spelet sålt guld till de Star Wars-tokiga amerikanerna.

Nästa anhalt för Nintendo GameCube är Europa och Sverige. Ett exakt lanseringsdatum för oss väntar vi fortfarande på – till nästa nummer vet vi!

Club Nintendo Internet



Club Nintendo är som du säkert vet mer än Club Nintendo Magazine. Varje månad loggar över 14 000 personer in på Club Nintendo Internet – Club Nintendos webbsida där endast medlemmar har tillträde. Vi håller just nu på att bygga om webbplatsen från grunden för att lagom till årsskiftet presentera nya Club Nintendo Internet.

Personerna som har vikt de senaste månaderna åt asp-koder och den nya klubbssidans uppbyggnad är Kaj "Webmaster" Eriksson, nytillskottet Kay "Syntax Error" Nelson och Stefan "Exception Occured" Häckel. Vi ryckte bort dem från tangentbordet ett par minuter för att ge er en tjuvtitt på nya Club Nintendo Internet.

Kaj om nya clubsiten

Jag ville att medlemmarna skulle få en mer interaktiv miljö inne på CN's Internetavdelning så jag tittade runt lite på olika communities och tog med mig de bästa bitarna. Jag har tillsammans med Kay och Stefan även skapat några helt nya coola funktioner som gör den nya clubsiten till en av de häftigaste platserna på Internet i dagsläget. Vi har med andra ord ökat möjligheten att träffa fler spelintresserade kompisar.



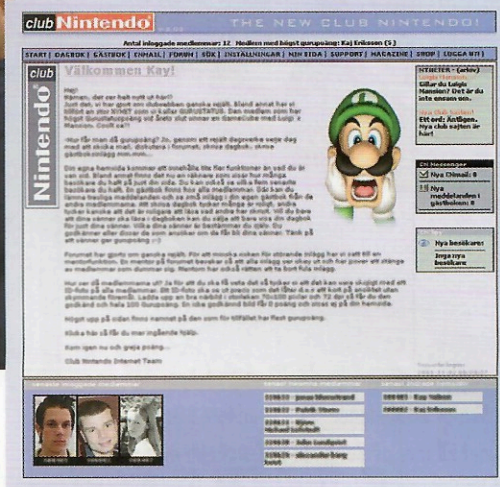
Stefan om navigeringen

De flesta häftiga funktionerna blir tråkiga om de inte är tillräckligt snabba, så vi har gjort det enkelt och lagt mer tyngdpunkt på detaljer istället för på massiv design. Därför är navigationen snabb och den ger direkt medlemmarna tips var de ska gå om de känner sig vilse. Det är viktigt att ge en trygg känsla och friheten att utforska varje sektion av den nya klubbssidans. Och tro mig – det finns mycket att se och göra.



Kaj om att skapa en egen hemsida

Varje medlem har som tidigare en egen hemsida att bygga. Vi har valt att använda oss av vårt eget html-språk, så vi har ändrat vissa html-tecken – såsom <table> t.ex. Självklart kommer vi att ha en egen liten html-guide för den som vill utmärka sin hemsida mer. Däremot tillåter vi inte bilder på hemsidan förutom en porträttbild, förutsatt att man har en sådan!



Stefan om nya funktioner

Som en behändig bonus lägger vi till "CN Spy" och "CN Messenger", verktyg som talar om för medlemmen hur många personer som har besökt hemsidan och hur många inlägg denne har i gästboken, samt ger honom/henne möjligheten att kontakta andra medlemmar med korta meddelanden.



Kaj om forumet

Vad vi tror kommer att bli riktigt populärt är det nya forumet! Medlemmar kan vara mentorer på forumet och hjälpa oss att radera störande inlägg. För varje inlägg kan man se exakt vilken tid det senaste svaret är postat. Vi kommer inte att tillåta html-kodning, men alla medlemmar kan göra sina egna forumsignaturer precis som de vill.



Stefan om Club Nintendo Mail

CN Mail är ett helt integrerat mailsystem som används till att skicka brev med upp till 8 000 tecken. Som du kanske förstår finns det inga kommunikationsgränser. Login and enjoy.

Surfa och ha kul – vinn fina priser

I samband med den nya klubbssidans kommer vi att starta en ny tävling, vilken blir nästa års gurutävling. Den nya tävlingen går ut på att du som medlem samlar poäng varje gång du besöker Club Nintendo Internet och skickar brev, skriver inlägg på forumet etc. Poängsystemet sköts helt automatiskt och belönar aktiva medlemmar. Personerna med högst poäng efter tävlingsperiodens slut kommer att vinna fina priser. Mer detaljer om den här tävlingen kommer du att hitta på nya Club Nintendo Internet – var redo!



Activision har under de senare åren blivit herren på de digitala Extremsporternas täppa. De gör skateboard-, snowboard- och BMX-spel på löpande band till i stort sett samtliga spelplattformar. Deras viktigaste kort är Tony Hawk's Pro Skater, och nu har det andra spelet i den serien (bättre sent än aldrig) nått Nintendo 64.

Spelinfo

Titel: Tony Hawk's Pro Skater 2

Kategori: Sport

Utvecklare: Edge of Reality

Utgivare: Activision

Antal spelare: 1–2 samtidigt

Tillbehör: Expansion Pak, Rumble Pak, Controller Pak

Releasedatum: Ute nu

Text: Kim Weinefelt

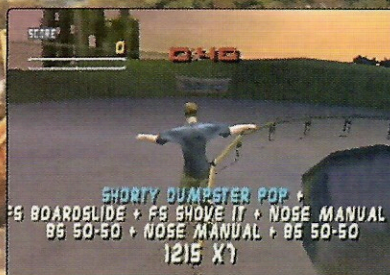
"Vad är det som skiljer den här versionen från den förra?", frågar ägaren av originalspelet Tony Hawk's Pro Skater till Nintendo 64. "Grunderna är lika, men tillverkaren Edge of Reality har lagt till mer av det goda i nästan alla avseenden", svarar vi. En av de viktigaste förbättringarna är de s.k. "manuals". Manuals är tricks som länkar ihop andra tricks och låter dig göra combos som är bra mycket längre än de i originalspelet. Grafiken har också förbättrats och uppdateras nu med runt 30 bilder per sekund, vilket får betraktas som godkänt. Om du har Expansion Pak flyter bilden ännu bättre, men tyvärr är texturerna suddiga. En liten men smakfull detalj är att kameran zoomar in på brädåkarna, vilket ger mer känsla.

I ett Extremsportspel som Tony Hawk's Pro Skater 2 är det viktigt att musiken är rätt; soundtracket från Yoshi's Story hade t.ex. inte passat så bra här. Activision har inte sparat på krutet utan licensierat låtar från band som bl.a. Public Enemy och Rage

Against the Machine, vilka sjunger (alternativt skriker) och spelar (alternativt slår på instrumenten) under spelomgångarna samt i menyer. En rolig utmaning är att försöka åka och utföra tricks i takt till musiken – prova så får du se! Gillar du skateboardning håller du troligtvis med om att musikstilen i Tony Hawk's Pro Skater 2 sitter lika klockrent som en perfekt utförd wallride.

Show me my money

Utan pengar kommer du inte långt, speciellt inte i Tony Hawk's Pro Skater 2 där du måste ha gott om cash för att kunna köpa bättre brädor och tricks. Du kan



Med manuals länkar du ihop tricks med varandra.

Du kan designa och spara din egen skateboardpark.



Att hålla balansmätaren rätt kräver stadiga fingrar.

Poängen stiger i takt med att dina combos blir mer avancerade.



också använda slantarna till att förbättra din skateboardåkares förmågor i kategorier som balans och fart m.fl. Att göra av med pengarna är som vanligt inga problem, det svåra är att lyckas få tag i dem. Det finns nämligen fler uppdrag och föremål än någonsin fördelade över varje bana.

Spelet har 13 "riktiga" skateboardåkare (förutom de du kan skapa själv) plus en uppsättning hemliga. På tal om hemligheter finns det flera sådana för dig som spelar igenom hela Career Mode. Du kan bl.a. få fram ett jetpack som låter dig flyga över banorna och "männysik" med mindre gravitation som gör att du kan hoppa högre och utföra ännu större combos.

Park Editor – skapa en bana

Om du uppskattar valmöjligheten att kunna skapa egna saker kommer du inte att bli missnöjd med Nintendo 64-versionen av Tony Hawk's Pro Skater 2. Precis som i Excitebike 64 kan du bygga dina egna tredimensionella banor. Du startar med en stor och tom yta där du placerar bänkar, väggar, räcken, halfpipes och mycket mer. När du har provkört banan och är nöjd kan du spara den på ett Controller Pak och ta med den till kompisarnas spel.

Custom Skaters – skapa en brädåkare

När du har byggt din egen hemmaplan kan du skapa din egen brädåkare. Kroppsstorlek, frisyr, färg på kläderna och tillbehör som solglasögon m.m. går att ställa in efter personlig smak. Även om valmöjligheterna inte är obe-

gränsade finns det en hel del att göra – från en åkare som är något lik dig själv till en varelse som skulle passa bättre på cirkus.

Delad bräda är dubbel glädje

I Tony Hawk's Pro Skater 2 kan du dela skärmen och utmana en kompis. Det nya Tag Team fungerar som den klassiska leken kull, där en av spelarna är "han" och har som mål att lämna över den titeln till den andre spelaren genom att åka in i denne. Tag Team är kul till en början, men det är lätt att tröttna. Då är det skönt att veta att spel-sätten Trick Attack, Graffiti och Horse är kvar från originalet Tony Hawk's Pro Skater, även de för två spelare samtidigt.

Take it or skate it!

Gillar du skateboardåkning eller extrema sporter är det här naturligtvis ett måste. Även om du har Tony Hawk's Pro Skater 2 till Game Boy Advance tycker jag att du ska ge Nintendo 64-versionen en chans, eftersom den trots allt är större, snyggare och ljudmässigt bättre än sin nya lillebror.



Att le mot kameran ger inga extra poäng!

Mycket finns att hitta på banorna, men här var det tomt.



Klubben tycker:

6

- + *Suverän skateboardkänsla*
- + *Många skaparmöjligheter*
- + *Passande musik*

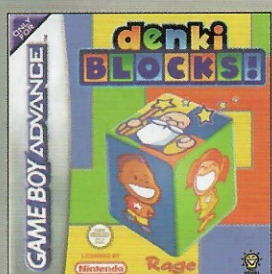
- *Suddig grafik*

Kim: 6
Så bra som 64-bitsskateboarding kan bli.



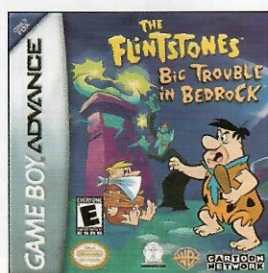
Light Max Advance

Om du vill kunna spela Game Boy Advance överallt, oavsett belysning, rekommenderar vi starkt det här tillbehöret. Light Max Advance belyser Game Boy Advance-skärmen och förstärker den dessutom en aning. Värt att nämna är att det är Bergsala som har distributionsrätten för Light Max Advance i Europa och det är vi som har tillverkat kartongen för den. Batterier ingår när du köper Light Max Advance, som finns ute nu.



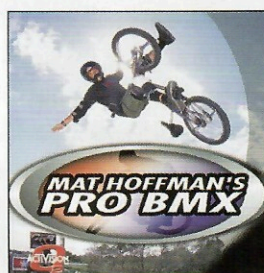
Titel: Denki Blocks!
Kategori: Mind game
Utvecklare: Denki
Utgivare: Rage
Antal spelare: 1-4 alternerande
Tillbehör: Inga
Releasedatum: Ute nu

Denki Blocks! är ett finurligt pusselspel där du ska sätta ihop block i varandra. Svårigheten ligger i att om du flyttar ett block på spelplanen så flyttas alla. Därför måste du ta hjälp av hinder för att få vissa block att stanna på plats. Lurigt? Prova själv så förstår du.



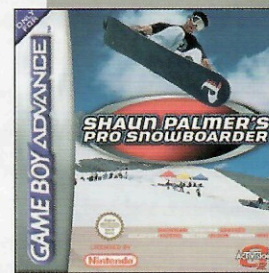
**Titel: The Flintstones:
 Big Trouble in Bedrock**
Kategori: Action
Utvecklare: H2O
Utgivare: Swing
Antal spelare: 1
Tillbehör: Inga
Releasedatum: 11 januari 2002

Precis som de flesta kända tecknade figurer får nu även Fred Flinta en plats i rampljuset på Game Boy Advance. Hoppa över fiender och fällor och dra nytta av kända stenåldersprylar. Yabba-dabba-doo! för Flinta-fans, Yabba-dabba-doo? för dig som redan har Super Mario Advance.



Titel: Mat Hoffman's Pro BMX
Kategori: Sport
Utvecklare: HotGen Studios
Utgivare: Activision
Antal spelare: 1
Tillbehör: Inga
Releasedatum: Ute nu

Activisions BMX-kung är tillbaka för ytterligare en runda, den här gången på Game Boy Advance. Det mest uppenbara som har ändrats sedan sist är den vassare grafiken, annars är det mesta sig likt. Som Tony Hawk's Pro Skater fast med två hjul i stället för fyra.



Titel: Shaun Palmer's Pro Snowboarder
Kategori: Sport
Utvecklare: Natsume
Utgivare: Activision
Antal spelare: 1
Tillbehör: Inga
Releasedatum: Ute nu

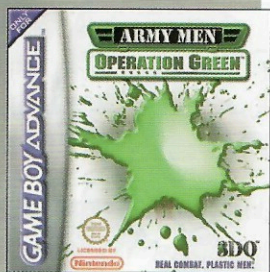
Ett 1080 Snowboarding till Game Boy Advance? Nästan i alla fall. Här finns mängder av kyliga tricks att utföra, både i backen och i halfpipen.

Titel: David Beckham Soccer
Kategori: Sport
Utvecklare: Rage
Utgivare: Rage
Antal spelare: 1
Tillbehör: Inga
Releasedatum: Ute nu

Om du tror att du kan slå frisparkar med samma precision som Englands hetaste fotbollsspelare är det upp till bevis nu. I David Beckham Soccer kan du välja mellan 200 lag och träna med stjärnan själv. Vi hade dock hellre sett bättre spelkontroll och grafik i Tomas Brodin Soccer.

Titel: Mech Platoon
Kategori: Strategy
Utvecklare: Kemco
Utgivare: Kemco
Antal spelare: 1-4 samtidigt
Tillbehör: GBA Game Link cable
Releasedatum: Ute nu

Kemco levererar ett rymdinspirerat strategispel för fyra personer samtidigt. I stil med Command & Conquer 64 finns det många olika typer av trupper att styra och baser att inta. Vårt tips är dock att du väntar på det förenade Advance Wars.



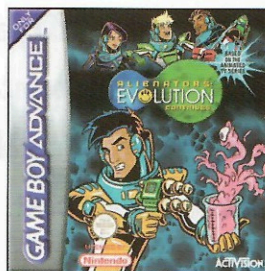
Titel: Army Men: Operation Green
 Kategori: Action
 Utvecklare: Pocket Studios
 Utgivare: 3DO
 Antal spelare: 1–4 samtidigt
 Tillbehör: GBA Game Link cable
 Releasedatum: 17 december 2001

Vem hade inte trott att Army Men skulle göra en ny räd på Game Boy Advance? Till skillnad från föregångaren har Operation Green bl.a. skiftande väderlek och ett flerspelarläge för fyra personer samtidigt.



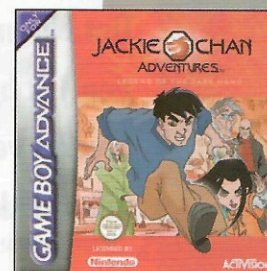
Titel: Inspector Gadget: Advance Mission
 Kategori: Action
 Utvecklare: LSP
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu

Inspector Gadget är professorn som tar hand om stans skurkar med hjälp av sina egna uppfinningar. Spelet går ut på att du ska använda professorns påhitt för att klara dig förbi banor och fiender. Tänk först och handla sedan, det kommer att löna sig.



Titel: Alienators: Evolution Continues
 Kategori: Action
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu

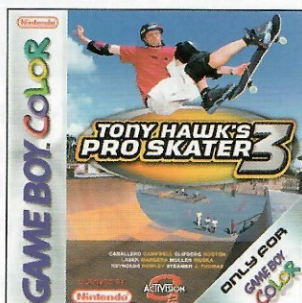
Elaka och slemmiga utomjordingar håller på att ställa till oreda, men lyckligtvis är en hjälte med laserpistol på väg till undsättning. Alienators: Evolution Continues känns tyvärr inte som ett spännande Game Boy Advance-spel, även om ytan är bra gjord.



Titel: Jackie Chan Adventures: Legend of the Dark Hand
 Kategori: Action
 Utvecklare: Torus Games
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu

Hongkongfilmernas största stjärna gör Game Boy Advance-debut! I vanlig ordning ska fiender oskadliggöras, men som Jackie gör du det alltid med stil och med ett leende på läpparna. Ta hjälp av vaser, paraplyn och andra tillhyggen som gör fighterna lättare. Mycket action och humor utlovas.

Wide color screen

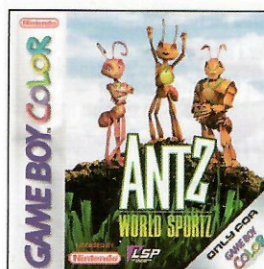


Titel: Tony Hawk's Pro Skater 3
 Kategori: Sport
 Utvecklare: Activision
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu
 Betyg: 6

Tony Hawk's Pro Skater 3

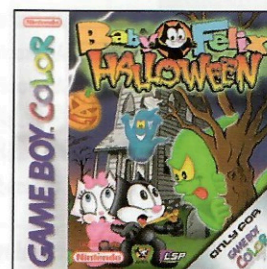
Till Game Boy Color är den tredje delen i Tony Hawk's Pro Skater-serien redan släppt. Här finns fler banor, fler brädåkare och fler tricks, men i övrigt är det mesta sig likt. Till skillnad från Tony Hawk's Pro Skater 2 till Game Boy Advance är det här spelet bara i 2D. Därmed går en hel del av friheten förlorad, men å andra sidan betyder det att du kan koncentrera dig mer på det viktiga – att göra tricks.

Spelar du fortfarande Game Boy Color och är utan Game Boy Advance och Nintendo 64 är Tony Hawk's Pro Skater 3 en bantad men helt okej version av skateboardserien nummer 1.



Titel: Antz World Sportz
 Kategori: Sport
 Utvecklare: LSP
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu

Det är fortfarande ett tag innan nästa OS startar, men redan nu kan du ställa upp i de Olympiska Spelen till Game Boy Color. Antz World Sportz är som Track & Field, fast med myror i stället för idrottsmän.



Titel: Baby Felix Halloween
 Kategori: Action
 Utvecklare: LSP
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu

Spöken och onda välnader har rövat bort Felixs vänner, passande nog under Halloween. För orädda och yngre Game Boy Color-spelare väntar ett kul och enkelt räddningsuppdrag tillsammans med Felix.

Det blir ingen riktig jul utan hårda paket under granen. I år har Club Nintendos spelomtar sytt ihop ett mycket vetenskapligt test där du själv kan räkna ut vilka julklappar som passar dig bäst.

Så här gör du:

Svara på samtliga av nedanstående frågor. Du får välja hur många eller hur få svarsalternativ du vill på varje fråga. När du är färdig räknar du ut vilken färg du svarade med flest gånger – den färgen representerar din kategori och du kan därmed få reda på vilka spel som passar dig bäst i jul.



1. Vilket av följande påståenden passar bäst in på dig?

- Jag är en rastlös person som alltid vill att det ska hända någonting
- Jag gillar att utvecklas och upptäcka nya saker
- Jag är en social person och försöker alltid träffa nya kompisar
- Jag grubblar ofta över min existens och mening
- Jag älskar husdjur och att mäta mina krafter mot andra
- Jag är hälsomänniskan som tränar nästan varje dag
- Jag lever för spänningen och det häftiga i livet

2. Vad är/var det bästa med skolan?

- Att åka på klassresa
- Att träffa klasskamraterna på rasterna
- Att skapa egna fraktaler i matematiken
- Att studera nya djur- och växtarter i biologin
- Idrottslektionerna
- Att beräkna hastigheter i fysiken
- Att blanda explosiva ämnen i kemin

3. Vilket är ditt drömyrke?

- Bartender
- Forskare
- Professor
- Idrottsstjärna
- Fordonsmekaniker
- Stuntman
- Naturfotograf i Australien

4. Vad är det första du tänker när du vaknar på morgonen?

- "Hm, hur ska jag lösa det här?"
- "Måste fånga fler!"
- "Ska jag börja med joggingspåret eller gymmet?"
- "Vilken är den snabbaste vägen till frukostbordet?"
- "Äntligen, nu måste det hända något!"
- "En ny spännande dag har börjat"
- "Du tänker inte, men kan konstatera att det blev sent igår"

5. Vad äter du helst?

- Frukostflingor med Pokémon-motiv
- Något med mycket kolhydrater och proteiner
- Spelar ingen roll, bara det går snabbt att tillaga
- Allt, bara det är starkt kryddat
- Något exotiskt, gärna från andra länder
- Chips, jordnötter och godis
- Spagetti, som jag trasslar ut först

6. Vad kunde man se dig göra i somras?

- Spela beachvolleyball på stranden
- Simma ikapp mellan bryggorna
- Åka vattenskidor och hoppa fallskärm
- Dyka i undervattensgrottor
- Anordna sena fester
- Studera sambandet mellan stjärnorna
- Besöka Safari Zone

7. Vilken av följande spelfigurer har du mest gemensamt med?

- Captain Falcon
- Mario
- Link
- Peach
- Kururin
- Ash
- Waluigi

8. Vad förknippar du talet 64 med?

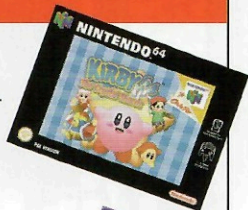
- 63 placeringar sämre än förstaplatsen
- En del av ett kodläs
- Halften av antalet gäster på min senaste inbjudningslista
- Kubikroten ur 262 144
- Kadabra
- Antalet deltagare kvar efter den första omgången i Wimbledon
- En alldeles för låg hastighet (i km/h) på motorvägar

Actionkategorin

Du är en person full av energi som alltid vill att det ska hända något. Eftersom du gillar action och spel där reaktionsförmågan går före tankeförmågan passar följande titlar dig perfekt.

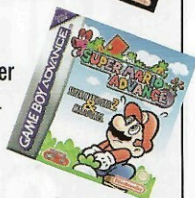
Kirby 64: The Crystal Shards (N64)

Ett unikt och intelligent spel där du som Kirby kan eliminera fiender på fler än 28 olika sätt! Här finns även actionfyllda minispel för fyra deltagare samtidigt.



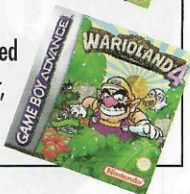
Super Mario Advance (GBA)

Marios första spel till Game Boy Advance är en riktig klassiker med spelsätt för en till fyra spelare. Heta öknar, breda vattenfall eller elaka Shy Guys – inget är för farligt för Mario.



Wario Land 4 (GBA)

Wario gör sig lika bra som Mario till Game Boy Advance. Vägled vår runde hjälte genom en antik pyramid och samla pengar, skatter och ännu mer pengar.



Äventyrskategorin

Du älskar ett riktigt äventyr och vill alltid upptäcka nya saker. Äventyrsgenren är den som passar dig bäst.

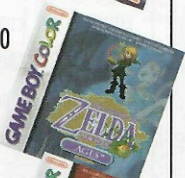
Banjo-Tooie (N64)

I Banjos och Kazooies andra äventyr väntar minispel, humor och grafik som bara Rare kan leverera. Packa ryggsäcken full!



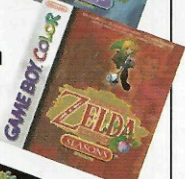
The Legend of Zelda: Oracle of Ages (GBC)

Ännu en oförglömlig saga i The Legend of Zelda-serien. Res 400 år genom tiden och lös mysterier i både nu- och dåtid. Spela även Oracle of Seasons för att komplettera äventyret.



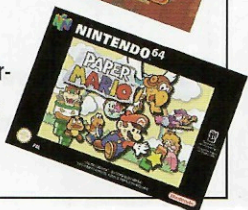
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (GBC)

En redan nu klassisk saga om Link som ändrar årstiderna och balanserar naturen. Spela även Oracle of Ages för att komplettera äventyret.



Paper Mario (N64)

Marios första 64-bitsrollspel är en smal och mycket charmig historia med glimten i ögat. Det överlägset bästa rollspelet till Nintendo 64.

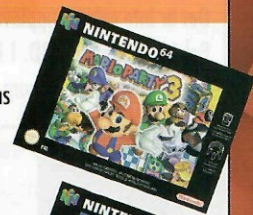


Partykategorin

Du är till 100% en partymänniska som aldrig tackar nej till en fest. Du får mest ut av spel som du kan spela tillsammans med dina kompisar.

Mario Party 3 (N64)

Mario Party 3 är ett perfekt spel att spela tillsammans med tre kompisar. 70 minispel i en och samma kasset – kan det bli mycket bättre?



Super Smash Bros. (N64)

Det bästa multiplayerspelet någonsin? Det är mycket möjligt. Tolv Nintendo-figurer gör upp om ära och prestige på nio Nintendo-arenor. Missa inte!



Pusselkategorin

Eftersom du tycker att det är roligare att sätta ihop färgade block än att eliminera så många fiender som möjligt passar pusselspel dig bäst.

kurukuru kururin (GBA)

Guida en snurrande pinne genom korridorer utan att vidröra väggarna. Lika enkelt som genialt som roligt.



Pokémon Puzzle Challenge (GBC)

Hör till toppskiktet av pusselspel till Game Boy Color. Sätt ihop färgsprakande block i en rasande fart och fånga nya Pokémon på köpet.



Pokémon Puzzle League (N64)

Enligt många av oss på redaktionen ett av de mest underskattade spelen. Helt klart i samma klass som Tetris, om inte bättre.



Pokémon-kategorin

Du är en äkta Poké-maniac som spelar, tänker och drömmer Pokémon. Om du ska fånga alla får du inte missa följande spel.

Pokémon Crystal Version (GBC)

Det senaste och hittills mest kompletta Pokémon-äventyret. Crystal Version är en utbyggnad av Gold & Silver Version med nya områden, utmaningar och överraskningar.



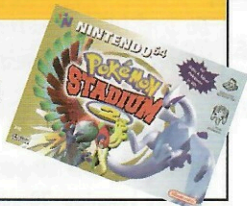
Pokémon Gold/Silver Version (GBC)

Det var här som jakten på de 100 nya Pokémon startade. Utforska både det nya området Johto och det äldre landet Kanto. Ett måste.



fortsättning Pokémon-kategorin**Pokémon Stadium 2 (N64)**

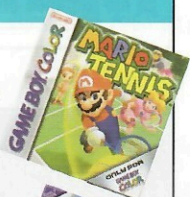
Det är inte många upplevelser som slår den att få se 251 Pokémon kämpa i 3D. I Pokémon Stadium 2 finns allt som en Pokémon-tränare kan önska.

**Sportkategorin**

Du är en riktig sportfanatiker med tävlingsinstinkt utöver det vanliga. Efter ditt träningspass fortsätter du gärna att tävla på TV-skärmen.

Mario Tennis (GBC)

Mario Tennis är något så ovanligt som ett kombinerat sport- och rollspel. När du inte slår forehands och backhands på centercourten samlar du erfarenhetspoäng på tennisakademin.

**Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)**

Skateboardspelet nummer 1 till den bärbara spelmaskinen nummer 1. Vi menar Tony Hawk's Pro Skater 2 till Game Boy Advance. Check it out.

**Tony Hawk's Pro Skater 2 (N64)**

I det ultimata skateboardspelet till Nintendo 64 kan du göra hundratals tricks med din bräda. Eller varför inte bygga dina egna skateboardbanor i 3D?

**Racingkategorin**

Du har hamnat i den snabba gruppen och gillar således racingspel. I följande spel får du ut det mesta av din pole position.

Excitebike 64 (N64)

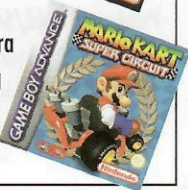
Den 64-oktaniga uppföljaren till det klassiska NES-originalet är precis så bra som vi hade hoppats på. Motocrosskänslan är total och realismen likaså.

**F-Zero: Maximum Velocity (GBA)**

Det snabbaste bärbara racingspelet hittills stavas fortfarande "F-ZERO". 22 banor, 10 svävare, inga hastighetsbegränsningar.

**Mario Kart: Super Circuit (GBA)**

I Mario Kart: Super Circuit väntar 44 gokartbanor på en till fyra spelare. Det här är racing utan regler och bärbar underhållning när den är som allra bäst.



Vinn din egen önskelista!

Om du vill ha en precis så bra jul som du vet att du förtjänar får du inte missa den här tävlingen, där du kan vinna tre valfria Nintendo-spel ur Bergsalas sortiment!

För att vara med och tävla behöver du bara skriva ett bra rim till det Nintendo-spel du allra helst vill ha i jul. Skicka ditt bidrag på ett vykort eller utanpå ett kuvert till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka eller club.nintendo@bergsala.se. Sista tävlingsdatum är den 17 december 2001, så snabba på!

Det bästa rimmet belönas med:
3 valfria spel ur Bergsalas sortiment

10 andrapristagare får:
Nintendo-badlakan



members only

event

Samtliga deltagare i Nintendo-SM är avklarade och sorlet av hejarrop och frenetiska knaptryckningar har lagt sig i landets butiker. Totalt anmälde sig 2 801 personer på de 28 orterna! Att säga att intresset var stort är att underdriva, speciellt i Norrland där vissa deltagare reste 20 mil för att få delta! Nu återstår bara den stora finalen!

Nintendo® 2001

SVENSKA MÄSTERSKAPEN

DELVINNARE

Följande personer vann deltävlingarna och är kvalificerade till finalen i Göteborg.

Halmstad – Rasmus Carlsson, Tvåaker
 Helsingborg – Fredrik Johannesson, Viken
 Malmö – André Boysen, Skanör
 Göteborg/Frölunda – Joachim Olsson, Kungsbacka
 Göteborg/Nordstan – Gustaf Jarlet, Göteborg
 Göteborg/Backaplan – Tobias Öien, Partille
 Trollhättan – Erik Magnusson, Lekåsen
 Borås – Patrik Håkansson, Nosebro
 Jönköping – Marcus Laurila, Mullsjö
 Karlskrona – Per Jacobsson, Karlskrona
 Kalmar – Tobias Lundmark, Borgholm
 Växjö – Winston Spångberg, Växjö
 Skövde – Jimmy Olsson, Skara
 Karlstad – Joakim Akterhall, Askim
 Örebro – Mattias Wahrolén, Vretstorp
 Västerås – Daniel Liljekvist, Eskilstuna
 Linköping – Erik Svensson, Sturefors
 Södertälje – Lukas Hägg, Åkers Styckebruk
 Stockholm/Solna – Mark Gaines, Stocksund Danderyd
 Stockholm/Sollentuna – Julio Armando, Kungsängen
 Stockholm/Huddinge – André Knäs, Orsa
 Uppsala – Jan-Erik Spångberg, Växjö
 Gävle – Emil Jansson, Gävle
 Sundsvall – Jimmy Edman, Sundsvall
 Luleå – Mattias Lehto, Råneå
 Piteå – Christoffer Granberg, Norrfjärden
 Umeå – David Karlsson, Umeå
 Östersund – Mikael Westman, Brunflo

De bästa tiderna

Mario Kart 64: 03.04,18 (Jan-Erik Spångberg, vinnare i Uppsala)

1080 Snowboarding: 01.03,39 (André Knäs, vinnare i Stockholm/Huddinge)

Finalen

Den 8 december är det dags för SM-finalen! Landets just nu 28 bästa Nintendo-spelare kommer att finnas på plats i Femman-huset i Nordstan, Göteborg och göra upp om titeln med stort T. Det blir ett stort arrangemang med mycket aktiviteter runt omkring själva tävlingen under hela dagen, så om du har vägarna förbi får du inte missa detta!

Deltävlingen i Stockholm/Huddinge

Ett hundratal deltagare ställde upp i delfinalen i Kungens Kurva utanför Stockholm. Nintendo-spelare från alla åldrar sladdade runt på Royal Raceway och vräkte upp snö på Crystal Lake i ett hejdlöst tempo. Förutom själva tävlingen drog TV:n som visade Nintendo GameCube-demon från E3 många blickar till sig. Fler och fler flockades för att bl.a. få se Luigi's Mansion, Pikmin och Super Smash Bros. Melee i rörelse. Finalen blev en stor uppvisning av André Knäs i Super Smash Bros., som visade hur effektiv Fox kan vara.



Deltävlingen i Stockholm/Huddinge var mycket lyckad. Vinnaren här blev André Knäs, som besegrade Fredric Nielsen i finalspelet Super Smash Bros. Vid TV-skärmen står Fredric till vänster och André till höger.



Vi befinner oss i slutet av ett kapitel. Sedan 1996 har Nintendo 64 varit Nintendos representant på spelmarknaden, men nu, drygt fem år senare, har de sista 64-bitsspelen tillverkats. Innan Nintendo GameCube tar över tronen presenterar vi vilka Nintendo 64-spel vi kommer att minnas och fortsätta spela mest.

De 10 bästa Nintendo 64-spelen genom tiderna enligt:



Daniel Persson



1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Nintendo infriade alla förväntningar och skapade ett sant mästerverk. Det bästa spelet som någonsin har gjorts!

2. Super Mario 64

När spelet kom var det fantastiskt revolutionerande. En klassiker som man aldrig glömmet!

3. GoldenEye 007

Otroligt välgjort äventyr och ett multiplayerläge som fortfarande håller. Rare kniper tredjeplatsen.

4. Wave Race 64

Bättre spelkontroll hittar man inte i något spel. Sluss mot tusendelarna och ha otroligt roligt under tiden!

5. Mario Kart 64

Mario Kart 64, tre polare och varsin handkontroll. Mer behövs inte för en lyckad kväll!

6. NHL 99

Action och en ruggig spelkänsla. Jag spelar det fortfarande regelbundet.

7. Perfect Dark

Uppföljaren till GoldenEye 007 gjorde ingen besviken. En riktig adrenalinkick!

8. Banjo-Kazooie

Vi letade pusselbitar tillsammans med en knubbig björn och en galen fågel. OCH – vi älskade varje minut av det.

9. 1080 Snowboarding

En makalös spelkänsla och en uppsjö med feta tricks fick oss att spela flera timmar i sträck.

10. Mario Tennis

Orealistiskt och oemotståndligt. Ren spelglädje!



Kim Weinefelt

1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Med Links första äventyr i tre dimensioner lyckades Nintendo skapa en hel värld i en spelkasset, en värld fylld av upplevelser, vänskap, nyfikenhet, glädje och sorg. Väntar fortfarande på ett spel som ska slå det här.

2. Super Smash Bros.

Lika bra som The Legend of Zelda: Ocarina of Time, fast på ett annat sätt. Om Zelda levererar en speciell känsla så levererar Super Smash Bros. underhållning i dess renaste form. Har aldrig haft roligare med ett spel.

3. Super Mario 64

Det är alltid något speciellt med det första spelet till en ny spelmaskin. Att för första gången få styra Mario helt fritt, svinga runt Bowser och lära sig den nya handkontrollen är stunder som inte glöms bort.

4. Mario Kart 64

Uppföljaren till enligt mig det bästa Super NES-spelet höll vad som utlovats. Tycker att turen spelar en lite för stor roll, men i övrigt är det ett perfekt spel som kan spelas hur många gånger som helst. Go Toad!

5. Lylat Wars

Lylat Wars är en triumf i speldesign och visar att även actionspel kan ha en bra och engagerande handling. Förutom spelupplägget gillar jag medhjälparnas och fiendernas personliga röster bäst, vem kan glömma Slippy och Pigma Dengar?

6. The Legend of Zelda: Majora's Mask

Svårt att jämföra med Ocarina of Time, eftersom ingenting är lika spännande den andra gången. Om Majora's Mask hade släppts först hade det förmodligen toppat min lista. Hur som helst är det ett spel som håller till bland mina största klassiker.

7. Perfect Dark

Levde upp till alla förväntningar som GoldenEye 007 hade skapat.

Är inte helt förtjust i de sista uppdragen, men spelsätten för upp till fyra spelare kommer att hålla för alltid. Perfect Dark is definitely Forever.

8. GoldenEye 007

Enligt mig det första riktigt bra spelet i förstapersonsperspektiv. Flerspelarläget känns numera tunt i jämförelse med Perfect Dark, men det är fortfarande hur kul som helst att spela uppdragen med Mr Bond.

9. Paper Mario

Ett av Marios bästa framträdanden. Paper Mario har spelglädje, stämning och humor som nästan gör det omöjligt att trycka på Reset-knappen. Lätt det bästa rollspelet jag någonsin har spelat, om jag blundar lite för Pokémon.

10. F-Zero X

Ett av de Nintendo 64-spel som har höjt min adrenalinnivå mest. Känslan av att sväva fram i 1 000 km/h tillsammans med 29 arginta konkurrenter i 60 bilder per sekund är omätbar. Snabbare än så här blir det inte innan F-Zero GCN.



GoldenEye 007



Perfect Dark

Emelie Lager



1. Super Mario 64

Mitt första möte med Nintendo 64 var ett spel som nog fick de flesta att häpna. Överföringen av Super Marios värld till 3D fick ett högst lyckat resultat!

2. The Legend of Zelda: Majora's Mask

Dess upplägg är både mer genomtänkt och mer nyskapande än föregångarens. Dessutom innehåller det en större mystik och mer spännande musik, vilket faller mig mycket bra i smaken.

3. Pokémon Snap

Ett fantastiskt sätt att blanda estetisk verksamhet med utforskandet av Pokémon-släktet. Att få lära känna de små monstren under en fredlig och vackert animerad

fotografisk expedition kändes mycket speciellt.

4. Paper Mario

Som en pampig, avskedstagande hyllning till maskinen förunnades vi detta oerhört genomtänkta och hänförande rollspel i sällskapet av Nintendos största maskot. Återigen bevisas det att Mario-temat går att utveckla in i det oändliga!

5. Perfect Dark

Ett suveränt agentspel med allt som en kräsen power player kan önska sig. Mästerlig musik, filmisk grafik, tung story och en kvinna med kodnamnet "Perfect" i huvudrollen. Heja Rare!

6. Lylat Wars

En härlig uppgradering av det legendariska

Super FX-baserade originalet till Super NES. Välsmakande spänning och drama i en mycket intressant del av universum.

7. Mario Golf

Det mysigaste sportspel jag någonsin spelat. Perfekt för en rofylld hemmakväll. Marios gäng har verkligen nöjesgaranti och erbjuder oss spelare de mest fantastiska tillflyktsorter att söka uppmuntring i. Detta spel innehåller för övrigt de mest lyckade tolkningarna av karaktärernas röster.

8. Pokémon Stadium 2

Denna estetiska och musikaliska uppgradering av Pokémon-spelens kampmoment erbjuder både ny utmaning och stor spelglädje för den trogne tränaren och ger

spelseriens välutvecklade strategiska själ det utrymme som det verkligen förtjänar.

9. Banjo-Tooie

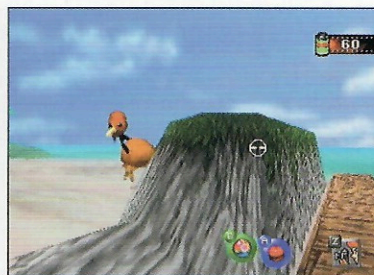
Banjo-Kazooie-konceptet såg här en fullfjädrad utveckling. För den som gillar färg och lättsam karaktärsdesign finns här insiderhumor, spel- och hållbarhet så det gnistrar om det.

10. Mario Kart 64

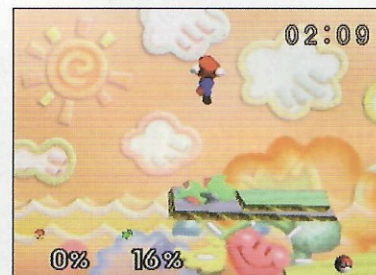
Nintendo 64-konverteringen av denna oförglömliga Super NES-klassiker var både så efterlängtat och fascinerande tjuvig att det inte kunde slå fel!



The Legend of Zelda: Ocarina of Time



Pokémon Snap



Super Smash Bros.



Mathias Hjalmarsson



1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Vad kan man säga? Miyamoto gav oss ett oförglömligt äventyr.

2. Harvest Moon 64

Natsume är mästarna på att leverera annorlunda spel som träffar så rätt. Tyvärr fick aldrig de svenska spelarna tillfälle att köpa detta spel.

3. Perfect Dark

Rare vet hur man gör bra spel, och det märks i detta underbara spel.

4. Super Mario 64

Vad brukar man säga, bra spel lever länge.

5. The Legend of Zelda: Majora's Mask

Lite annorlunda, men mycket bra.

6. Banjo-Tooie

Rare förvånar och lyckas göra uppföljaren bättre än föregångaren. Äntligen fick man veta vad alla konstiga hemligheter i Banjo-Kazooie var till för.

7. GoldenEye 007

Klassiskt. Ett helt underbart shoot 'em up.

8. 1080 Snowboarding

Det helt klart bästa snowboardspelet som finns, i alla fall innan 1080 till GCN.

9. Lylat Wars

Ett spel som fick mig att sitta stilla i mer än 2 timmar ska så klart vara med på denna lista.

10. Conker's Bad Fur Day

Detta spel faller lite på min lista med tanke på att åldersgränsen var lite för hög, inte helt befogat enligt mitt tycke.

Nintendo GameCube snart här!

Nu kan du snart räkna dagarna tills du har en Nintendo GameCube i vardagsrummet. En mycket speciell dag i september fick vi på Club Nintendo vår egen kub direkt från Japan. Arbetet stannade upp totalt under de första dagarna, och vi har fortfarande inte kommit tillbaka till normal arbetstakt. Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm och Super Monkey Ball följde med i paketet, plus ett Memory Card 59. Någon månad senare dök även Pikmin upp på kontoret, vilket tog "produkttestandet" till nya nivåer.

Storleken har inte betydelse

Man kan inte alltid döma kraften efter storleken. Tekniken i Nintendo GameCube lämnar dagens TV-spel långt bakom sig, ändå är basenheten inte högre än Game Boy Color!



8 centimeter, 1,5 Gig

Du som köper musik och filmer på CD och DVD idag tycker förmodligen att LP-skivor är stora och otympliga. Men som Nintendo GameCube-spelare lär du hålla med oss om att CD- och DVD-skivor känns som gårdagens teknik. Den extremt coola Nintendo GameCube Game Disc är bara 8 centimeter i diameter men rymmer hela 1,5 Gigabytes data, vilket är 23 gånger mer än de största Nintendo 64-spelen.



Naturlig storlek



Perfekt ergonomi

Handkontrollen till Nintendo GameCube är det perfekta redskapet för att styra framtidens spel. Med de två analoga styrspakarna är det möjligt att styra två spelobjekt oberoende av varandra.

"Spelutvecklare behöver inte arbeta så hårt för att skapa 3D med Nintendo GameCube. Nu kan vi undvika att slösa all tid på svårigheterna och i stället använda all denna enorma energi till att hitta på sådant vi aldrig gjort förut."

Shigeru Miyamoto – Director/General Manager, EAD, NCL

L- och R-knapparna är som bekant analoga, men om du trycker ned dem maximalt hörs ett "klick", vilket bekräftar full effekt. Med denna funktion kan L- och R alltså användas med både analog och digital precision. Z-knappen fungerar mer som en SELECT-knapp och används inte så ofta som A-, B-, X-, och Y-knapparna. Den inbyggda Rumble-funktionen har samma styrka som Nintendo 64:ans Rumble Pak.



Nintendo GameCube-handkontrollen är mer avancerad än Nintendo 64-versionen, men som synes något mindre.



Memory Card 59

Bytet från kassett till ett optiskt medium innebär att ingen information kan sparas direkt i spelet. För att spara din placering i Luigi's Mansion eller dina rekordtider i Wave Race: Blue Storm måste ett minneskort användas. Memory Card 59 rymmer 4 Megabits information som är uppdelad i olika block i vilka du kan placera din sparade spelinformation.

"Alla idéer som vi verkligen har velat återskapa blir möjligt med den nya tekniken. Det här är den första 3D-plattformen som verkligen ger oss möjligheten att visa vad vi verkligen vill visa."

Chris Stamper – Rare Ltd.

"Nintendo verkar ha lyckats med sitt mål att skapa ett system som gör det enkelt att utveckla spel."

Yugi Naka – President, Team Sonic

Luigi's Mansion

Luigi's Mansion är det första skälet till att köpa en Nintendo GameCube, det kan både vi och hundratusentals japaner stå fast vid. Faktum är att vi har spelat så mycket att vi redan klarat av det. Vi sparar vårt slutgiltiga omdöme till den kommande recensionen, men redan nu kan vi ge dig en guidad rundtur i Luigis herrgård.

Luigi's Mansion börjar med att Luigi studerar en karta över vägen till sin nyvunna, men inte speciellt inbjudande, herrgård. Mario ska nämligen ha besökt den utan att komma tillbaka, och även om Luigi är lättskrämd sviker han inte sin äldre bror. Utanför det kusliga stället möter Luigi den kufiska professorn E. Gadd, som visar hur hans spökfångarapparat – Poltergust 3000 – fungerar. Luigi fortsätter på darrande ben mot herrgården och väl innanför portarna börjar kuslig- och roligheterna.

En lektion i spökfångande

1. Först måste du hitta spöket. Låter du Luigi gå runt ett tag är det bara en tidsfråga innan du hittar ett. Använd C-spaken för att rikta ficklampan åt olika håll.
2. Skräm upp spöket genom att blända det med ficklampan. Spökets hjärta blir då synligt. Nu har du bara ett kort ögonblick på dig att starta fångsten.
3. Tryck ned R-knappen för att stänga av ficklampan och starta Poltergust 3000. Nu har du napp!
4. När du väl har spöket i vakuumsuget använder du styrspaken för att röra dig bort från det. Spökets energi räknas hela tiden ned och när den når noll sugs spöket in i maskinen.
5. Fångsten är klar!

Styrspaken – styr Luigi

C-spaken – styr Luigis ficklampa och Poltergust 3000

A – Actionknappen – öppnar dörrar, byrålådor etc.

B – Håll in B-knappen för att släcka ficklampan

L – Används för att spruta eld m.m.

R – Sätt igång Poltergust 3000

X – Låter Luigi se allt i förstapersonsperspektiv

Y – Tryck Y för att få fram en karta över herrgården

Z – Visar vilka skatter och hemligheter Luigi hittat



Luigis livsmätare

Ett hjärta på skärmens nederkant mäter Luigis energi. Varje gång ett spöke kommer för nära Luigi och lyckas attackera blir hjärtat mindre. Vissa spöken som Luigi fångar lämnar ifrån sig småhjärtan – om Luigi tar eller suger upp dessa återställs hans energi.

Toad hjälper till

Runt om i de mörka rummen gömmer sig Toad. Där du hittar Toad kan du spara din placering i spöket (glöm inte att ha ett Memory Card 59 inkopplat).

Skatter!

Det vilar förmögenheter i Luigis herrgård. I urnor, byrålådor och lönnrum finns det mynt, sedlar och guld som den grönkädda rörmokaren kan lägga vantarna på.



Poltergust 3000

De flesta städföretag skulle ge guld och gröna skogar för Poltergust 3000, som kan göra så mycket mer än att bara dammsuga. Djupare in i herrgården hittar Luigi flera uppgraderingar, vilka gör att Poltergust 3000 kan spruta eld, vatten och dimma! Detta kan användas till att tända och släcka stearinljus, frysa fiender och mycket mer.

Game Boy Horror

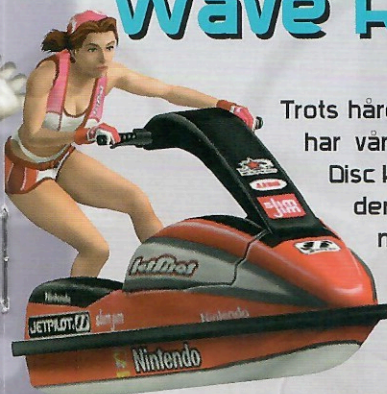
Game Boy Advance klarar av mycket, men den kan inte hjälpa dig att upptäcka övernaturliga vålnader. Det är där Game

Boy Horror kommer in i bilden! Game Boy Horror är ett oundgängligt hjälpmedel för Luigi som indikerar när spöken är nära honom. Den hjälper honom även att se omgivningen i förstapersonsperspektiv och visar kartan över alla rum och gångar i herrgården.

Spökerierna fortsätter i nästa nummer!



Wave Race: Blue Storm



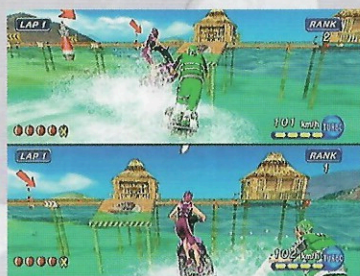
Trots hård konkurrens från Luigi's Mansion har vår Wave Race: Blue Storm Game Disc knappast legat orörd sedan vi fick den till kontoret. Vi vet inte exakt hur många timmar vi har spenderat i det klarblå vattnet, men det har varit värt varenda kallsup.

Utan att överdriva kan vi lätt påstå att Wave Race: Blue Storm är ett av de absolut snyggaste spelen vi sett. Vattnet är så klart och realistiskt som det bara går att göra och tillsammans med den lena bildhastigheten ger det ett underbart helhetsintryck. Under den spegelblanka ytan döljer sig ett snabbt racing-spel för fyra spelare samtidigt. Spelet innehåller bara åtta banor, men layouten på dessa varierar i de olika svårighetsgraderna, så en bana på en lägre svårighetsgrad skiljer sig mycket från samma bana på en högre svårighetsgrad, med nya vägar och omlacerade slalombojar. Det går även att hitta genvägar och med handkontrollens inbyggda rumble-funktion känner du när du studsar fram och tillbaka mellan de nyckfulla vägorna.



Bland bojar och delfiner

Wave Race: Blue Storm består av sex olika spelsätt. Huvudspelet är turneringen som hålls över flera dagar och på olika platser i världen. Du får poäng efter varje lopp och om du åker riktigt bra läses fler valmöjligheter i spelet upp. Det finns även ett "Stunt Mode" för dig som föredrar konster framför hög fart. "Time Attack" är vad det låter som, en kul detalj här är att en helikopter representerar ditt hittills bästa lopp! Det finns även träningsalternativ där du kan glömma reglerna, ta det lugnt och bara åka runt bland de oskygga delfinerna. Och så ett flerspelarläge förstås.



Vågryttarna

Du kan välja mellan åtta jetskiförare i Wave Race: Blue Storm. Gamla favoriter som David Mariner och Ricky Winterborn (från 1080 Snowboarding) är tillbaka, tillsammans med nya personligheter som Naigel Carver och Serena del Mar. I turneringarna ställer alla åtta förare upp samtidigt, så du kommer aldrig att känna dig ensam bland vågorna.

Stormvarning

Det är inte bara vågorna som ändrar förutsättningarna för dig och dina motståndare. Vädrets makter spelar även de ett och annat spratt. I vissa spelsätt kan du själv bestämma väderleken (tänk om det vore så lätt i verkligheten...), från skinande sol och lätt duggregn till stormbyar och åskväder. En speciellt snygg grafisk effekt är den när regndropparna slår mot TV-skärmen under ett oväder.



Turbo!

Turbofunktionen fanns inte med i originalen, men i Wave Race: Blue Storm kan den vara skillnaden mellan en förstaplats och ett magplask. När du har åkt på rätt sida om fem bojar i rad kan du med ett tryck på X-knappen aktivera turbo, som ger dig extra fart framåt. Det går även att få en direkt turbofart på vissa ställen utmed banorna.

Vi behåller flytvästen på och berättar mer om Wave Race: Blue Storm i nästa nummer!

Super Monkey Ball

Super Monkey Ball är Segas första Nintendo-spel och det har redan blivit en favorit hos oss. Spelkonceptet är helvrickat men väldigt kul – här styr du apor som rullar fram i genomskinliga bollar.



Det är Segas utvecklingsdivision Amusement Vision som har skapat Super Monkey Ball. Super Monkey Ball är i grunden ett racingspel, men det innehåller flera andra, banansamlade, inslag. Precis som många av Nintendos spel är utseendet sockersött, men underhållningen slår igenom oavsett åldersgrupp.



Multi-monkey-spel

Höjdpunkten är helt klart de totalvilda spelsätten för fyra spelare samtidigt. Tänk dig fyra argisinta apor med enorma boxningshandskar på en liten men högt svävande arena med ishalt underlag och utan stängsel och du får en föreställning vad det handlar om. De första gångerna är det hur kul som helst, men när de inledande skrattattackerna har lagt sig inser man att Super Monkey Ball, precis som många andra av Segas arkadkonverteringar, inte håller för evigt.

Mini-monkey-spel

Amusement Vision har använt apornas rullande bollar till mer än racing och slagsmål. När du har tjänat ihop tillräckligt många poäng öppnas mini-spel där du kan spela biljard, golf och bowling!



Pikmin

Vi ska nog vara glada över att vi fick Pikmin först för en månad sedan. Om vi hade haft möjligheten att spela det redan i början av året hade vi förmodligen inte hunnit göra fler än fyra Club Nintendo Magazine per år.

Möt Pikmin!

Shigeru Miyamoto tycker inte att handlingen i ett spel är oviktig, men för honom kommer alltid spelupplägget i första hand och bakgrundsberättelsen i andra. Det märks klart i Pikmin. Den underliga varelsen du kontrollerar är Captain Olimar, en rymdfarare som har kraschlandat på en planet och nu måste hitta alla delar till sitt rymdskepp för att komma hem. Olimar är helt chanslös när det gäller att samla ihop delarna själv, men tillsammans med planetens vänligt inställda Pikmin bildas ett svårslaget team! Pikmin finns i tre grundfärger – röd, blå och gul. De röda kan stå emot eld, de blå klarar sig fint i vatten och de gula flyger högre genom luften. Varje typ av Pikmin har dessutom tre olika nivåer som de går igenom.

Kontrollera Pikmin!

Att kontrollera Olimar och planetens Pikmin är lätt – med styrspaken styr du Olimar och om han har några Pikmin med sig kan du styra dessa undan faror med C-spaken. C-spaken kan kännas onödigt i början, men när du kommer längre in i spelet blir fienderna riktigt lömska och då är det viktigt att du kan kontrollera dina Pikmin med precision, även i stressade situationer. Olimar kan kontrollera upp till 100 Pikmin samtidigt, om han hittar fler kan dessa sparas i tre olika baser.

Kämpa Pikmin!

Det är alltså Pikmin som utför allt arbete på planeten – de river hinder, bygger broar, tar hand om fiender och mycket mer. Om Olimar beordrar Pikmin att gå till ett ställe vet de alltid själva vad de ska göra, men då och då händer det att de inte vill lyda order. Det är ett tecken på att Pikmin är unika individer, alla med sina egna personligheter.

Upplev Pikmin!

Olimar, Pikmin och fienderna är de enda som ser konstgjorda ut på den ogästvänliga planeten. I övrigt är miljöerna fotorealistiska – faktum är att Mr Miyamoto har hämtat landskapet i Pikmin från sin egen trädgård i Kyoto! Musiken är lika udda som spelkonceptet och det är lätt att vaggas in i trans efter några minuters lyssnande. Pikmin-världen är verkligen en unik plats med en mycket speciell atmosfär.

Till nästa nummer har vi grävt upp mer information om Pikmin – det mest innovativa spelet på mycket länge!



Dec
2001

club Nintendo 6

members only

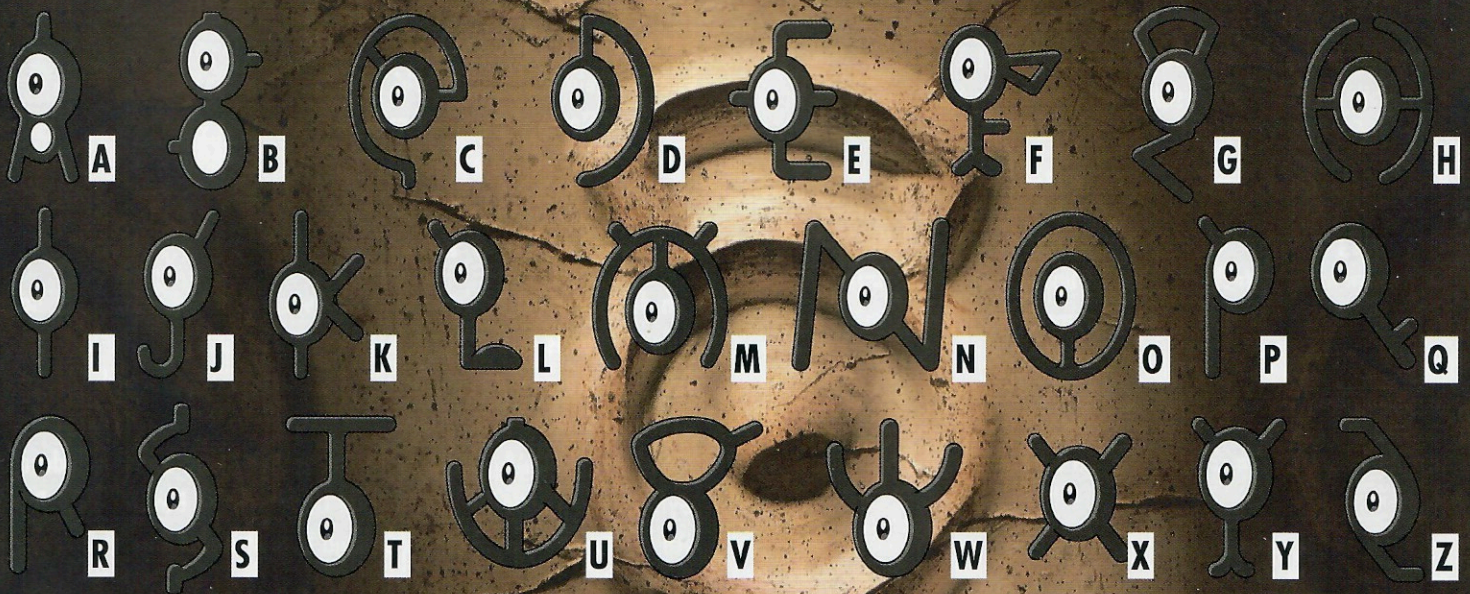
poké center



Unown-alfabetet

Unown är en av de mest mystiska Pokémon. Den finns i 26 olika former, varje form representerar en bokstav i det latinska alfabetet som vi använder. I Pokémon Crystal

Version ligger ett meddelande från Unown väl gömt i Ruins of Alph. Studera och lär dig alla Unown så kan du läsa vad det står och använda dig av det hemliga språket.



Lös Unowns gåta och vinn Pokémon-filmer!

Lagom till jullovet har två nya Pokémon-filmer premiär i handeln – Pikachu's Winter Vacation och Pikachu's Winter Vacation 2. Dessa episoder har aldrig visats på bio eller TV! Plocka fram dina magiska krafter och ta chansen att vinna dina egna exemplar eller en perfekt julklapp.

Om du arrangerar följande Unown i rätt ordning bildar de namnet på en av gymledarna i Kanto. Kan du lista ut vilken?

Priser

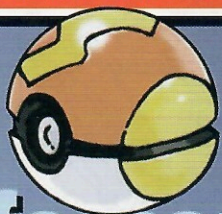
1 vinnare får Pikachu's Winter Vacation och Pikachu's Winter Vacation 2

10 andraprstagare får Pikachu's Winter Vacation

Regler

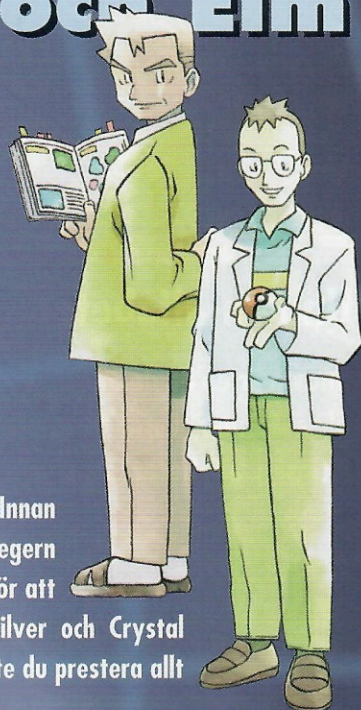
Skriv ditt svar och rita en Unown-teckning på ett vykort eller utanpå ett kuvert. Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka. Det går även bra att använda e-post: club.nintendo@bergsala.se. Sista tävlingsdatum är den 31 december 2001. Vi väljer ut pristagarna bland dem som har svarat rätt och ritat den bästa Unown. Endast medlemmar i Club Nintendo får delta i tävlingen – glöm inte att skriva namn, adress och medlemsnummer.





Tips från Professor Oak och Elm

Spel med mer statistik och fakta än Pokémon Stadium 2 är mer sällsynt än Raikou, Entei och Suicune tillsammans. Här finns verkligen all information om samtliga Pokémon, attacker och föremål. Det dräller också av hemligheter som är svåra att hitta utan tips.



Välkomstpresents

Om du besöker Pokémon Lab i Pokémon Stadium 2 med en Pokémon Gold, Silver eller Crystal-kassett i Transfer Pak ger Professor Oak dig en present! Dock bara den första gången.

Lär din Pokémon glömda attacker

Varje gång du klarar av Gym Leader Castle får du chansen att lära en Pokémon en attack som den tidigare glömt eller inte lärt sig p.g.a. utveckling! Detta kan du göra precis hur många gånger du vill.

Baton Pass Farfetch'd

När du beseгра din rival vinner du en Farfetch'd som kan Baton Pass.

Earthquake Gligar

Ge din rival en ny lektion, den här gången under Round 2, för att vinna en Gligar med Earthquake på repertoaren.



Doduo Game Boy

Det bästa sättet att träna upp Pokémon snabbt är att spela Doduo och (det ännu bättre) Dodrio Game Boy. I Doduo Game Boy kan du spela Pokémon Red, Blue, Yellow, Gold, Silver och Crystal Version i dubbel hastighet på TV:n.

För att få fram Doduo Game Boy måste du antingen vinna de fyra cuperna eller beseгра alla gymledare (även de i Kanto) i Gym

Leader Castle under Round 1. Innan du börjar fira efter den sista segern bör du dock ha detta i åtanke: för att kunna spela Pokémon Gold, Silver och Crystal Version i Doduo Game Boy måste du prestera allt på nytt, fast nu under Round 2!

Dodrio Game Boy

Om du tyckte att Doduo Game Boy var snabbt nog bör du hålla i dina Pokébolls ordentligt innan du besöker Dodrio Game Boy, som spelar Pokémon Red, Blue, Yellow, Gold, Silver och Crystal Version i fyrdubbel hastighet!

Klara alla de fyra cuperna OCH beseгра samtliga gymledare i Gym Leader Castle för att få fram Dodrio Game Boy för Red, Blue och Yellow Version. Gör om samma bedrift under Round 2 för att även kunna spela Gold, Silver och Crystal Version i hastigheten som t.o.m. skulle få en Electrode uppladdad med Carbos att bli stum.

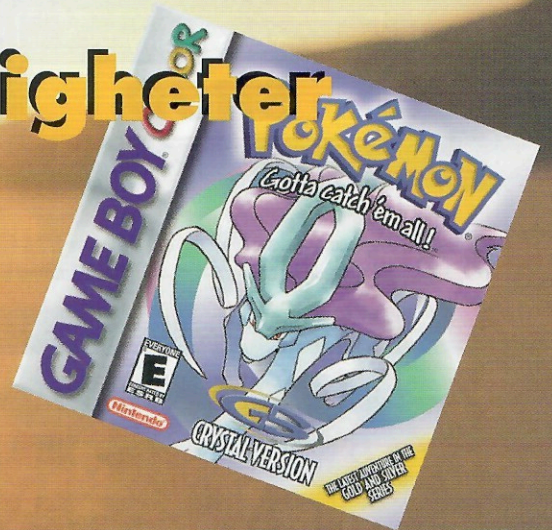
Mer Pokémon-information

Om du precis har börjat med Pokémon Stadium 2 och besökt Earl's Pokémon Academy undrar du kanske varför det inte går att få fram information om Pokémon från Gold, Silver och Crystal Version. Det får du först när du klarat alla klasser och förtjänat alla medaljer där.



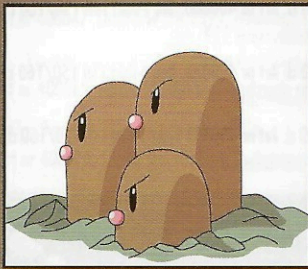
Kristalliserade hemligheter

Pokémon Crystal Version är det största Pokémon-äventyret hittills och det säger inte lite om hur komplext det är. Några tips sitter aldrig fel på vägen mot Mästartiteln.

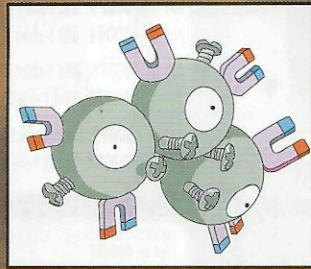


Crystal-attacker

15 Pokémon lär sig attacker på ett annat sätt i Crystal Version än i Gold & Silver Version. Till sanna Pokémon-tränare som inte utelämnar någon detalj har vi den kompletta listan.



#51 Dugtrio – Vilda Dugtrio har Tri Attack som en grundattack i Crystal Version.



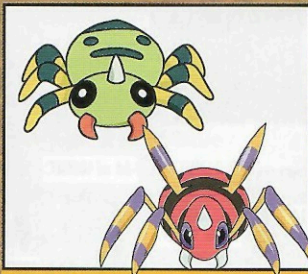
#82 Magnetron – Vid level 35 lär sig Magnetron Tri Attack i Crystal Version, i stället för Swift som i Gold & Silver Version.



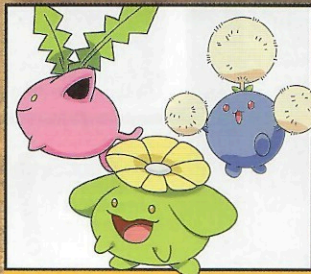
#91 Cloyster – Cloyster kan lära sig Spikes vid level 33 i Crystal Version.



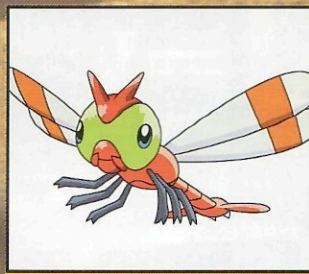
#133 Eevee – Eevee lär sig Focus Energy vid level 36 i Gold & Silver Version, men i Crystal Version lär den sig Baton Pass i stället.



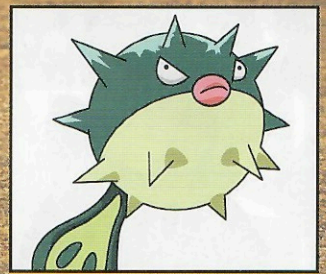
#167 Spinarak och #168 Ariados – Spinarak lär sig Agility vid level 45 i Crystal Version och inte Screech som i Gold & Silver Version. Detsamma gäller för Ariados, men på level 53.



#187 Hoppip, #188 Skiploom och #189 Jumpluff – Synthesis är en grundattack för dessa Pokémon i Gold & Silver Version. I Crystal Version lär de sig Synthesis först vid level 5.



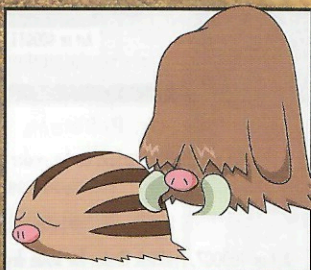
#193 Yanma – I Gold & Silver Version lär sig Yanma Swift på level 37, men i Crystal Version lär den sig Wing Attack i stället.



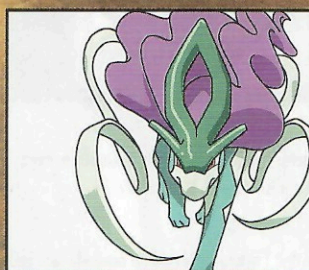
#211 Qwilfish – Qwilfish har Spikes som en grundattack i Crystal Version.



#215 Sneasel – I Crystal Version kan Sneasel lära sig Metal Claw vid level 65.



#220 Swinub och #221 Piloswine – Båda dessa Pokémon kan lära sig Amnesia i Crystal Version. Swinub lär sig den vid level 55 och Piloswine vid level 70.



#245 Suicune – Suicune i Crystal Version skiljer sig mycket från sina motsvarigheter i Gold & Silver Version. Den lär sig Bubblebeam i stället för Water Gun vid level 11. Vid level 21 lär den sig Rain Dance i stället för Roar och Aurora Beam i stället för Bubblebeam vid level 41.

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 & 5 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.

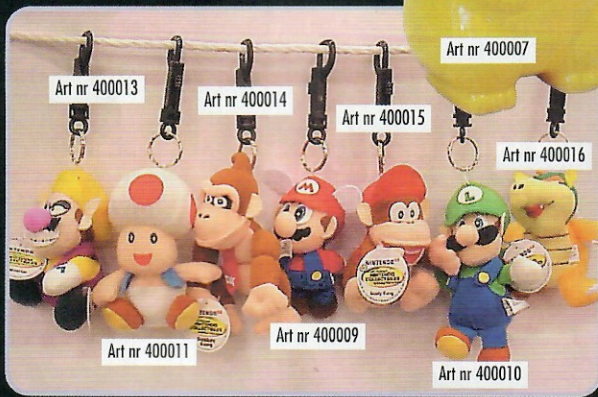
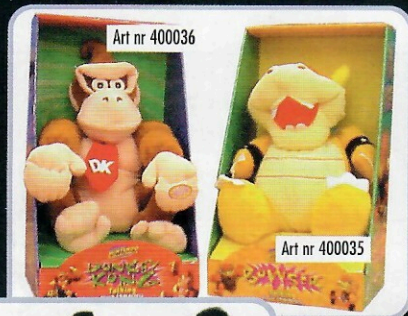
Art nr 400081. Blå t-shirt i stl small. **Medlemspris 129:-/st.**

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.**

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:-.

POKÉMON

TRADING CARD GAME

members only

shop

**Strategiguider****Perfect Dark**

Art nr. 400029. Spelguide som ger dig all nödvändig information om Rares höjdar-spel. 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 all! 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:-.

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-lektioner. Officiell, engelsk text. Medlemspris 129:-.

Pokémon Gold & Silver

Art nr. 400103. Hjälper 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 Labrymna. Du får också hjälp med att hitta alla föremål och hjärtan. Officiell, engelsk text. Medlemspris 199:-.



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.)

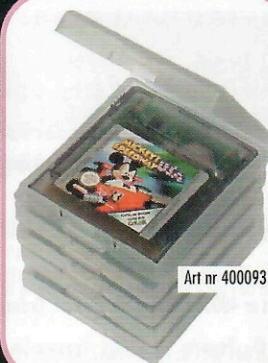


Sänkt pris!

Obs! I alla priser ingår moms och porto!

Game Boy Kassettdodral

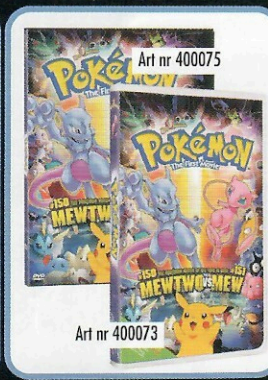
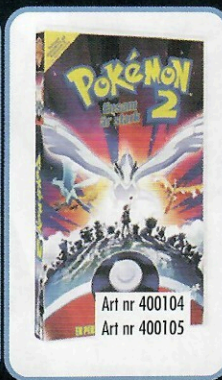
Art nr 400093. Kassettdodral för dina Game Boy-spel (spel ingår ej). 5-pack. Medlemspris 59:-.



Filmer

Nyheter!

Pin på köpet!

**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:-.

Pikachu's Winter Vacation

Exklusiv utgåva – aldrig tidigare visad på bio/TV.

Art nr 400130. VHS: Medlemspris 99:-.

Pikachu's Winter Vacation 2

Exklusiv utgåva – aldrig tidigare visad på bio/TV.

Art nr 400131. VHS: Medlemspris 99:-.

Köp både Pikachu's Winter Vacation 1&2 för endast 169 kronor!

Alla som köper Pikachu's Winter Vacation 1 el. 2 får en Pikachu-pin på köpet!

CD-Soundtracks

1. Original soundtrack – Pokémon: Filmen

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

2. Pokémon "Gotta catch the sound!"

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

3. Zelda MM original soundtrack

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

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

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

**Handkontroll till SNES**

Art nr 400054. Medlemspris 249:-.

Club Nintendo T-shirt

Ett givet val för en medlem. Finns i stl 110/120cl, 130/140cl, 150/160cl, art nr 400022-400024. Stl 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 Stältermos

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

Club Nintendo Tidskriftsamlare 3-pack

Art.nr. 400129. Samla alla dina CN Magazine på ett och samma ställe. **Medlemspris 129:-** för 3-pack

Badlakan Pokémon Movie

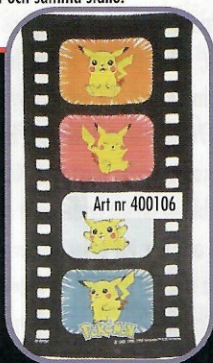
Art nr. 400106. Superskönt badlakan i 100% bomull, stl 76 x 152 cm. **Medlemspris 149:-.**

Badlakan Pikachu x3

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

Badlakan Pokémon Night

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



Nyhet!

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 medlemsförmåelse.

POSTGIROET SVERIGE
Meddelande till betalningsmottagaren

INBETALNING / GIRERING A

45 35 85 - 2

Club Nintendo

Maria Johansson, MEDLEMSNUMMER

Bygatan 111

100 00 SVENSKBYN

257 :-

Här skriver du postgironumret:
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 2

Text: Jeton Grajgevc

I en marknad där konsumenterna ofta inte har råd med mer än en spelmaskin åt gången måste hårdvarutillverkarna göra sitt yttersta för att övertyga dem att just deras plattform är den rätta. För att kunna locka konsumenterna med så många exklusiva kvalitetsprodukter som möjligt har Nintendo köpt in sig i ett dussintal utvecklare från världens alla hörn.

Värvandet av japanska HAL Laboratory och brittiska Rare var bara början i den världsspännande strategi som Nintendo började att tillämpa under början av nittioalet, och som fortfarande pågår. Denna går ut på att, med hjälp av utomstående spelutvecklare, förse de egna plattformarna med en mängd speltitlar som inte publiceras till konkurrenternas maskiner.

För att uppnå målet går Nintendo tillväga på olika sätt. Som i fallet med Intelligent Systems kan Nintendo finansiera grundandet av nya utvecklingsbolag. Detta kan även göras tillsammans med ett annat företag, som därmed delar på ägarandelen. En tredje metod är att köpa upp en andel av en sedan tidigare existerande utvecklare, vilket Nintendo gjorde i till exempel Rare. Slutligen kan Nintendo erbjuda sig att finansiera och ge ut en oberoende utvecklares produkter i utbyte mot exklusivitet.

Japanska samarbetsbolag



Vissa Nintendo-ägda företag har i uppgift att skapa udda och originella spel. Hey You, Pikachu! – där du pratar med Pikachu genom en mikrofon – är ett exempel på ett sådant.

I mitten av nittioalet finansierade Nintendo tillsammans med japanska Recruit skapandet av ett nytt företag vid namnet Marigul Management. Det grundades i syfte att låta små utvecklare skapa originella spel utan att behöva tänka på den ekonomiska biten. Dessa utvecklare har främst skapat nischspel anpassade för den japanska marknaden. Bland dessa produkter finns Custom Robo, Echo-Delta och Hey You, Pikachu!

Hudson Soft var en av Nintendos första licensinnehavare och har alltid varit en av

deras mest trogna tredjepartsutvecklare. Efter att en längre tid ha producerat spel till Nintendos plattformar bestämde sig Hudson 1998 för att tillsammans med Nintendo grunda ett samriskföretag. Det nya företaget Manegi är främst inriktat på utvecklingsverktyg.

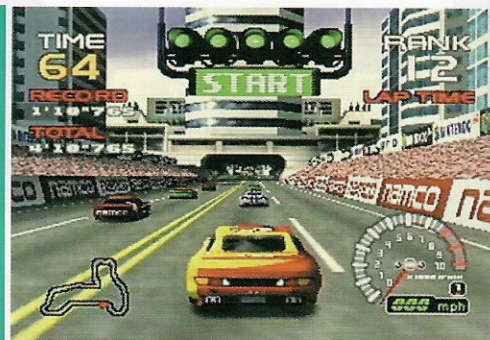
Även Konami är en av Nintendos närmaste tredjepartsutvecklare. De två TV-spelsgiganterna bestämde sig i slutet av 1999 för att grunda ett samarbetsbolag. Den nya utvecklaren fick namnet Mobile 21 och började producera exklusiva Game Boy Advance-titlar. Många av dessa spel – däribland Monster Guardians, Meine Liebe och Doraemon GBA – är främst avsedda för den japanska marknaden och kommer förmodligen aldrig att släppas i väst.

Bara några månader senare grundade Nintendo ytterligare ett företag, den här gången tillsammans med Dentsu, Japans största reklambyrå. Utvecklaren går under namnet NDCube, vilket står för Nintendo-Dentsu Cube, och har bland annat utvecklat F-Zero: Maximum Velocity till Game Boy Advance. Eftersom Nintendo äger en majoritet av NDCube (78%) brukar företaget betraktas som en förstapartsutvecklare.

Förra året kontaktades japanska Nintendo av fyra personer som hade hoppat av Square, där de bland annat hade varit med och utvecklat Secret of Mana-serien. De ville starta eget och var intresserade av att samarbeta med Nintendo, som gick med på att finansiera det hela. Brownie Brown startade sin verksamhet under sommaren 2000 med att utveckla ett RPG till Game Boy Advance som går under den tillfälliga titeln Magical Vacation.

Nintendos amerikanska utvecklare

Left Field Productions är en liten spelutvecklare i Kalifornien som grundades 1994 av tre datorspelsveteraner. De anlätades av Nintendo för att utveckla Kobe Bryant i NBA Courtside, ett basketspel till Nintendo 64. Under samarbetet upptäckte Nintendo Left Fields skicklighet i att skapa realistiska sportspel och köpte snart en mindre andel av företaget.



Nintendo of Americas interna utvecklingsdivision NSTC hämtar inte sällan personal från den Nintendo-sponsrade TV-spelkolan Digipen. NSTC:s första spel var Ridge Racer 64, och deras senaste projekt är Wave Race: Blue Storm till Nintendo GameCube.

Left Field Productions blev därmed Nintendos andra västerländska andrapartsutvecklare efter Rare och har sedan dess utvecklat sportspel som NBA Courtside 2, Excitebike 64 samt den kommande Nintendo GameCube-titeln NBA Courtside 2002.

Vad som började som en idé från Minoru Arakawa, amerikanska Nintendos VD, är idag en av Nintendos mest lovande förstapartsutvecklare. Nintendo Software Technology Corporation (NSTC) är amerikanska Nintendos interna utvecklingsdivision, på samma sätt som EAD är japanska Nintendos. Utvecklaren har redan hunnit producera fem titlar – Ridge Racer 64 och Pokémon Puzzle League till Nintendo 64, Bionic Commando och Crystalis till Game Boy Color samt Wave Race: Blue Storm, som släpptes till Nintendo GameCube i samband med den japanska lanseringen i september.

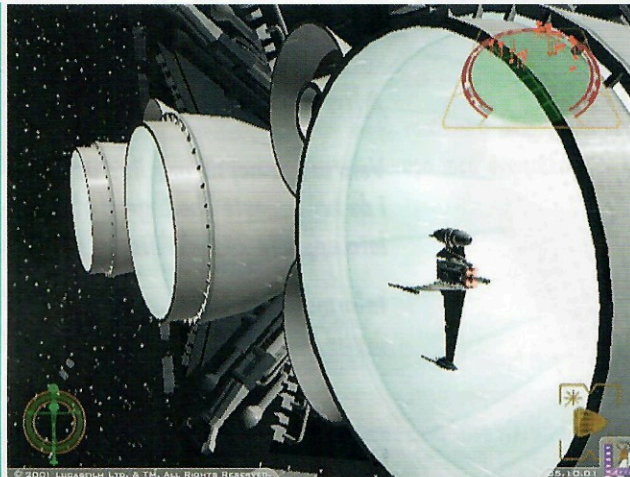
I slutet av 1998 finansierade Nintendo grundandet av amerikanska Retro Studios, en utvecklare som redan från början riktade in sig på att skapa spel till Nintendo GameCube. Företaget har de senaste åren samlat åt sig talanger från många av de största nordamerikanska utvecklarna och består idag av mer än 70 anställda. Retro Studios första spel till Nintendos kommande monstermaskin är det efterlängta Metroid Prime.

I början av 1999 utannonserade Nintendo Eternal Darkness, ett nytt spel som beskrevs som en psykologisk thriller. Det utvecklades av Silicon Knights, en relativt okänd tredjepartsutvecklare från Kanada som hade gjort Blood Omen: Legacy of Cain till PlayStation. Efter två års lyckat samarbete beslöt sig Nintendo för att köpa upp en del av Silicon Knights. Till skillnad från många andra utvecklare fäster Silicon Knights minst lika stort avseende vid handling som vid spelkontroll, grafik och ljud. De håller för närvarande på med att avsluta utvecklingen av Eternal Darkness: Sanity's Requiem till Nintendo GameCube.

Trogna tredjepartsutvecklare

Många av de utvecklare som Nintendo hade kommit i kontakt med under sina år som hårdvarutillverkare hade inte alltid haft råd med att släppa sina produkter. Nintendo har i vissa fall erbjudit dem sin hjälp genom att ge ut och marknadsföra spelen. Eftersom Nintendo äger spelrättigheterna garanterade de att speltitlarna inte kunde släppas till någon av konkurrenternas plattformar.

Redan 1996 släpptes i Japan ett spel som skulle ta världen med storm. I ett samarbete mellan Nintendo och de två tredjepartsutvecklarna Game Freak och Creatures skapades fenomenet Pokémon. Medan Creatures tog hand om den finansiella biten stod Game Freak för spelskapandet. Nintendo har visserligen inte köpt in sig i de två utvecklarna, men spelserien kommer ändå aldrig att släppas till någon konkurrerande maskin eftersom Nintendo delar på varumärket Pokémon.



Factor 5 är en av Nintendos närmaste tredjepartsutvecklare. Företaget grundades 1987 i Tyskland men flyttade 1996 till Kalifornien, USA, för att lättare kunna samarbeta med LucasArts. De har bl.a. utvecklat en röstkompressionsteknik som Nintendo exempelvis har använt sig av i de båda Pokémon Stadium-spelen. Nu senast är Factor 5 aktuella med Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader till Nintendo GameCube, vilket de utvecklar tillsammans med LucasArts.

Quest är en liten japansk tredjepartsutvecklare som grundades 1988. De har bland annat gjort en del Famicom- och PC-titlar men är mest kända för sina Ogre-spel. Nintendo har alltid haft en bra relation med Quest och har publicerat många av deras speltitlar. Quest har bland annat utvecklat Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber till Nintendo 64 och Tactics Ogre Gaiden till Game Boy Advance.

Den tredjepartsutvecklare som står närmast Nintendo är utan tvekan kaliforniska Factor 5. Ända sedan 1997, då de började utveckla spel till Nintendo 64, har Factor 5 utnyttjat hårdvaran till det yttersta. De har bland annat gjort spel som Star Wars: Rogue Squadron men även utvecklingsverktyg som licensierats till andra utvecklare av Nintendo. Dessa verktyg, MusyX Audio Tools, hjälper utvecklare med att producera bättre ljud till Nintendos plattformar och är en integrerad del av Nintendo GameCube och Game Boy Advance. Factor 5 slutförde nyligen utvecklingen av Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader som släpptes vid den amerikanska Nintendo GameCube-lanseringen.

Camelot grundades 1994 men har redan hunnit med en hel del speltitlar. Bland annat utvecklade de Shining Force-serien till Sega Saturn men har på senare tid jobbat enbart med spel till Nintendo-hårdvara. Nintendo anlätade för några år sedan Camelot för att skapa ett antal sportspel med Mario i huvudrollen. Den japanska tredjepartsutvecklaren fullbordade på kort tid utvecklingen av Mario Golf och Mario Tennis till både Nintendo 64 och Game Boy Color. Camelot fortsätter sin fokus på Nintendos plattformar och blev nyligen klar med Golden Sun till Game Boy Advance.

En växande familj

Genom att köpa in sig i andra spelutvecklare har Nintendo möjligheten till en bättre kvalitetskontroll av deras produkter. Spelproducenter från såväl japanska som amerikanska Nintendo följer regelbundet utvecklingen av alla spel som skapas av företagets första- och andrapartsutvecklare. Ofta klarar utvecklingsdivisionerna sig utan någon hjälp, men om den skulle behövas finns den alltid lättillgänglig.

Nintendo har alltid hållit ett vakande öga på sina licensnehavare i jakt på nya talanger som skulle kunna passa in i deras elitgrupp av utvecklare, men det är först på senare tid som de på allvar börjat värva lovande spelutvecklare i syfte att få ensamrätt på deras produkter. Allt tyder på att den japanska speljätten kommer att fortsätta med detta vinnande koncept, så vänta er en växande skara av medlemmar i Nintendos stora familj framöver.



Pokémon är ett samarbete mellan bl.a. Nintendo och det lilla spelföretaget Game Freak, med Satoshi Tajiri i spetsen. Utan Game Freak hade spelet aldrig skapats och utan Nintendo hade det aldrig nått så många personer det har idag.

members only

support

Alla hjärtbitar i The Legend of Zelda

Vem tackar nej till mer liv? Definitivt inte Link, som måste möta horder av fiender och fällor i de två senaste The Legend of Zelda-spelen. I den här specialen hjälper vi honom och dig att leta upp alla 24 hjärtbitar – 12 i Oracle of Seasons och 12 i Oracle of Ages.

Informationen inom parentes berättar var på kartan hjärtbiten finns, samt under vilken årstid/tidsperiod du kan hitta den. Du kan max ha 14 hjärtan.

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons

När du har *Ember Seeds* – 1. (I-14, oavsett årstid) Bränn ned busken.

När du har *Rod of Seasons* – 2. (K-15, endast vinter) Gå in i grottan efter att ha gått över snön vid L-14.

När du har *Power Bracelet* – 3. (P-11, endast vinter) Gå över isen och flytta stenen.

4. (F-5, oavsett årstid) Ta dig till marknaden i Subrosia och köp hjärtbiten.

När du har *Power of Summer* – 5. (K-11, endast sommar) Flytta stenen, ta trapporna och öppna skattkistan.

När du har *Zora's Flippers* – 6. (L-6, oavsett årstid) Gå in i byggnaden, ta trapporna, besegra Moblin-kungen och öppna skattkistan.

När du har *Power of Spring* – 7. (N-3, endast vår) Hoppa ned från N-2 och landa på kanten.

8. (B-12, endast vår) Simma genom strömmarna.

När du har *Roc's Cape* – 9. (B-14, endast höst) Gå in i grottan vid B-16, ta trapporna, plocka en svamp vid A-14 och gå en skärm till höger.

När du har klarat *Sword- och Shield Maze* – 10. (F-2, oavsett säsong) Bomba den spruckna väggen, gå in genom öppningen och använd Roc's Cape.

Sluppmässiga hjärtbitar – 11. När du stöter ihop med häxan Maple kan du få en hjärtbit. Detta bestäms slumpmässigt.

12. När du hugger ned ett Gasha Seed kan du få en hjärtbit. Detta bestäms slumpmässigt.

The Legend of Zelda: Oracle of Ages

På vägen till *Maku Road* – 1. (G-9, dåtid) Skyffla undan smuts med spaden för att hitta hjärtbiten.

Inuti Maku Road – 2. (I-5, dåtid) Finns i Maku Road bakom några block.

När du har *Power Bracelet (finns i Level 1)* – 3. (L-9, nutid) Använd Power Bracelet för att flytta en sten.

4. (B-10, dåtid) Använd Ember Seed till att bränna ned en buske och hitta de hemliga trapporna.

När du har *Roc's Feather (finns i Level 2)* – 5. (D-5, dåtid) Använd Roc's Feather för att hoppa till hjärtbiten.

När du har *Tune of Currents* – 6. (B-2, nutid) Förflytta dig till nutiden från B-1.

7. (I-7, nutid) Köp hjärtbiten i den vänstra delen av affären i Lynna City för 500 rupees.

När du har *Switch Hook (finns i Level 4)* – 8. (I-2, nutid) Bomba den spruckna väggen i grottan och gå in genom öppningen.

9. (N-1, nutid) Res genom tiden för att få hjärtbiten i nutiden.

När du har *avgiftat sjön, på väg mot Level 7* – 10. (K-12, nutid) Hoppa i vattnet vid M-10 för att ta dig till undervattensgrottan.

Sluppmässiga hjärtbitar – 11. När du stöter ihop med häxan Maple kan du få en hjärtbit. Detta bestäms slumpmässigt.

12. När du planterar ett Gasha Seed kan du få en hjärtbit. Detta bestäms slumpmässigt.

Spel-
support

Om du vill ha hjälp med ett Nintendo-spel loggar du in på Club Nintendos hemsida (nås från www.nintendo-se.com) och söker i avdelningen "Tips & Trix". Du är också alltid välkommen att kontakta oss på något av följande sätt:

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

• Fax: 0300-732 80

Glöm inte att ange ditt medlemsnummer.

• Adress: Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka

• E-post: club.nintendo@bergsala.se

1080 Snowboarding



Lagom till vintersäsongen plockar vi fram några klassiska tricks till snowboardspelet med mest snökänsla.

Spela som Ice Man

Först måste du vinna Expert Match Race. Gå sedan till skärmen där du väljer brädåkare, markera Akari Hayami och tryck A för att få fram hennes kapacitet. Håll sedan in C-VÄNSTER och tryck A för att välja henne. Välj nu bräda och du får spela som Ice Man.

Spela som Gold Ice Man

Börja med att vinna Expert Match Race genom att använda Ice Man. Gå sedan till skärmen där du väljer brädåkare, markera Kensuke Kimachi och tryck A för att få fram hans kapacitet. Håll sedan in C-UPP och tryck A för att välja honom. Välj nu bräda och du får spela som Gold Ice Man.

Spela som Panda Man

För att åka snowboard som en panda måste du först komma etta, två och trea på alla listor i spelet. Gå sedan till skärmen där du väljer brädåkare, markera Rob Haywood och tryck A för att få fram hans kapacitet. Håll sedan in C-HÖGER och tryck A för att välja honom. Välj nu bräda och du får spela som Panda Man.

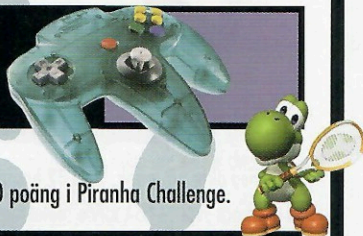
Pingvinbräda

Först måste du klara alla tricks som går att klara utan Panda Man i Training Mode. När det är klart går du till skärmen där du väljer bräda. Håll in C-NER och tryck A för att välja en. Nu åker du på en pingvin!

Klara Training Mode enkelt

Välj Training Mode och sedan brädåkare samt bräda. Utför ett enkelt trick, men ta fram tricklistan innan du landar. Välj nu ett annat trick som du inte har klarat och tryck A. När du landar har du utfört tricket du valde och inte det du utförde i verkligheten. På det här sättet kan du lätt klara alla tricks på listan.

Mario Tennis



Piranha Court

För att få fram Piranha Court måste du klara 50 poäng i Piranha Challenge.

Excitebike 64



Vi tappade ett hjul och ett E i förra numrets Excitebike 64-kod. Den korrekta koden ska vara "WHEEEEEEE", alltså med åtta "E" i stället för sju. Vi beklagar och önskar dig lycka till i spelsättet Hill Climb, där koden verkar. Hur du får fram skärmen där koden ska skrivas in? Håll in L, C-HÖGER, C-NER och tryck A på skärmen där du väljer spelsätt.

Ridge Racer 64



Nintendo 64:ans bästa realistiska bilspel har inte många banor, men ett helt garage med överraskningar och hemliga bilar.

Tricks

Galaga Mini Game

Vinn Ridge Racer Extreme Extra i Grand Prix så får du chansen att spela en kort version av Galaga.

Galaga Pac Jam

Klarar du Galaga (inte alltför svårt) kan du välja att lyssna på Galaga Pac Jam under ett lopp. Tryck bara vänster eller höger innan ett lopp startar för att välja låt.

Suddig repris

Tryck C-VÄNSTER under loppets repris för att göra bilden en aning suddig.

Kör banorna spegelvänt

Du kan köra alla banor spegelvänt genom att strax efter starten vända 180 grader och köra rakt genom muren. Du måste ha tillräckligt hög fart för att lyckas.

Hemliga bilar

00-Agent

Spela Multiplayer, Team Mode med tre lag. Du och en medspelare måste vara i samma lag och vinna samt komma tvåa på Ridge Racer Extreme eller Ridge Racer Extreme Extra.

Galaga '88

Skjut ned alla 40 rymdskepp i Galaga Mini Game.

Blinky

Kör 99 varv (somna inte bakom ratten) på valfri bana i Time Attack, Freerun Practice.

Red Shirt Rage

Kollidera med helikoptern på Ridge Racer Novice. Använd guppet strax innan den andra tunneln och slå till när helikoptern är på låg höjd. Detta kräver att du har en snabb bil och att din precision och hastighet är på topp. Om du lyckas behöver du bara köra klart loppet för att få bilen.

Crazy Canuck

Besegra rivalen i Car Attack på spegelvända (vänd om strax efter starten och kör genom muren) Ridge Racer Extreme Extra.

Caddy Car

Vinn spegelvända (vänd om strax efter starten och kör genom muren) Ridge Racer Novice i Grand Prix.

Pooka

Slå rekordtiderna på Ridge Racer Extreme eller Ridge Racer Extreme Extra i Time Attack.



Nintendo: Från Hanafuda till Nintendo GameCube

Text: Kim Weinefelt

Del 6: Framtidens spel

Efter Super NES valde Nintendo att hoppa över en hel generation och gå direkt till 64-bitars-teknologi. Redan 1993 utannonserade de att man hade inlett ett samarbete med datorjätten Silicon Graphics och att det skulle leda till världens överlägset bästa spelmaskin. Man kallade det hela Project Reality och Nintendo lovade att samma teknologi som fanns i superdatorer och som kostade hundratusentals kronor snart skulle gå att köpa för under 3 000 kronor. Det sligtiga namnet på Project Reality var tänkt att bli "Nintendo Ultra 64", men det justerades till "Nintendo 64".

Många blev förvånade när Nintendo valde att satsa på kassettbaserade spel istället för spel på CD-skivor. Kassettformatets fördelar (mer interaktiva spel, inga laddningstider, svårare att piratkopiera) vägde enligt Nintendo över dess nackdelar (mindre minnesutrymme, dyrare produktionskostnader). Idag håller Nintendo fast vid att det var rätt beslut att göra Nintendo 64 kassettbaserad, men nu när tekniken har blivit bättre och långa laddningstider inte längre är något bekymmer har man som bekant tagit steget över till spel lagrade på skivor.

Handkontrollen till Nintendo 64 sades vara banbrytande och designen på den hölls hemlig så länge som möjligt. När den väl visades levde den upp till alla förväntningar och mer därtill. Nintendo hade återigen uppfunnit en standard, den här gången var det den analoga styrspaken på en TV-spelshandkontroll. Att inte bara kunna styra Mario till vänster eller höger, utan bestämma hur mycket han skulle röra sig i valfri riktning, tog spelen bokstavligen talat till en ny dimension. Den analoga styrspaken var det perfekta redskapet för att kontrollera spelfiguerna i de nya tredimensionella världarna.

Den 23 juni 1996 släpptes Nintendo 64 i Japan och blev omedelbart det snabbast säljande TV-spelet i historien. Spelet som alla talade om var Super Mario 64 – Shigeru Miyamotos mästerverk som befäste Mario som TV-spelsfiguren nummer 1. Super Mario 64 fick uteslutande ros av såväl kritiker som spelare och betraktas fortfarande som en måttstock för tredimensionella spel. Efter Mario stod fler av Nintendos hjältar på tur för att få en extra dimension. The Legend of Zelda: Ocarina of Time, som lanserades i slutet av 1998, blev för många det bästa exemplet på detta och höjdpunkten i Nintendo 64:ans liv.

Försäljningsmässigt sett nådde Nintendo 64 inte lika högt som NES och SNES, men de flesta håller nog med om att Nintendo 64 har betytt mest för spelbranschen i slutet av 1990-talet och

att den är hem åt många av de bästa, kanske till och med de allra bästa, spelen som någonsin har gjorts.

64DD

Diskettstationer som tillbehör var familjärt för Nintendo redan under NES-tiden. Planerna var om möjligt ännu större för Nintendo 64 och även till den spelmaskinen gjordes

en sådan – Nintendo 64DD. 64DD kopplades in under Nintendo 64:an och laddades med spel på disketter i stället för kassetter. Nintendos idé med 64DD var att det skulle bli möjligt att skapa större och mer interaktiva spel. Tanken var att spelarna med 64DD först skulle kunna ta kort på sig själva eller rita något och sedan använda bilderna direkt i spelen. Många spel, som t.ex. Donkey Kong 64, Pokémon Stadium och Super Mario RPG 2 (Paper Mario), var från början tänkta att göras enbart till 64DD, men de flesta projekt flyttades över till det vanliga kassettformatet. 64DD försenades gång på gång och då den äntligen släpptes i Japan 1999 blev det enorma projektet till slut bara en parentes i Nintendo 64:ans historia.



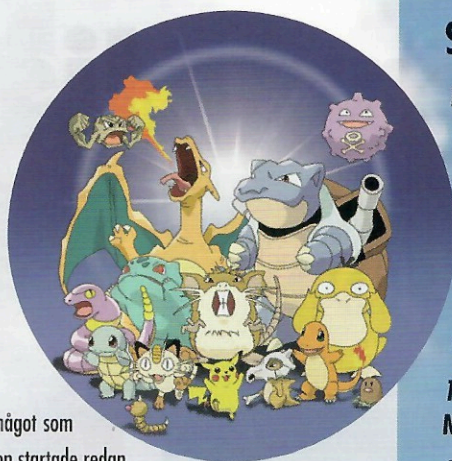
En legend går bort

Samtidigt som Nintendo och Silicon Graphics byggde på Nintendo 64 utvecklade Nintendo själva en slags uppföljare till Game Boy, kallad Virtual Boy. Det var återigen Gumpei Yokoi som stod som ansvarig för projektet. Virtual Boy var och är en mycket udda konstruktion och än idag har den inga direkta motsvarigheter. Enheten bestod av dubbla skärmar täckta av skydd för omgivningen samt en handkontroll med dubbla grepp och styrkors. 3D-känslan var överlägsen den som en TV kan leverera och Virtual Boy är fortfarande den enda spelmaskin som kan

skryta med äkta 3D-grafik. Trots 32-bitsprocessorn var grafiken relativt enkel och endast skapad i rött och svart. I USA följde spelet Mario's Tennis med Virtual Boy, vilket tillsammans med Virtual Boy Wario Land hörde till de bästa spelen till maskinen. Trots Nintendos storsatsning blev Virtual Boy en flopp, vilket ledde till att tillverkningen snart upphörde. Virtual Boy släpptes aldrig i Europa och idag är den ett hett samlingsobjekt bland de mest hängivna Nintendo-spelarna.

Trots att Gumpei Yokoi var en av Nintendos mest betydande personer avgick han strax efter Virtual Boy-projektet och lanseringen av Game Boy pocket. Gumpei Yokoi startade sitt eget företag, men inte långt därefter – i oktober 1997 – omkom han i en bilolycka. Om Gumpei Yokoi inte redan var en legend inom spelbranschen blev han en sådan i och med denna tragiska händelse. Spelvärlden kommer för alltid att sakna Gumpei Yokoi, och minns honom med hans största uppfinningar Game & Watch och Game Boy.





Idén som blev världssuccé

Få företag kan skryta med att ha skapat något som en hel värld känner till. Idéerna till Pokémon startade redan 1991, då det japanska spelföretaget Game Freak började skissa på ett Game Boy-spel som de senare visade för Nintendo. I februari 1996 gavs Pokémon ut i Japan och sedan dess har det accelererat till ett av tidernas största fenomen. Få spel är lika komplexa när det gäller attack- och nivåsystem, men grundarna är barnsligt enkla – samlar, träna och byt. Pokémon-konceptets grundare Satoshi Tajiri har sannerligen visat att det enkla kan vara det mest framgångsrika. En annan förklaring till Pokémon-populäriteten är givetvis de högst personliga varelserna, bland vilka det är lätt att hitta en egen favorit. Idag har Nintendo sålt över 85 miljoner spel, flera miljarder spelkort och hundratals licenser på temat Pokémon. Och än har vi inte sett slutet.

Sagan om Pokémon är en fantastisk historia som inte kommer att få någon motsvarighet på mycket länge. Det är en av Nintendos starkaste spelserier som, liksom Mario och Zelda, aldrig lär försvinna.

Delfinen simmar i land

På 1999 års upplaga av E3-mässan meddelade Nintendo of Americas Howard Lincoln att Nintendos nya spelmaskin var under utveckling. Den här gången samarbetade man bl.a. med IBM och Matsushita och den här gången var projektnamnet Dolphin. Efter mässan dröjde det ända till augusti 2000 innan Nintendo visade upp sin nya spelmaskin och vad den klarade av i grafikväg. Det slutgiltiga namnet blev, som du säkert vet vid det här laget, "Nintendo GameCube" och nu valde Nintendo att inte lagra sina spel på kassetter. På E3-mässan knappt ett år senare visades premiärspelen till Nintendo GameCube upp inför en entusiastisk publik, som fick de första bevisen på vad "The Nintendo Difference" innebär.

Framtiden är nu

Resten är inte historia, utan nutid. Nintendo GameCube är släppt i Japan och USA och inom kort kommer den till Sverige. I och med Nintendo GameCube har Nintendo en av sina svåraste och mest spännande uppgifter framför sig. TV-spelsbranschen är fortfarande mycket ung, men tredimensionell grafik är redan standard och de flesta speltyper är redan uppfunnna. Det är inte längre lika lätt att skapa nya spelgenrer och hitta på nya idéer som det var i början av 1980-talet. Nu måste det till andra metoder än bara ett attraktivt yttre för att överraska och locka spelarna. Men om det är någon som ska kunna lyckas att fortsätta göra TV-spel underhållande under 2000-talet så är det Nintendo.

Sammanfattning

1889 – Fusajiro Yamauchi grundar Nintendo och startar tillverkningen av kortspel, s.k. Hanafuda.

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

1929 – Sekiryō Yamauchi blir Nintendos andre president.

1950 – Hiroshi Yamauchi blir Nintendos tredje president.

1970 – Lanserar en ljuspistol för hemmabruk, den s.k. Beam Gun.

1977 – Nintendo ger ut videospellet Color TV Game 6. Shigeru Miyamoto börjar arbeta på företaget.

1978 – Startar tillverkningen och försäljningen av arkadspel.

1980 – Börjar sälja Game & Watch. Nintendo of America grundas.

1981 – Shigeru Miyamotos första spel – Donkey Kong – blir en jättelik arkadsuccé.

1983 – Lanserar sitt första egna videospel – Famicom – i Japan.

1985 – Famicom lanseras i USA, under namnet NES.

1986 – NES når Sverige.

1989 – Det första bärbara spelet med utbytbara kassetter – Game Boy – lanseras i Japan och USA.

1990 – Game Boy kommer till Sverige. Super Famicom lanseras i Japan.

1991 – Den amerikanska versionen av Super Famicom – Super NES – lanseras i USA.

1992 – Super NES introduceras i Sverige.

1995 – Virtual Boy släpps i Japan och USA, men når aldrig Europa p.g.a. svag försäljning.

1996 – Pokémon till Game Boy börjar säljas i Japan. Så gör även Game Boy pocket. Nintendo ger ut Nintendo 64 i Japan och USA.

1997 – Detta år är det Europas tur att få uppleva Nintendo 64.

1998 – Nintendo bestämmer sig för att släppa Pokémon i USA. Game Boy Color har premiär. Det mycket emotsedda The Legend of Zelda: Ocarina of Time släpps i hela världen i slutet av året.

1999 – Nintendo annonserar att de har en ny spelmaskin på gång, som går under projektnamnet Dolphin. Pokémon-vågen drar in över Europa.

2000 – Game Boy har nu sålts i över 100 milj. ex. Game Boy Color säljer bättre än någonsin, mycket tack vare Pokémon.

2001 – Game Boy Advance lanseras i Japan och kort därefter i USA och Europa. Nintendo lanserar ytterligare en spelmaskin samma år i Japan och USA – Nintendo GameCube.



Klubbens egna listor!

Den här gången har vi som jobbar på Club Nintendo sammanställt våra egna listor över vilka spel vi tycker är bäst just nu och vilka vi ser mest fram emot.

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

club Nintendo Bäst Just Nu

1. Paper Mario (N64)
2. Luigi's Mansion (GCN)
3. Pikmin (GCN)
4. Zelda: Oracle of Ages (GBC)
5. Zelda: Oracle of Seasons (GBC)
6. Wave Race: Blue Storm (GCN)
7. Pokémon Crystal Version (GBC)
8. Super Monkey Ball (GCN)
9. Zelda: Ocarina of Time (N64)
10. Super Smash Bros. (N64)

Listan har sammanställts av Club Nintendo.

club Nintendo Most Wanted

1. Super Smash Bros. Melee (GCN)
2. Star Fox Adventures: DP (GCN)
3. Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader (GCN)
4. The Legend of Zelda (GCN)
5. Mario Sunshine (GCN)
6. Metroid Prime (GCN)
7. Eternal Darkness: Sanity's Requiem (GCN)
8. Super Mario Advance 2 (GBA)
9. Diddy Kong Pilot (GBA)
10. Kameo: Elements of Power (GCN)

Listan har sammanställts av Club Nintendo.

Topp 10

SVENSKA TOPPLISTAN

1. Mario Kart: Super Circuit (GBA)
2. Zelda: Oracle of Seasons (GBC)
3. Zelda: Oracle of Ages (GBC)
4. Pokémon Gold Version (GBC)
5. Super Mario Advance (GBA)
6. Pokémon Silver Version (GBC)
7. Castlevania (GBA)
8. Pokémon Yellow Version (GB)
9. Pokémon Blue Version (GB)
10. Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)

Listan baseras på försäljningen av Game Boy-spel i Sverige under vecka 44/2001 och sammanställs av branschtidningen Manual.

Topp 10

JAPANSKA TOPPLISTAN

1. Reversal Trial (GBA)
2. Wario Land Advance (GBA)
3. Mario Kart Advance (GBA)
4. Luigi's Mansion (GCN)
5. Super Robot Wars A (GBA)
6. Uppgift saknas
7. Uppgift saknas
8. Uppgift saknas
9. Uppgift saknas
10. Uppgift saknas

Listan baseras på försäljningen av Nintendo-spel i Japan under vecka 43/2001 och sammanställs av Famitsu.

Topp 10

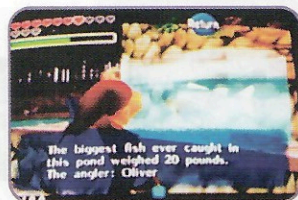
AMERIKANSKA TOPPLISTAN

1. Mario Kart: Super Circuit (GBA)
2. Pokémon Crystal Version (GBC)
3. Tony Hawk's Pro Skater 2 (N64)
4. Super Mario Advance (GBA)
5. Advance Wars (GBA)
6. Uppgift saknas
7. Uppgift saknas
8. Uppgift saknas
9. Uppgift saknas
10. Uppgift saknas

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



Mickey's Speedway USA
1.20,76 på Seattle
 Alexander Grundberg, Halmstad



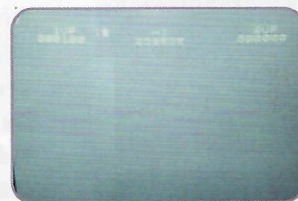
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Fångat en fisk som väger 20 pounds
 Oliver Henriksson, Färbo

Nya rekord fortsätter att strömma in.

Under nästa år blir det ännu mer Hi Score, då avdelningen fortsätter på Club Nintendo Internet.



Perfect Dark
Nått "Title: 1" i Combat Simulator
 Joel Björnklev Rosengren, Eslöv



Donkey Kong 64
239 535 poäng i Jetpac
 Patrik Durefors, Partille

Information

Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 24 Kungälv eller till club.nintendo@bergsala.se. Skriv medlemsnummer, namn och adress på baksidan av kortet och märk brevet med "Hi Score". Din prestation kan gälla vilket Nintendo-spel som helst. För att resultatet ska godkännas och eventuellt publiceras måste det synas tydligt. Endast medlemmar i Club Nintendo får delta. Spelet som används måste vara europeisk PAL-version. Det är inte tillåtet att använda icke licensierade tillbehör som ändrar spelets förutsättningar. Club Nintendo kan begära att få se en videoupptagning som bevisar resultatet.



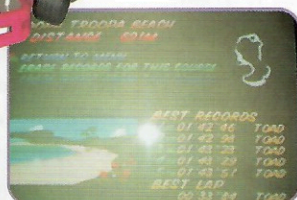
Mario Kart 64
22,90 på Wario Stadium
 Erik Thorngren, Skärblacka



Pokémon Pinball
30 293 025 900 poäng på Blue
 Joel Asplund



Super Mario 64
31,3 mot Koopa the Quick på Bob-omb Battlefield
 Simon Meracos, Tyresö



Mario Kart 64
1.51,05 på Luigi Raceway
1.42,46 på Koopa Troopa Beach
4.57,80 på Rainbow Road
 Joel Hultgren, Kristianstad





Super Smash Bros. Melee

Release: Under 2002



Nintendos största slag

Det går inte en vecka utan att ny information om Super Smash Bros. Melee kommer in från Japan. Det senaste beskedet är att spelet nu innehåller fler än 20 spelbara Nintendo-figurer och 23 arenor!

Det bästa med Super Smash Bros. Melee är att spelet innehåller allt det som gjorde Nintendo 64-versionen så suverän, plus massor av nya inslag som gör det ännu roligare. Alla figurer har kvar sina originalattacker, plus minst en ny som utförs genom att trycka vänster eller höger på styrspeken samt på B-knappen samtidigt. Det går också att undvika attacker med mer finesse än tidigare. Förutom skölden är det möjligt att luta sig från projektiler och attacker, både på marken och i luften. Föremål som kastas mot dig kan du (om du trycker på knappen vid precis rätt tidpunkt) fånga och genom att anpassa försvaret rätt är det möjligt att slå tillbaka inkommande faror.

Det finns ingen risk att det roliga kommer att ta slut för snabbt. Spelsätten är så många att det till en början kan vara

svårt att hålla reda på dem – du och dina kompisar behöver inte nödvändigtvis se vem som är kvar på arenan sist, ni kan även tävla om vem som lägger beslag på flest mynt eller imponerar mest på domaren. Om du har gott om kompisar kan upp till 64 personer ställa upp i en utslagsturnering. Varje spelfigur har också en mycket välgjord bonusbana som ett spel i spelet. Marios bonusbana är t.ex. en sektion som skulle kunna vara en 128-bitsversion av Super Mario Bros., där rörmokaren (eller någon annan figur som du spelar med) krossar tegelblock och hoppar på Goombas samt Koopas. Du kommer även att kunna samla ihop poäng, med vilka du kan få fram klassiska Nintendo-figurer ur spelets galleri.

Super Smash Bros. Melee är tveklöst Nintendos och HAL:s mest seriösa projekt hittills och frågan är om det inte är det viktigaste spelet för Nintendo GameCube så här långt. Nu är det inte många månader kvar innan startskottet går och de första attackerna smäller. Och det kommer att smälla som aldrig förr, det lovar vi.

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet

Release: Under 2002



En räv bland dinosaurierna

Rares första Nintendo GameCube-spel blir Star Fox Adventures: Dinosaur Planet, ett actionäventyr som lämnar Donkey Kong, Banjo och Kazooie minst 64 bitar bakom sig.

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet utspelar sig åtta år efter Star Foxs rymdäventyr i Lylat Wars. Medlemmarna i den berömda gruppen har sedan dess tilldelats nya uppgifter. Fox, som spelar huvudrollen i det nya äventyret, får information om att General Scales har invaderat Dinosaur Planet. Som den hjälte Fox är tvekar han inte att starta ytterligare ett räddningsuppdrag. Fox kommer att hitta mängder av föremål under äventyrets gång, det viktigaste är en magisk stav med vilken han kan avfyra skott, försvara sig m.m.

Dinosaur Planet är en paradysplanet som kommer att finnas kvar i dina tankar även när du slutat spela – här finns stora blomsterängar, mystiska svampar, skiftande väder, ljuvliga vatteneffekter och mäktiga dinosaurier som går runt och betar.

Det är med andra ord lätt att glömma uppdraget och bara strosa runt med Fox för att studera omgivningarna.

När Fox inte kämpar mot General Scales onda hantlangare på marknivå beger han sig till elementet i vilket han har mest erfarenhet – luften. Äventyret växlar då till klassiskt Lylat Wars-upplägg och Fox måste avvärja svärmar av luftburna fiender och farliga kanontorn med lasern från sin Arwing. Det måste sägas att grafiken i det här läget är helt underbar – samtidigt som Foxs Arwing far förbi fiender och bonusringar i rasande fart speglas laserstrålar i olika färger på meteoriter och planetytter i den annars kolsvarta rymden.

Rare verkar inte ha några som helst problem med att hantera kraften i Nintendos kub. Med deras världsberömda spelskaparförmåga och de kända figurerna från Star Fox kommer äventyret på Dinosaur Planet att bli en av de mest minnesvärda spelupplevelserna under 2002.



Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader

Release: Under 2002



The Force is strong with the Cube

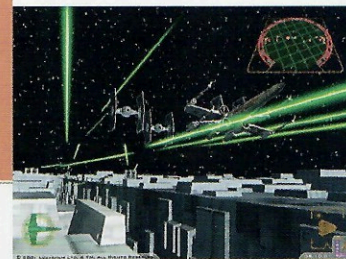
Skywalker, can you hear me? This report indicates that LucasArts's and Factor 5's latest Star Wars adventure – Rogue Squadron II: Rogue Leader – is heading only for Nintendo GameCube. I repeat: only for Nintendo GameCube.

Det krävs inte att man älskar Star Wars-filmerna för att det ska gå en rysning genom kroppen när man ser de senaste bilderna från Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader. Grafiken i det här spelet håller definitivt filmklass – imponerande med tanke på att det tar Nintendo GameCube mindre än en sextionedels sekund att skapa varje bild. Detaljrikedomen är häpnadsväckande – du kan se att Stormtroopers sitter och styr fiendliga kanontorn och t.o.m. uppfatta partikelintaget från motorerna på Imperiets enorma rymdflottor. Bakgrunderna påverkas av händelseförloppet, så du kommer att få se Tatoines dubbla solar röra sig över horisonten samtidigt som du jagar Tie-fighters.

11 huvuduppdrag väntar på dig och dina kompisar i Rogue Squadron. Ni kommer att kämpa på isplaneten Hoth, göra räder

och fritagningsförsök samt flyga genom de ogästvänliga passagerarna i Death Star, där minsta felmanöver innebär att både du och ditt skepp förvandlas till rymddamm. Den smarta radarn håller precis som i föregångaren reda på din, vännernas och fiendernas positioner. Det finns också nya funktioner i vissa skepp – bl.a. kan du i cockpit-vyn fälla fram ett speciellt visir som indikerar fiendestyrkornas position tydligare, men som tar bort detaljer i synfältet. Precis som i Rogue Squadron till Nintendo 64 kan du innan varje uppdrag välja farkost. I rymdhangaren väntar bl.a. X-wings, Y-wings, A-wings, B-wings och Snow Speeders. Varje skepp har olika styrsätt som du måste vänja dig vid och var och en av dem har sin egen uppsättning sekundärvapen. X-wing har t.ex. ett begränsat antal missiler att ta till när inte lasern räcker och Snow Speedern en kabel som är stark nog att fälla en AT-AT.

Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader är på väg mot Sverige och beräknas nå målet i början av 2002. Till dess rekommenderar vi att du lutar dig tillbaka och njuter av tanken att du snart sitter framför spakarna på en Nintendo GameCube.



Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Release: Under 2002



Mäter din mentala hälsa

Eternal Darkness: Sanity's Requiem börjar utan några större överraskningar. Monster anfaller och du måste leta efter föremål för att komma vidare till nya områden. En bit in på ondskans bana kommer du dock märka att det vilar något mycket märkligt över det här spelet. Något vars like du aldrig tidigare har varit med om.

En sak är säker: det finns ingen risk att Eternal Darkness: Sanity's Requiem blir ett yligt spel som tar slut för snabbt. Du kan välja att spela som flera karaktärer, bl.a. en krigare från romartiden och Alex Roivas – en mycket kvinnlig och mer modern spelhjälp. Beroende på vilken spelfigur du väljer har du olika vapen till ditt förfogande och handlingen kommer successivt att ändras. Spelet innehåller även olika slut beroende på vilka val du har gjort under resan. För spelare som tar sig genom 100% av Eternal Darkness: Sanity's Requiem och klarar av alla vägar lovar utvecklarna Silicon Knights en mycket speciell bonus.

Den del av spelet som Silicon Knights talar mest om är "sanity meter". Sanity meter är ett instrument som mäter din spelfigur's mentala hälsa. Om din spelfigur t.ex. ser något av spelets vanställda monster minskar hans eller hennes mentala hälsa. Om din spelfigur ser för många monster samtidigt och mätaren töms helt kan det t.o.m. hända att denne dör, utan att ha tagit någon fysisk skada. När sanity meter minskar börjar också konstiga saker hända med din spelare. Han/hon börjar hallucinera och se saker som egentligen inte finns. Detta påverkar givetvis även dig och ditt sätt att spela och gör Eternal Darkness: Sanity's Requiem till en unik och riktigt skrämmande upplevelse.

Silicon Knights är noga med att understryka att Eternal Darkness: Sanity's Requiem inte är ett skräck- och överlevnadsspel som Resident Evil, utan snarare en psykologisk thriller vars svåra handling och skarpa grafik kommer att hålla dig fast från första till sista kapitlet.



Årets sista releaselista är en explosion av kommande Nintendo GameCube-spel. Räkna med att det kommer att droppa in många fler titlar under 2002 från Nintendo, HAL, Rare, Sega, Acclaim, Electronic Arts och de övriga stor-spelarna. Tänk på att dessa datum kan ändras. Ring till Club Nintendo eller besök www.nintendo-se.com för aktuella releasedatum.

Nintendo GC



UNDER 2002

1080 Snowboarding 2
18-Wheeler American Pro Trucker
All-Star Baseball 2002
Animal Forest
Batman: Dark Tomorrow
Batman: Vengeance
Bomberman Generation
Chips
Crazy Taxi
Dave Mirra Freestyle BMX 2
Disney's Tarzan: Untamed
Donkey Kong Racing
Duke Nukem Forever
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Extreme G3
FIFA Soccer 2002
Jeremy McGrath Supercross World
Jimmy Neutron Boy Genius
Kameo: Elements of Power
The Legend of Zelda
Legends of Wrestling
Luigi's Mansion
Madden NFL 2002
Mario Kart
Metroid Prime
Mickey Mouse for GCN
MX 2003 Featuring Ricky Carmichael
NBA Courtside 2002
NBA Street Basketball
NFL Blitz 20-02
NFL Quarterback Club 2002
NHL Hitz 20-02
Phantasy Star Online Version 2
Pikmin
Rally Simulation
Resident Evil Zero
Rocket Power
Rogue Spear
Rugrats
Scooby-Doo!
Sega Sports: NBA 2K2
The Simpsons Road Rage
Sonic Adventure 2
Spongebob Squarepants
SSX Tricky

Nintendo GC

Star Fox Adventures:
Dinosaur Planet
Star Wars: Rogue Squadron
II: Rogue Leader
Super Monkey Ball
Super Smash Bros. Melee
Tetris Worlds
Tony Hawk's Pro Skater 3

Turok Evolution
Universal Studios Theme
Park
Virtua Striker 3
Wave Race: Blue Storm
World Wrestling Federation
Wrestlemania



Luigi's Mansion, GCN



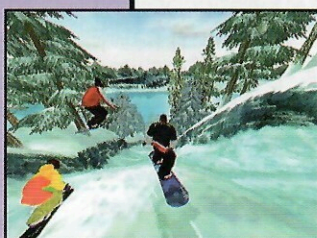
Wave Race:
Blue Storm,
GCN



Star Wars:
Rogue
Squadron
II, GCN



Metroid
Prime,
GCN



1080 Snow-
boarding 2,
GCN

GB Advance



UNDER 2002

Advance Wars
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge
Cubix: Robots for Everyone
Diddy Kong Pilot
Donkey Kong Coconut Crackers
Golden Sun
John Mosely Mad Trix
Magical Vacation
Sabre Wolf

SPEL UTAN LANSERINGSDATUM

Baketsu Daisakusen
Fire Emblem: Maiden of the Dark
Game Boy Music
Hanasaki Gassen
Metroid IV
Napoleon
Super Mario Advance 2
Super Mario Bros. 3
Tactics Ogre Gaiden
Woody Woodpecker
Yoshi's Island
Yoshi's Story

GB Color



UNDER 2002

David Beckham Soccer

Nintendo GameCube

Det är nära nu. I nästa nummer berättar vi allt inför lanseringen av framtidens spelmaskin och recenserar flaggskeppet Luigi's Mansion.

Plus:

- **Wave Race: Blue Storm:**
Är vågorna lika sköna som de ser ut?
- **Club Nintendo Awards:**
Var med och rösta på årets höjdpunkter.
- **Hi Score utökar:**
Spelar du bättre än Club Nintendo?
- **SM i Nintendo:**
Finalreportage och intervju med vinnaren.



Nästa nummer börjar
spöka i februari!

270453
DANIEL HELSING
KYRKEBYVÄGEN 4
78041 BAGNEF



Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA

Mr. GP PowerBank

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



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

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

Du kan alltid förvara batterierna på laddning.

Finns där du köper ditt Nintendo Game Boy-spel!

GP Batteries
Powering a better tomorrow



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