

club Nintendo®

MAGAZINE

Nr1 2002

advance wars

Lär dig dominera

pokémon mini

Nintendos minsta spelmaskin

RECENSIONER:

— Advance Wars

— Golden Sun

— Super Mario World:
— Super Mario Advance 2

golden sun
Skinner starkt

Original
Nintendo
Seal of
Quality

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.

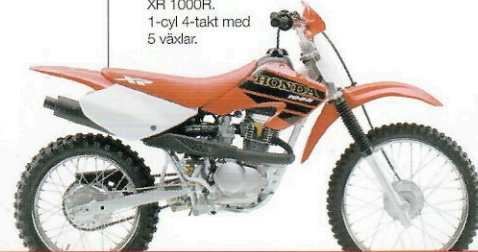
XR 70R.
1-cyl 4-takt med
halvautomatisk växl.



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 1 FEB 2002

information..... 4

välkommen..... 5

marios galleri..... 6

forum..... 7

nintendo news..... 8

recensioner GBA..... 10

pokémon mini..... 16

recensioner GB..... 18

guru-tävlingen..... 19

nintendo gamecube..... 20

sm-finalen..... 24

cn awards..... 26

tävling..... 28

hi score..... 29

support..... 30

kodarkivet..... 32

nintendo online..... 34

gästskribent..... 36

celebi..... 37

pokécenter..... 38

retro..... 41

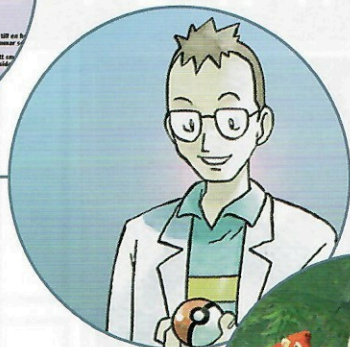
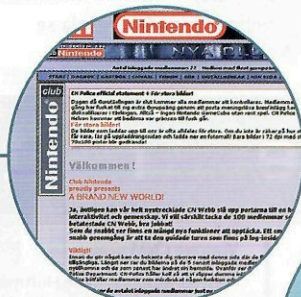
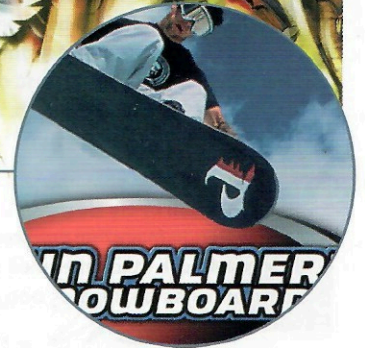
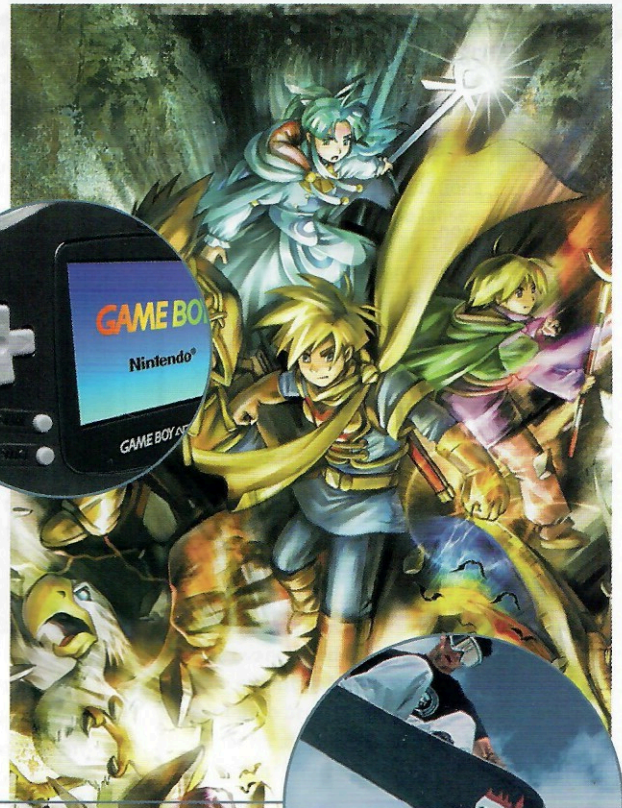
cn shop..... 42

specialreportage..... 46

förhandsvisningar..... 48

releaselistor..... 50

i nästa nummer..... 51



CLUB NINTENDO MAGAZINE

ANSVARIG UTGIVARE

Johan Laring

CHEF CLUB NINTENDO SV/DK

Jonas Jarl

KLUBBCHEF

Mia Johansson

REDAKTÖR

Kim Weinefelt

SKRIBENTER

Mathias Hjalmarsson

Mia Johansson

Emelie Lager

Mikael Nylander

Daniel Persson

Kim Weinefelt

GÄSTSKRIBENTER I DETTA NUMMER

Jeton Grajqevci

Dannis Lövgren

LAYOUT

Anna Ottosson

Pia Ringö

Club Nintendo Magazine publiceras av Bergsala AB och utkommer med sex nummer per år. Upplaga: 25 000 ex.

KONTAKTA CLUB NINTENDO

Till följande adresser skickas frågor och synpunkter som rör Nintendo. Hit skickas även bidrag till Forum, Marios Galleri, tävlingar och Hi Score. Glöm inte att alltid ange ditt medlemsnummer när du kontaktar Club Nintendo.

POSTADRESS:

Club Nintendo
Box 10256
434 23 Kungsbacka



E-POSTADRESS:

club.nintendo@bergsala.se



TELEFONNUMMER:

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



FAXNUMMER:

0300-732 80



INTERNET:

<http://www.nintendo-se.com>
<http://www.pokemon-se.com>
<http://club.nintendo-se.com>



ANNONSERING:

För annonsering i Club Nintendo Magazine eller Club Nintendo Internet, kontakta annonsering@bergsala.se

MEDLEMSKAP

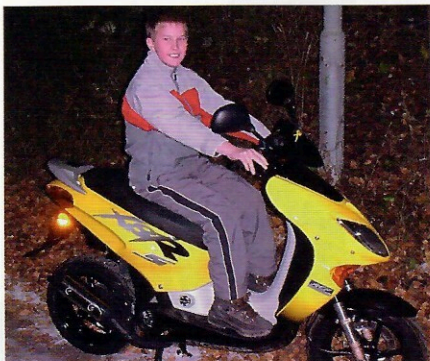
Som medlem i Club Nintendo får du allt detta:

- **CN Magazine** Club Nintendo Magazine är Sveriges största TV-spelstidning. Som medlem får du sex nummer per år direkt hem i brevlådan.
- **CN Web** På Club Nintendos webbplats kan du komma i kontakt med tusentals andra medlemmar med spelintresse och träffa nya kompisar. Här kan du bl.a. skapa en hemsida, diskutera i forum, skicka meddelanden till andra medlemmar och tävla.
- **CN Support** Som medlem har du tillgång till kostnadsfri spelsupport. Vi hjälper dig genom de svåra passagerna och ger dig de senaste spelkoderna.
- **CN Shop** I Club Nintendo Shop hittar du unika samlarobjekt, kläder, spelsoundtracks och mycket annat.
- **CN Events** Club Nintendo anordnar events, som t.ex. Nintendo Championships, varje år. Som medlem är du garanterad plats i dessa arrangemang.

Premie: Anmäler du dig till Club Nintendo under 2002 får du ett presentkort på 50 kronor att handla för i Club Nintendo Shop!

Ett medlemskap kostar 128 kronor och gäller i ett år. Kontakta Club Nintendo för medlemskap eller registrera dig direkt på <http://club.nintendo-se.com>.

Vinnare i tävlingar



Ännu en SM-vinnare

Tobias Öien var inte ensam vinnare under SM i Nintendo 2001. I samband med alla deltävlingar anordnade CN en frågesport med en Scooter i vinstpotten. Av alla deltagare tog Viktor Högberg från Gävle hem priset. Vi gratulerar och påminner Viktor om att inte försöka utföra de värsta Excitebike 64-tricken i verkligheten!

Vinnare CNM 5, 2001

Förstapristagare: Kalle Hultman från Köping

Andrapristagare: Helena Beletic från Landskrona, Cornelia & Johan Undhagen från Karlskrona, Linus Lekander från Moheda och Per Karlsson från Hyssna.

Rätt svar: 1=Daisy, 2=Luigi, 3=Donkey Kong, 4=Waluigi, 5=Peach, 6=Yoshi, 7=Wario och 8=Mario

Vinnare CNM 6, 2001

Jultävlingen

Förstapristagare: Erik Persson från Lund

Andrapristagare: Margaretha Bodin från Tidaholm, Max Magnusson från Älvsjö, Jesse Hermansson från Vaxholm, Hampus Hägglund från Ullånger, David Ganter från Linghed, Christian Nes-Sjögren från Bandhagen, Lena Barkensjö från Örebro, Mattias Engström från Märsta, Johan Persson från Höganäs och Daniel Hägerström från Tidaholm.

Unown-tävlingen

Förstapristagare:

Ino Blomqvist från Kungsbacka

Andrapristagare: Tin-Fu Woo från Skärholmen, Alexander Karlsson från Grums, Gustav Bengtsson från Falkenberg, Hanna Lindström från Härnösand, Fredrik Lindgren från Borlänge, Kong Le Van från Skara, Elizabet Bergström från Älvsjö, Aron Strandberg från Uppsala, Jonathan Martinsson från Sösåla och Douglas Scott-Lovett från Almunge.

Rätt svar: BROCK



Grattis till er alla!

Information om Club Nintendos recensioner

Spel som Club Nintendo betygsätter bedöms av minst två personer. Recensenterna sätter först individuella betyg i samtliga kategorier och kommer därefter fram till ett medelvärde som gäller som slutbetyg.

När vi betygsätter ett spel tar vi hänsyn till vilken plattform det är till. Betyg går således inte att jämföras mellan spel till Nintendo GameCube och spel till Game Boy Advance, då förutsättningarna för exempelvis grafik och ljud inte är desamma.

Vi granskar ett spel i sex olika kategorier. Varje kategori bedöms i en skala från 1 till 10, där 1 är lägst och 10 är högst. 10=Perfekt, 9=Fantastiskt, 8=Mycket bra, 7=Bra, 6=Godkänt, 5=Underkänt, 4=Dåligt, 3=Mycket dåligt, 2=Useft, 1=Värdelöst

Grafik

Utseendet är långt ifrån allt, men inte heller oviktigt. Här bedöms grafikens kvalitet (bildhastighet, upplösning, specialeffekter m.m.), men likaså designen på objekt och bakgrunder.

Ljud

I vissa spelgenrer är musiken minst lika viktig som grafiken. I denna kategori bedöms hur bra och passande musiken är, samt kvaliteten på ljud effekter och eventuellt samplat tal.

Spelkontroll

Ett spel ska vara lätt att styra, men ett avancerat och varierat kontrollsystem sitter aldrig i vägen. I denna kategori bedöms även hur bra spelet drar nytta av handkontrollen.

Utmaning

Många nivåer och valmöjligheter gör att spelet inte tar slut för snabbt. I den här kategorin bedöms hur lång tid det tar att spela igenom det, samt hur väl anpassad svårighetsgraden är.

Speldesign

Spelets design är helt klart en av de viktigaste delarna i bedömnings synpunkt. Här granskas hur bra spelet är upplagt, hur innovativt det är och – framförallt – hur kul det är att spela.

Totalt

En sammansättning av ovanstående kategorier blir det totala betyget som gäller för spelet. Här räknar vi inte ut medelvärdet, utan bedömer spelet som helhet.

VÄLKOMMEN!

Välkommen till årets första nummer av Club Nintendo Magazine. Det var även tänkt att vi i och med det här numret skulle hälsa dig välkommen till nästa generations TV-spel, men då Nintendo GameCube lanseras i Sverige ett par månader senare än beräknat väntar vi med det till aprilnumret. Då recenserar vi de första spelen och berättar allt och mer därtill som omfattar Nintendos nya spelmaskin.

Som du redan har märkt har vi förnyat Club Nintendo Magazine, både på utsidan och på insidan. Layouten har blivit fräschare och vi har lagt till och ändrat om i de fasta avdelningarna. Vi har även förbättrat vårt betygssystem ordentligt, med förhoppning om att bättre kunna visa vad vi tycker och göra det lättare för dig att skilja de bra spelen från de dåliga. Game Boy Advance och Nintendo GameCube kommer att kräva mycket utrymme i år, så om inte ovanstående nyheter vore nog har vi utökat sidantalet till 52. Målet med Club Nintendo är dock fortfarande detsamma – vi är här för att öka intresset för Nintendo och se till att du får ut det mesta av dina spel.

Det mest spännande Nintendo-året hittills har startat. Fortsätt att ta del av det från första parkett tillsammans med Club Nintendo.



KIM WEINEFELT, CHEFREDAKTÖR

Mathias Hjalmarsson

Ålder: 21

Favoritspel just nu: Dave Mirra Freestyle BMX 2
Ser mest fram emot: Soul Calibur 2

Eftersom Mathias aldrig har blivit slagen i Tony Hawk's Pro Skater-spelen tror han att han är minst topp tre i Sverige, kanske även i Europa. Även bäst i NHL Hitz 2002, men Harvest Moon har han inte lyckats överdrivet bra med, fast han tycker det är ett roligt spel.

Mia Johansson

Ålder: 25

Favoritspel just nu: The Legend of Zelda: Oracle of Ages
Ser mest fram emot: Metroid Prime och Golden Sun

Inte ingenting går upp emot ett uppslukande RPG/äventyr! Mia värdesätter story framför "flashig" grafik. Andra genrer på listan över favoriter är pussel och mind... för vem kan motstå spel som t.ex. Pokémon Puzzle League (N64) eller gamla hederliga Lemmings (SNES)?

Emelie Lager

Ålder: 20

Favoritspel just nu: Super Mario Advance 2
Ser mest fram emot: Alla kommande rollspel till GBA!

Emelie har en outplånlig kärlek till alla TV-spelskulpturens skapelser. Dock ser hon mer till design än tekniska specifikationer – ett konstnärligt mästerverk i 2D kan alla gånger slå ett själs- och fantasifattigt tredimensionellt polygonäventyr.

Mikael Nylander

Ålder: 22

Favoritspel just nu: Super Smash Bros. Melee
Ser mest fram emot: Metroid Prime

Mickes favoritspel är ganska många till antalet och finns på flera olika format, men favoritgenrerna är äventyr, shoot-em up, RPG och action, typ WCW/NWO Revenge :)

Daniel Persson

Ålder: 24

Favoritspel just nu: Wave Race: Blue Storm
Ser mest fram emot: FIFA 2002 (GCN)

Världsmästare i NHL 99 och överträffad i Wave Race. Daniel gillar sportspelen lika mycket som hans motståndare avskyr honom när de får bita i det sura äpplet. Vilka vinner förresten allsvenskan nästa år? Blåvitt såklart!

Kim Weinefelt

Ålder: 24

Favoritspel just nu: Advance Wars
Ser mest fram emot: Super Smash Bros. Melee

Kim gillar alla typer av Nintendo-spel, från djupa äventyr till snabb action. Tycker att bra musik väger lika tungt som bra grafik, men spel designen är huvudsaken. Förutom Nintendo hör Rare och HAL Laboratory till favoriterna bland spelutvecklare.

MARIOS GALLERI

Vi kan helt klart konstatera att de mest populära motiven hämtas från Pokémon och Zelda. Många fina teckningar strömmar in och ibland är det riktigt svårt att välja ut vilka vi ska visa.

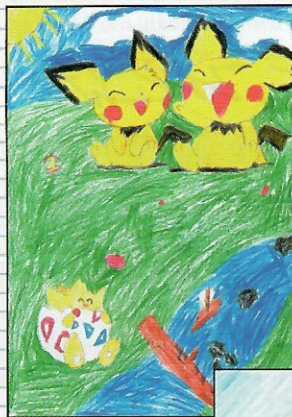


Kristina Lantz, 13 år i Tomelilla.

Otroligt fina teckningar! Ett jättestort TACK till er allihopa!

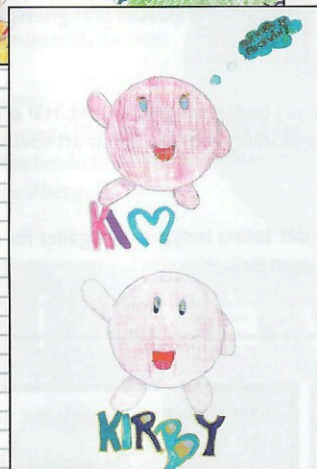


Afra Fotouhi.



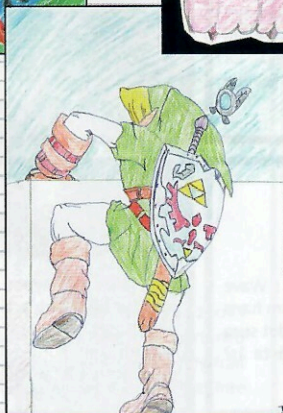
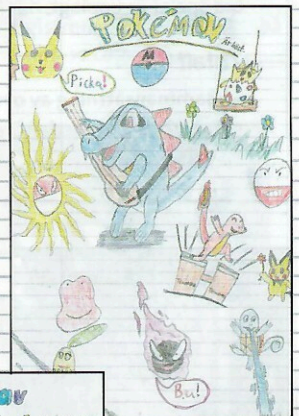
Marcus Benjaminsson från Sandhult.

Martina Hjorstberg.



Annie Saéz i Stockholm.

Henrik Olands, 9 år i Åmål.



Tom, 11 år

info

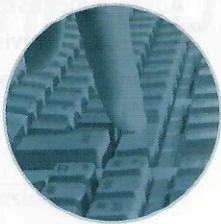
Marios Galleri är platsen för medlemmarnas teckningar och fotografier med Nintendo-motiv. Märk kuvertet eller e-brevet med Marios Galleri och glöm inte att skriva ditt medlemsnummer (adresser hittar du på sidan 4).

Tänk på att bara en liten del av alla bidrag vi får in kan publiceras och att du måste skicka med ett frankerat kuvert med din adress på om du vill ha tillbaka ditt bidrag.



Christian Larsson i Alingsås.

forum



»Forum är det nya namnet på Members Only och platsen där åsikter och diskussioner läggs ut i rampljuset. Här publicerar vi både brev som vi får och inlägg som postats på Club Nintendos webbforum.«

Zelda!?!?!

Jag fattar inte vad de har gjort med detta spel? I mina ögon verkar det vara totalt förstört. Jag fattar det bara inte, varför? De första bilderna fick mig att klättra på väggarna, helt i min stil. Sedan såg jag det färdiga resultatet. Gissa hur besviken jag blev. Var har Nintendo fått denna idé ifrån, att göra världens bästa RPG-serie till ett cartoon-spel för barn? Vad var felet på Ocarina Of Time? De borde ha gått på det och utvecklat serien därifrån, alltså ännu mer realistiskt. Istället har de valt att göra spelet töntigt – någon töntig clown som springer omkring och fjantar sig. Platt och uttryckslös i ansiktet, stora runda icke formbara ögon och ett stort löjligt flin. Detta är vad Link har blivit.

Vart tog allt prat om denna oerhörda realism som skulle bli verklighet vägen? Denna realism som fick folk att kippa efter andan. Link skulle ha ansiktsuttryck som var nära verklighet och fingrarna på karaktärerna skulle vara separerade och detaljerade så man nästan kunde tro det var riktiga fingrar. Allt detta som Nintendo tidigare visat tycks de ha slängt åt sidan. Först visar de ett vinnande koncept och så byter de ut det mot något så här barnsligt och tarvligt bakom ryggen på oss. Vi har sett fram emot Zelda för-gäves. Jag vill nästan påstå att Nintendo har grundlurad oss. Tänk om alla bossar är lika fjantiga som de där Moblins i demofilmen, som springer in i varandra och nästan låter som Janne Långben. Vilket skräckscenario.

Tack Nintendo för att ni har förstört världens bästa och mest uppskattade RPG-serie fullständigt. Men jag har alltid älskat Zelda-serien så vi får väl hoppas att det bjuder på lite överraskningar i alla fall, men jag känner mig i alla fall grundlurad, ingen vits att förneka.

Andreas Carmblad

Vi ska börja med att berätta att anledningen till att vi inte har visat några bilder från Mario Sunshine och The Legend of Zelda till Nintendo GameCube är att Shigeru Miyamoto bett spelpress att ännu inte göra det, eftersom de båda spelen fortfarande är i ett tidigt utvecklingsstadium. Den speciella "tecknade" grafiken i det nya The Legend of Zelda-spelet har uppenbarligen väckt många åsikter, positiva som negativa. Att döma ett spel enbart efter grafiken är dock en aning förhastad tycker vi, speciellt innan man har testat det. Ännu har vi inte spelat något spel i The Legend of Zelda-serien som är någonting annat än mästerverk och det finns ingen anledning att tro att det skulle ändras i framtiden.



SÅ HÄR SÅG EN DEMONSTRATION AV THE LEGEND OF ZELDA TILL NINTENDO GAMECUBE UT UNDER SPACE WORLD 2000. DET OMGJORDA SPELET KOMMER ATT HA EN MER TECKNAD STIL, DÄR LINK PÅMINNER OM HANS YNGRE JAG FRÅN NES-SPELEN.

Hej CN,

Jag är ett stort Super Smash Bros.-fan, och jag undrar om ni kan göra en SSB-special, liksom skriva all fakta om spelkaraktärerna och visa bilder. Om ni gjort det så kan ni tala om i vilket nummer.

//Debbe

P.S. Var kommer Ness ifrån? D.S.

Hej Debbe!

I CNM 4 1999 hade vi en liten Super Smash Bros.-special om de fyra hemliga karaktärerna. När Super Smash Bros. Melee släpps kan du se fram emot mer information om denna suveräna spelserie.



P.S. Ness är en av hjältarna i spelserien Mother (Earthbound i USA). Mother till NES och Mother 2 till Super NES blev populära i Japan, men inget av dessa roll-spel släpptes i Sverige.

NESS ÄR EN POJKE FRÅN STADEN ONETT I SPELET MOTHER. I SUPER SMASH BROS. MELEE ÄR HAN EN AV DE ORDINARIE KARAKTÄRERNA OCH ANVÄNDER BÅDE MAGI SAMT SITT TROGNA BASEBALLTRÄ.

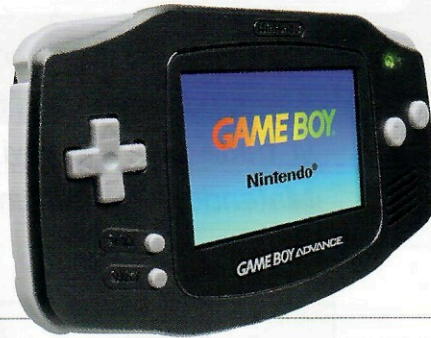
10 bra skäl till att skaffa Nintendo GameCube

1. Priset
2. Nintendos spel
3. Rares spel
4. Spel från andra- och tredjepartsutvecklarna
5. Kontrollen
6. Mini CD-formatet
7. Designen
8. Storleken på maskinen
9. Super Mario och Zelda
10. Sonic, Resident Evil och After Dark (Perfect Dark's uppföljare)

Anton Söderdahl ALIAS NINTENDOPLAYER

Tack för den Anton! Vi har själva gjort en lista som startar på sidan 20 i det här numret. Vi ser också fram emot en uppföljare till Perfect Dark, men någon sådan är inte bekräftad ännu.

»Ny färg på Game Boy Advance!«



I april lanseras Game Boy Advance i en ny färg i Sverige, nämligen svart. Bortsett från färgen är detta Game Boy Advance identiskt med de tidigare versionerna. Givetvis säljs de äldre färgvarianterna fortfarande.

Luigi större än Mario?

Luigi's Mansion släpptes samtidigt som Nintendo GameCube i USA och blev där det mest framgångsrika spelet som lanserats tillsammans med en ny spelmaskin någonsin! Under de första dagarna sålde Luigi's Mansion till och med bättre än vad Super Mario 64 gjorde när det släpptes för ca fem år sedan. Var det någon som hade vågat hoppats på en så stor succé för "nykomlingen" Luigi?



Nintendo 64-tillbehör i Club Nintendo Shop

Nu har vi börjat sälja Nintendo 64-tillbehör direkt från Club Nintendo Shop. Saknar du Rumble Pak, Controller Pak, handkontroller m.m. kan du få det levererat direkt till dörren genom att beställa från oss. Smidigt!

Vad skulle du göra...

...för en Nintendo GameCube? Den frågan ställde Nintendo of America till de amerikanska TV-spelarna veckorna innan den amerikanska lanseringen av Nintendo GameCube och anordnade samtidigt en tävling på temat. Det visade sig att vissa skulle kunna göra en hel del – förstapriset gick till en kille som gjort om sig till en Pikmin. Han målade sig blå över hela kroppen, rakade av allt hår och fäste ett blad på huvudet. Till detta åt han en tallrik maskar och insekter. Nu vet du vad Nintendo-mania innebär.



Nintendo GameCube slår rekord!

Nintendo GameCube är den snabbast säljande spelmaskinen i USA:s historia! En vecka efter lanseringen var försäljningssiffran drygt 500 000 enheter. Det betyder att den jämförelsevis sålde nästan dubbelt så snabbt som Microsofts Xbox och drygt 25 % snabbare än Sonys PlayStation 2. Till och med rekordnoteringarna för Game Boy Advance raderades ut!

"Bara att ha utklassat alla andra TV-spelslanseringar i historien vore stort nog", kommenterar Peter Main, executive vice president for sales and marketing, Nintendo of America. "Men att lyckas med detta under de rådande ekonomiska förhållandena är verkligen fantastiskt. Det finns en obegränsad aptit efter högkvalitativ hemmaunderhållning till ett överkomligt pris – vilket är en perfekt definition av Nintendo GameCube."

RECENSIONER

EMELIE LAGER: 9

En liten TV som visar ett av de bästa spelen till Super NES har teleporterat sig ned i min handväska! Det är nästan för bra för att vara sant! Super Mario World: Super Mario Advance 2 känns mycket välkommen i mobilt format.

MATHIAS HJALMARSSON: 8

Precis som förr i tiden. Att spela sådana här klassiker väcker många kära minnen. Spelet ser ut, känns och låter som det 10 år gamla SNES-spelet.

KIM WEINEFELT: 9

Jag föredrar originalspel framför konverteringar, men ingen kan neka till att Super Mario World gör sig utomordentligt bra till Game Boy Advance. Om du inte redan har spelat SNES-versionen är det här ett absolut måste och klart bättre än det första Super Mario Advance-spelet.



Koopa-skalen besitter mystiska egenskaper – om Yoshi tex. sväljer ett blått sådant kan han flyga!



Att knocka flera fiender i ett svep är ett av sätten som Mario skaffar extraliv på.

Super NES:s flaggskepp Super Mario World var så levande, så personligt och så rikt på vägröjande nyheter att det sannoligen kan vara ett av de mest fascinerande spelen i sin serie. Nu får det vara med och flagga även för Game Boy Advance under dess första levnadsår, och det är verkligen sådana här spel som upprätthåller denna spelkonsols förstklassiga underhållningsvärde "24:7".



Yoshi är vännen som inte sviker, trots tung last på ryggen.



Bonusspelet Mario Bros. ingår även den här gången i ett Super Mario Advance-spel.

I ett nyproducerat intro får vi se hur de semestrande Mario, Luigi och Peach kommer flygande i en luftballong, med vilken de snart råkar störta ned i den fantastiska värld som utgörs av pärlor som Donut Plains, Forest Of Illusion, Chocolate Island och ytterligare nio mer eller mindre svåråtkomliga landområden. Här kan äventyraren träffa på både spöken, drakar, mullvadar, amerikanska fotbollsspelare och mulliga tusenfotingar. De varelser som dominerar i trakten är dock olika sorters dinosaurier. För det första var det här det första spelet



SPELINFO

Titel: Super Mario World: Super Mario Advance 2

Kategori: Action

Utvecklare: Nintendo

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1–4 samtidigt

Tillbehör: GBA Game Link cable

Releasedatum: 12 april 2002

Text: Emelie Lager

som banade väg för Yoshi-släktets karriär i Nintendo-historien, vilket naturligtvis utökar banornas framkomlighet och rörmokarbrödernas redan mångfacetterade fysiska förmågor avsevärt! Andra sorters reptiler som det fullkomligt kryllar av i Super Mario World är de illvilliga Koopas – varelser som gjort livet surt för Mario och Luigi sedan urminnes tider och vars ledare, den hysteriskt maktgalne Bowser, den här gången har tagit hjälp av hela sin familj för att skydda sig från godhjärtade turister i blåbyxor och ta tillfångabåde deras flickkompis Peach och en handfull oskyldiga Yoshi-ägg. Innan spelaren kan komma åt själveste Bowser måste nämligen var och en av hans söta men minst lika skurkaktiga söner och döttrar besegras, var och en i deras egna slott som de utdelats på olika håll i omnejdena...

En modern klassiker

Så bär jag det inte bara med mig som ett kärt minne längre, det äventyr som jag vid elva års ålder satt klistrad vid åtta timmar i streck på jul-

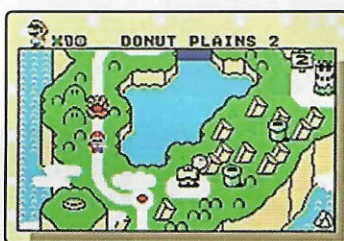
dagen 1992. Nej, nu håller jag det plötsligen i min hand och kan ta med mig det vart jag vill, och det är verkligen samma massiva atmosfär i den bärbara versionen som i den stationära. Miljöerna är lika djupa, musikstyckena lika fulla av energi och kontrollen lika skön, om än med vissa avvikelser som kommer av det annorlunda ljudkortet och de färre knapparna. Dessutom har trenden med en talande Mario, vilken sattes i och med Super Mario 64, förts vidare som ett av de små "uppfärschningskomplementen" under konverteringen till det nya formatet. Som så många andra Nintendo-spel har kommit att bli under 90-talet, är denna historia också mycket pedagogiskt upp-

lagd, med guidande informationsblock här och var på banorna och en världskarta som omformas till följd av din framfart. När jag tänker efter, kan jag faktiskt konstatera att det här spelkonceptet ligger så nära äventyrsgenren som ett klassiskt plattformsäventyr med Mario i spetsen kan göra. Den mer äventyrliga stil som tog form i Super Mario Bros. 3 till NES har med andra ord tagits väl till vara här.

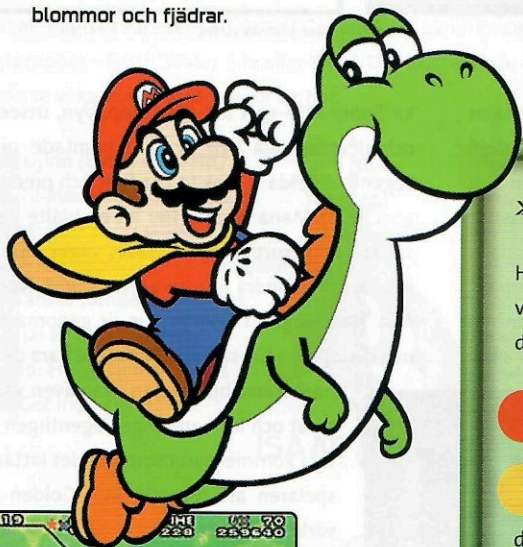
Jag är för spelhistoriens skull otroligt tacksam över att detta spel har fått chansen att göra renässans och leva vidare även bland 2000-talets Nintendo-spelare.



I rutan högst upp i mitten av skärmen kan Mario spara svampar, blommor och fjädrar.



På kartskärmen förflyttar du dig genom världen och väljer bana.



Ibland måste Mario bära med sig Koopa-skal för att hitta alla hemligheter och utgångar på banorna.

»Alternativa vägar«

Har du tur kan du hitta alternativa vägar ut från banorna som leder dig till dolda platser i spelet.

- Banor som är markerade med en röd prick på kartan, istället för en gul, har alltid någon extra utgång gömd. På detta sätt kan du bland annat komplettera banornas plattformstruktur genom att färglägga nya utropstecken-block och, efter lite knep och knåp, få tillgång till någon av de stjärnportaler som tar dig upp till en hemlig värld där spelets sista procent kan klaras av, för den som är äregirig...

BETYG

GRAFIK: 8

Inne på banorna lever miljöer och varelser som av sig själva i en flerdimensionell, mycket vacker värld. Kartans drag är enkla men charmrande. Bilden är överlag väldigt ren och klar.

LJUD: 7

Musiken är mycket välskriven, men arrangemanget och mixningen är inte så välbalanserade som de skulle kunna vara. Det ödesmättade borgtemat får hela själen att dansa. Huvudtemat är nästan lika klassiskt som Mario själv.

SPELKONTROLL: 8

Precis lika funktionell som i originalet, däremot är knapparna på GBA lite felplacerade för att den klassiska, perfekta Super Mario World-kontrollen ska kunna återskapas. Å andra sidan har den lättstyrda Mario faktiskt större möjligheter än någonsin i det här spelet.

UTMANING: 9

Världen är stor, både vid första anblicken och efter djupare granskning. Dessutom finns det ofta fler än ett sätt att klara en uppgift eller bana på, vilket gör spelet tillgängligt för alla smaker och erfarenhetsnivåer.

SPELDESIGN: 9

Det klassiska rädda-prinsessan-fränden-elake-Bowser-konceptet har här förklätt i en vanebildande karusell av fantasieggande utmaningar. Det här är ett plattformsäventyr med betoning på äventyr.

TOTALT: 9

Beroendeframkallande spelbarhet och fullt av innovativa inslag. Det här spelet är en sann milstolpe i Mario-seriens utveckling, men när ska vi få se ett helt nytt äventyr som bevisar att allting inte var bättre förr?

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 9

Jag håller fortfarande A Link to the Past som favorit när det gäller tvådimensionella äventyr, men det här är så nära det bara går att komma en ny Zelda-klassiker. Golden Sun skänker många ljuva minnen till roll- och äventyrsspelare.

MATHIAS HJALMARSSON: 9

Helt klart det bästa RPG-spelet till någon Nintendo-konsol under de senaste åren. Underhållande, spännande, vackert, och mycket, mycket bra. Det finns många saker man ska leta rätt på så det är inget man klarar på en kväll.

MIKAEL NYLANDER: 9

Ett grafiskt och äventyrligt mästerverk av högsta Zelda: A Link to the Past-kvalitet! Kan knappt vänta på uppföljaren!



Golden Sun är det första rollspelet till Game Boy Advance som släpps i Sverige. En bättre början går inte att tänka sig.

internet-tips

GOLDEN SUN

Få en försmak av Golden Suns magi på spelets officiella hemsida från Nintendo of America. Studera kartan, lär känna karaktärerna och kom i kontakt med Psynergy på www.gameboy.com/goldensun. Engelsk text.

→ WWW.GAMEBOY.COM/GOLDENSUN

Att rollspelet Golden Sun skulle bli en lysande stjärna på Game Boy Advance-himlen stod skrivet redan efter provomgångarna på Space World 2000. Men att det färdiga resultatet skulle beskrivas som ett nytt The Legend of Zelda: A Link to the Past hade nog bara spelskaparna Camelot själva hoppats på.



Koppla ihop dig (GBA Game Link cable krävs) med en annan Golden Sun-spelare och testa din egen spelfigurs styrka mot levande motstånd.



Med hjälp av de magiska varelserna Djinn kan du framkalla mycket kraftfulla attacker i striderna.

För ett par år sedan hade jag inte ens hört talas om Camelot Software Planning. Efter Mario Golf, Mario Tennis och deras senaste verk Golden Sun håller jag nu de japanska uppstickarna som favorit när det gäller Nintendos tredjepartsutvecklare. Det är lätt att använda slitna uttryck som "episkt rollspel", men om det finns något spel som på senare tid verkligen lever upp till den titeln så är det Golden Sun. Redan till tonerna av spelets inledning förstår man att det här är någonting alldeles extra – både kvaliteten på musiken och den välgjorda grafiken överglänser alla andra Game Boy Advance-spel som har släppts hittills.

När spelets hjälte Isaac tar sina första steg i äventyret börjar likheterna med minst två klassis-



Slagsmålen som utspelas när du möter fiender är ett fyrverkeri av vackra animationer och special-effekter.

ka Super NES-spel att dyka upp. Vyn, utseendet och den regniga byn är som hämtade ur The Legend of Zelda: A Link to the Past och precis som i Secret of Mana styr du fler än en hjälte genom sagan. Inom kort kommer Isaacs vägar nämligen att korsa tre andra äventyrars – Gareth, Ivan och Mia. Handlingen i Golden Sun är genomarbetad och dialogerna likaså – här finns inte bara de ordinarie torra hjältetalen utan även vardagsprat och för handlingen egentligen oviktiga kommentarer som gör det lättare för spelaren att leva sig in i Golden Suns värld.

Användbar Psynergy

Spelupplägget i Golden Sun är redan beprövat i många andra spel av den här typen. Med jämna mellanrum stöter gänget på fiender som måste besegras (eller flys ifrån) med hjälp av textkommandon som utförs i turordning. Efter varje vunnen strid får Isaac och hans vänner erfarenhetspoäng som



SPELINFO

Titel: Golden Sun

Kategori: Rollspel

Utvecklare: Camelot

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1–2 samtidigt

Tillbehör: GBA Game Link cable

Releasedatum: 22 februari 2002

Text: Kim Weinefelt

efter hand ökar deras status i kategorierna HP, PP, Attack, Defense, Agility och Luck. Denna klassiska rollspelsmall har Camelot utökat med två viktiga skillnader – Psynergy och Djinn. Psynergy är magiska krafter som Isaac och kompani använder för att ta mer skada på fiender, men också till att lösa pussel utanför strid. En Psynergy som kallas "Move" kan t.ex. flytta stora stenblock som blockerar vägar medan "Mind Read" läser andra figurers tankar. Djinn är små varelser som (om du lyckas få tag i dem) ökar Psynergy-förmågan ännu mer.

En saga för alla

Klassiker som Super Mario Advance och F-Zero: Maximum Velocity i all ära, men det är nästan alltid mer spännande att sätta sig in i en helt ny spelserie. Precis som Advance Wars är Golden Sun ett praktexempel på vad som går att skapa till Game Boy Advance. Det enda som hindrar mig

Ta vara på kraften i Djinn

Djinn är magiska varelser som lever i Golden Suns värld. En Djinni (singular av Djinn) tillhör en av fyra elementgrupper – Earth, Water, Fire eller Wind. Det existerar sju olika sorters Djinn i varje elementgrupp, här kan du se vilka magiska förmågor de har.

Venus Djinn (Earth-element)

FLINT: Tillåter en snabb attack
GRANITE: Reducerar skada
QUARTZ: Återupplivar en slagen hjälte
VINE: Sänker fiendens rörlighet
SAP: Stjäl liv från fienden
GROUND: Håller fienden stilla
BANE: Ger ifrån sig ett gift



ISAAC

Mars Djinn (Fire-element)

FORGE: Höjer attacknivån
FEVER: Lurar fienden
CORONA: Ökar försvarsförmågan
SCORCH: Gör fienden stel
EMBER: Återhämtar Psynergy-förmåga
FLASH: Ökar försvaret
TORCH: Sänker fiendens försvar



GARET

Mercury Djinn (Water-element)

FIZZ: Återhämtar liv
SLEET: Sänker fiendens attack
MIST: Söver fienden
SPRITZ: Höjer livsnivån
HAIL: Sänker fiendens försvar
TONIC: Helar sjukdomar
BANE: Attackerar fienderna med gift



MIA

Jupiter Djinn (Wind-element)

GUST: Framkallar en stark vindattack
BREEZE: Förbättrar försvar mot element
ZEPHYR: Ökar snabbheten
SMOG: Lurar fienderna med rök
KITE: Attackerar två gånger i rad
SQUALL: Paralyserar fienden
LUFF: Stjäl fiendens Psynergy



IVAN

från att ge Golden Sun full poäng är att grunderna i spelet inte är av senaste klass. Men hela utförandet – handlingen, grafiken, musiken och spelets längd – håller världsklass och imponerar



Spelet är fullt av luriga pussel. Här måste du hjälpa Isaac att hitta rätt väg över vattnet.

lika ofta som erfarenhetspoängen stiger. Golden Sun är en stor, vacker och välkomponerad saga som du kommer att vilja återbesöka ofta.



BETYG

GRAFIK: 9

Golden Sun är det vackraste Game Boy Advance-spelet hittills, utan konkurrens. Grafikstilen är magiskt Zelda-lik, fast med fler detaljer och färger. Specialeffekterna i striderna är helt otroliga och ligger närmare Nintendo 64 än Super NES.

LJUD: 8

De lugna, ibland sorgsna, mycket stämningsfulla kompositionerna håller känslan vid liv genom hela spelet. Ljudkvaliteten är knivskarp, att spelet är talfritt är inget som sänker omdömet. Du kommer definitivt att vilja använda hörlurar när du spelar Golden Sun.

SPELKONTROLL: 9

Inga konstigheter – Isaac och de andra kan gå, springa samt hoppa utan bekymmer. L- och R-knapparna används för att göra kontrollsystemet snabbare. Menyerna känns självklara och bidrar till få knapptryckningar under striderna.

UTMANING: 8

Golden Suns två stora kontinenter Angara och Gondowan tar många timmar att utforska, speciellt om du vill hitta alla föremål och Djinn. Spelets gåtor är relativt enkla till en början men stiger i svårighetsgrad i lagom takt efter hand.

SPELDESIGN: 8

Mycket A Link to the Past och mycket rollspel. Golden Sun är inte det mest innovativa spel vi sett, men vad gör det när utförandet skiner? Handlingen är välskriven och bjuder på ett par stora överraskningar redan i början av äventyret.

TOTALT: 9

Ett lysande exempel på vad Game Boy Advance kan prestera. Golden Sun höjer ribban för bärbara rollspel och bevisar att det fortfarande finns nya spelmoment att uppfinna. Vågar vi hoppas på något liknande till Nintendo GameCube?

RECENSIONER

DANIEL PERSSON: 8

Att man får till ett strategispel av denna klass till Game Boy Advance är beundransvärt! Måste ses!

MATHIAS HJALMARSSON: 7

Ett riktigt bra strategispel till GBA, många uppdrag att utföra och de är inte alla lätta. Fin och läcker grafik samt fungerande kontroll som inte ställer till med några problem. Underbart roligt multiplayerspel.

KIM WEINEFELT: 10

Advance Wars är den mest positiva överraskningen till Game Boy Advance hittills. Visst tvekar man innan man ger full poäng, men som bärbart strategispel är Advance Wars fulländat. Det är inte många spel som håller mig vaken till klockan tre på nätterna, men Advance Wars går verkligen inte att sluta spela. Rekommenderas varmt till alla som gillar strategispel (och alla andra också för den delen).



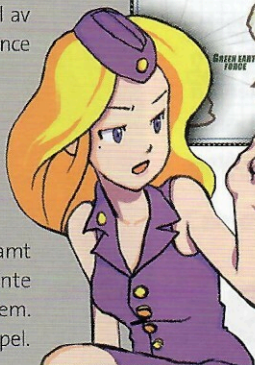
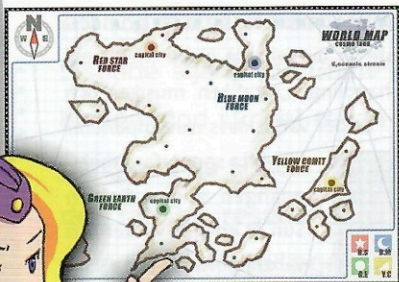
Nintendos "Wars-serie" finns även till Game Boy och Super NES, fast bara i Japan.

internet-tips

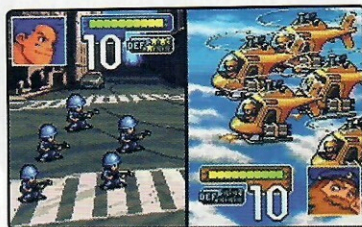
ADVANCE WARS

På den officiella hemsidan för Advance Wars får du taktiska tips och kan lära dig mer om vilka olika trupper som finns i spelet. Hemsidan publiceras av NOA. Engelsk text.

→ WWW.GAMEBOY.COM/ADVANCEWARS



Att strategispel på bärbara system är lika vanligt förekommande som eskimåer på Bahamas är inget som hindrar Nintendo och utvecklingsavdelningen Intelligent Systems. Ni som trodde att det behövdes en fet PC för att spela bra strategispel är definitivt ute och cyklar. Med Advance Wars visar man att Game Boy Advance lämpar sig alldeles utmärkt för genren. Mer avancerat än så behöver det inte vara. Låt oss därför avancera i texten...



När någon av trupperna förlorar temperamenten ändras vyn och en strid bryter ut.



Slagen går över land, till sjö och i luften. Upp till fyra befälhavare kan ryka ihop med varandra samtidigt.



SPELINFO

Titel: Advance Wars

Kategori: Strategi

Utvecklare: Intelligent Systems

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1-4 alternerande

Tillbehör: GBA Game Link cable

Releasedatum: Ute nu

Text: Daniel Persson

Kassetten kanske inte ser så mycket ut för världen, men under det svarta skalet döljer det sig ett strategispel av hög klass! Som general för en av arméerna är ditt enda uppdrag att utplåna fienden till varje pris. För att du skall gå framgångsrik ur bataljen gäller det att spela smart och utnyttja dina resurser på bästa tänkbara sätt. I din arsenal finner du olika typer av flygplan, helikoptrar, artilleripjäser, båtar, marktrupper och transportmedel. Det finns ett mycket stort antal enheter att välja bland och det krävs väldigt mycket träning för att bemästra dem alla. Förutom olika enheter skall du också ha full koll på plånboken. Ju mer pengar du får in desto fler enheter har du råd att köpa. Just pengar är en mycket viktig del av spelet, och om du inte spenderar dem på rätt materiel kommer du snart att få det jobbigt. Hur får du in pengar då? Om du vill höra kassan klirra måste du erövra så många städer som möjligt.





Dra nytta av terrängen

I Advance Wars är det a och o att ha vetskap om terrängen du befinner dig i.

Marktrupper är exempelvis mer utsatta mitt på en väg än vad de är om de får gömma sig i skogen. Givetvis är det också så att enheterna förflyttar sig olika bra i olika terränger. Att en helikopter eller ett flygplan lättare tar sig över ett berg än en pansarpluton är givet. Terrängen består, som du säkert förstår, inte bara av berg, skog och dalar. Det

finns också städer, hamnar, flygplatser etc. Dessa är alla nyckelplatser och alltså mycket viktiga att försvara.

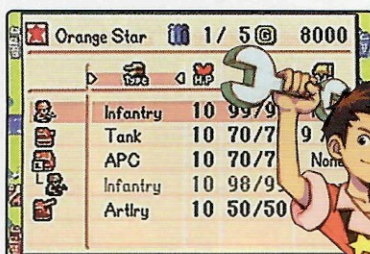
Advance Wars är inte bara ett smart spel, det är oerhört snyggt också. Grafiken är i det närmaste perfekt och animationerna som dyker upp vid striderna är mycket imponerande. Trots att spelet är oerhört komplext är det relativt enkelt att lära sig grunderna. En pedagogisk stridsskola finns för nybörjaren och där kan du lära dig de mest elementära manövrarna. Du har också möjligheten att designa egna banor om du inte skulle vara nöjd med de 114 som redan finns inmatade i kassetten. Are you impressed?

Fullt krig

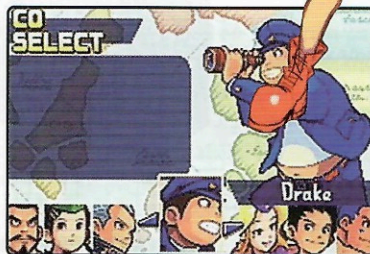
Även om Advance Wars är otroligt bra för en spelare så är det flerspelarläget som är den verkliga behållningen. Sedan vi på Club Nintendo fick ett exemplar av spelet har ingenting varit sig likt. Det råder fullt krig på redaktionen och vi älskar varje minut av det! Det kommer du också att göra.



Om du inte nöjer dig med spelets ordinarie banor kan du skapa dina egna eller låta spelet välja fram slumpmässiga.



Menyerna förvillar vid första tittan, men efter träningsrundan är det inga problem att navigera bland dem.



Varje överbefälhavare har en egen specialförmåga att störa fienderna med. Drakes Tsunami ger tex. alla motståndstrupper en poäng i skada.

»Spelsätten«

Campaign

Huvudspelsättet där du ska besegra motståndarnas arméer och vinna nya landområden.

Field Training

Alla nybörjare bör ställa sig på led till Field Training – platsen för träning.

Vs. Mode

Du behöver inte ens ha en GBA Game Link cable för att spela Advance Wars tillsammans med dina kompisar.

Link Mode

Det roligaste flerspelarläget hittar vi dock i Link Mode, där alla har varsin skärm att titta på.

Design Maps

Skapa, döp och spara dina egna spelplaner (upp till tre stycken) genom att placera ut sjöar, slättmark, berg eller skogar så som du behagar.

Battle Maps

Här köper du nya spelplaner för pengarna som du har tjänat in genom tidigare segrar.

Stats

Det här är inget spelsätt, men i Stats-menyn kan du hålla reda på din ranking och se över dina rekord.

War Room

I War Room startar du med en tom spelplan och ska se till att vinna så snabbt och effektivt som möjligt.

BETYG

GRAFIK: 7

Advance Wars har ett tydligt och rent utseende, det är aldrig några problem att se vad som händer. Vi hade dock önskat oss lite fler specialeffekter och andra överraskningar. Extra poäng för den personliga och skojiga designen på karaktärerna.

LJUD: 7

Explosioner i mängder ackompanjeras av lagom trevlig kammusik. Ljudet är välgjort, men det är svårt att minnas något musikstycke längre än i fem minuter. Något som saknas är tal från de annars så roliga spelfiguerna.

SPELKONTROLL: 10

Trots att du har tillgång till en hel bataljon av valmöjligheter är Advance Wars mycket lättnavigerat och lättstyrkt. Det finns alltid tillgång till förklaringar av vad varje kommando gör och leder till. Menyerna påminner lite om de i Sim City för Super NES.

UTMANING: 9

Spelet innehåller fler än 100 uppdrag plus möjligheten att skapa egna eller ta fram slumpmässiga sådana. Efter det väntar ett flerspelarläge som är hur kul som helst. Advance Wars ger definitivt valuta för pengarna.

SPELDESIGN: 8

Innehållet är bra anpassat – här finns inte överdrivet många detaljer men nästan alltid möjligheter att hitta nya strategier och förbättra ditt spel. Äventyrsdelen är jätterolig och det samma gäller resten av spelet.

TOTALT: 8

Väl lämpat för nybörjare och en rejäl utmaning för den vane strategen. Det lagom avancerade spelupplägget och de många nivåerna gör med största sannolikhet Advance Wars till det bästa bärbara strategispelet hittills.

VAD ÄR POKÉMON MINI?

Pokémon mini är Nintendos senaste och till storleken minsta bärbara spelmaskin. Precis som Game Boy har den utbytbara spel som lagras på små kassetter. Enheten är så liten att den utan problem ryms i handen och den svartvita LCD-skärmen visar rörliga bilder med ungefär samma upplösning som Game Boy-skärmen.

Pokémon mini finns i tre smaskiga färger: Chikorita Green (ej i bild), Smoochum Purple och Wooper Blue.

Mått: 74 mm (hög) x 58 mm (bred) x 23 mm (djup)

Vikt: 70 gram (med batteri och spel)

Maxade minifunktioner

Pokémon mini ser liten ut, men den har flera intressanta funktioner på insidan.

Skaksensor

Pokémon mini känner av rörelser och erbjuder därmed nya möjligheter – i stället för att trycka på knappar kan du spela genom att skaka enheten.

Rumblefunktion

Enheten vibrerar i samband med händelser i spelen. I vissa spel måste du agera efter vibrationerna från Pokémon mini.

Klockfunktion

Precis som i Pokémon Gold, Silver och Crystal Version finns det en klocka i Pokémon mini som kan sammankoppla den verkliga tiden med tiden i spelen.

Back up-minne

Pokémon mini-enheten har inbyggt minne som du kan använda till att spara spelinformation. Minnet är uppdelat i sex filer, vilka du när som helst kan radera för att lämna plats åt ny information.

Infraröd kommunikation

Med den infraröda kommunikationsporten på Pokémon mini kan upp till sex Pokémon mini-ägare spela ihop samtidigt. Sändaren håller kontakten med en annan enhet på upp till en meters avstånd.

Låg strömförsörjning

Den enkla skärmen betyder låg strömkonsumtion. Ett enda AAA-batteri (ingår) håller spelen igång i ca 60 timmar.

Pokémon mini-spel

Samtidigt som Pokémon mini lanseras i Sverige finns tre spel till den tillgängliga, plus det som ingår med enheten.

Pokémon mini



»Den är mindre än en Natu men innehåller fler funktioner än ett Pokédex. Den är anpassad för yngre Pokémon-spelare men kan underhålla vem som helst. Här är Pokémon mini – Nintendos nya bärbara spelmaskin som kommer till Sverige den 15 mars!«

POKÉMON PARTY MINI

Det här spelet ingår med Pokémon mini och innehåller sex mindre spel i en och samma kassett! I Pikachu's Rocket Start gäller det att reagera så snabbt som möjligt på en vibration från Pokémon mini-enheten. Slowking's Judge är ett enkelt spel där du ska bedöma om en boll är "inne" eller "ute". Om du känner för att dribbla en fotboll till målet ska du prova Chansey's Dribble. I Bellossom's Dance står dans på programmet och din uppgift är att hära de andra Bellossom. För att knocka mot-

ståndarna i Hitmonchan's Boxing ska du skaka Pokémon mini så snabbt du bara kan när det är din tur att attackera. Du kan också spela mot en annan Pokémon mini-ägare i Sneasel's Fake Out eller i något

av de övriga spelen mot upp till fem andra personer. Med Pokémon mini i handen går tiden snabbt, men du kan alltid hålla reda på den med Celebi's Clock – en klocka med stoppur. Pokémon Party mini är perfekt för de allra yngsta, då spelen är väldigt enkla.



POKÉMON PINBALL MINI



Låt Pokéball studsa runt på 90 olika banor i det här tokiga flipperspelet.

Pokémon Pinball mini är en blandning mellan flipper och biljard där du med hjälp av Diglett ska pricka in en Pokéball i spelplanens hål. Om du lyckas fånga nya Pokémon kan du använda dem i stället för Diglett och dra nytta av deras förmågor (med Clefairy kan du exempelvis styra Pokéball en aning). På banorna är föremål som block, gravitationsförändrare och en och annan Pokémon utplacerade. Om du t.ex. träffar en Ditto gör den så att din Pokéball rör sig långsammare. Det finns totalt 90 olika banor i de tre spelsätten – Quest, Time Attack och Score Attack. Trots de många banorna är inte variationen så stor som den kunde ha varit – det krävs att du gillar flipperspel för att hålla ångan uppe.

POKÉMON PUZZLE COLLECTION



Pussla ihop Pokémon-bilder och färdigställ ett Pokémon Mini Dex.

För dig som är slugare än en Alakazam passar Pokémon Puzzle Collection utmärkt. Spelet innehåller fyra olika typer av pussel med 20 nivåer i varje. Först ut är Motion Puzzle – här byter du plats på bricker för att framställa en komplett bild av en Pokémon. Shadow Puzzle är lurigt eftersom du bara ser skuggan av en Pokémon och måste vrida och vända bitarna rätt. Rescue Mission går ut på att du måste flytta undan block för att leda en Pokémon till utgången. Den fjärde pusseltypen är hemlig och kan endast nås när du har fångat tillräckligt många Pokémon. Målet i Pokémon Puzzle Collection är att komplettera spelets Pokémon Mini Dex. Efter några minuters Pokémon-pusslande visar det sig att det här är ett av de roligaste Pokémon mini-spelen hittills.

POKÉMON ZANY CARDS



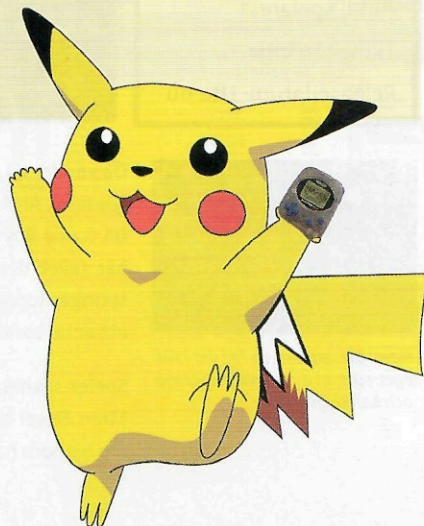
En bra strategi samt tur behövs för att bli framgångsrik i detta Pokémon-kortspel.

För alla korthajar är Pokémon Zany Cards en värdefull joker i Pokémon mini-leken. Fyra spelsätt ligger på bordet – det första är Wild Match, där du ska bygga upp kombinationer för högsta möjliga poäng. I Special Seven måste du dra nytta av speciella kort för att tömma handen och "gå ut" först. Card Duel är ett alternativ för två spelare där ni tävlar om att slå varandras kort. I det patiensliknande Four Kings är målet att få fyra kungar på toppen av de fyra högarna. Upp till fem Pokémon mini-ägare kan blanda och spela ut korten tillsammans i Pokémon Zany Cards, som är svårt i början med kul så fort reglerna och strategierna är inpräntade.

FLER SPEL ÄR I UTVECKLINGSSTADIET!

PERFEKT FÖR MINI-SPELARE

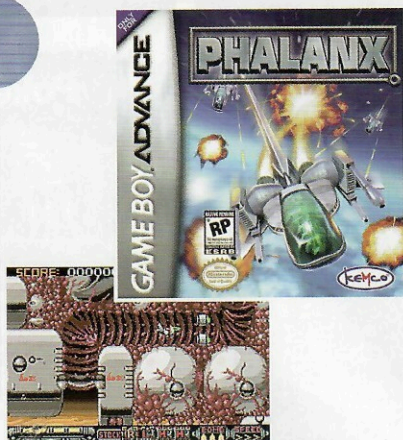
De är alla bärbara, men när det gäller spel, grafik och ljud går det inte att jämföra Pokémon mini med någon version av Game Boy. Spelen till Pokémon mini är mycket enklare, men innehåller nya och intressanta funktioner som gör dem unika. Vi rekommenderar Pokémon mini i första hand till barn (både tjejer och killar) i åldrarna 5–12 år, men även till dig som vill ha ett snabbt (Pokémon mini kan du verkligen spela när och var som helst) och billigt alternativ till Game Boy Color eller Game Boy Advance.



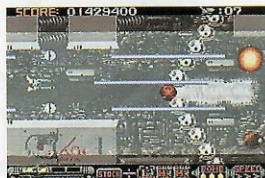
»Kort-korta recensioner av små-små Game Boy-spel«

SPELINFO

Titel: Phalanx
 Kategori: Action
 Utvecklare: Kemco
 Utgivare: Kemco
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu



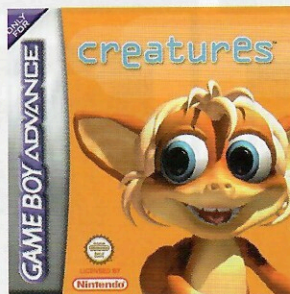
Rymdactionspel som Gradius och Life Force var mycket vanliga under NES-tiden. Precis som i sina många förebilder är det bara en regel som existerar i Phalanx – skjuta eller skjutas. Fienderna är många, ettriga och anfaller i flock, men om du håller ditt rymdskepp intakt kan du samla på dig power-ups och uppgradera det. Phalanx till Game Boy Advance har ett klassiskt spelupplägg som fortfarande håller.



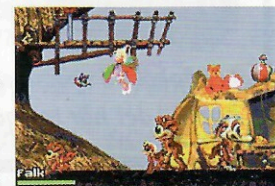
Phalanx har ett gammalt men beprövat spelkoncept som fungerar mycket bra på Game Boy Advance.

SPELINFO

Titel: Creatures
 Kategori: Simulering
 Utvecklare: ELO Interactive
 Utgivare: Swing!
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu



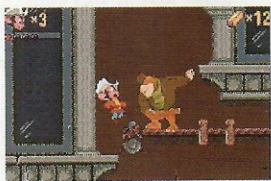
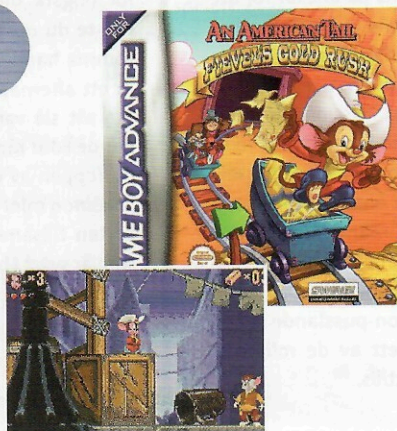
Saknar du Tamagotchi men vill ha mer variation i uppfödningen av digitala husdjur? I så fall är Creatures till Game Boy Advance ett intressant alternativ. Här gäller det att guida små varelser, kallade Norns, genom livet. Varje Norn har sin egen personlighet, vilket gör variationen och möjligheterna stora. Creatures är udda men enkelt att förstå, vilket gör det bäst lämpat till yngre spelare.



I Creatures till GB Advance får du reda på om du är en bra matte eller husse åt ett digitalt husdjur.

SPELINFO

Titel: An American Tail: Fievel's Gold Rush
 Kategori: Action
 Utvecklare: Hokus Pokus Games
 Utgivare: Swing!
 Antal spelare: 1
 Tillbehör: Inga
 Releasedatum: Ute nu



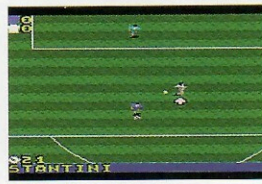
Fievel får uppleva en hel del i sitt eget spel, bl.a. gruvvagnsåkning och kattslagsmål.

Då var det dags igen. Dags för ett spel (i det här fallet An American Tail: Fievel's Gold Rush till Game Boy Advance) med en hjälte (i det här fallet den lille musen Fievel) som ska springa, hoppa, krypa och svinga sig igenom ett antal banor (i det här fallet 18 stycken).

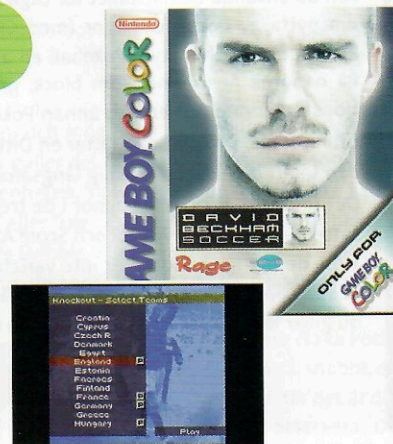
Spelet saknar nyheter, men gillar du karaktären Fievel har du i alla fall ett skäl att ta dig igenom hans eget spel.

SPELINFO

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



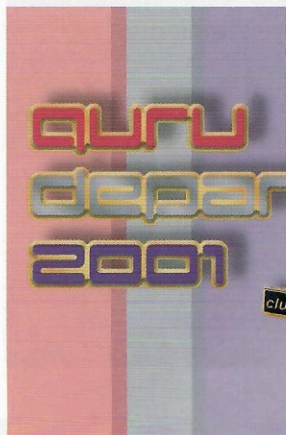
Grafiken i David Beckham Soccer påminner om den i Kick Off och ger rysningar.



I förra numret presenterade vi Game Boy Advance-versionen, nu är det avspark för lillebrodern.

I kassetten ligger fler än 200 lag inprogrammerade, men 8-bitsversionen av David Beckham Soccer känns väldigt ålderstigen. Det finns bättre fotbollsspel till Game Boy Color än det här – Pocket Soccer och International Superstar Soccer är två exempel.

»Club Nintendos Gurumedlemmar utsedda!«



Fler än tusen medlemmar deltog i förra årets Gurutävling och samlade nålar i ett tempo som t.o.m. skulle få Ash Ketchum att höja på ögonbrynen och Brock att (kanske) öppna ögonen. Följande personer klarade alla uppdrag och blev därmed hedersmedlemmar i Club Nintendo under 2002!

Gurumedlemmar 2002

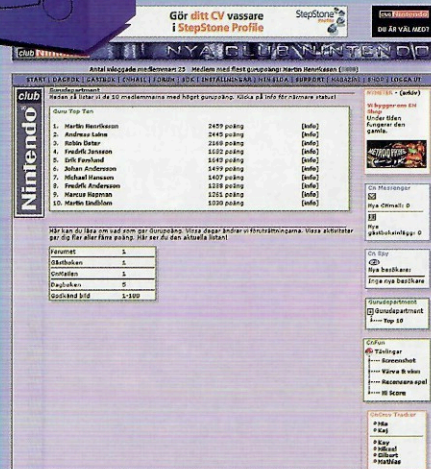
Daniel Abrahamsson, Stockholm
 Adam Alsén, Taberg
 Brian Anderson, Knivsta
 Anders Andersson, Dalsjöfors
 Evelina Andersson, Uppsala
 Fredrik Andersson, Fjällbacka
 Johan Andersson, Karlskrona
 Kristian Andersson, Norrköping
 Niklas Aronsson, Fjällbacka
 Henrik Augustsson, Glava
 Lars Beck-Friis, Uppsala
 Niklas Borglund, Hammarstrand
 Björn Boström, Lund
 Jan Brannisch, Märsta
 Björn Brolin, Piteå
 Rasmus Cantoreggi, Stockholm
 Emanuel Dahlberg, Klimpfjälla
 Victor Damberg, Motala
 Patrik Durefors, Partille
 Oskar Edberg, Uddevalla
 Robert Edström, Torup
 Alexander Engdahl, Vreta-Kloster
 Mattias Engström, Märsta
 Christofer Ericson, Orsa
 Martin Erola, Hofors
 Daniel Ferreira, Göteborg
 Marcus Flysjö, Frillesås
 Tim Forsberg, Moheda
 Jonas Frogvall, Huddinge
 Fredrik Glännfjord, Linköping
 Julio Gomez, Kungsängen
 Per Gyllenfjell, Visby
 Christoffer Hall, Höllviken
 Marcus Hansson, Kristianstad

Michael Hansson, Malmö
 Kalle Helling, Kristianstad
 Ou-Xiang Hsia, Huddinge
 Yeu Fwu Hua, Lidköping
 Anders Hultberg, Hisings-kärra
 Johannes Huusko, Smedjebacken
 Daniel Hägerström, Tidaholm
 John Ivarsson, Vara
 Stanislav Izotov, Spånga
 Adam Johansson, Falköping
 Christoffer Johansson, Edsele
 Olof Johansson, Köpingsbro
 Oskar Johansson, Norsjö
 Fredrik Jonsson, Vällingby
 Tobias Kåhlberg, Kållekärr
 Robin Larsson, Tygelsjö
 Marcus Laurila, Mullsjö
 Elin Ledenvik, Nyköping
 Christoffer Lindgren, Hällingsjö
 Daniel Linnås, Trollhättan
 Max Loberg, Stallarholmen
 Mikael Lundgren, Malmö
 Tobias Lundmark, Borgholm
 Andréa Luomala, Eskilstuna
 Adam Lärkeryd, Skellefteå
 Emelie Lööv, Avesta
 Erik Malmberg, Gävle
 Anna Masser, Uppl. Väsby
 Rico Melchert, Karlskoga
 Joakim Mäkipää, Eskilstuna
 Nhan Nguyen, Haninge
 Fredrik Nilsson, Moheda
 Johan Nilsson, Tävelsås
 Jonas Nilsson, Ljungby

Simon Nilsson, Sätilla
 Klas Norr, Uppl. Väsby
 Miklos Nova'ky, Uppsala
 Måns Ohlsson, Malmö
 Joakim Olofsson, Boliden
 Anna Oscarsson, Bottnaryd
 Nicklas Pettersson, Enångers
 Amir Rashad, Täby
 Robin Rydberg, Borås
 Lasse Saarenpää, Stallarholmen
 Robert Sandell, Stockholm
 Peder Santesson, Stockholm
 Viktor Sjöstedt, Göteborg
 Joel Smith, Styrso
 Samuel Stenberg, Piteå
 Pontus Stenertorp, Lindsberg
 Anders Stensson, Ystad
 Johan Svedberg, Avesta
 Jonas Tagizadeh, Norrköping
 Jonathan Thebrin Olsson, Ödsmål
 Erik Thorngren, Skärblacka
 Christopher Tingö, Askersund
 Rikard Torung, Ljusdal
 Erik Wikman, Ludvika
 Jan Zakolski, Huddinge
 Samuel Åström, Odensback
 Amanda Öien, Partille
 Tobias Öien, Partille
 Rickard Österholm, Farsta

Gurutävling 2002

Gurutävlingen ser annorlunda ut i år, då den fortsätter på Club Nintendo Web. Här kan du inte samla nålar, men däremot poäng när du loggar in på hemsidan, skickar brev, postar inlägg etc. Du kan alltid se vilka medlemmar som har flest poäng och hur många poäng du själv har. Den medlem som har flest poäng vid introduktionsdagen av Nintendo GameCube vinner en sådan!



Nedräkningen till maj och Sverigepremiären för Nintendo GameCube har startat! När väntan känns lång kan du muntra upp dig med den här listan över de 21 främsta skälen till varför Nintendo GameCube är det enda valet för spelare som inte nöjer sig med det näst bästa.

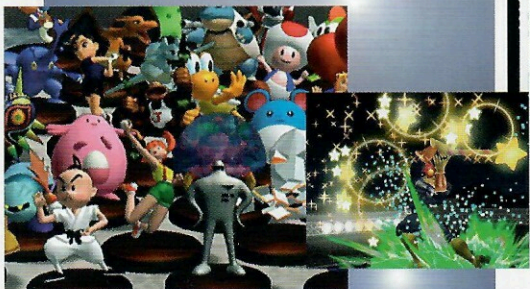


21 skäl



1. STORSLAG NUMMER 1

Det mest kompletta Nintendo-spelet hittills släpps endast till Nintendo GameCube. I Super Smash Bros. Melee väntar fler än 20 av Nintendos största hjältar i ett och samma spel, tillsammans med spelkänsla, underhållning och spelhistorielektioner utan dess like.



2. LUGIS FÖRSTA STOR-ROLL

Luigis spökfångarapparat i Luigi's Mansion är lika udda till utseendet som rolig att använda. Du har definitivt aldrig fångat TV-spelsfiender på ett sådant här sätt tidigare. Luigi's Mansion är ett grafiskt fulländat 3D-äventyr.



3. 100 NYA VÄNNER

I det innovativa Pikmin kommer du att få små men många nya vänner. Du har 100 Pikmin till förfogande och alla hjälper dig att lösa uppgifter och problem.





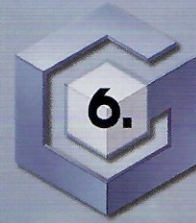
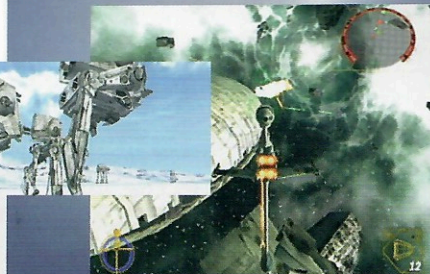
4. KRISTALLKLART VATTEN OCH VACKRA VÅGOR

Att fara fram med en jet-ski över det kristallklara vattnet och navigera mellan de fotorealistiska vågorna i Wave Race: Blue Storm kan ta andan ur de mest kräsna bedömarena av grafik. Det är verkligen vatten inuti TV:n!



5. KRAFTEN ÄR MED DIG

Star Wars-spelet som alla talar om utspelar sig i en galax långt, långt borta, på en spelmaskin som snart är nära, nära dig. Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader är en av de mäktigaste Nintendo GameCube-upplevelserna hittills.



6. NYA MARIO- OCH ZELDA-SPEL

Nya spel i Super Mario-, The Legend of Zelda- och Mario Kart-serierna skapas just nu för att inom en snar framtid höja Nintendo GameCube ytterligare en nivå. Bara tanken om dessa spelseri-er och potentialen hos Nintendo GameCube sätter huvudet i spinn.



7. SAMUS ARAN ÄR TILLBAKA

Den kvinnliga hjälten från Metroid-serien hann aldrig med något uppdrag till Nintendo 64 eller Game Boy Color. Men i och med Nintendo GameCube och Metroid Prime är tidernas comeback i sikte! Aldrig har väl längtan varit större!?



8. POKÉMON, POKÉMON, POKÉMON...

Fenomenet med stort F kommer att ta ny fart i och med Nintendo GameCube. Om du vill fånga alla på ett helt nytt sätt är det endast en spelmaskin (förutom Game Boy Advance) som du behöver registrera i ditt Pokédex.



9. FAMILJÄRA SPELFIGURER

Spelväldens mest välkända figurer bor endast hos Nintendo. Ett kort utdrag ur medlemslistan: Mario, Luigi, Donkey Kong, Link, Samus Aran, *paus för att hämta andan*, Wario, Pikachu, Yoshi, Kirby, Fox McCloud...



10.

SHIGERU
MIYAMOTO

Det finns bara en speldesigner som har skapat så många milstolpar i spelhistorien och stått som förebild åt en hel bransch. Det finns bara en Shigeru Miyamoto och det finns bara en stationär spelmaskin som han utvecklar spel till just nu.



11.

RARE

Inga andra företag förutom Nintendo gör spel som Rare. Spelutvecklarna bakom bl.a. Banjo-Kazooie, Donkey Kong 64 och Perfect Dark kommer även fortsättningsvis att vara Nintendo-exklusiva. Rares första spel till Nintendo GameCube är redan nu klassiker, men tro oss – du har bara sett början.



12.

EXKLUSIVA
SPORTSPEL

Sport är en av de populäraste speltyperna – därför använder Nintendo sina närmaste andrapartsutvecklare till att skapa Nintendo GameCube-exklusiva sportspel som Wave Race: Blue Storm, 1080 Snowboarding 2, NBA Courtside 2002 bland många andra.



13.

SPEL FÖR
ALLA ÅLDRAR

Nintendos spel är riktade till alla som gillar spel, oavsett ålder. Luigi's Mansion och Pikmin har lättsamma utseenden, medan Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader och Eternal Darkness: Sanity's Requiem är exempel på spel gjorda för den äldre publiken.



14.

SKAPAD
ENBART FÖR
SPEL

Nintendo GameCube är skapad med ett klart mål i åtanke – att driva världens bästa spel. Hårdvaran i Nintendo GameCube behöver inte kompromissa med DVD- eller CD-funktioner – här står spelen i centrum.



15.

VÄRLDENS
SKÖNASTE
HAND-
KONTROLL

Från stunden då du för första gången känner på handkontrollen till Nintendo GameCube kommer du aldrig att vilja använda någon annan. Så här fulländad har ingen handkontroll någonsin varit.



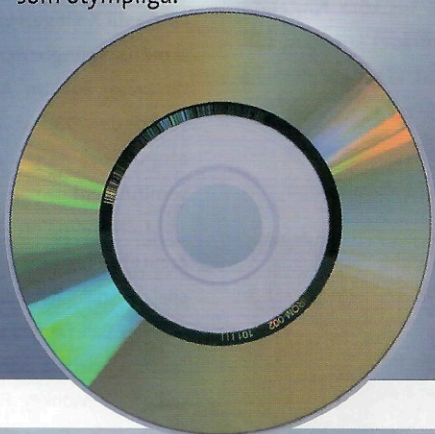
KOPPLINGEN TILL GAME BOY ADVANCE

Nintendo är idag det enda företaget som både utvecklar bärbara och stationära spelmaskiner. Du kan använda ditt Game Boy Advance tillsammans med Nintendo GameCube för att bredda spelupplevelserna och dubbla nöjet.



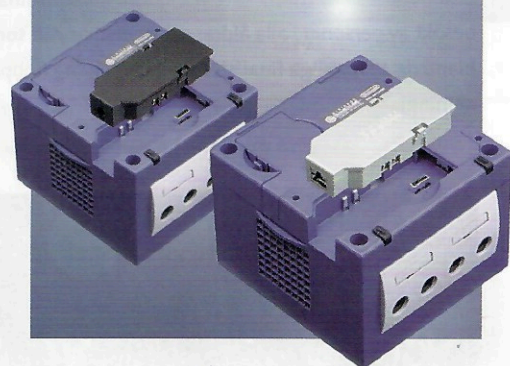
NINTENDO GAMECUBE GAME DISC

Spelen till Nintendo GameCube är lagrade på skivor (åtta centimeter i diameter) som rymmer mer än dubbelt så mycket information (1,5 GB) som en CD-skiva och får DVD-skivor att framstå som otympliga.



MODEM- OCH BREDBANDS- ADAPTER

Redan under NES-tiden använde Nintendo nätverksteknik och självklart har Nintendo GameCube uttag för både en modem- och en bredbandsadapter. Med dessa skapas en möjlighet att spela när som helst och mot vem som helst.



STOR SUP- PORT FRÅN TREDJEPARTS- TILLVERKARE

Capcom är bara en i mängden av tredjepartstillverkare som satsar fullt på Nintendo GameCube. Resident Evil är exempel på en spelserie som numera är Nintendo GameCube-exklusiv.



RÄTT DESIGN



Nintendo GameCube är inte lik någon annan TV-spelmaskin. Den är kompakt, stilren och en lättfångad blickpunkt i varje hem.



DET LÅGA PRISET

Nintendo vet hur man producerar spelmaskiner på ett kostnadseffektivt sätt. Därför är Nintendo GameCube billigare än likvärdiga konkurrenter och tveklöst den mest prisvärda spelmaskinen.



Nintendo® SVENSKA MÄSTERSKAPEN

»Den 8 december gick finalen i Nintendo: Svenska Mästerskapen av stapeln i Göteborg. Köpcentrumet Nordstan förvandlades till "Spelstan" då 27 finalister och tiotusentals åskådare skapade ett svenskt spel-evenemang utan motsvarighet.«

Förutom finalisterna och deras supportrar befann sig ca 100 000 personer i köpcentrumet under denna dag. Intresset var enormt – både runt tävlingsplatsen och vid spelplatsen som Club Nintendo hade riggat upp i närheten. Spelsugna besökare kunde spela Nintendo 64 och Game Boy Advance, tävla i frågesport samt bli bland de första i Sverige att testköra Nintendo GameCube. Club Nintendos yta var precis som finalområdet konstant välbesökt av personer i alla åldrar och spelstilar. Allt som saknades var en flicka bland de 27 manliga finalisterna – nästa gång hoppas vi på en jämnare fördelning!



Allvaret startar

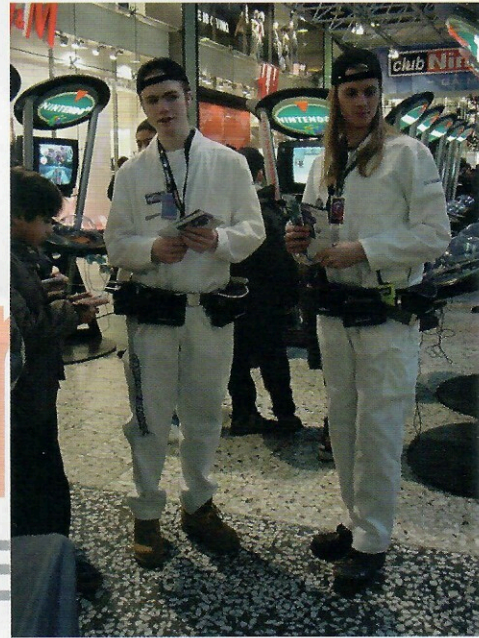
Nintendo handlar bara om att ha roligt, men när ett hemmabiosystem och ett Nintendo GameCube står på spel dyker det säkert upp andra tankar i huvudet. SM-finalen var uppdelad i omgångar där utslagningsprincipen tillämpades. I första omgången åkte samtliga deltagare ett lopp på banan Crystal Peak i 1080 Snowboarding och på banan Lost Temple Lagoon i Wave Race: Blue Storm. Tiderna från de båda loppen slogs ihop till en totaltid, som avgjorde vilka som fick spela vidare. Efter att ha bemästrat både branta backar och höga vågor tog sig 16 finalister vidare till omgång 2.

Från snö och vatten fortsatte finalen via leran i Excitebike 64, där tre varv på banan Houston TX skulle avverkas så snabbt som möjligt. Förra årets svenska mästare – Jan-Erik Spångberg – lyckades precis som i första omgången bäst av alla och presterade genom säker motocrosskörning en toptid.

Skjut först och boxa sedan

Endast åtta deltagare återstod inför kvartsfinalen, som avgjordes i Nintendo GameCube-spelet Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader. Uppgiften var att klara den första banan, Death Star Attack, på tid. Stadigast på spakarna till X-vingen var Tobias Öien, som tillsammans med Tobias Lundmark, Jan-Erik Spångberg och fjolårstvåan Joakim Akterhall sprängde Dödsstjärnan i atomer och flög vidare till semifinalen!

I semifinalen väntade ännu ett Nintendo GameCube-spel – det helvilda Super Monkey Ball. De fyra semifinalisterna spelade samtidigt i spelsättet Monkey Fight och kämpade febrilt för att boxa ut varandra från arenan och först nå tre delsegrar. Den mest aggressiva apan styrdes av Tobias Öien, som blev först med att ta en finalplats. Efter en åprå upphämtning blev det Joakim Akterhall som tog den andra och sista finalplatsen!



Le Grand Finale

Både matchen om tredje pris och finalen avgjordes i 1080 Snowboarding. Förste man till två segrar på banorna Mountain Village, Dragon Cave och Deadly Fall gällde. Tobias Lundmark började med att ta igen ett 0-1-underläge mot Jan-Erik Spångberg och därmed lägga beslag på tredjeplatsen och 3 000 kronor att handla Nintendo-produkter för.

Finalscenariot blev så spännande att det skulle kunna ha varit hämtat direkt ur ett välregisserat spel. Efter en hård kamp i backen tog Tobias Öien segern på Mountain Village. Loppet på Dragon Cave blev otroligt hårt – Tobias ledde under större delen men blev upphunnen precis innan målbacken. Tobias och Joakim var sida vid sida över mållinjen, och inte förrän texten "Winner" visades på Tobias skärm var saken klar – Sveriges bästa Nintendo-spelare 2001 är Tobias Öien!

RESULTAT NINTENDO-SM 2001

Omgång 1

Kvalificerade: Joakim Akterhall, André Boysen, Rasmus Carlsson, Mark Gaines, Julio Gomez, Christoffer Granberg, Patrik Håkansson, Lukas Hägg, Per Jakobsson, Emil Jansson, Gustaf Jarlert, Fredrik Johannesson, David Karlsson, André Knäs, Markus Laurila, Mattias Lehto, Daniel Liljekvist, Tobias Lundmark, Erik Magnusson, Joakim Olsson, Jimmy Olsson, Jan-Erik Spångberg, Winston Spångberg, Erik Svensson, Mattias Wahrolén, Mikael Westman och Tobias Öien

Bäst tid i 1080° Snowboarding: Winston Spångberg och Mattias Wahrolén – 1.29,13

Bäst tid i Wave Race: Blue Storm: Jan-Erik Spångberg – 1.11,78

Bäst totaltid: Jan-Erik Spångberg – 2.42,62

Omgång 2

Kvalificerade: Joakim Akterhall, Mark Gaines, Julio Gomez, Patrik Håkansson, Lukas Hägg, Per Jakobsson, Emil Jansson, Fredrik Johannesson, David Karlsson, Tobias Lundmark, Joakim Olsson, Jan-Erik Spångberg, Winston Spångberg, Erik Svensson, Mattias Wahrolén och Tobias Öien

Bäst tid i Excitebike 64: Jan-Erik Spångberg – 2.02,46

Kvartsfinal

Kvalificerade: Joakim Akterhall, Mark Gaines, Emil Jansson, Tobias Lundmark, Joakim Olsson, Jan-Erik Spångberg, Erik Svensson och Tobias Öien

Bäst tid i Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader: Tobias Öien – 5.45

Semifinal

Kvalificerade: Joakim Akterhall, Tobias Lundmark, Jan-Erik Spångberg och Tobias Öien

Match om tredje pris: Tobias Lundmark vs Jan-Erik Spångberg

Tredjepristagare: Tobias Lundmark

Final

Joakim Akterhall vs Tobias Öien

Vinnare: Tobias Öien

En komplett lista över alla finalisters tider finns på Club Nintendos hemsida – <http://club.nintendo-se.com>.

Tobias Öien från vinnarcirkeln:

Grattis Tobias! Vad var det som gjorde att du vann SM i år?
Det beror på att jag har spelet väldigt mycket de senaste åren.

Hur förberedde du dig? Är det något spel som du har tränat extra mycket på?

Jag tränade på alla spel som jag kunde tänka mig skulle vara med, men jag tränade lite mer på Excitebike 64.

Hur ofta spelar du?

Några timmar om dan. Men det beror på om jag har ett nytt spel eller inte. Har jag ett nytt kan jag sitta en halv dag i rad.

När började du spela Nintendo?

När jag var tre år. Men jag spelade innan på min brors NES.

Var det nervöst att spela inför så mycket publik på läktarna? Påverkade det ditt spel?

Ja, det var mycket nervöst. I början av finalen påverkade det mitt spel – jag blev nervös och ramlade i 1080 Snowboarding.

1080° Snowboarding och Excitebike 64 var finalens två Nintendo 64-spel, hade du spelat dem tidigare?

Ja, fast jag har bara 1080 Snowboarding hemma. Excitebike 64 hade jag inte testat förrän några dagar innan finalen.

Wave Race: Blue Storm, Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader och Super Monkey Ball hade du inte provat tidigare, var det svårt att lära dig dem?

Det var mycket enklare än jag väntat mig, jag lärde mig efter 5 minuter.

Spelade du på säkerhet under finalen eller tog du risker i något av spelen?

Jag tog risker hela tiden – fullt ös hela tiden.

Finalen innehöll många racingspel. Vilken typ av förare använde du – en snabb och svårstyrd eller långsam och lättstyrd?

En förare med medelvärden – jag valde Rob Haywood i både 1080° Snowboarding och Wave Race: Blue Storm.

Var det något spel som du hoppades hade varit med i finalen som inte fanns med?

Super Smash Bros. Melee till Nintendo GameCube.

Vad tycker du om Nintendo GameCube?

Den är bra – skön kontroll, bra spel. Allting är perfekt.

Har du redan hittat ett favoritspel?

Ja, Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader. Det är roligt, har bra grafik och ljud. Allting är roligt med det. (Tobias berättar att han är Star Wars-fan.)

Tack så mycket och återigen stort grattis Tobias!

Tack ska du ha.



Fr vänster: TOBIAS LUNDMARK, TOBIAS ÖIEN OCH JOAKIM AKTERHALL

cn awards 2001

» Nu har du chansen att blicka tillbaka på året som gick och rösta på spelen som du tyckte var bäst – det är dags för Club Nintendo Awards 2001! Alla medlemmar som röstar är med i utlottningen av 10 Nintendo-badlakan. Tyck till och gör din röst hörd!«

Så här röstar du:

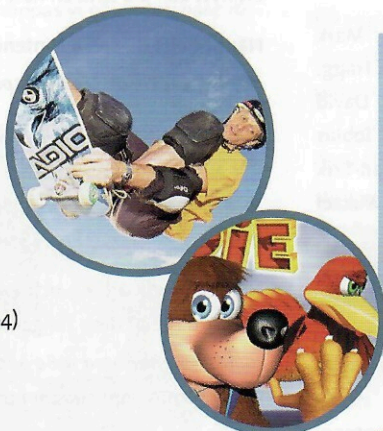
Club Nintendo har nominerat 3–10 spel i varje kategori. Du får endast rösta på ett av de nominerade spelen i varje kategori, men du behöver inte rösta i alla kategorier. Om du inte vill klippa i tid-

ningen går det bra att kopiera sidorna och skicka till oss (adresser hittar du på sidan 4). Oss tillhanda senast den 31 mars 2002.

grafik

BÄST GRAFIK

- »Banjo-Tooie
- »Excitebike 64
- »Kirby 64: The Crystal Shards
- »Mario Kart: Super Circuit
- »Mario Party 3
- »Paper Mario
- »Pokémon Puzzle League
- »Pokémon Stadium 2
- »Tony Hawk's Pro Skater 2 (N64)
- »Wario Land 4



spelfigur

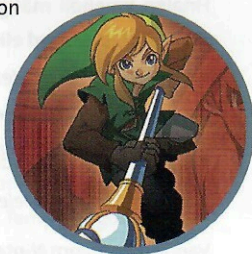
BÄST SPELFIGUR

- »Ash Ketchum (Pokémon Gold/Silver/Crystal Version)
- »Banjo (Banjo-Tooie)
- »Kirby (Kirby 64: The Crystal Shards)
- »Kris (Pokémon Crystal Version)
- »Kururin (kurukuru kururin)
- »Link (The Legend of Zelda: Oracle of Ages m.fl.)
- »Luigi (Super Mario Advance m.fl.)
- »Mario (Paper Mario, m.fl.)
- »Toad (Super Mario Advance m.fl.)
- »Wario (Wario Land 4 m.fl.)

musik

BÄST MUSIK

- »Banjo-Tooie
- »Castlevania
- »kurukuru kururin
- »The Legend of Zelda: Oracle of Ages
- »The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- »Paper Mario
- »Pokémon Gold/Silver/Crystal Version
- »Pokémon Stadium 2
- »Super Mario Advance
- »Wario Land 4



minispel

BÄST MINISPEL

- »Banjo-Tooie (Mayan Kickball)
- »Excitebike 64 (Original Excitebike)
- »Excitebike 64 (Soccer)
- »Kirby 64: The Crystal Shards (Checkerboard Chase)
- »Mario Party 3 (Rockin' Raceway)
- »Mario Party 3 (Snowball Summit)
- »Pokémon Stadium 2 (Barrier Ball)
- »Pokémon Stadium 2 (Streaming Stampede)
- »Super Mario Advance (Mario Bros.)
- »Wario Land 4 (Wario's Home Run Derby)

handling

BÄST HANDLING

- »Banjo-Tooie
- »Castlevania
- »Kirby 64: The Crystal Shards
- »kurukuru kururin
- »The Legend of Zelda: Oracle of Ages
- »The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- »Mario Tennis
- »Paper Mario
- »Pokémon Gold/Silver/Crystal Version
- »Wario Land 4

multiplayerspel

BÄST MULTIPLAYERSPEL

- »Banjo-Tooie
- »Excitebike 64
- »Kirby 64: The Crystal Shards
- »kurukuru kururin
- »Mario Kart: Super Circuit
- »Mario Party 3
- »Pokémon Gold/Silver/Crystal Version
- »Pokémon Puzzle League
- »Pokémon Stadium 2
- »Super Mario Advance

originella

MEST ORIGINELLA SPEL

- »Kirby 64: The Crystal Shards
- »Kurukuru Kururin
- »Mario Tennis
- »Paper Mario



äventyr

actionspel

BÄST ACTIONSPEL

- »Kirby 64: The Crystal Shards
- »Mario Party 3
- »Pinobee: Wings of Adventure
- »Super Mario Advance
- »Wario Land 4

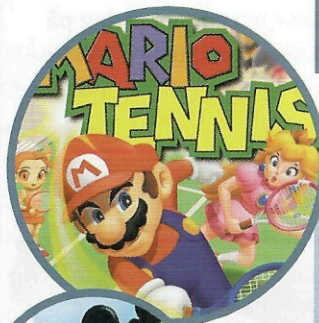


nintendo 64

pusselspel

BÄST PUSSELSPEL

- »Kurukuru Kururin
- »Pokémon Puzzle Challenge
- »Pokémon Puzzle League



gb color

racingspel

BÄST RACINGSPEL

- »Excitebike 64
- »F-Zero: Maximum Velocity
- »Mario Kart: Super Circuit
- »Mickey's Speedway USA

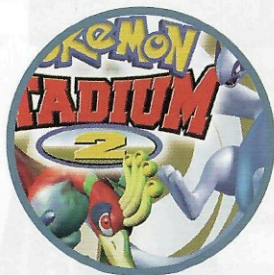


gb advance

rollspel

BÄST ROLLPEL

- »Paper Mario
- »Pokémon Gold/Silver/Crystal Version
- »Pokémon Stadium 2



bäst nintendo

sportspel

BÄST SPORTSPEL

- »Mario Tennis
- »Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)
- »Tony Hawk's Pro Skater 2 (N64)

BÄST ÄVENTYRSPEL

- »Banjo-Tooie
- »Castlevania
- »The Legend of Zelda: Oracle of Ages
- »The Legend of Zelda: Oracle of Seasons



BÄST NINTENDO 64-SPEL

- »Banjo-Tooie
- »Excitebike 64
- »Kirby 64: The Crystal Shards
- »Mario Party 3
- »Paper Mario
- »Pokémon Puzzle League
- »Pokémon Stadium 2
- »Tony Hawk's Pro Skater 2

BÄST GAME BOY COLOR-SPEL

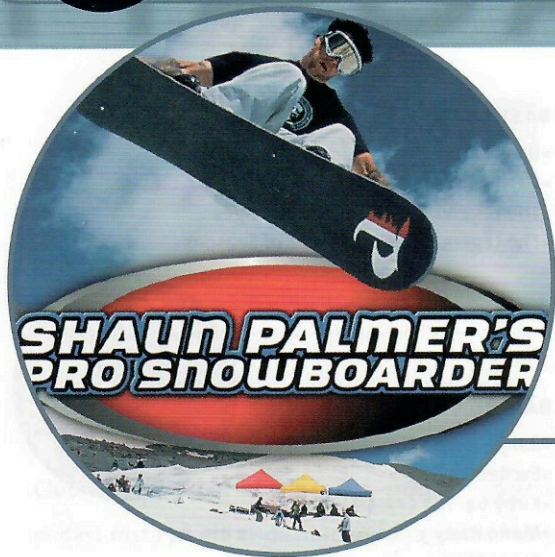
- »Mario Tennis
- »Mickey's Speedway USA
- »The Legend of Zelda: Oracle of Ages
- »The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- »Pokémon Gold/Silver/Crystal Version
- »Pokémon Puzzle Challenge

BÄST GAME BOY ADVANCE-SPEL

- »Castlevania
- »F-Zero: Maximum Velocity
- »Kurukuru Kururin
- »Mario Kart: Super Circuit
- »Pinobee: Wings of Adventure
- »Super Mario Advance
- »Tony Hawk's Pro Skater 2
- »Wario Land 4

BÄST NINTENDO-SPEL

De nominerade spelen i kategorierna "Bäst Nintendo 64-spel", "Bäst Game Boy Color-spel" och "Bäst Game Boy Advance-spel" är även nominerade i kategorin "Bäst Nintendo-spel". Rösta genom att skriva titeln på det spel du tycker är bäst.



»Vill du bli kyligast i backen under sportlovet? I samarbete med Activision lottar Club Nintendo ut en snowboard med motiv från Game Boy Advance-spelet Shaun Palmer's Pro Snowboarder!«

Vi har plockat ut namnen på åtta banor eller områden med vinteranknytning från åtta Nintendo-spel. Din uppgift är att para ihop namnen med spelen de kommer ifrån. Skriv ned bokstavs- och sifferkombinationen som du tror är rätt tillsammans med en motivering på högst 30 ord varför just du ska vinna en snowboard. Skicka ditt svar och bidrag till Club Nintendo, adresser hittar du på sidan 4.

- A: 40 Below Fridge
- B: Cool, Cool Mountain
- C: Freezeezy Peak
- D: Golden Forest
- E: Shiver Snowfield
- F: Snow Barrel Blast
- G: Snowflake Mountain
- H: Vanilla Lake 1

- 1: Super Mario Kart
- 2: Donkey Kong Country
- 3: Super Mario 64
- 4: Diddy Kong Racing
- 5: Banjo-Kazooie
- 6: 1080 Snowboarding
- 7: Paper Mario
- 8: Wario Land 4

1:a pris (1 vinnare)

Snowboard med Shaun Palmer's Pro Snowboarder-motiv (exklusive bindningar) + Shaun Palmer's Pro Snowboarder till Game Boy Advance

2:a pris (3 vinnare)

Shaun Palmer's Pro Snowboarder till Game Boy Advance

3:e pris (10 vinnare)

Nintendo-termos

REGLER

Bland alla som har skickat in rätt svar väljer vi ut vinnarna bland de bästa motiveringarna. Sista tävlingsdatum är den 28 februari 2001. Endast medlemmar i Club Nintendo får delta i tävlingen. Juryn består av Club Nintendo och dess beslut kan ej överklagas. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna. Vinsten kan ej bytas mot kontanter.

Anställda i Bergsala AB och anhöriga äger ej rätt att delta i tävlingen.





»Hi Score – nu även på Club Nintendo Web«

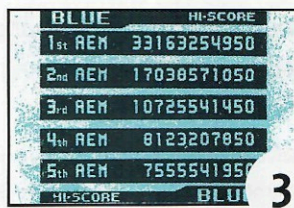
Hi Score har växt till en av de mest populära avdelningarna i Club Nintendo. Numera publicerar vi även rekord på Club Nintendo Web. I avdelningen Hi Score kan du se de bästa prestationerna just nu (även sådana som inte kommer med i tidningen) och vilka som leder i det aktuella tävlingsspelet.



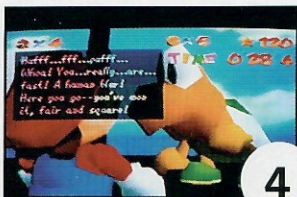
1



2



3



4

1. F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

1.33,42 på Champion

Anton Partanen, Stockholm

2. POKÉMON STADIUM 2

17 440 poäng på Delibird's Delivery

Peter Adamson, Vänersborg

3. POKÉMON PINBALL

33 163 254 950 poäng på Blue

Anna Masser, Upplands Väsby

4. SUPER MARIO 64

28,4 mot Koopa the Quick på Bob-omb Battlefield

Joel Hultgren, Kristianstad

INFORMATION

Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka eller till:

club.nintendo@bergsala.se.

Skriv medlemsnummer, namn och adress på baksidan av kortet och märk brevet med "Hi Score".

Regler

För att ditt resultat ska godkännas måste du skicka in bildbevis till Club Nintendo. Resultat kan endast bevisas med fotografier – det går bra att använda en digitalkamera så väl som en "vanlig" kamera. På fotografiet måste, förutom resultatet, även basenheten synas som bevis på att inte någon adapter är ansluten. Spelet som används måste vara europeisk PAL-version. Det är inte tillåtet att använda icke licensierade tillbehör som ändrar spelets förutsättningar. Endast medlemmar i Club Nintendo får delta i tävlingen. Club Nintendo kan begära att få se resultatet i själva spelet för att kunna bekräfta det.

»aktuellt tävlingsspel«

Mario Kart: Super Circuit (GBA)

Årets första Hi Score-tävling äger rum i Mario Kart: Super Circuit. Vinnaren blir den som har snabbast totaltid på banan Peach Circuit i Time Trial. Du får använda valfri karaktär. Sista tävlingsdatum är den 31 mars 2002.

1:a pris: Super Mario World: Super Mario Advance 2

2-5:e pris: Nintendo-badlakan



Club Nintendo's rekord just nu är 0'49"60.

Kan du slå det?

»mikael«

Tjena!

Om någon av er har missat det, är det jag som är Micke! Jag är 22 år och har jobbat på den eminenta Club Nintendo i lite drygt två år. Under mina två år på CN har jag hunnit både tala med och hjälpa många av er med olika spel och spelproblem, och fler kommer det naturligtvis att bli!

Under hela mitt liv har jag varit fascinerad av spelvärlden och allt började nog när jag var 6 år och fick mitt första Nintendo-spel – ett Game&Watch vid namn Turtle Bridge. Jag kommer inte riktigt ihåg vad jag fick för intryck av spelet, men ända sedan den dagen har mitt liv i alla fall varit präglad av spel i alla dess former.

CN CREW INFO

Namn: Mikael Nylander

Ålder: 22

Intressen: Dyka, träna, spela och må bra!

Arbetat på Club Nintendo sedan: 1999

Favoritspel just nu: Super Smash Bros. Melee

Favoritspel genom tiderna: Metroid och Castlevania

Roligaste frågan jag har fått i supporten: Finns otaliga!

Det är mycket jag lärt mig av allt mitt spelande som jag skulle vilja dela med er, men fick jag bara välja en sak så skulle det vara detta: att man får fyrkantiga ögon av att spela för mycket tv-spel är bara en lögn! Tro inte på vad era föräldrar säger – ni klarar lätt 48 timmar i sträck framför teven utan att få några större skador!

När jag själv spelar (vilket händer ganska ofta när man jobbar på Club Nintendo) försöker jag att variera mig

så mycket som möjligt. Jag föredrar dock stora äventyrsspel som t.ex. Metroid, Zelda och Castlevania vilka också är tre av mina absoluta favoritspel.

När det gäller spel och även annat är jag förmodligen världens sämste förlorare, vilket alltid (på både gott och ont) har sporrat mig till att försöka vara bäst på allt jag företar mig.

På min fritid har jag ganska mycket att pyssla med, men favoritsysselsättningen är dock att dyka vilket jag sysslat med i ungefär fem år. Att sväva viktlös i det stora blå med alla fiskar och maneter är helt fantastiskt och det kommer jag antagligen att fortsätta med hela mitt liv! I övrigt gillar jag att vara ute och röra på mig, umgås med mina vänner och läsa mycket böcker!

Vi hörs!

Vänliga hälsningar,

Mikael Nylander/Club Nintendo



PAPER MARIO, NINTENDO 64

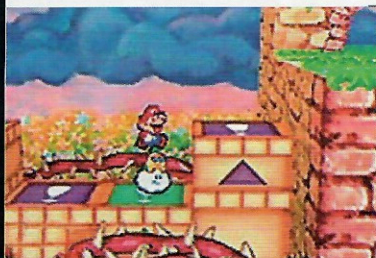


Hur kommer jag förbi de röda, gröna och lila blocken i Flower Fields?

För att komma förbi den här passagen måste du ta hjälp av Lakilester och hoppa på blocken i rätt ordning. Blocken är sju till antalet – två röda, tre gröna och två lila. Hoppa på blocken i den här ordningen (räknat från vänster) för att lösa gåtan:

1. Det första blocket (höjer de röda blocken)
2. Det sjätte blocket (höjer de gröna blocken)
3. Det femte blocket (sänker de lila blocken)
4. Det andra blocket (sänker de gröna blocken)
5. Det sjätte blocket (höjer de gröna blocken)
6. Det sjunde blocket (höjer de lila blocken)

Mario är på väg!



Med Lakilesters hjälp kan Mario ta sig över taggarna och den här luriga passagen i Flower Fields.

Jag vet inte vad jag ska göra härnäst, har ni några tips?

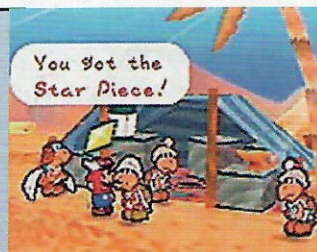
Visst har vi det, men bäst är att fråga Merlon. Merlon bor i huset med det snurrande taket i Toad Town och kan spå vad du ska göra för att komma vidare i äventyret. Det kostar förstås några mynt att utnyttja denna service...

→ mer info på: <http://club.nintendo-se.com> under "support"

Hur får jag tag i alla Star Pieces?

Ett bra sätt att hitta Star Pieces är att använda I Spy Badge. Med den får du reda på när du är nära en Star Piece. Du kan också förtjäna Star Pieces genom att gå ärenden åt Koopa Koot (15 stycken) och genom att svara på Chuck Quizmos frågor (64 stycken). Genom Parakarrys brev och Rip Cheato får du ytterligare 11 respektive 3 stycken. Om du fortfarande saknar Star Pieces kan du låta Merlullee spå var de sista finns. Du kan hitta sammanlagt 160 Star Pieces.

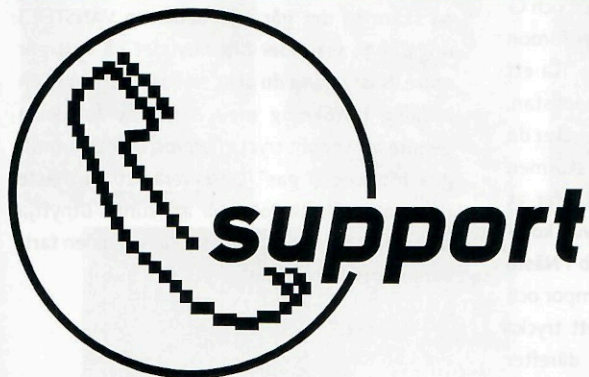
Om du har samma äventyrsinstinkt som professor Kolorado blir det inga problem att leta upp alla Star Pieces.



Jag saknar Badges, var kan de finnas?

Om du fortfarande saknar Badges efter att ha besökt Rowf's Badge Shop och Merlow (trollkarlen som byter Badges mot Star Pieces) kan du låta Merlullee spå var de resterande Badges finns. Du kan hitta sammanlagt 80 Badges.

I Rowf's Badge Shop kan du köpa några av spelets 80 Badges.



CLUB NINTENDO SUPPORT

Som medlem i Club Nintendo har du tillgång till kostnadsfri spelsupport. Du är alltid välkommen att kontakta oss på något av följande sätt (glöm inte att ange ditt medlemsnummer):

Adress: Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka

E-post: club.nintendo@bergsala.se

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

Fax: 0300-732 80

Du hittar även guider, F.A.Q:s och koder på Club Nintendos hemsida, i avdelningen Support. Numera är det också möjligt att ställa spelfrågor till CN Crew direkt online.

PAPER MARIO

n64

Gör Mario ung

I Boo's Mansion finns en kul hemlighet gömd. När du kommer in i Boo's Mansion ska du passera dörren som finns till höger längst bort i rummet. Där inne finns en stor vas, hoppa upp på lådan som står bredvid och sedan ned i vasen. Nu ser Mario ut så som han gjorde i Super Mario Bros. och dessutom ändras musiken. Njut av den härliga retro-stilen och hoppa ned i vasen på nytt eller lämna rummet för att återställa Mario och musiken.

Öka snabbt i nivå

Det finns ett snabbt och effektivt sätt att lägga beslag på Star Points och därmed öka Marios nivå. I den högra gången i Flower Fields, strax efter de röda, gröna och lila blocken, finns två stycken fiender, s.k. Crazy Dayzee. En av dessa antar ibland skepnaden av en Amazy Dayzee –

en starkare Crazy Dayzee med stjärnglitter omkring sig. Om Amazy Dayzee inte finns där är det bara att gå vidare till nästa skärm och sedan komma tillbaka tills du hittar den.

Att besegra Amazy Dayzee är inte det lättaste, denna fiende har nämligen förmågan att smita iväg så snabbt den bara kan. Men om du använder kraftfulla Badges och får in en stark First Strike kan du besegra den och som belöning inkassera mängder av Star Points. Bäst av allt är att Amazy Dayzee kan besegras fler gånger, så återvänd till den här platsen lite då och då.

Klassisk musik

Om du väntar några sekunder när du ser skärmen som talar om att ett nytt kapitel ska starta får du höra det klassiska Mario-temat. Sjung med!



```
= Update tblshowbild set bildgodkand = 1, senastescor= 0
request.form("poang") & " where membernr = " & request.form("membernr") &
Conn.Execute(SQL) Conn.Execute(SQL) Conn.Close
SQL = "Update tblgbok set bildgodkand = 1 where fran =
request.form("membernr") & ""
Conn.Execute(SQL)
SQL = "Update tblpassfilesearch set bildgodkand = 1 where
```

CRUIS'N USA

n64

Nya bilar

För att få tillgång till en ATV, skolbuss och polisbil ska du gå till garaget och hålla in C-UPP, C-VÄNSTER och C-NER samtidigt när du väljer tre av de fyra ordinarie bilarna.

Nya banor

För att kunna köra enstaka lopp på banorna Golden Gate Park, Indiana och San Francisco ska du slå in följande koder på skärmen där du väljer bana.

GOLDEN GATE PARK

Ställ markören på US101, håll in L, C-VÄNSTER, C-NER och tryck START.

INDIANA

Ställ markören på Beverly Hills, håll in L, C-UPP, C-HÖGER och tryck START.

SAN FRANCISCO

Ställ markören på Grand Canyon, håll in L, C-HÖGER, C-NER och tryck START.

Sirener

Detta trick fungerar endast med skolbussen eller polisbilen (håll in C-UPP, C-VÄNSTER och C-NER samtidigt på skärmen där du väljer fordon för att få fram dessa). Först måste du åka ett lopp på valfri bana och hamna på topplistan. När du är på skärmen med topplistan trycker du NER tills du hamnar så långt ner på skärmen det går. Håll sedan in VÄNSTER i ungefär 35 sekunder. Ett (något skrämmande) huvud kommer nu fram och säger "I love this job". Nästa gång du åker en bana kan du få baklampor och sirener att blinka och tjuta genom att trycka snabbt på bromsen två gånger och därefter hålla in gasknappen.

Extra fart

Följ denna beskrivning för att få tillgång till extra fart under ett lopp. Först måste du åka ett lopp på valfri bana och hamna på topplistas förstaplats. När du är på skärmen med topplistan trycker du NER tills du hamnar så långt ner på skärmen det går. Håll sedan in VÄNSTER i ungefär 35 sekunder tills huvudet på nytt gör entré. Nästa gång du åker en bana kan du få en tillfällig fartökning med något av fordonen genom att snabbt trycka "broms, broms, broms, gas, broms och gas". Observera att du måste passera en Check Point för att kunna utnyttja detta trick och att du bara kan använda en fartökning per Check Point.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

n64

Skriv in dessa koder i Passcodes-menyn:

ACE – Högre svårighetsgrad.

BLAMEUS – Visar en bild på teamet bakom spelet.

CHICKEN – Styr en AT-ST på en extrabana.

CREDITS – Se spelets sluttexter.

DEADDACK – Ger dig tillgång till extrabanan Battle of Hoth.

DIRECTOR – Låter dig se alla filmsekvenser från spelet.

FARMBOY – Låter dig använda Millennium Falcon.

FARMBOY och TIEDUP – Låter dig använda Tie-interceptor (tryck UPP när du är vid Millennium Falcon).

GAMEFLO! – Ger dig tillgång till alla ordinarie banor.

HALIFAX? och IYNGWIE! – Ger dig tillgång till Naboo Starfighter.

IGIVEUP – Ger dig ett oändligt antal liv.

KOELSCH – Styr en bil i stället för V-wing.

MAESTRO – Låter dig lyssna på all musik från spelet.

RADAR – Det mörka blir ljust på radarskärmen.

TOUGHGUY – Ger dig alla power-ups.

WOISTHAN! – Ger dig tillgång till extrabanan The Death Star Trench Run.

WOMPRAT! – Ger dig tillgång till extrabanan Beggar's Canyon.

Dessa koder byter på titelskärmen ut Lukes huvud mot ett huvud från en av personerna i teamet bakom spelet. Slå in koden och låt spelets demonstration avslutas för att se resultatet.

BERGLOWE – H. Schmidt

CHIPPIE – C. Huelsbeck

FLYDODGE – D. Jagalski

HARDROCK – T. Engel

ICHELLED – R. Henke

PSYLOCK – M. Wagner

RUDIBUBI – R. Stember

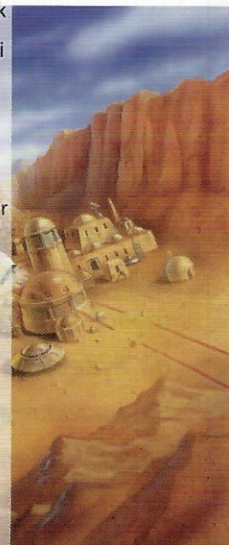
SIRHISS – J. Petersam

THBPILOT – B. Hoppe

TIECK – F. Sauer

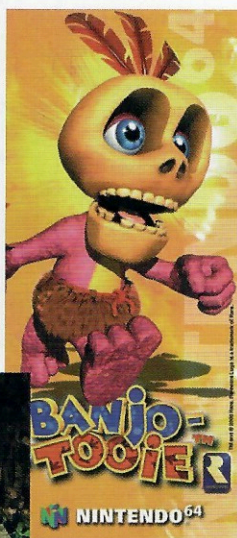
TOBIASS – T. Richter

WUTZI – J. Eggebrecht



```

SQL = Update tblshowbild set bildgodkand = 1, senastescor= 0
request.form("poang") & "" where membernr = " & request.form("membernr") &
Conn.Execute(SQL) Conn.Execute(SQL) Conn.Close
request.form("membernr") & ""
SQL = "DELETE from tblbildgodkand where id = " & request.form("id") & ""
Conn.Execute(SQL)
SQL = "Update tblshowfiler set bildgodkand = 1, senastescor= 0
    
```



BANJO-TOOIE

Två nya björntjänster

Vi har nosat upp ytterligare två Banjo-Tooie-koder som komplement till de elva vi presenterade i CNM 2/2001. Skriv in följande koder i Code Chamber på banan Mayahem Temple genom att spotta ägg (du måste ha äggsiktet) på väggens bokstäver. Gör du fel hörs ett ljud och du måste börja om. När du har skrivit klart går du till den lilla skylten i samma rum för att aktivera och återställa koderna.

CHEATO GNIMOH

Gör att Kazooies ägg blir målsökande.

CHEATO HONEYKING

Ger Banjo och Kazooie oändligt med liv och obegränsat med luft under vattnet.

n64

Välkommen till nya Club Nintendo!

Bakåt Framåt Avbryt Uppdatera Startside Autyofyll Skriv ut E-post

Adress: http://club.nintendo-se.com

Gå till

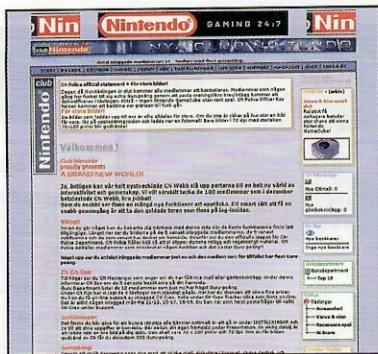
»Nintendo Online«

Minns du när det var cyber, coolt och jättedyrt att surfa på nätet? Idag är Internet en del av vardagen för de flesta samt ett invariant sätt att hitta spelinformation och ha roligt. Nintendo Online är en ny stående avdelning i Club Nintendo Magazine där vi håller dig uppdaterad om vad som händer på CN Web och tipsar om hemsidor med Nintendo-anknytning.

Nya Club Nintendo Web

På kvällen den 10 januari var det premiär för nya CN Web. Intresset var redan från början stort – tusentals hemsidor skapades och tiotusentals brev och foruminlägg postades redan den första veckan. Om du är ny på CN Web rekommenderar vi att du börjar med att gå till avdelningen "Inställningar" för att fylla i och uppdatera dina uppgifter. Härifrån kan du även göra i ordning din egen sida och skapa en profil som kommer att gälla i sökmotorn.

Miss inte heller att delta i tävlingarna varje vecka. Förutom de ständigt återkommande Guru Department och Värva & Vinn finns "Screenshot" och "Recensera" kvar från den gamla sajten. Dessutom har Hi Score tillkommit.



CN WEB NÄR DU SOM VANLIGT FRÅN WWW.NINTENDO-SE.COM, MEN DU KAN ÄVEN SURFA DIT DIREKT PÅ CLUB.NINTENDO-SE.COM

Två kampanjsajter för Nintendo GameCube öppnas 1 mars!

En stor spelrelease kräver något extra på webben. Därför öppnar vi två sajter med fokus på underhållande spel och tävlingar. På www.gamecube-se.com (för dig under 18 år) och www.cubenight.com (för dig över 18 år) kan du spela fotbolls- och ishockeyspel med chans att vinna rik-

tigt åtråvärda priser. Allt du behöver göra är att bilda ett lag med två kompisar och registrera dig. I prispotten ligger bl.a. flera Nintendo GameCube, resor och biljetter till finalen i hockey-VM!

Den 1 mars öppnar vi vårens roligaste och största tävlingar på nätet. Missa inte det! Skaffa redan nu två kompisar att bilda ett team med och var med från början. Mer information hittar du på respektive webbplats.



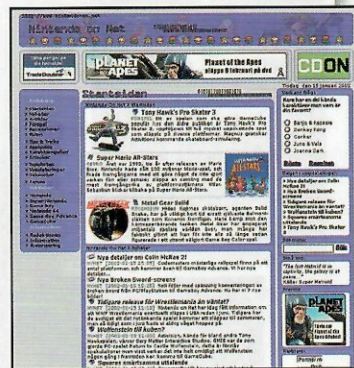
SÅ HÄR SER FOTBOLLSPELET PÅ DEN KOMMANDE SAJTEN WWW.GAMECUBE-SE.COM UT. UPPGIFTEN FÖR DITT TEAM ÄR ATT GÖRA SÅ MÅNGA MÅL SOM MÖJLIGT. IBLAND ÄR MÅLVAKTEN I STORSLAG, IBLAND ÄR HAN UR FORM. DET GÄLLER ATT ANVÄNDA DINA FÖRSÖK SÅ KLOKT SOM MÖJLIGT.

Nintendo on Net

Nintendo-hemsidor hopsnickrade av privatpersoner finns det gott om på Internet. Nintendo on Net är emellertid en sajt som sticker ut från mängden tack vare ett seriöst innehåll, mycket eget material och snygg design. Här finns bl.a. nyheter, recensioner och spelguider, precis som på de flesta hemsidor av den här typen. Men du hittar även artiklar, ett karaktärgalleri och krönikor på Nintendo on Net – sådant som ger hemsidan en personlig stil och som inte finns på andra ställen.

Adressen till Nintendo on Net har vi lagt till i avdelningen "Länkar" på www.nintendo-se.com.

NINTENDO ON NET ÄR HELT KLART EN AV DE BÄSTA SVENSKA INOFFICIELLA NINTENDO-SAJTerna vi har besökt. HEMSIDAN UPPDATERAS DAGLIGEN MED NYHETER, RECENSIONER, ARTIKLAR M.M. BOKMÄRKT!



RYDS



TUFF OCH SÄKER



Walkaroundbåt
RYDS 23T med
tak av glasfiber
och kapelltak.

www.rydsbatar.se



RYDS båtar finns i
39 modeller från
2,55 till 7,25 m. En
sjösäker, praktisk
båt för alla smaker.

RYDS 23T



»Ett minne för livet«

Efter att ha svält min långvariga nervositet och blivit bemött av min handlare fick jag uppleva min första dag som praktikant på Club Nintendo. Med två och ett halvt år med mediabakgrund i bagaget hoppades jag att mina erfarenheter äntligen skulle komma till någon nytta.

UNDERHÅLLANDE UPPGIFTER

Med en positiv inställning fick jag under min första dag ägna mig åt att sortera inkommande brev från klubbens många medlemmar. Brev om medlemsansökningar, "Guru 2001", tävlingar, frågor och åsikter etc. Att medlemsansökningar dyker upp i brevlådan nästan varje dag är väl inte någon hemlighet, så jag fick i uppdrag att både skriva ut nya medlemsetiketter samt att fästa dem på de läckert besmyckade Nintendo-blanketterna.

Hur mycket jobb jag än åtog mig var jag aldrig negativt inställd, snarare tvärtom. Med en sådan komfortabel arbetsmiljö som tillvaro och sådana gästvänliga personer som jag konfronterades med insåg jag att för mig var detta en dans på rosor.

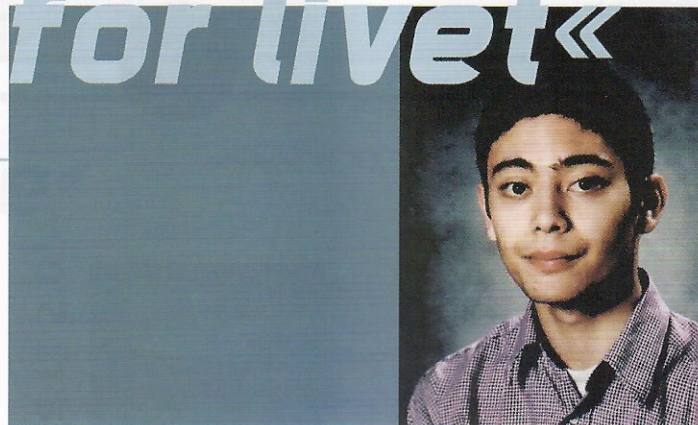
Klockan hade slagit 16.00 och jag tog initiativet att fråga om tillåtelse att få jobba över och svaret blev positivt. Som en konsekvens till detta stötte jag på nya ansikten som skulle jobba på telefonsupporten, vilket var väldigt trevligt. Att känna nytt folk med gemensamma intressen är aldrig fel.

LÄTTNAVIGERAD SPELHJÄLP

De kommande dagarna fick jag lära mig att svara på brev och email, vilket erbjöd varierat motstånd med tanke på att en del frågor var lite komplicerade medan en del kändes bekanta. Frågorna rörde sig mestadels om portabel underhållning och då pratar jag naturligtvis om monsterfenomenet Pokémon samt Zelda-spelen till Game Boy Color. Frågor om Nintendo 64 var involverade men förekom inte lika ofta.

Till mitt förfogande hade jag programmet Folio VIEWS, källan dit klubbens medarbetare söker sig när de har behov av spelhjälp. Det var lite komplicerat i början men efter lite träning visade det sig vara väldigt lätthanterat och receptivt. Ordspåret "träning ger färdighet" gör verkligen skäl för sitt namn. Frågetecknen har säkert uppstått hos klubbens medlemmar om hur "förstahjälpen-programmet" fungerar. Faktum är att det är väldigt simpelt. Först skriver man in önskat spel, sedan dyker det upp ett antal länkar på skärmen. Länkarna hänvisar bl.a. till/om spelets protagonister, föremål samt åtkomna platser som erbjuder viktig information som kan vara avgörande för framsteg i spelet.

De resterande dagarna jobbade jag återigen över och fokuserade mig pedantiskt på arbetet. Att svara på email och brev visade sig bli en behaglig vana men nu besatt jag kunskaperna lite bättre. När tiden var inne kom ögonblicket då jag själv fick pröva på telefonsupporten. Med ett snabbt dunkande hjärta fick jag hjälp att ta emot mitt första samtal, vilket var



minst sagt nervöst. Men med hjälp av min gästvänlighet och mina Pokémon-kunskaper lyckades jag få "Pokémon-tränaren" att bli nöjd.

GLÄDJE OCH SORG

Den sista dagen (sorgligt nog) fick jag erbjudandet att som tillfällig skribent skriva en artikel om hur det var för mig som praktikant, att arbeta på Club Nintendo. Uppriktig som jag är sammanfattar jag det hela genom att säga att jag aldrig upplevde något som tråkigt någon gång. Att jag var konstant positivt inställd är nog trots allt en lögn. När tiden var inne var jag tvungen att lämna klubben och en stor sorg strömmade genom ådrorna. Jag verkligen ogillade att säga hejdå och jag ville inte att det skulle ta slut. Tankar som "jag älskar att jobba här" och "jag vill inte åka hem" säger kanske en del och jag önskar att jag kunde befinna mig där längre.

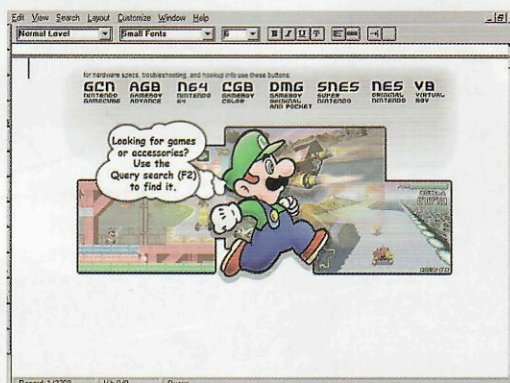
Jag fick inte bara nya och spännande erfarenheter som tack, utan jag fick också en vän. Som fantastisk arbetsplats har Club Nintendo fått till en klockren träff i hjärtat och jag saknar allt och alla där så mycket. Jag fick ett minne för livet.

Och när jag ändå pratar om Nintendo vill jag avsluta genom att säga att jag inte bara ser det som förstklassig underhållning, utan också som livets gåva.

Tack så mycket för allt Club Nintendo.

Dannis Lövgren

Dannis Lövgren



Så här ser förstasidan av Folio VIEWS ut just nu. Folio VIEWS är ett program från Nintendo of America som hjälper Club Nintendo att svara på spelfrågor. Programmet uppdateras regelbundet för att spelinformationen ska vara så färsk som möjligt.

»Fånga Celebi!«

Plocka fram dina metallglänsande spel, ta dig till närmaste Pokécenter och gör plats i din förstasexa – nu har chansen att fånga den mycket sällsynta Celebi äntligen kommit!



POKÉMON

Celebi Tour

Celebi är Pokémon nummer 251 och går inte att fånga på egen hand i något Pokémon-spel. Nu ger Club Nintendo ut Celebi och ett certifikat som garanterar att du har en äkta sådan. Du som har Pokémon Gold, Silver eller Crystal Version kan få Celebi, antingen genom att skicka in ditt spel till oss eller besöka Celebi on Tour.

Om du skickar ditt spel till oss, gör så här:

1. Gå till ett Pokécenter i något av spelen Pokémon Gold/Silver/Crystal Version.
2. Gör plats för minst en Pokémon i din förstasexa (ha med dig högst fem Pokémon) och spara spelet.
3. Fäst en klisterlapp på din spelkassett där du skriver namn, adress och medlemsnummer.
4. Lägg spelet i ett kuvert eller paket tillsammans med två ofrånkerade frimärken (till ett värde av 10:-) samt adressen dit vi ska returnera spelet.
5. Skicka kuvertet/paketet till oss (adressen hittar du på sidan 4). Märk försändelsen med "Celebi". Det går givetvis bra att skicka rekommenderat, men observera att vi inte skickar rekommenderade brev tillbaka och att vi inte kan ansvara för postens hantering.
6. Nu är det bara att vänta på att vi skickar tillbaka ditt spel med Celebi! Det tar ca en vecka.

Celebi on Tour

Om du inte vill skicka in din spelkassett till oss kan du få Celebi genom att besöka Celebi on Tour. Se bara till att göra plats för Celebi genom att bära med dig högst fem Pokémon och att du har sparat spelet i ett Pokécenter. Besöker du Celebi on Tour får du dessutom en cool Pokémon-affisch!

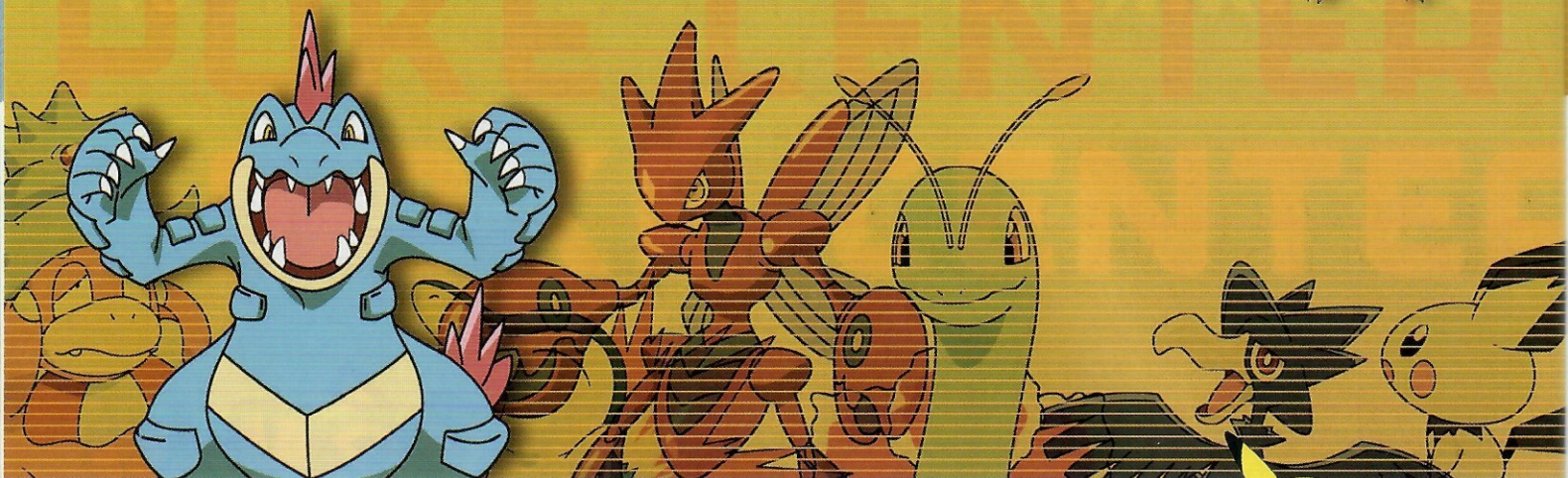
Om du har fler spelkassetter får du skicka eller ta med dig dem också, men observera att Celebi endast kan flyttas till Pokémon Gold, Silver eller Crystal Version. Vi har inte hur många Celebi som helst att dela ut – vecka 10, 2002 är den sista veckan du kan skicka in ditt spel till oss. Alla kan få Celebi, men du som är medlem i Club Nintendo har företräde i kön.

Vi ser fram emot att träffa dig på turnén eller att ta emot din spelkassett. Ta väl hand om Celebi!

»Turnéplan«

Månd 11/2	Toys	Göteborg
Tisd 12/2	Göfab	Borås
Onsd 13/2	Ej klart	Skövde
Torsd 14/2	Stefans Foto	Vara
Fred 15/2	Knallelek	Mariestad
Lörd 16/2	Lekia	Skara
Sönd 17/2	Ekohallen	Jönköping
Månd 18/2	Ekohallen	Malmö
Tisd 19/2	Lekia	Ängelholm
Onsd 20/2	TV-spelshuset	Lund
Torsd 21/2	Lekia Eurostop	Halmstad
Fred 22/2	Obs! (Coop Forum)	Trollhättan
Lörd 23/2	Obs! (Coop Forum)	Uddevalla
Sönd 24/2	Brio IKANO-huset	Linköping
Månd 25/2	Lekia	Eskilstuna
Tisd 26/2	Game Täby Centrum	Stockholm
Onsd 27/2	Game Nacka Forum	Stockholm
Torsd 28/2	Barnens Hus Slagsta Strand	Stockholm
Fred 1/3	Zetterlunds Leksaker	Västerås
Lörd 2/3	Barnens Hus	Uppsala
Sönd 3/3	Barnens Hus	Gävle
Lörd 9/3	Lek & Presenthuset	Kalmar
Sönd 10/3	Ekohallen Fjälkinge	Kristianstad
Lörd 16/3	Brio-lekcenter	Örebro
Månd 18/3	Game Shop	Norrköping

För uppdaterad turnéplan gå in på www.pokemon-se.com



»Pokémon Center New York har öppnat!«

Om du är en äkta Pokémaniac känner du till de två Pokémon-affärerna i de japanska städerna Tokyo och Osaka. Den 16 november 2001 öppnade världens tredje Pokémon Center i New York City. Pokémon Center New York är ett paradiset för alla som någon gång har velat vara i Ash Ketchums kläder. Här finns mängder av exklusiva Pokémon-saker att köpa, nya Pokémon-spel att prova samt ljus- och ljudshower att uppleva. Två av de hetaste sakerna just nu i Pokémon Center New York är ett specialdesignat Game Boy Advance och den nya spelenheten Pokémon mini.

För dig som redan har beställt en flygbiljett är adressen till Pokémon Center New York: 10 Rockefeller Plaza, New York City, USA.

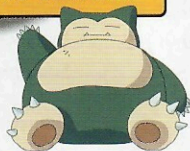


Colosseum

Colosseum är en ny avdelning i Pokécenter där Pokémon-lag från medlemmar presenteras. Om du har ett Pokémon-lag och en bra taktik som du vill dela med dig av är det bara att skriva till oss.

Börje Andersson från Nynäshamn är först ut på plan.

#143 Snorlax

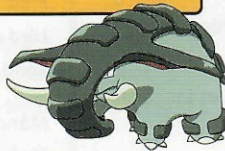


Item: Leftovers

Jag brukar använda en normaltyp som "starter" eftersom den inte har så många svagheter. Kommer den i svårigheter använder jag Rest och Sleep Talk som försvarsvapen eftersom den då kan anfalla fast den sover!

- Rest
- Return
- Sleep Talk
- Earthquake

#232 Donphan



Item: Gold Berry

Donphan är en av de starkare – både defensivt och offensivt. Här använder jag Rest och Snore som defensiva vapen, speciellt mot Poison- och Rock-typer! Offensivt stark mot Fire, Electric, Poison, Rock och Steel.

- Rest
- Earthquake
- Snore
- Roar

#227 Skarmory



Item: Mint Berry

Denna är ju en typ av Fly/Steel, och har nog en av spelets bästa defensiva förmågor. Även om det finns ett fåtal som har bättre defensiv så föredrar jag denna. Rest och Mint Berry används för att få hälsan tillbaka ifall det börjar krisa.

- Rest
- Steel Wing
- Curse
- Whirlwind

#55 Golduck



Item: Bitter Berry

En vattentyp måste man ha – defensivt bra mot Water, Fire, Ice och Steel. Surf använder jag offensivt mot Fire, Ground och Rock. Psychic Up används för att replikera statusattacker.

- Surf
- Ice Beam
- Return
- Psych Up

#97 Hypno



Item: Scope Lens

Psychic var ju favoriten i Red/Blue/Yellow Version, men då använde jag Mewtwo. Då hade väl de flesta också Recover, men jag har då i stället Rest och Sleep Talk som gör att den kan vila sig i form och även anfalla.

- Psychic
- Attract
- Rest
- Sleep Talk

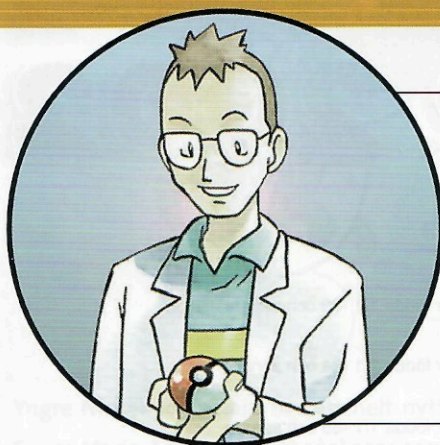
#107 Hitmonchan



Item: Miracle Berry

Denna fighter kompletterar Snorlaxs svagheter till 100%. Med Mach Punch får den alltid slå först, kommer den i krislägen kan jag köra en Endure för att hänga kvar på en HP och få iväg ytterligare en Mach Punch.

- Mach Punch
- Endure
- Return
- Double Team



Professor Elm informerar: »Här hittar du alla HM i Pokémon Crystal Version«

HM01 CUT

HM01 vilar i den gröna Ilex Forest. I mitten av skogen finns en Farfetch'd. Jaga den tills du kommer till Charcoal Maker, sedan är det bara att ta emot presenten och börja hugga ned buskar med HM01.

HM02 FLY

När du har besegrat gymledaren i Cianwood City får du HM02 från hans fru. Med HM02 kan du smidigt förflyta dig mellan olika städer.

HM03 SURF

Gå in i huset till vänster om affären i Ecruteak City och besegra de fem Kimono-damerna, vilka använder de fem utvecklingsformerna av Eevee. När du har besegrat dem alla kan du hämta HM03 (med vilket du kan ta dig över vatten) hos den äldre mannen.

HM04 STRENGTH

HM04, som gör Pokémon starkare och kapabla att flytta stora stenar, finns i Olivine City. Du får det av en sjöman i ett hus i den sydvästra delen av staden.

HM05 FLASH

I Violet City finns ett högt torn som heter Sprout Tower. Om du lyckas besegra den gamle mannen i tornet kommer han att ge dig HM05 och med det möjligheten att lysa upp mörka grottor.

HM06 WHIRLPOOL

För att lägga beslag på HM06 måste du bege dig till Mahogany Town. När du har fångat eller besegrat den röda Gyarados i Lake of Rage kommer Lance att behöva hjälp med Team Rocket. När Team Rocket är besegrat och strömmen är avstängd i Rocket Hideout blir HM06 ditt. Med detta HM kan du ta dig förbi vattenvirvlar.

HM07 WATERFALL

På med de varma kläderna! HM07 finns i en Pokéball på Ice Paths första våning. Du hittar det uppe i grottans högra hörn, för att nå dit måste du glida över isen och ta hjälp av stenar som stoppar dig. När du väl har HM07 kan du och din Pokémon ta er uppför vattenfall.

Glöm inte att du måste lära en Pokémon ett HM innan det kan användas. Alla Pokémon kan inte lära sig en del HM, så du måste hitta en som är lämpad för uppgiften. Om du inte kan använda ett HM utanför strid beror det på att du har för få Badges. Ta dig då med raska steg till närmaste gymledare och bygg upp din Badge-samling!



GOTHIA CUP 2002

The World Youth Cup

Klass

B19

Pojkar födda 1/1 -83 och senare

B18

Pojkar födda 1/1 -84 och senare

B16

Pojkar födda 1/1 -86 och senare

B15

Pojkar födda 1/1 -87 och senare

B14

Pojkar födda 1/1 -88 och senare

B13

Pojkar födda 1/1 -89 och senare

B12

Pojkar födda 1/1 -90 och senare (7-manna)

B11

Pojkar födda 1/1 -91 och senare (7-manna)

G19

Flickor födda 1/1 -83 och senare

G16

Flickor födda 1/1 -86 och senare

G15

Flickor födda 1/1 -87 och senare

G14

Flickor födda 1/1 -88 och senare

G13

Flickor födda 1/1 -89 och senare

Torben Iversen

Klarupgaardvet 19 - 9200 Aalborg SV

Telefon: 9818 5560 - Mobil: 4018 5560

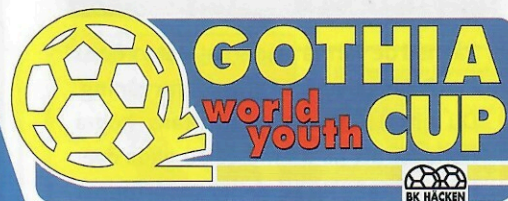
E-mail: togubi@gvdnet.dk

Jan Rask

Fåborgvej 28 A - 5762 V. Skerninge

Telefon: 62 24 1101 - Mobil: 20 29 18 22

E-mail: jan.rask@mail.dk



**GÖTEBORG, SVERIGE
14-20 JULI 2002**

Box 22052, SE-400 72 Göteborg

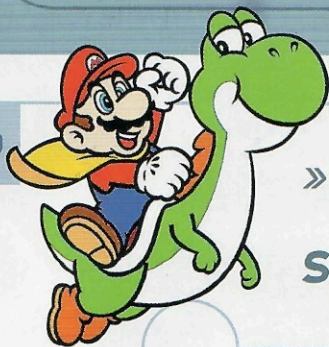
Telefon: +46 31 50 67 80

fax: +46 31 50 67 99

E-post: info@gothiacup.se

Internet: www.gothiacup.se

retro



» ett av de mest omtalade Super NES-spelen i början av 1990-talet«

Yngre Nintendo-spelare har ett helt nytt Mario-äventyr framför sig i Super Mario World: Super Mario Advance 2, ett spel som samtidigt väcker ljuva minnen hos rutinerade Mariofantaster. Som titeln antyder är Super Mario World: Super Mario Advance 2 en konvertering av Super Mario World, ett av de mest omtalade Super NES-spelen i början av 1990-talet.

Super Mario World lanserades samtidigt som Super NES i Sverige 1992. Spelet följde med basenheten och var för många det första skälet till att lämna NES och köpa en ny spelmaskin. Då Super NES inte hade tillräckligt mycket kraft för genuina 3D-spel fick Super Mario World, precis som föregångaren Super Mario Bros. 3, bli ett spel i två dimensioner. Fast naturligtvis med snyggare bakgrunder, klarare ljud, nya kontrollmöjligheter och – framförallt – en helt ny värld att utforska för Mario och hans nya kompis Yoshi, som dök upp för första gången i det här spelet.

Världen i Super Mario World består av en stor karta med många säregna områden. Varje område innehåller banor som skulle kunna vara hämtade direkt ur Shigeru Miyamotos fantasi – här väntar jättelika kanonkuler, grottor med skiftande tak samt golv, trampoliner, hopande delfiner och så mycket mer. I slutet av varje område lurar en av Bowsers sju osnutna ungar, vilka gör sitt yttersta för att stoppa Marios framfart. Här och där i Mario-världen finns även spökhushus utplacerade. In till dessa vågar inte Yoshi följa med, men om Mario klarar av spökhuset får han möjligheten att spara spelet.

Super Mario World är lika rikt på upplevelser som på hemligheter. Även när genvägen Star Road, den hemliga Special World och ärkefienden Bowser är avklarade väntar mer att upptäcka. Spelare som vill klara allt är även tvungna att hitta alla de 96 utgångarna från banorna – en uppgift som gör Super Mario World lika svårt att klara som att glömma.

BITS VI MINNS

En scen som vi minns speciellt tydligt ur Super Mario World är när vi för första gången träffade på Yoshi, som satt fast i ett ägg på banan Yoshi's Island 2. Att rida på dinosaurien och slurpa i sig fiender med dess långa tunga var lika komiskt som effektivt. En annan höjdpunkt vi minns väl är när Bowsers helikopter åkte mot Mario och rakt "genom TV-skärmen" under spelets sista fight – häftigt!

SÅ TYCKTE VI DÅ

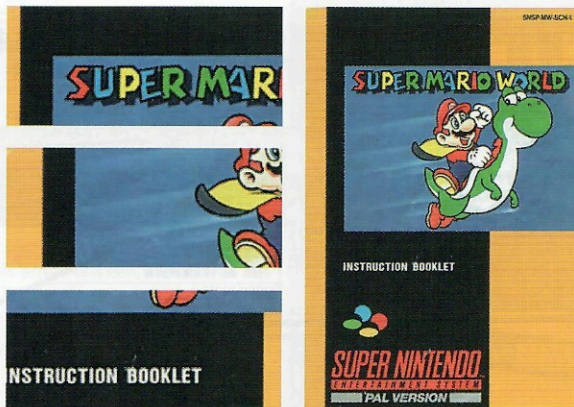
Super Mario World var för många det första spelet till Nintendos då nya 16-bitare. Tillsammans med The Legend of Zelda: A Link to the Past var det här huvudskälet till att äga Super NES under 1992. Grafiken och ljudet upplevdes som fantastiskt, effekterna som skapades med grafikfunktionen Mode 7 imponerade speciellt mycket. Det gick bara inte att ge upp innan allt i spelet var sett.

SÅ TYCKER VI NU

Även om Super Mario World inte är lika banbrytande som Super Mario 64 är det fortfarande lika roligt att spela. Grafiken och ljudet kanske inte är så suveränt som först verkade vara fallet, speciellt i jämförelse med Donkey Kong Country. Men det är fortfarande ingen tvekan om att Super Mario World är ett av de bästa Super Mario-spel som har gjorts till dagens datum.

SPELINFO

Titel: Super Mario World
 Plattform: Super NES
 Kategori: Action
 Utvecklare: Nintendo
 Utgivare: Nintendo
 Releasedatum: 4 juni 1992





Obs! I alla priser ingår moms och porto!

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

Vissa varor kan ibland vara slutsålda varför leveranstiden då blir längre än en vecka. Ring gärna Club Nintendo och kolla om varan finns i lager 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-talng som du fått tillsammans med din medlemsförnyelse.

POSTGIROT SVERIGE		INBETALNING / GIRERING A		Klubbmedlemsnummer	
Måttäckande till bokningsdagarna		45 35 85 - 2		45 35 85 - 2	
1 st 400009 Nyckelring "Mario", à 39,-		Club Nintendo		Skriv in betalningsmottagare: Club Nintendo	
1 st 400037 CN-keps, à 99,-		Användare (personligt/organisation)		Maria Johansson, MEMLEMSNUMMER	
1 st 400103 G&S strategiguide, à 119,-		Adress (personligt/organisation)		Bygatan 111	
INBETALNING / GIRERING A		100 00 SVENSKBYN		Här skriver du ditt namn och postadress: Namn & Medlemsnummer! Gatuadress Postnummer och ort Kom ihåg att skriva tydligt!	
Eget kontonr vid girering		257,-			
Densida kronor					
#		#		#00#	

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!

POKÉMON T-SHIRTS



Helcoola t-shirts med Pokémon-tryck.

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.



CLUB NINTENDO T-SHIRT

Ett givet val för en member.

Art nr 400022. Vit t-shirt i stl 110/120 cl. Art nr 400023. Vit t-shirt i stl 130/140 cl.
Art nr 400024. Vit t-shirt i stl 150/160 cl. Ord pris 149:-. Medlemspris 99:-/st.

Art nr 400018. Vit t-shirt i small. Art nr 400019. Vit t-shirt i stl medium.
Art nr 400020. Vit t-shirt i stl large. Art nr 400021. Vit t-shirt i stl extralarge.
Ord pris 149:-. Medlemspris 99:-/st.



CLUB NINTENDO BADROCK

Skön badrock i 90% bomull och 10% polyamid. Broderier på bröst och ficka.

Art nr 400111. Stl 120 cl. Art nr 400112. Stl 140 cl. Art nr 400113. Stl 160 cl.
Medlemspris 299:-/st.

Art nr 400114. Small. Art nr 400115. Medium. Art nr 400116. Large.
Art nr 400117. Extralarge.
Medlemspris 349:-/st.



CLUB NINTENDO KEYSTRAP

Keystrap med säkerhetslås. Håller för upp till 12 kg belastning.

Art nr 400118. Ord pris 149:-. Medlemspris 100:-.

POKÉMON BADLAKAN



Supersköna badlakan i 100% bomull. Storlek 76x152 cm.

Art nr 400106. Motiv Pokémon Movie. Medlemspris 149:-.

Art nr 400109. Motiv Pikachu x3. Medlemspris 149:-.

Art nr 400110. Motiv Pokémon Night. Medlemspris 149:-.

CLUB NINTENDO KEPS



Grått kanvastyg med svart skärm och broderat märke.

Art nr 400037. Small/medium. Art nr 400038. Large. Ord pris 149:-. Medlemspris 99:-/st.

CLUB NINTENDO BORDSUR



Helhäftig klocka att ha på ditt skrivbord. Med alarm. Drivs med ett AA-batteri.

Art nr 400040. Ord pris 149:-. Medlemspris 99:-.

CLUB NINTENDO STÅLTERMOS



Thermos® original. Rymmer 0,75 l. Bäst i alla test!

Art nr 400121. Medlemspris 229:-.

PIKACHU DRYCKESFLASKA & BAG



PIKACHU DRYCKESFLASKA

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

PIKACHU GAME BOY VÄSKA

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

NINTENDO SNAPREFLEX, 2-PACK



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

Art nr 400122. Medlemspris 99:-/2-pack.

CLUB NINTENDO PIN



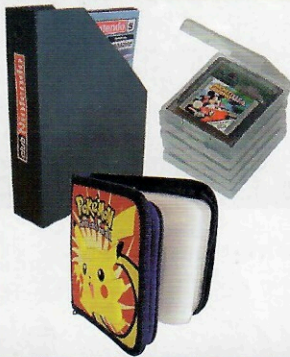
Ett måste för alla medlemmar!
Art nr 400039. Medlemspris 29:-.

CN MAGAZINE, GAMLA NUMMER



Har du missat något nummer av tidningen? Nu kan du beställa nr 2,3 & 4 1999, samt nr 1, 3, 4, 5 och 6 2001. Ange vilket/vilka nummer du beställer. Pris 29:-/st.

FÖRVARING



CN TIDSKRIFTSSAMLARE, 3-P
Samla alla dina CN Magazine på ett och samma ställe.

Art nr 400129. Medlemspris 129:-/3-pack.

GAME BOY KASSETTFODRAL
Kasettfodral för dina Game Boy-spel (spel ingår ej.) 5-pack.

Art nr 400093. Medlemspris 59:-.

PIKACHU CD-FODRAL
Förvarar dina CD-skivor på ett smidigt sätt.

Art nr 400086. Medlemspris 149:-.

POKÉMON MUSMATTA MED TAL



Perfekt att ha under din mus när du surfar in på www.pokemon-se.com.

Art nr 400087. Medlemspris 129:-.

HANDKONTROLL TILL SNES



Art nr 400054. Medlemspris 249:-.

RGB-KABEL (SCART) TILL SNES

Art nr 400056. Ord pris 169:-.

Medlemspris 129:-. Ej i bild.

CD-SOUNDTRACKS



Art nr 400094. **Zelda Majora's Mask Original Soundtrack.** Dubbel-CD fylld med ljud musik från det klassiska spelet. Komponerad av Koji Kondo. Medlemspris 99:-.

Art nr 400068. **Original soundtrack – Pokémon: Filmen.** Det officiella soundtracket från storfilmen! 16 hitlåtar med bl. a. Billy Crawford, M2M, Christina Aguilera, Britney Spears och NSYNC. Medlemspris 149:-.

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

POKÉMON-FILMER



Art nr 400073. **VHS Pokémon: The Movie.** Biofilmen har setts av över 200 000 svenskar! Alla talar svenska. Ord pris 179:-. Medlemspris 169:-.

Art nr 400075. **DVD Pokémon: The Movie.** Ord pris 219:-. Medlemspris 209:-.

Art nr 400104. **VHS Pokémon 2: Ensam är stark.** Äntligen som köpfilm! Alla talar svenska. Ord pris 179:-. Medlemspris 169:-.

Art nr 400105. **DVD Pokémon 2: Ensam är stark.** Ord pris 219:-. Medlemspris 209:-.

Art nr 400130. **VHS Pikachu's Winter Vacation.** Exklusiv utgåva – aldrig tidigare visad på bio/TV. Medlemspris 99:-.

Art nr 400131. **VHS Pikachu's Winter Vacation 2.** Exklusiv utgåva – aldrig tidigare visad på bio/TV. Medlemspris 99:-.

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

Alla som köper Pikachu's Winter Vacation 1 eller 2 får en Pikachu-pin utan extra kostnad!

Prissänkta pga ny bokmoms!

STRATEGI-GUIDER



Art nr 400025. **Pokémon Red & Blue Guide.** 114 sidor Pokémon-guide inkl Pokédex samt klistermärken. Officiell, svensk text. Ordinarie pris 59:-. Medlemspris 49:-.

Art nr. 400028. **Pokémon Stadium Guide.** Hela 210 sidor fyllda med allt om spelet. Officiell, engelsk text. Medlemspris 99:-.

Art nr. 400032. **Super Play Pokémon Guide.** 100 sidor fyllda med allt om Pokémon. Svensk text. Medlemspris 49:-.

Art nr. 400103. **Pokémon Gold & Silver Guide.** Hjälper dig att fånga 250 Pokémon och upptäcka alla hemligheter i Johto. Officiell, engelsk text. Medlemspris 99:-.

Art nr. 400123. **Pokémon Stadium 2 Guide.** Att ha ordning på 250 Pokémon kräver rätt tränare och rätt information. Officiell, engelsk text. Medlemspris 169:-.

Art nr. 400124. **Pokémon Crystal Guide.** Det största och mest utmanande Pokémon-äventyret hittills. Med denna guide ligger du steget före. Officiell, engelsk text. Medlemspris 169:-.

Art nr. 400033. **Zelda: Ocarina of Time Guide.** En 126 sidor tjock, komplett guide till Ocarina of Time. Officiell, svensk text. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 79:-.

Art nr. 400085. **Zelda: Majora's Mask Guide.** 136 sidor fyllda med allt du behöver veta för att ta dig igenom spelet. Engelsk text. Helt i färg. Medlemspris 109:-.

Art nr. 400125. **Zelda: Oracle of Seasons/ Ages Guide.** Boken till Links senaste äventyr tar dig igenom både Holodrum och Labrynta. Du får också hjälp med att hitta alla föremål och hjärtan. Officiell, engelsk text. Medlemspris 169:-.

Art nr. 400029. **Perfect Dark Guide.** Spelguiden som ger dig all nödvändig information om Raies höjdspele. Officiell, engelsk text. Medlemspris 99:-.

Art nr. 400092. **Banjo-Tooie Guide.** Guiden från Nintendo Power avslöjar alla pusselbitar och hemligheter i Banjo-Tooie. Officiell, engelsk text. Medlemspris 89:-.

»Fraktfritt – direkt hem i brevlådan!«

TILLBEHÖR, N64



Art nr 400135. Rumble Pak. Anslut Rumble Pak till handkontrollen och känn explosioner, rekyll från vapen m.m. Läs mer på spelkartongen och i instruktionsboken om ditt spel är kompatibelt med Rumble Pak. **Medlemspris 169:-.**



Art nr 400136. Transfer Pak. Med Transfer Pak kan du flytta information mellan vissa Nintendo 64- och Game Boy-spel. Läs mer på spelkartongen och i instruktionsboken om ditt spel är kompatibelt med Transfer Pak.

Medlemspris 249:-.

TALANDE MJUKDJUR



Urläckra figurer i plysch, som kan tala. Ca 30 cm höga.

Art nr 400036. Donkey Kong. Ord pris 249:-. **Medlemspris 199:-.**

Art nr 400035. Bowser. Ord pris 249:-. **Medlemspris 199:-.**

POKÉMON MJUKDJUR



Pokémonfigurerna som mjukdjur i nylon. Utmärkta att använda som badsvampar. Ca 20 cm höga.

Art nr 400001. Cleairy.

Art nr 400002. Psyduck.

Art nr 400003. Squirtle.

Art nr 400004. Bulbasaur.

Art nr 400005. Pikachu.

Art nr 400002. Charmander.

Medlemspris 79:-/st.

COBRA MICROTALK



Art nr 400091. Cobra microTalk, MT 110-2. 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 medföljer. 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. **Medlemspris 995:-/par.** (Batterier ingår ej.)

Art nr 400008. Cobra microTalk, PMR 100. Räckvidden är ca 3 km. Två kanaler, går på FM-bandet. Drivs med 4 st AAA-batterier. Färg: Plommonlila. Ord pris 1.295:-/par. **Medlemspris 649:-/par.** (Batterier ingår ej.)

Ingen samtalskostnad!

Cobra®

TILLBEHÖR, N64



Handkontroller. Nintendos originalhandkontroll ger dig full kontroll i 360 grader. Du kan koppla in upp till fyra handkontroller i ditt Nintendo 64.

Art nr 400133, grå. **Medlemspris 329:-.**

Art nr 400134, blå/vit. **Medlemspris 379:-.**



Art nr 400137. Förlängningskabel till handkontroll. Förlänger sladden till handkontrollen så att du kan sitta längre ifrån TV:n när du spelar. **Medlemspris 119:-.**

Art nr 400138. Interact Ultra Racer. Smidig handkontroll som är speciellt anpassad för bilspel. **Medlemspris 100:-.**

NYCKELRINGAR



Art nr 400009

Art nr 400011

Art nr 400013

Art nr 400016

Art nr 400010

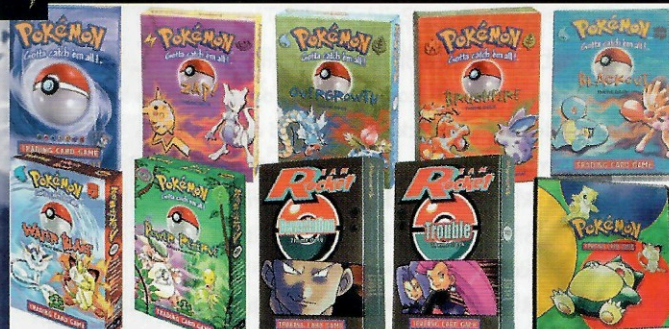
Art nr 400012

Art nr 400014

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



POKÉMON TRADING CARDS



Art nr 400057. Starter Set. 2 spelare, 2 x 30 kort. Ord pris 109:-. **Medlemspris 94:-.**

Art nr 400059. Zap. Färdig lek. 60 kort. Ord pris 109:-. **Medlemspris 94:-.**

Art nr 400060. Overgrowth. Färdig lek. 60 kort. Ord pris 109:-. **Medlemspris 94:-.**

Art nr 400061. Brushfire. Färdig lek. 60 kort. Ord pris 109:-. **Medlemspris 94:-.**

Art nr 400062. Blackout. Färdig lek. 60 kort. Ord pris 109:-. **Medlemspris 94:-.**

Art nr 400063. Jungle Waterblast. Färdig lek. 60 kort. Ord pris 109:-. **Medlemspris 94:-.**

Art nr 400064. Jungle Power Reserve. Färdig lek. 60 kort. Ord pris 109:-. **Medlemspris 94:-.**

Art nr 400069. Team Rocket Devastation. Färdig lek. 60 kort. Ord pris 109:-. **Medlemspris 94:-.**

Art nr 400070. Team Rocket Trouble. Färdig lek. 60 kort. Ord pris 109:-. **Medlemspris 94:-.**

Art nr 400067. Samlaralbum. Ord pris 139:-. **Medlemspris 129:-.**

special

del 3

» Nintendos
licensinnehavare «

Text: Jeton Grajčevci

I den första delen av denna artikelserie kunde ni läsa om Nintendos interna utvecklingsdivision EAD. Utvecklaren är en av företagets mest värdefulla tillgångar och har under de senaste decennierna försett den japanska jätten med ett hundratal speltitlar. Därför tyckte jag att det inte var mer än rättvist att tillägna ett helt avsnitt åt EAD.

EAD, vilket står för Entertainment, Analysis and Development (underhållning, undersökning och utveckling), är namnet på den utvecklingsdivision som finns i Nintendos japanska högkvarter. Divisionen leds idag av Shigeru Miyamoto men grundades redan för trettiofyra år sedan under ett annat namn, långt innan den legendariske spelgurun kom till Nintendo. EAD har utvecklat ett flertal av tidernas mest inflytelserika spelsierier, däribland Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Mario Kart, Star Fox och F-Zero.

FYRA UTVECKLINGSDIVISIONER

I slutet av sextioalet upprättades Nintendos första forsknings- och utvecklingsavdelning. Ledd av den nyanställde Gumpei Yokoi var gruppens uppgift att skapa innovativa underhållningsprodukter. Divisionen växte snabbt med företagets framgångar och delades upp i tre underavdelningar när Nintendo började satsa på TV-spelsmarknaden.

Yokois R&D1 utvecklade bland annat Game & Watch-serien men är nog mest känd som gruppen bakom Game Boy och dess första spel. Andra speltitlar som avdelningen utvecklat är Metroid och Kid Icarus. R&D2 leddes av Masayuki Uemura och blev mest känd för att ha utvecklat NES-hårdvaran. Genyo Takedas R&D3 utvecklade spel som Punch Out!! och Star Tropics men koncentrerade sig främst på teknologi som tillät de andra grupperna att skapa mer avancerade spel.

En fjärde utvecklingsdivision, R&D4, upprättades 1984 och leddes av Shigeru Miyamoto efter att denne skapat Nintendos första dundersuccé, arkadspelet Donkey Kong. Miyamotos grupp blev snart Nintendos viktigaste speldivision och utvecklade bland annat spelklassiker som Super Mario Bros. och The Legend of Zelda.

NINTENDOS PÅNYTTFÖDELSE

Utvecklingen av Super NES och dess första spel startades i början av nittioalet. Det var ungefär vid den här tidpunkten som Nintendo bestämde sig för att omstrukturera sina utvecklingsdivisioner. EAD blev samlingsnamnet för företagets speldivisioner, och Shigeru Miyamoto befordrades till avdelningens administrativa chef, vilket innebar att han fick till uppgift att över-

se utvecklingen av divisionens samtliga projekt.

EAD fick femton månader på sig att skapa de första spelen till Super NES, och lyckades trots den snäva tidsgränsen med att utveckla Super Mario World, F-Zero och Pilotwings lagom till lanseringen av Nintendos 16-bitare. Sedan Shigeru Miyamoto avancerat från regissör till producent har hans tidigare roll tilldelats Takashi Tezuka, som även ansvarade för Super Mario World. Tezuka fortsatte att regissera spel som The Legend of Zelda: A Link to the Past och Super Mario World 2: Yoshi's Island innan även han befordrades till producent under mitten av nittioalet.

Bland personerna bakom Super Mario World fanns även Hideki Konno och Katsuya Eguchi. Medan Tezukas grupp fortsatte med det tredje Zelda-äventyret tilldelades de två grafikerna var sitt projekt. Konno regisserade Super Mario Kart, ett bilspel som blev en förebild för det flertal gokartspel som finns på marknaden idag. Eguchi ledde utvecklingen av Starwing, ett revolutionerande rymdflygspel som använde sig av tredimensionell grafik tack vare ett specialchip utvecklat i samarbete med brittiska Argonaut.

EAD har även en Game Boy-avdelning som främst består av medlemmar från R&D1. När Gumpei Yokoi lämnade Nintendo togs gruppen över av Takehiro Izushi, samtidigt som en



EAD:s starkast lysande stjärna är utan tvekan Shigeru Miyamoto. För några år sedan blev han även invald i Nintendos styrelse, där han är med och bestämmer i frågor som inte bara rör spelutveckling.

annan legend från R&D1, Satoru Okada, blev ansvarig för EAD Engineering. Medan Izushis grupp stått för större delen av EAD:s Game Boy-utbud – däribland Super Mario Land- och Wario Land-serierna – har Okadas grupp bland annat utvecklat Game Boy Color- och Game Boy Advance-hårdvaran.

DEN TREDJE DIMENSIONEN

När det väl var dags för Nintendos nästa hårdvara var det naturligt att låta EAD skapa maskinens flaggskeppstitlar. Det tog utvecklingsdivisionen tre år att lära sig använda kraften i den nya Nintendo 64-hårdvaran, och ytterligare två år att tillämpa kunskaperna i utvecklingen av Super Mario 64 och Wave Race 64. För första gången sedan hans befordran till producent återgick Shigeru Miyamoto till rollen som regissör i samband med Super Mario 64, och fick även hjälp av Yoshiaki Koizumi och Takashi Tezuka. Samtidigt tog Katsuya Eguchi (regissören till Starwing) hand om Wave Race 64 medan Genyo Takeda agerade producent tillsammans med Miyamoto.

Medan utvecklingen av Super Mario 64 och Wave Race 64 övergick i sina slutfaser påbörjade två andra EAD-grupper sina första Nintendo 64-projekt. Hideki Konnos Super Mario Kart-grupp utvecklade uppföljaren Mario Kart 64 samtidigt som gruppen bakom Starwing 2 i sista minuten lade ned projektet för att istället påbörja utvecklingen av Lylat Wars. Efter att ha avslutat sina respektive racingspel påbörjade Konno och Eguchi utvecklingen av Yoshi's Story tillsammans med delar av teamet bakom Super Mario World 2: Yoshi's Island.

Den andra vågen av Nintendo 64-titlar inleddes i början av 1998 med 1080 Snowboarding och följdes snart upp av F-Zero X. I slutet av samma år färdigställdes dessutom mastodontprojektet The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Spelet utvecklades av gruppen bakom Super Mario 64 och leddes av Yoichi Yamada och Eiji Aonuma. Miyamoto blev så imponerad av den sistnämnde att han lät honom leda utvecklingen av The Legend of Zelda: Majora's Mask.

Nintendo GameCube har redan lanserats i Japan och Nordamerika, och med maskinen släpptes bland annat EAD:s Luigi's Mansion. Projektet leddes av Hideki Konno, Yoichi Yamada och Tadashi Sugiyama (regissören till F-Zero X). Pikmin släpptes kort efter lanseringen och regisserades av Shigefumi Hino och Masamichi Abe (regissören till 1080 Snowboarding).

UTVECKLINGSTEAM

Ett utvecklingsteam på EAD består oftast av ett tjugotal medlemmar, men kan för stora projekt som Ocarina of Time och Majora's Mask uppgå till över femtio personer. Förutom en eller två regissörer har varje team en uppsättning designers/grafiker och programmerare, samt en eller två musiker. Även om det ofta är designers som befordras till regissörer är programmerarna och musikerna minst lika viktiga för projekten.

Några chefsprogrammerare som är värda att nämna är Toshihiko Nakago (Super Mario World, A Link to the Past och Yoshi's Story) och Toshio Iwawaki (Ocarina of Time och Majora's Mask). Dessutom kan det vara av intresse att känna till Giles Goddard (1080 Snowboarding, Doshin the Giant) och Colin Reed (Pikmin) eftersom västerländsk personal är väldigt sällsynt på EAD. Goddard och Reed jobbade på Argonaut men anslöt sig till EAD efter Super FX-samarbetet.



En av förarna i Nintendo 64-spelet F-Zero X är döpt till Mr. EAD. Namnet kommer från Nintendos utvecklingsavdelning som ligger bakom spelet.



Shigeru Miyamoto var inte lika mycket involverad i Majora's Mask som han var i Ocarina of Time. Eiji Aonuma fick ta över mycket av Miyamotos ansvar i det andra The Legend of Zelda-spelet till Nintendo 64.

Mest känd bland EAD:s musiker är utan tvekan Koji Kondo (Mario- och Zelda-serien), men ytterligare fyra musiker jobbar för närvarande på EAD, nämligen Taro Bando (Super Mario Kart och F-Zero X), Kenta Nagata (Mario Kart 64, 1080 Snowboarding), Kazumi Totaka (Yoshi's Story, Wave Race 64 och Luigi's Mansion) och Hajime Wakai (Lylat Wars, Yoshi's Story, F-Zero X och Pikmin).

EN LJUS FRAMTID

Nintendo har under de senaste åren gjort ändringar i företagets infrastruktur som är avsedda att säkerställa deras position vad gäller spjutspetsteknologi. Bland annat har Nintendo gjort plats i sin styrelse för Shigeru Miyamoto, Genyo Takeda och HAL:s Satoru Iwata, eftersom deras expertis inom hård- och mjukvaruproduktion är värdefull för företaget. Dessutom flyttade Nintendo under slutet av 2000 till ett nytt högkvarter i Kyoto för att ge mer utrymme åt EAD:s ständigt växande stab.

EAD är Nintendos största och äldsta utvecklingsdivision och uppskattas bestå av över 300 anställda. Internt är avdelningen fortfarande uppdelad i olika underavdelningar som vardera består av mellan 30 och 100 medlemmar. EAD har alltid varit Nintendos viktigaste utvecklare och kommer att förbli det även i framtiden med efterlängtade Nintendo GameCube-titlar som Mario Sunshine, Mario Kart och The Legend of Zelda.

»Kameo: Elements of Power«

Rares andra Nintendo GameCube-titel är ett originalkoncept som introducerar nya karaktärer till spelvärlden. I Kameo: Elements of Power möter du Kameo – en ung flicka med krafter att fånga och ta kontroll över mäktiga varelser.



Så här går ett fångstförsök till. Du och Kameo måste dra bubblan till mitten av skärmen för att lyckas.

Rare lovar att ett sextiototal varelser går att fånga och göra till lojala vänner.

Om du tittar noga ser du att Kameo är inuti individen till höger. Hon kan kontrollera alla varelser hon fångar.

Spelkonceptet är inte helt olikt upplägget i Pokémon – även i Kameo: Elements of Power fångar du varelser som sedan kan utvecklas och utnyttjas i strider. Men en stor skillnad är att Kameo kan anta formen av varelser som hon har fångat och styra dessa själv. Långt borta från Game Boy-skärmen är också de enorma tredimensionella landskap som Kameo och de underliga varelserna bor i. Det har inte sparats arbete på att få fram en realistisk omgivning – t.o.m. grässtrån är skapade av polygoner.

Kameos uppgift och mål är att söka efter de sex s.k. Elemental Children. För att hitta dem måste hon dra nytta av varelsernas personligheter och veta vilka av deras förmågor som bör användas när och var. Som alltid när det gäller nya spelkoncept är det svårt att veta vad som väntar i ett så här tidigt skede, men om Kameo: Elements of Power är lika bra som det ser ut kommer Rare att kunna presentera ytterligare en Nintendo GameCube-klassiker under 2002.

SPELINFO

Titel: Kameo: Elements of Power

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Rare

Releasedatum: Under 2002

»Donkey Kong Racing«

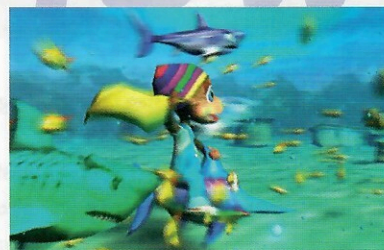
Ända sedan texten "To be Continued" visades i slutet av Diddy Kong Racing har alla som gillar Nintendo och fartgalna apor väntat på en uppföljare till spelet. Rare låter oss som vanligt vänta länge, men Donkey Kong Racing ser helt makalöst lovande ut.



Spelet har en ännu mäktigare fartkänsla än F-Zero X. Skogspartiet i Donkey Kong Racing är hypnotiskt snabbt.

Precis som i N64-klassikern är Kong-patrullen och deras vänner inte begränsade till att bara åka på marken. De kan även tävla i luften såväl som under vattnet. En stor och rolig detalj är att gokarts, svävare och flygplan i det här spelet är utbytta mot Ellie, Enguarde, Rambi och andra djurvänner. Dessutom är bl.a. den gamla godingen Kiddy Kong tillbaka, för första gången sedan Donkey Kong Country 3.

Kraften i Nintendo GameCube gör Donkey Kong Racing till ett otroligt snabbt spel med bildhastigheter lenare än gorillapåls och bakgrunder vackrare än Tiny Kongs hästsvans. Det är nog bara Cranky Kong som inte håller med om att Donkey Kong Racing kan bli ett av de allra största spelen i år.



Loppen i Donkey Kong Racing går både över och under vattenytan.

SPELINFO

Titel: Donkey Kong Racing

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Rare

Releasedatum: Under 2002



"Att ha full kontroll över sitt fordon är viktigt i trafiken."

SPELINFO

Titel: **Animal Forest Plus**Plattform: **Nintendo GameCube**Utvecklare: **Nintendo**Releasedatum: **Obestämt**

Jodå, det är ett Nintendo GameCube-spel, fast med Nintendo 64-grafik.

»Animal Forest Plus«

Animal Forest Plus är ett spel till Nintendo GameCube som det har varit ovanligt tyst om i väst. I Japan släpptes det lagom till julhandeln och nu ger vi dig en liten tjuvtitt på spelet som är så annorlunda att det saknar genre.

»preview«

Grafiken i Animal Forest Plus är pinsamt klen jämfört med den höga Nintendo GameCube-standarden, men här handlar det som du säkert har förstått om annat än ett storslaget yttre. Spelet är så udda att det inte går att placera i någon kategori, Nintendo har i stället valt att kalla det för ett "kommunikationsspel". I världen som spelaren går runt i gäller det inte att klara banor och nå mål, utan snarare att kommunicera med folket och varelserna som lever där. Animal Forest Plus innehåller kalender samt klocka och på vissa ställen i spelet kan du t.o.m. spela gamla NES-klassiker som Punch-Out!! och Donkey Kong Jr.

Animal Forest Plus är uppföljaren till Nintendo 64-spelet Animal Forest och Nintendos första Nintendo GameCube-spel som drar nytta av kabeln som kopplar ihop Nintendos två spelmaskiner. Animal Forest Plus är på väg till USA och om spelet

när oss kommer du att få höra mer om det i ett senare nummer.

Du kan välja mellan en rad självklara och inte fullt så självklara valmöjligheter.



I Animal Forest Plus finns sju NES-spel inbakade, bl.a. Punch-Out!!



SPELINFO

Titel: **Sonic Adventure 2: Battle**Plattform: **Nintendo GameCube**Utvecklare: **Sega**Releasedatum: **Maj 2002**

Sonic springer genom djungler, byggnadskomplex och - städer i full fart.

»Sonic Adventure 2: Battle«

Efter ett drygt decennium av rivalitet med Mario tillryggalagt kan vi snart välkomna Segas blå maskot till en Nintendo-plattform. Inom kort kommer Sonic att rulla genom spåren på Nintendo GameCube Game Disc, snabbare än någonsin tidigare.

Något som gör Sonic Adventure 2: Battle speciellt, förutom att det är snabbare än nästan vilket racingspel som helst, är att du kan styra flera olika huvudpersoner. Om du väljer den goda sidan kan du kontrollera Sonic, Tails eller Knuckles och om du föredrar att vara ond är det Dr. Robotnik, Rouge eller den svarta igelkot-

ten Shadow som gäller. Även Sega har tittat mycket på Pokémon och introducerar Chao – små varelser som du kan uppföstra i Sonic Adventure 2: Battle. Två spelare kan spinna runt samtidigt och det finns en koppling till det kommande Game Boy Advance-spelet med Sonic.



Shadow kan resa genom tiden och är Sonics mörka motsvarighet.

»Super Smash Bros. Melee«

Värm upp inför de här nya bilderna från Super Smash Bros. Melee! Vi tänker inte förstöra nöjet för dig genom att så här tidigt avslöja vilka de hemliga figurerna är, så dessa bilder visar endast sedan tidigare kända kombattanter.



Lägg märke till storbildsskärmen i bakgrunden – här kan du se dig själv spela "live"!



Donkey Kong är tillsammans med Bowser två av spelets starkaste figurer.



Du kan fotografera roliga situationer och spara dem på ett Memory Card 59.



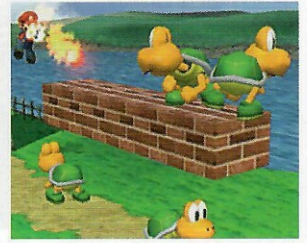
Detaljrikedomerna är nästan larvigt hög. Känner du igen det här vapnet?



Spelsättet Coin – puckla på motståndarna och ta sedan mynten innan någon annan gör det.



Specialföremålen är både fler och vassare än i originalet.



Den här bonusbanan ser bekant ut! Skulle kunna vara "Super Mario 128"...

SPELINFO

Titel: Super Smash Bros. Melee

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: HAL Laboratory

Releasedatum: Maj 2002

NINTENDO GAMECUBE

Maj 2002

Batman: Vengeance (Ubi Soft)
Burnout (Acclaim)
Crazy Taxi (Acclaim)
FIFA Soccer 2002 (Electronic Arts)
Luigi's Mansion (Nintendo)
NBA Courtside 2002 (Nintendo)
Sonic Adventure 2: Battle (Sega)
Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader (Activision)
Super Smash Bros. Melee (Nintendo)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision)
Wave Race: Blue Storm (Nintendo)

Juni 2002

Pikmin (Nintendo)

Under 2002

1080 Snowboarding 2 (Nintendo)
18-Wheeler American Pro Trucker (Acclaim)
All-Star Baseball 2002 (Acclaim)
Animal Forest (Nintendo)
Dave Mirra Freestyle BMX 2 (Acclaim)
Donkey Kong Racing (Nintendo)
Eternal Darkness: Sanity's Requiem (Nintendo)
International Superstar Soccer (Konami)
Kameo: Elements of Power (Nintendo)
The Legend of Zelda (Nintendo)
Legends of Wrestling (Acclaim)
Mario Kart (Nintendo)
Mario Sunshine (Nintendo)
Metroid Prime (Nintendo)
NFL Quarterback Club 2002 (Acclaim)

Phantasy Star Online Version 2 (Sega)
Resident Evil Zero (Capcom)
The Simpsons Road Rage (Electronic Arts)
SSX Tricky (Electronic Arts)
Star Fox Adventures (Nintendo)
Super Monkey Ball (Sega)
Turok Evolution (Acclaim)
Virtua Striker 3 (Sega)
XG3 Extreme G Racing (Acclaim)

Över 200 ytterligare titlar är under utveckling!

GAME BOY ADVANCE

Februari 2002

An American Tail: Fievel's Gold Rush (Swing!)
Creatures (Swing!)
Flintstones: Big Trouble in Bedrock (Swing!)
Golden Sun (Nintendo)
Inspector Gadget: Advance Mission (LSP)
The Land Before Time (Swing!)
Pocket Music (Rage)

Mars 2002

Army Men: Operation Green (3DO)
Cubix: Robots for Everyone (3DO)
Eggo-Mania (Kemco)
John Mosely Mad Trix (3DO)
Tiny Toons: Wacky Stackers (Swing!)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision)

April 2002

Game Boy Advance svart (hårdvara)
Super Mario World: Super Mario Advance 2 (Nintendo)
Woody Woodpecker: Crazy Castle 5 (Kemco)

Under 2002

Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge (Nintendo)
Casper (Microids)
Crazy Chase (Kemco)
Diddy Kong Pilot (Nintendo)
Donkey Kong Coconut Crackers (Nintendo)
Magical Vacation (Nintendo)
Mat Hoffman's Pro BMX 2 (Activision)
Portal Runner (3DO)
Sabre Wulf (Nintendo)
Spiderman The Movie (Activision)

Spel utan lanseringsdatum

Metroid IV (Nintendo)
Super Mario Bros. 3 (Nintendo)
Yoshi's Island (Nintendo)
Yoshi's Story (Nintendo)

GAME BOY COLOR

Februari 2002

Pocket Music (Rage)

Mars 2002

The Fish Files (Microids)
The New Addams Family (Microids)

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

Nintendo GameCube™ »är här!«

Tre år av väntan och förhoppningar är snart över. En månad innan lanseringen av Nintendo GameCube informerar Club Nintendo om årets största spelhändelse, ger dig en förhandsbokningstävling samt recenserar Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm, Super Smash Bros. Melee och Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader.

PLUS:

— LUIGI – FRÅN SKUGGAN TILL RAMPLUSET

CN går igenom Luigis karriär, från Mario Bros. till Luigi's Mansion

— INTERVJU MED SHIGERU MIYAMOTO

Spelmästarens syn på framtiden fångas på papper

— PERFECT DARK-SPECIAL I KODARKIVET

Joanna Darks hemligheter förs fram i ljuset

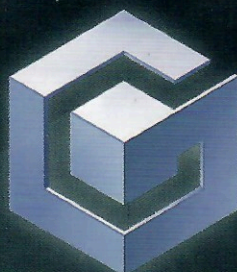
»Kuben granskas i april!«

270453
Daniel Helsing
Kyrkbyvägen 4
78041 GAGNEF



Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA

presstopp • presstopp



Följ nedräkningen, förhandsboknings-
info m m på www.nintendo-se.com!

NINTENDO GAMECUBE™



» **Den 3 maj**
SMÄLLER DET! «

Då lanseras Nintendo GameCube i Sverige, tillsammans med Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm, Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader, Sonic Adventure 2: Battle, FIFA Soccer 2002, Tony Hawk's Pro Skater 3, Batman: Vengeance, Crazy Taxi, Burnout och drygt tio andra titlar. Tidernas starkaste line-up. Spelare firar. Konkurrenter darrar. Se fram emot det.