

**club Nintendo**®

MAGAZINE

Nr 2 2002

**Luigi's mansion**

Skrämmande roligt

**wave race: blue storm**

Snabbare, vildare, våtare

RECESSIONER:

- Luigi's Mansion
- NBA Courtside 2002
- Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader
- Super Smash Bros. Melee
- Wave Race: Blue Storm

**super smash  
bros. melee**

Slår knockout på allt



Den officiella källan för alla Nintendo-fans



UNIVERSAL INTERACTIVE  
www.universalinteractive.com

ULTRA CONCENTRATED FORMULA



NEW FORMULA  
Mini-size, Maxi-effect!

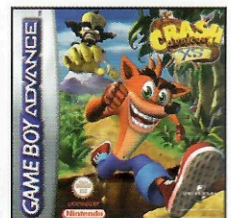
CRASH BANDICOOT XS  
ULTRA CONCENTRATED

EVEN MORE POWERFUL!

RECOMMENDED BY  
ADVANCED  
GAMERS

X-TRA SMALL  
**X-TRA STRONG**

Upplev äkta Crash-känsla med ny superkraft och nya Xtrema spelmoment!  
Extra liten och extra stark: nya Crash Bandicoot XS är här, med 6 nya miljöer och upp till 20 nivåer i samtliga speltyper: singleplayer, tidsmatch eller juveljakt. **CRASH BANDICOOT XS är större än någonsin!**



GAME BOY ADVANCE

INNEHÅLL NR 2 APR 2002

information..... 4

välkommen..... 5

marios galleri ..... 6

forum..... 7

nintendo news ..... 8

nintendo gamecube ..... 10

recensioner GCN ..... 12

recensioner GB..... 27

tävling ..... 28

hi score..... 29

support ..... 30

kodarkivet..... 32

nintendo online ..... 34

intervju ..... 36

recensioner GBA..... 38

pokécenter ..... 40

retro..... 41

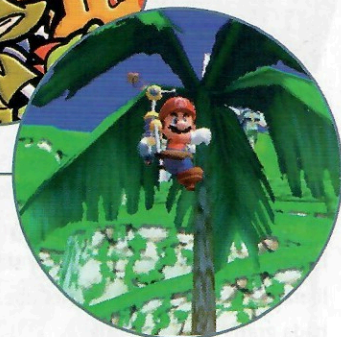
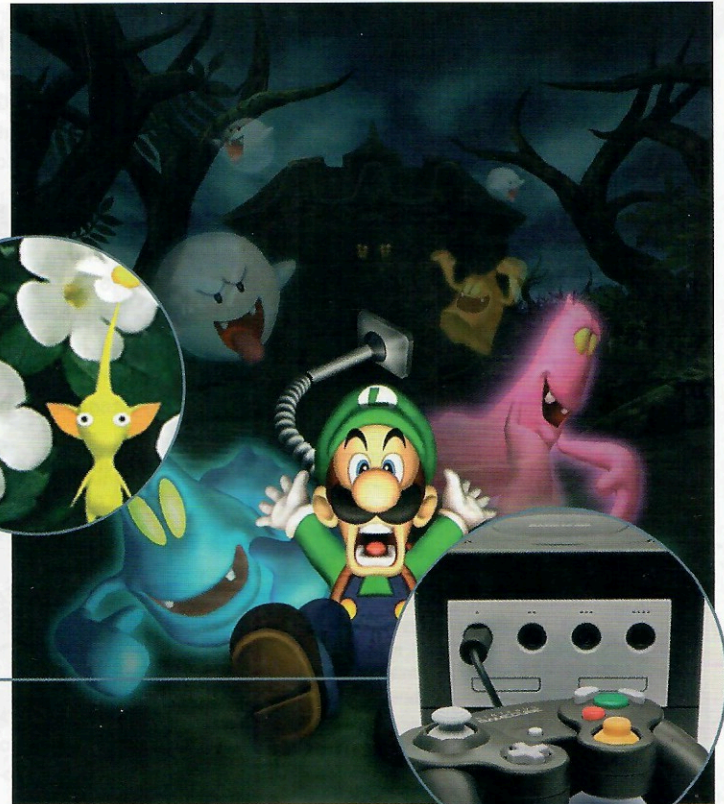
cn shop ..... 42

special ..... 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

### 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](mailto: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 passagera 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

### Vinnaren i Värva & Vinn

Emil Nordén från Vara kammade hem ett av de största priserna som Club Nintendo någonsin har haft. Genom att värva medlemmar (en räckte i det här fallet) vann Emil ett Nintendo GameCube, tre extra handkontroller samt spelen Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm, Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader, Tony Hawk's Pro Skater 3 och Spider-Man.

*Värva & Vinn är numera sammankopplad med Gurutävlingen – för varje medlem du värvar till Club Nintendo belönas du med hela 500 gurupoäng efter att den värvade personen har betalat in sin medlemsavgift.*

### Vinnare CNM1, 2002

**Snowboardtävlingen** (Rätt svar: A8, B3, C5, D6, E7, F2, G4, H1)

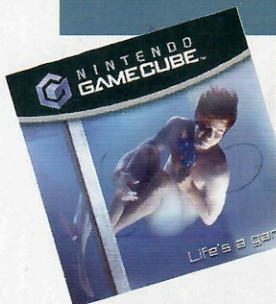
**Förstapristagare:** Pelle Enegren från Ludvika

**Andrapristagare:** Rickard Österholm från Farsta, Fredrik Bölske från Sollentuna och Emelie Peltz från Oskarsström

**Tredjepristagare:** Kennet Lilja från Grödinge, Christer Johansson från Grödinge, Gustav Hjertman från Ekerö, Marcus Lundgren från Karlsborg, Gustaf Lundgren från Österbymo, Nicklas Ekblom från Huddinge, Mikael Norling från Sandviken, Alexander Bertilsson från Nora, Dexter Gramfors från Stockholm och Kristoffer Henriksson från Kungälv



**Gratis till vinnarna och tack till alla deltagare!**



## NYA SPELBROSCHYRER

I vår ska du hålla utkik efter nya spelbroschyrer från Bergsala. Under april kommer en ny Game Boy Advance-broschyr ut och lagom till premiären den 3 maj släpps en liknande för Nintendo GameCube. Skaffa båda gratis i din spelbutik!

## 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=Uselt, 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 ljudeffekter 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 bedömningssynpunkt. 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!

### Det bästa kapitlet?

Den 3 maj startar Nintendos fjärde TV-spelskapitel och den självklara frågan är om det kommer att bli lika bra som det föregående. Nintendo 64 nådde visserligen inte samma försäljningsframgångar som NES eller SNES, men enligt mig är den Nintendos mest lyckade TV-spel hittills – räknat i spelkvalitet och uppfinningsrikedom. Om Nintendo GameCube ska kunna överträffa Nintendo 64 på dessa punkter kommer det att krävas en hel del.

Med Nintendo 64 var det möjligt att skapa helt nya speltyper tack vare steget från 2D till 3D. Men nu när det inte finns någon dimension att lägga till måste speltillverkarna arbeta ännu hårdare för att få oss intresserade. Lyckligtvis är de innovativa Luigi's Mansion och Pikmin perfekta exempel på sådant hårt arbete och även om det inte är överdrivet nyskapande så är Super Smash Bros. Melee lika roligt som Super Mario 64.

Bäst av allt är att det här bara är början. Inom ett år kan vi spela nya versioner av Super Mario, Zelda, Metroid, Mario Kart, Star Fox m.fl. Dessutom verkar tredjepartstillverkarna ha hittat tillbaka. Bara en sådan sak som att Capcom gör Resident Evil-serien exklusivt för Nintendo GameCube säger en hel del.

Att Nintendo GameCube kommer att nå en ännu bredare skara spelare än vad Nintendo 64 gjorde tar jag för givet, men framförallt hoppas jag att Nintendo kan lyckas framställa lika många bra sidor i detta kapitel som de gjorde i det förra.



KIM WEINEFELT, CHEFREDAKTÖR

P.S. I mitten av tidningen finns en bonus att plocka upp! Kanske inget extraliv, men väl klistermärken med Nintendo-motiv som bl.a. kan användas till Memory Card 59!

### 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: Super Smash Bros. Melee  
Ser mest fram emot: Metroid Prime

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: Castlevania (GBA)  
Ser mest fram emot: Alla kommande rollspel till GBA!

Emelie trivs bäst i sagornas värld. Ljud och bild är de faktorer som påverkar henne mest i ett spel, och hon ser mer till design än till tekniska specifikationer; ett konstnärligt mästerverk i 2D kan alla gånger slå ett självs- och fantasifattigt tredimensionellt polygonäventyr.

### Mikael Nylander

Ålder: 22

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

Micke är antagligen bäst i galaxen på Nintendo "just nu" och tills han får redigt med spö så tänker han behålla denna självutnämnda titel. Micke spelar nästan allt men håller sig till mottot "kvalitet framför kvantitet".

### 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 i år? Blåvitt såklart!

### Kim Weinefelt

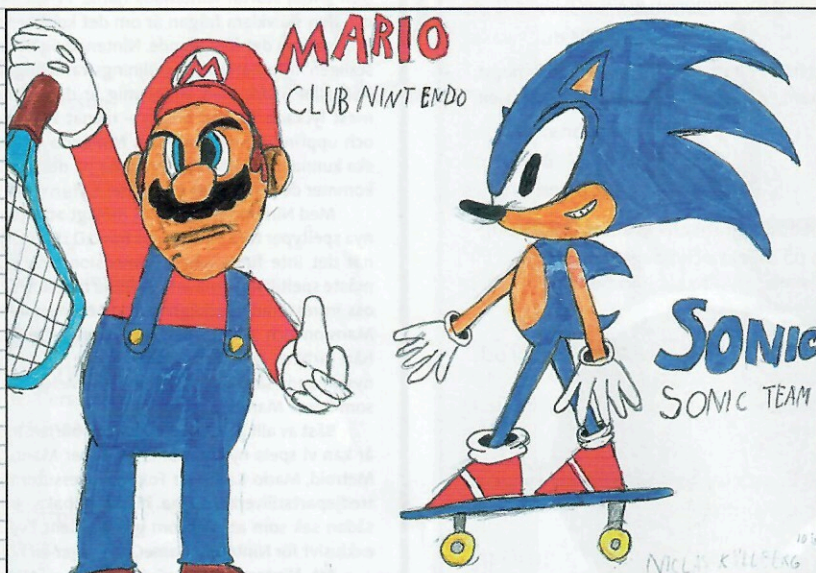
Ålder: 24

Favoritspel just nu: Super Smash Bros. Melee  
Ser mest fram emot: Star Fox Adventures

Kim tänker inte på något annat än Super Smash Bros. Melee och kommer att ta "semester" så fort han får sitt eget exemplar av spelet. Jagar också bättre ranking i Advance Wars varje gång tillfälle ges.



## MARIOS GALLERI



Niclas Källberg, 10 år

Otroligt fina teckningar! Ett jättestort TACK till er allihopa!



Jonathan Jakobsson, 5 år från Malmö

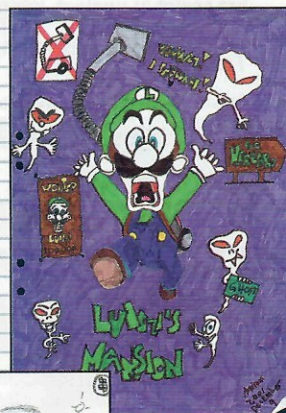


Belinda Jönsson, 11 år, Höganäs



Alejandro Paredes, 15 år

Andreas Berggren, Uddevalla

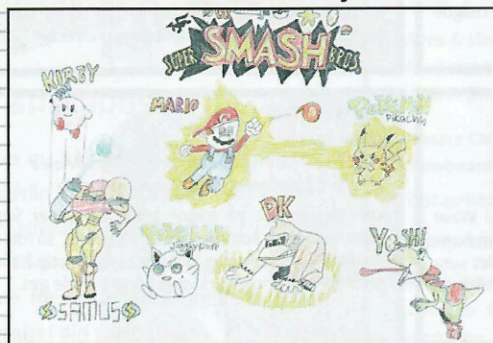


Andreas Magnusson, 11 år, från Kode

## 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).

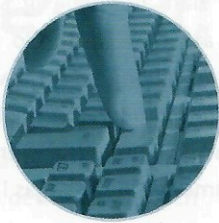
Tänk på att bara en liten del av alla bidrag vi får in kan publiceras och att du måste skicka med ett frankerat kuvert med din adress på om du vill ha tillbaka ditt bidrag.



Malin Larsson

## forum

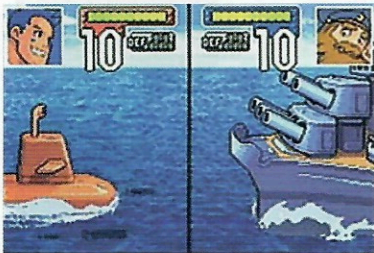
»Forum är framförallt platsen för åsikter och debatter, men det kommer även en och annan fråga hit. Det gör emellertid ingenting alls – vi älskar att svara på frågor och informera om Nintendo!«



## Beroendeframkallande

Helt sjukt! Jag köpte spelet (Advance Wars) igår. När jag kom hem runt kl. 17.00 så började jag spela. Med ett par korta pauser och en middag på ca 40 minuter räknade jag ihop att jag satt och körde det i 6 timmar. Alltså till kl. 12 på natten! Det är ganska sjukt! Det som jag verkligen inte får ihop är att jag bara klarade de 13 första uppdragen! Är det någon som vet hur många Campaign-banor det finns?

--EBS--



Vi har varit med om detsamma – tiden går för fort tillsammans med Advance Wars till Game Boy Advance. Hur många banor du får spela i Campaign varierar beroende på vilka vägar du väljer och på vilket sätt du klarar uppdragen. Se vår Advance Wars-special i kodarkivet.

CAMPAIGN I ADVANCE WARS BESTÅR AV 17–22 UPPDRAG, BEROENDE PÅ HUR DU VÄLJER ATT SPELA.

## Nintendo GameCube-design

Ärligt talat tycker jag att Nintendo GameCube ser ganska ful ut med ett handtag därbak och tråkig, fyrkantig form... Det hade inte gjort något om de hade rundat till den lite som Xbox eller PS2, men det är väl insidan som räknas eller vad säger ni?

Zelda Rulez!

Ingen design kan göra alla nöjda. Många vi har pratat med tycker att kubformen är en passande stil och att handtaget är en smakfull detalj.



VAR GLAD ÖVER ATT NINTENDO GAMECUBE INTE SER UT SOM EN STOR SVART VERKTYGSLÅDA ELLER EN KUPÉVÄRMARE PÅ HÖGKANT...

## Får man inte med alla kablar?

Jag har hört att man inte ska få med alla kablar när man köper ett Nintendo GameCube, stämmer det?

Robbie

Nej, det stämmer inte. Visserligen får japanska Nintendo GameCube-köpare ingen AV-sladd på köpet, men i Sverige ingår både strömadapter och AV-sladd i basenhetspaketet. Om du har en TV med AV- eller scartuttag (vilket du med största sannolikhet har) är det bara att packa upp och börja spela!

## Pokémon Diamond?

Efter en tids surfande hittade jag ett spel som hette Pocket Monster/Pokémon

Diamond. Det var helkonstigt och varje gång man mötte en Pokémon fick man dess telefonnummer. Helkonstigt var det.

Jimmy Åkesson

Ett spel med titeln Pokémon Diamond har Nintendo aldrig gjort. Tyvärr rör det sig om en piratprodukt, vilket inte är ovanligt på Internet. Tänk på att det i högsta grad är olagligt att äga någon form av Nintendo-spel på datorn. Det är inte tillåtet att ha "backup-kopior" av Nintendo-spel även om du äger originalversionen och någon s.k. 24-timmarsregel (som säger att du får äga kopierade Nintendo-spel i 24 timmar) existerar absolut inte, trots att det går rykten om det.

## Fler rykten

Ryktena säger att Nintendo kommer att släppa en uppgraderad Game Boy Advance-enhet med justerbar "brightness" och "contrast". Något i stil med det som fanns på Game Boy (på sidan), och att det skall vara ett inbyggt "back-light". Låter tuftt tycker jag!!!

Markus Olsson

Ett sådant Game Boy Advance är inte aktuellt inom den närmaste framtiden. Skälet till att Game Boy Advance inte har inbyggd ljuskälla är att priset då skulle bli högre och batterilivslängden mycket kortare.



1998 SLÄPTE NINTENDO "GAME BOY LIGHT" I JAPAN. ETT GAME BOY ADVANCE MED INBYGGD LJUSKÄLLA ÄR EMELLERTID INTE AKTUELLT, P.G.A. KOSTNAD OCH BATTERILIVSLÄNGD.

**Nintendo®**  
**GAMING 24:7™**

NINTENDO KAN DU SPELA 24 TIMMAR OM DYGNET, SJU DAGAR I VECKAN. OM DU INTE BEHÖVER ÄTA OCH SOVA, VILL SÄGA.

## Vad betyder 24:7 egentligen?

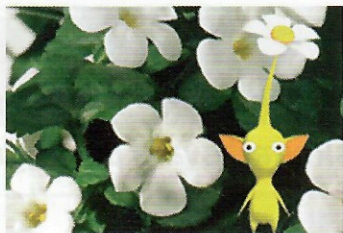
Helle

24:7 är ett uttryck som står för 24 timmar om dygnet, sju dagar i veckan. Med "Gaming 24:7" menar vi alltså att det alltid finns utrymme för spel.

## Till sist – lite beröm!

Jag längtar och längtar och längtar lite till... Senare, när jag gett upp min väntan så ligger den bara där i min brevlåda, full med färsk Nintendo-nyheter, recensioner och mycket mer! Jag läser den 5 eller 6 gånger innan jag tröttnar på den ett tag! Men det som är tråkigt är att den bara kommer ut varannan månad... Club Nintendo Magazine!!!

/Luigi!



"THE PIKMIN FLOWER" ÄR ETT MÅSTE I VARJE NINTENDO-SPELARES RABATT, ELLER HUR?

## »Pikmin i din trädgård?«

Den tidigare marknadschefen på Nintendo of America – Peter Main – gillade att hitta på udda marknadsföringsmetoder. I slutet av förra året överträdde han återigen sig själv på den punkten genom att låta Nintendo och Syngenta Seeds blomsteravdelning S&G Flowers/USA skapa en riktig blomma som ser ut som blomman en Pikmin har på huvudet. Blomman heter "The Pikmin Flower" och kommer att börja säljas i USA nu till våren.

## Melee vinner på poäng

Super Smash Bros. Melee är redan kvalificerat till den tyngsta viktklassen. Spelet är det första som sålt i över en miljon exemplar i Japan, att jämföra med Luigi's Mansion, Pikmin och Animal Forest Plus, som "bara" rör sig runt 400 000-strecket. Nuförtiden är det endast ett fåtal spel som når en miljon sålda exemplar i Japan, så att Super Smash Bros. Melee på så här kort tid har nått dit är verkligen något för utvecklarna på HAL Laboratory att vara stolta över.

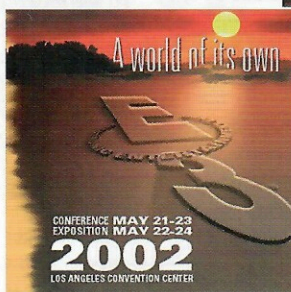
**SUPER SMASH BROS.**  
**Melee**

DRYGT 1 000 000 SUPER SMASH BROS. MELEE-SPEL ÄR SÅLDA I JAPAN.

## Bergsala A/S

Sedan den 1 februari i år distribuerar Bergsala även Nintendos spel i Danmark, genom dotterbolaget Bergsala A/S. Det har lett till att de svenska och danska CN Magazine och CN Web numera har identiska utseenden. Ändringen trädde i kraft sedan Nintendo of Europe omstrukturerat sina distributionsavtal.

NINTENDOS MONTER PÅ E3 FÖRRA ÅRET VAR VÄLINREDD OCH VÄLBESÖKT. BLIR DET SAMMA SUCCÉ I ÅR?



## Sänkt pris på Game Boy Advance!

I början av 2002 sänkte Nintendo priset på Game Boy Advance över hela världen. Sänkningen kunde ske tack vare ökad hårdvaruproduktion samt billigare pris på datachips. I Sverige har priset på Game Boy Advance sjunkit med några hundralappar, hör med din spelbutik vilket pris som gäller!



LIKA MYCKET SPEL, FAST FÖR MINDRE PENGAR.

## »E3 är på gång«

Världens största branschmässa för interaktiv underhållning heter E3 och precis som förra året går den år 2002 av stapeln i Los Angeles Convention Center. Konferenserna och utställningarna hålls i år under perioden 21–24 maj. Om du vill vara bland de första i världen att få nyheter om Mario, Zelda och Metroid till Nintendo GameCube samt de absolut senaste Game Boy Advance-spelen rekommenderar vi att du sätter dig bekvämt framför datorskärmen och följer vår direktrapport på [www.nintendo-se.com](http://www.nintendo-se.com). I juninumret av Club Nintendo Magazine har vi samlat ihop de bästa bitarna från mässan. Det lär finnas många sådana i år.



## » Tillbaka till spelhallen«

Det var länge sedan Nintendo fanns representerat i spelhallarna, men nu blir det snart ändring på det! Nintendo och de sedan tidigare mycket erkända arkadspelstillverkarna Namco och Sega har slagit sina mynt ihop och arbetar just nu med att ta fram nästa generations arkadspel. Chipet i de nya arkadmaskinerna har projektnamnet "Triforce" (bara namnet bådär gott) och bygger på Nintendo GameCube-hårdvaran.

Målet med Namcos, Segas och Nintendos samarbete är: att blåsa nytt liv i den fallande arkadspelsmarknaden; att skapa ett kostnadseffektivt system för speltillverkare; att länka ihop video- och arkadspel. Drömtrion hoppas att

Triforce kommer att fungera som en standard i branschen. Om så blir fallet kan du räkna med många kommande arkadspelsreportage i Club Nintendo Magazine.

Nintendo har gjort tradition i att utveckla arkadspel i anslutning till sina nya TV-spelsystem. Det skedde med Super NES (arkadversioner av Super Mario World, Super Tennis m.fl.) och med Nintendo 64 (Cruisn' USA, Killer Instinct och Killer Instinct 2). Många av Nintendos NES-klassiker (bl.a. Donkey Kong) började som arkadspel, så det ska bli mycket spännande att följa utvecklingen av Triforce.

## Sega sportar

Sega har utannonserat tre nya sportspel till Nintendo GameCube. NBA 2K2, Soccer Slam och Home Run King är basket-, fotbolls- och baseballtitlar som har potential att spela i den högsta serien. Om och i så fall när dessa når Sverige är inte klart.



BASEBALL ÄR EN STOR SPORT I JAPAN OCH USA, MEN OM SEGAS HOME RUN KING KOMMER TILL SVERIGE ÄR FORTFARANDE OKLART.

## Nintendo vinner akademipriser

Academy of Interactive Arts & Sciences (AIAS) delar årligen ut Interactive Achievement Awards till spel som en jury tyckt förtjänat detta. I år vann Nintendo tre priser i kategorin "console".

### Innovation in Console Gaming *Pikmin (Nintendo GameCube)*



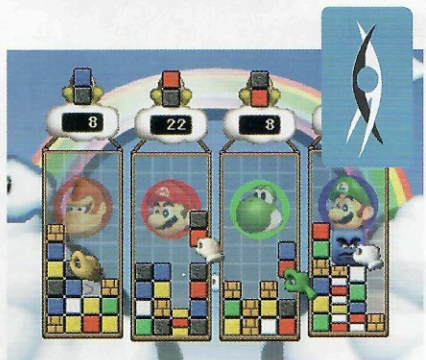
DET MEST INNOVATIVA TV-SPELET 2001, ENLIGT AIAS.

### Hand-Held Game of the Year *Advance Wars (Game Boy Advance)*



ETT VÄLFÖRTJÄNT PRIS FÖR NELL, ANDY, DRAKE OCH ÖVRIGA CO.

### Children's Title of the Year *Mario Party 3 (Nintendo 64)*



BARNSPEL? I SÅ FALL ÄR VI 20-25-ÅRINGAR FORTFARANDE BARN!



nyheter nyheter nyheter

## »Nintendos fjärde underverk«

**1986: En rödklädd rörmokare blir känd över hela Sverige.**

**1992: Ny teknik skapar nya hjältar och möjligheter.**

**1997: Den tredje dimensionen upptäcks på allvar.**

**2002: Gränsen mellan fantasi och verklighet är utsuddad.**

Den 3 maj 2002 slås en ny milstolpe för svensk spelhistoria upp. Då är det stor premiär för Nintendo GameCube. Samtidigt kommer tillbehör och massor av toppspel, bl.a. Luigi's Mansion och Wave Race: Blue Storm från Nintendo själva. Tillgången kommer i vanlig ordning att ha problem att möta efterfrågan (när Nintendo 64 släpptes sålde vissa butiker slut på några minuter), så ett gott råd om du vill ha Nintendo GameCube på premiärdagen är att vara ute i god tid – speciellt då det inte blir någon officiell förhandsbokningskampanj.

### Nintendos fjärde underverk

Nintendo GameCube är det fjärde TV-spelet som Nintendo lanserar i Sverige (då räknar vi inte med de olika Game Boy-modellerna). Genom att studera utgivningsdatumen kan det konstateras att ett TV-spelsystem är aktuellt i ca fem år, och att tiden går väldigt snabbt när man har roligt!

1 september 1986: NES



4 juni 1992: Super NES



1 mars 1997: Nintendo 64



3 maj 2002: Nintendo GameCube



### Hårdvaran

Nintendo GameCube är Nintendos mest kraftfulla spelmaskin någonsin. Den har kapacitet att driva spel som är långt mer avancerade än de senaste N64-spelen och är förberedd att, med hjälp av en modem- eller bredbandsadapter, kopplas upp "on-line". I Europa kommer Nintendo GameCube till en början att finnas i två färger – "purple" och "black". Eftersom färgen är den enda skillnaden är det en smaksak vilken du väljer.

DETTA INGÅR  
NÄR DU KÖPER  
NINTENDO GAMECUBE

Nintendo GameCube-enhet

1 handkontroll

AC Adapter (strömssladd)

AV-kabel och scartadapter

Svensk instruktionsbok

*Då Bergsala inte sätter cirkapriser på hårdvara anger vi inte något ungefärligt pris på Nintendo GameCube.*

### Tillbehören

Samtidigt som Nintendo GameCube släpps finns flera tillbehör tillgängliga, vilka underlättar och förbättrar spelmiljön ytterligare.

#### CONTROLLER

En handkontroll ingår i basenhetspaketet, men om du vill uppleva multiplayerspel som Super Smash Bros. Melee och Wave Race: Blue Storm till max krävs det att du har tre kompisar och lika många extra handkontroller. Extra handkontroller finns i färgerna "purple", "black" och "purple/clear".



**MEMORY CARD 59**

För att spara information i spelen måste du ha ett minneskort. Memory Card 59 rymmer 59 block av information som givetvis kan raderas för att göra plats för ny. Spel som Luigi's Mansion och Wave Race: Blue Storm använder bara ett fåtal block, medan vissa (speciellt sportspel) kan fylla ett helt minneskort på egen hand.

**NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE CABLE**

Det här lilla underverket låter dig koppla ihop Nintendo GameCube och Game Boy Advance till en kraftfull konsolkombination! Sonic Adventure 2: Battle och Sonic Advance är de första spelen som drar nytta av detta tillbehör.

**RF SWITCH/RF MODULATOR**

Om du har en äldre TV-apparat med enbart antennuttag behöver du den här kabeln för att kunna spela Nintendo GameCube.

**RGB CABLE**

RGB Cable ansluts i den analoga utgången på Nintendo GameCube och i scartuttaget på TV-apparaten. Resultatet blir en bild som är skarpare och har klarare färger.

**SPELEN**

Tekniskt sett är Nintendo GameCube den överlägset bästa spelmaskinen som Nintendo någonsin har skapat, men det är inte den faktorn som gör Nintendo GameCube till ett måste för alla som tycker om spel. Hårdvaran är ju bara till för att ge liv åt de fantastiska spelen! Dessa spel släpps i Sverige den 3 maj, samtidigt som Nintendo GameCube:

**Luigi's Mansion (Nintendo)**

**Wave Race: Blue Storm (Nintendo)**

**Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader (LucasArts)**

**Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision)**

**Universal Studios: Theme Parks Adventure (Kemco)**

**Sonic Adventure 2: Battle (Sega) \***

**Super Monkey Ball (Sega) \***

**ESPN Winter Sports (Konami) \***

**International Superstar Soccer 2 (Konami) \***

**FIFA Soccer 2002 (EA Sports) \***

**Burnout (Acclaim) \***

**Crazy Taxi (Acclaim) \***

**Dave Mirra Freestyle BMX 2 (Acclaim) \***

**Gauntlet Dark Legacy (Midway) \***

**NHL Hitz 20-02 (Midway) \***

**Batman: Vengeance (Ubi Soft) \***

**Donald Duck Quack Attack (Ubi Soft) \***

**Disney's Tarzan Freeride (Ubi Soft) \***

**Tetris World (THQ) \***

\* Distribueras inte av Bergsala AB

På följande 15 sidor recenserar vi alla spel som Bergsala släpper under maj!

## RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 9

Så här långt det näst bästa Nintendo GameCube-spelet efter Super Smash Bros. Melee. Själv har jag inga problem med Luigi's Mansion's längd – hellre ett kortare spel som är roligt hela tiden än ett spel som är halvroligt under en lång tid.

EMELIE LAGER: 7

Det halvseriösa men genomtänkta skräcktemat ger spelet en stundom småmysig, stundom riktigt ruggig stämning. Detta är en smakfull mix av parodisk spökhistoria och nyskapande äventyr. Ett stort plus är också att Luigi äntligen får den uppmärksamhet han förtjänar! Tyvärr tror jag inte att spelets utmaning och livslängd kan leva upp till allas förväntningar.

DANIEL PERSSON: 8

Luigi har alltid stått i skuggan av Mario, men här kliver äntligen den tanigare brodern fram i rampljuset. På många sätt känns det som att spelet är gjort för att visa kubens möjligheter, och det gör man på ett mycket bra sätt! Snillrikt, nyskapande och roligt, men Nintendo har gjort en liten miss – spelet är lite för enkelt att klara av.



## internet-tips

## LUIGI'S MANSION

I laboratoriet kan du läsa om Luigis historia, spela PolterCue (en mystisk blandning mellan dammsugning och biljard), skicka läskiga e-brev till dina kompisar och ställa frågor till Madame Clairvoya. Observera bindstreckat i adressen och att hemsidan har engelsk text.

→ [WWW.LUIGIS-MANSION.COM](http://WWW.LUIGIS-MANSION.COM)

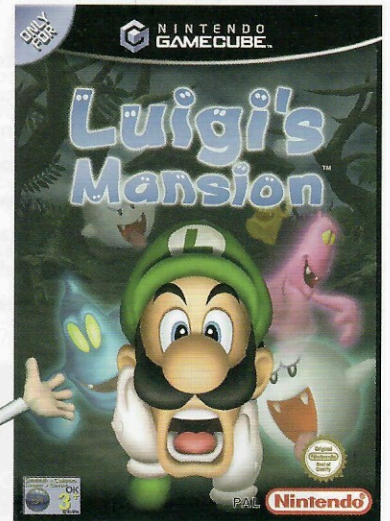
Äntligen är Nintendo GameCube här, men var är Mario? Miyamoto säger att han får vänta tills solen skiner, men faktum är att Mario är spårlöst försvunnen efter att ha besökt en spöklik herrgård. Så nu är det brodern Luigis tur att dra ut på ett klassiskt äventyr som inte liknar något annat!

Spökjakt i en herrgård låter kanske som en historia för de allra yngsta, men Nintendos främsta avsikt har varit att ge spelaren skrattanfall, inte skrämshicka. Luigi's Mansion är ett komiskt och fullständigt unikt spel, som inte på något sätt påminner om de i Super Mario-serien. Grovt förenklat handlar Luigi's Mansion om att gå runt i en herrgård, fånga spöken och hitta nycklar. Merparten av nycklarna kommer fram när Luigi har påträffat och dammsugit upp alla spöken i ett rum eller område. Nycklarna är din och Luigis biljett till att kunna söka ännu djupare in i byggnaden.

Herrgården består av tre våningar, men Luigi kan också ta sig ned i källaren och upp på taket. Mestadels handlar det om rum och korridorer, men även utomhusplatser som kyrkogårdar och balkonger måste spökrensas. Rummen är mycket prydligt inredda, men du ska inte vara rädd för att vända upp och ned på allt du kommer över. Spöken och skatter lurar nämligen i garderober, taylor och på de mest oföretsägbara ställen.

## Gäspningar och dragiga fönster

Att bara fånga spöken på samma sätt skulle snabbt bli långdraget. Visserligen finns det många spöken som tas till vara på utan problem, men även mer smarta vålnader som inte låter sig luras av Luigi så lätt. För att ge dig en uppfattning vad det handlar om och samtidigt inte avslöja för mycket följer här några exempel på vad Luigi måste göra i början av spelet: I en gungstol på andra våningen väntar spöket Neville. Han vägrar i vanliga fall att låta sig bländas av Luigis fick-



## SPELINFO

Titel: Luigi's Mansion

Plattform: Nintendo GameCube

Kategori: Äventyr

Utvecklare: Nintendo

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1

Tillbehör: Memory Card 59 (3 block)

Releasedatum: 3 maj 2002

Text: Kim Weinefelt



Luigi har hittat nyckeln - äntligen kan det första äventyret till Nintendo GameCube starta!

lampa, men om du väntar tills han gäspar kan ett fångstförsök startas. På samma våning sitter vålnaden Lydia och kammar sig framför spegeln. Hon förblir osårbar om inte Luigi drar undan gardinerna framför fönstret i samma rum. Lydia gillar nämligen inte den kalla vinden som drar in och kommer att försöka stänga fönstret. Det är då du och Luigi ska sätta igång dam(sugaren! Sådana här gåtor ställs du inför under hela spelet



Game Boy Horror håller reda på föremål och visar herrgården i förstapersonsperspektiv.



Att iaktta Luigis möten med vålnader är mer komiskt än skrämmande.



Efter lite dammsugarevna kan Luigi fånga två eller fler gästar på en gång.



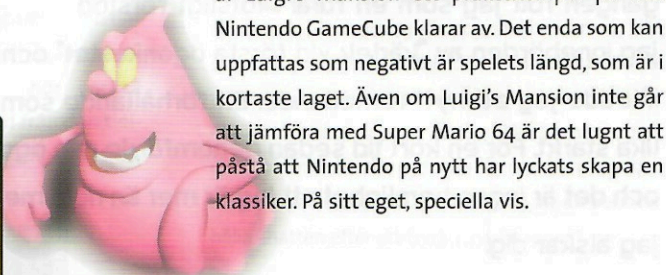
Använd din fantasi för att lista ut var spöken kan finnas gömda. Även om de inte är i livet så är de sluga.

och de blir bara värre och värre!

#### Sug efter mer

Det är svårt att beskriva exakt vad det är som gör Luigi's Mansion så roligt, ett sätt är att jämföra det med fiske. Vissa stunder kan bara bestå av letande och väntande, men när ett spöke väl visar sig och nappar gäller det att hålla kvar det utan att släppa taget. Belåtenheten efter att ha fångat ett svårflirtat spöke är lika stor som efter att ha dragit upp en baddare på kroken.

Grafiskt, musikaliskt och designmässigt sett är Luigi's Mansion ett praktexempel på vad Nintendo GameCube klarar av. Det enda som kan uppfattas som negativt är spelets längd, som är i kortaste laget. Även om Luigi's Mansion inte går att jämföra med Super Mario 64 är det lugnt att påstå att Nintendo på nytt har lyckats skapa en klassiker. På sitt eget, speciella vis.



#### Herrgårdens hemligheter

Vad vore en herrgård utan lönngångar, hemliga rum och gömda skatter? I Luigis herrgård finns det ett och annat att hålla utkik efter.

**HJÄRTAN** – Herrgårdens spöken må se mer roliga än skrämmande ut, men de är långt ifrån ofarliga. Plocka upp eller sug in hjärtan för att återställa Luigis energi efter en gastattack.

**SKATTER** – Ju mer skatter du hittar desto bättre poäng och slutsekvens får du. Förutom de välbekanta mynten kan Luigi hitta sedlar, pärlor och diamanter. T.o.m. gyllene möss kan sugas upp!

**NYCKLAR** – Hur rädd du än blir får du inte glömma bort att nycklar behövs för att öppna låsta dörrar. Nycklar dyker vanligtvis upp när du har rensat ett rum eller område från spöken.

**TOAD** – En av få likheter mellan Luigi's Mansion och Super Mario 64 är Toad, som i det här spelet hjälper dig att spara din placering. Glöm inte att Memory Card 59 krävs för detta!

**BOO** – Boo-spöken har förpestat Marios och Luigis värld i många år nu. 50 stycken Boo gömmer sig i Luigi's Mansion, plus det kungliga spöket King Boo. Du måste fånga Boo för att nå vissa områden.



#### BETYG

**GRAFIK:** 9

Att Nintendo GameCube hanterar transparenta föremål i alla tänkbara färger och former med glans är minst sagt uppenbart. Ljuset från Luigis ficklampa och skuggorna det bildar är bland det mest fascinerande du har sett i ett spel.

**LJUD:** 8

Det är inte bara Luigi som kommer att börja nynna på spökmusiken en bit in i äventyret. För övrigt väntar många spökskrik som då och då får dig att hoppa ur fätöljen. Luigis egen röst kunde inte ha varit mer klockren.

**SPELKONTROLL:** 9

Luigi kan göra det mesta, förutom att hoppa. Förmodligen kommer du att ha problem med att fånga ditt första spöke, men när du har lärt dig att styra både Luigi och Poltergust 3000 samtidigt kommer det att gå som på räls.

**UTMANING:** 6

Spelets enda svaghet är att herrgården inte är så stor som den i många mening borde vara. Visserligen finns det olika slut att se och nästan o begränsat med skatter att leta efter, men äventyret är avslarat under tio timmars spelning.

**SPELDESIGN:** 9

Shigeru Miyamoto visar återigen sin förmåga att trolla fram nya och innovativa spelupplägg. Luigi's Mansion är lika mycket digital konst som ett roligt TV-spel. Det här är något för andra speltillverkare att bli inspirerade av.

**TOTALT:** 8

Något kort, något underligt, men väldigt, väldigt kul. Självklart saknar vi ett nytt Super Mario-spel, men variation av det här slaget är bara positivt. Luigi's Mansion är ett perfekt introduktionsspel för alla nya Nintendo GameCube-ägare!

## RECENSIONER

DANIEL PERSSON: 9

Wave Race: Blue Storm har blivit en del av min vardag. Enda nackdelen är att dygnet inte har fler timmar!

MATHIAS HJALMARSSON: 7

Det känns inte som om detta är ett revolutionerande spel, men å andra sidan var det nog inte meningen heller. Det känns som om den enda stora skillnaden är vattnet och vågorna.

KIM WEINEFELT: 9

Wave Race: Blue Storm kör lätt om alla realistiska racingspel från N64-tiden och ger konkurrenterna en kallsup. Saknar fler banor och ett djupare Championship Mode, men i alla andra avseenden är det här spelet lika kristallklart som vattnet i det. Sommaren är redan här!



Att åka jet-ski intill ett uråldrigt tempel med en solnedgång i bakgrunden är lika rogivande som det ser ut.

## internet-tips

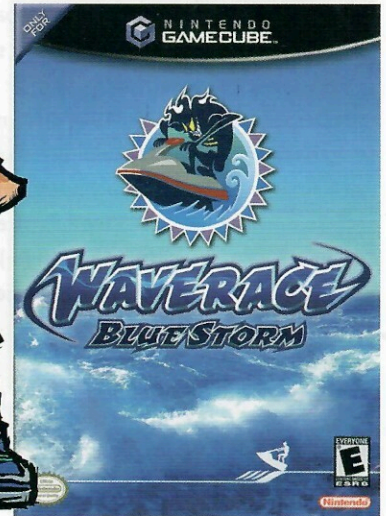
WAVE RACE: BLUE STORM

Wilken förare har högst toppfart? Hur ser banorna ut under olika svårighetsgrads- och väderförhållanden? Sådana frågor blir besvarade på spelets vågade hemsida från Nintendo of America. Engelsk text, skön musik, mycket vatten.

➔ [WWW.WAVERACE.COM](http://WWW.WAVERACE.COM)

## SPELINFO

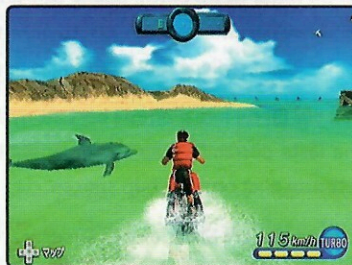
**Titel:** Wave Race: Blue Storm  
**Plattform:** Nintendo GameCube  
**Kategori:** Racing  
**Utvecklare:** NST  
**Utgivare:** Nintendo  
**Antal spelare:** 1–4 samtidigt  
**Tillbehör:** Memory Card 59 (12 block)  
**Releasedatum:** 3 maj 2002



Text: Daniel Persson

När jag såg Wave Race till N64 för första gången föll jag som en fura! Plötsligt förstod jag innebörden av "kärlek vid första ögonkastet" och från och med den dagen inledde jag ett nytt förhållande. Ett förhållande som efter 5 år fortfarande är lika starkt. För en kort tid sedan genomförde min ögonsten en plastikoperation och det är ingen hemlighet att jag är mer än nöjd med resultatet. Wave Race – jag älskar dig!

Trots att lagringskapaciteten på mjukvaran har blivit betydligt större så saknar Wave Race: Blue Storm ett riktigt maffigt intro. Jag är den förste att påstå att Nintendo borde ha lagt ned lite mer jobb på den här biten, men samtidigt känns avsaknaden ganska liten. Med tanke på hur mycket det finns som kompenserar detta lilla snedsteg så känns ett iögonfallande intro nästan



Då och då får du påhälsning av delfiner. Var det så Project Dolphin började?

meningslöst. Grafiken under själva spelmomenten är betydligt viktigare och här infrias alla förväntningar. Vattnet är så kristallklart att det får föregångarens dito att likna ett enda stort pixelhav. Rent grafiskt håller WRBS absolut högsta



Ibland är vågorna ett par meter höga och när då högre än din spelfigur.

klass och det finns ingenting att klaga på. Miljöerna är, liksom variationen på väderlek, mycket väl genomarbetade och det finns egentligen inget mer att önska. Om du någonsin tvivlade på att Nintendo skulle höja grafikens nivå ytterligare ett steg kan du sluta att oroa dig – man har lyckats betydligt bättre än så!





### News

Om vi skall prata nyheter så finns det en hel godispåse att plocka godbitar ur. Stunttricken har exempelvis blivit både fler och mer avancerade. Till välkomna nymodigheter hör också multiplayeralternativet. Till skillnad från den tidigare versionen så kan nu upp till 4 deltagare trot-



Åtta förare är i vattnet samtidigt under turneringen, så vassa armbågar lönar sig.

sa de brutalt skummande vågorna. De som är sugna på att kapa sina egna rekordtider upptäcker dessutom snart att man, med hjälp av ett minneskort, kan återge det bästa loppet som man har kört. En liten helikopter kommer att ta samma väg som du gjorde när du satte rekordet och på så sätt underlättar det för dig att göra ett ännu bättre lopp. När du själv spelar kommer du att stifta bekantskap med ytterligare ett par nyheter, men dessa är de mest nämnvärda.

### Total control

Wave Race har alltid varit synonymt med perfekt spelkontroll och med Blue Storm blir superlativen



På banan Aspen Lake kan du vinna sekunder genom att hoppa över en brygga. Om du vågar, vill säga.

både fler och starkare. Kubens handkontroll sitter som en skraddarsydd handske och lämpar sig alldeles utmärkt till detta spel. Nintendo har inte ändrat det lyckade konceptet med knappfunktionerna utan istället valt att göra ett tillägg. Om du trycker på X-knappen under loppet kommer din jet-ski att få en liten turbokick. Som alltid i jakten på tusendelar gäller det att utnyttja denna förmån med kirurgisk precision, du har nämligen inte hur många som helst. En ny turbo fås när du har lyckats att passera fem bojar. Jag vågar lova att du behöver hålla i hatten efter ett tryck på X-knappen!

### Wave Race

WRBS är racing när det är som allra bäst! Jag är helt säker på att många kommer att ägna ett oändligt antal timmar i jakten på det perfekta loppet. För det är just det som Wave Race egentligen handlar om. Championship är visserligen otroligt utmanande i denna upplaga och visst är det roligt att göra trick, men i slutändan hamnar alla i samma spelalternativ – TIME TRIAL! Man vill helt enkelt inte sluta spela förrän man har slagit sitt gamla rekord och tanken "bara en gång till" hinner tänkas tusentals gånger innan man upptäcker att klockan har blivit för mycket. Visst innebär WRBS en hel del sena kvällar och sömnlösa nätter, men om man vill ha det perfekta förhållandet så får man helt enkelt ta dessa smällar. Wave Race är grymt, Wave Race är roligt, Wave Race är bäst!

Repriserna kan man sitta och njuta av i flera minuter. Omgivningarna förtrollar.



### BETYG

GRAFIK: 9

Ojoj... Wave Race: Blue Storm skildrar det bästa av sol, vatten och höga farter. Vågorna är skrämmande lika "the real deal", jet-skin rör sig precis som den skall i vattnet och miljöerna är häpnadsväckande. Nära en grafisk fullträff!

LJUD: 7

Den trallvänliga signaturmelodin och de välsvarvade ljudeffekterna förhöjer helhetsintrycket av spelet. Ensidig och stundtals jobbig kommentator gör att det inte blir en fullpoängare. Jet-skiåkarnas utrop är enkla men passande.

SPELKONTROLL: 10

Handkontrollen är som gjord för Wave Race: Blue Storm – vi har aldrig spelat ett spel med bättre spelkontroll! Jet-skin lyder minsta knapptryck och balansen i vattnet känns kusligt realistisk. Om det hade funnits en 11-gradig skala...

UTMANING: 8

Championship Mode är riktigt knepig att ta sig igenom och jakten på det perfekta loppet finns alltid i bakhu-vudet. Wave Race: Blue Storm kan spelas i all oändlighet utan att man tröttnar. Synd att det inte finns fler banor.

SPELDESIGN: 8

Smarta menyer, snillrika banor och stor variation. Wave Race: Blue Storm är kanske inte det mest innovativa spel vi sett, men huvudsaken är att det är roligt – och det är det. Nintendo har lyckats igen!

TOTALT: 8

Så här ska ett racingspel till Nintendo GameCube se ut! Det finns ingen som bara spelar Wave Race: Blue Storm en gång. Man fastnar helt enkelt för detta spel som är så brett och som bjuder på så många utmaningar.

## RECENSIONER

DANIEL PERSSON: 9

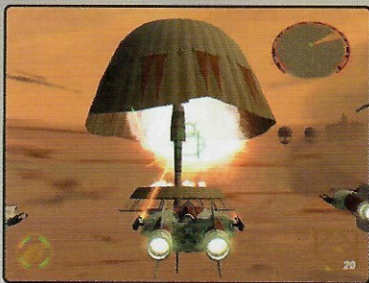
Som liten drömde man alltid om att få flyga de tuffa rymdskeppen från filmerna. Nu kan man göra det också! I varje fall nästan... LucasArts återspeglar stjärnornas krig på ett förträffligt sätt. Snudd på fulländat!

MATHIAS HJALMARSSON: 9

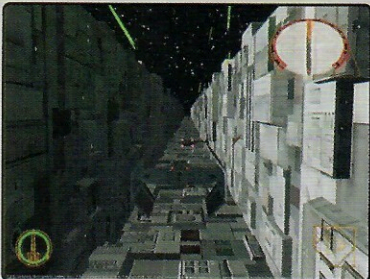
Vilket spel! Var ska man börja? Grafiken är utomordentligt bra, uppdragen varierande och ljudet fenomenalt. Det finns mycket att göra i spelet, men att klara det är inte särskilt svårt om man är hyfsat fingerfärdig.

KIM WEINEFELT: 9

Fullständigt fenomenal grafik och musik, ändå är det speldesignen som glänsar mest. Hjälp av för Factor 5 – så här bra spel kan Nintendos andra tredjepartstillverkare bara drömma om att göra. Ett givet köp den 3 maj.



A-wings är snabba men har dålig sköld. Använd farten till att överraska fienderna och stick innan de hinner börja skjuta för mycket.



Dödsstjärnans långa och trånga korridorer ger inte utrymme för många misstag. Use the Nintendo GameCube Controller, Luke!

## SPELINFO

Titel: Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader

Plattform: Nintendo GameCube

Kategori: Action

Utvecklare: Factor 5 och LucasArts

Utgivare: Activision

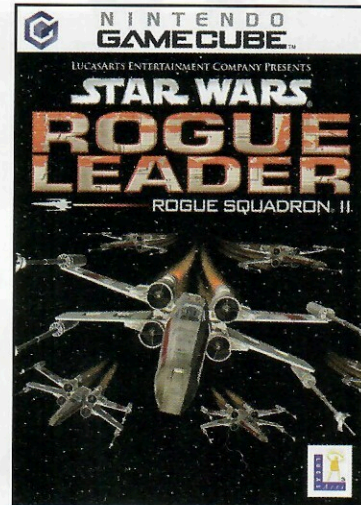
Antal spelare: 1

Tillbehör: Memory Card 59 (3 block)

Releasedatum: 3 maj 2002

# STAR WARS ROGUE LEADER

ROGUE SQUADRON II



Text: Kim Weinefelt

Film är inte bäst på bio. Film är bäst i ditt vardagsrum, när du själv är en del av berättelsen och kan styra handlingen. Den 3 maj är det premiär för Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader – en film som endast spelas på Nintendo GameCube.

Rebellerna hos Factor 5 och LucasArts vet att Rogue Squadron gjorde sig utmärkt till Nintendo 64 och att det i mångas ögon var (lägg märke till VAR) det bästa Star Wars-spelet någonsin. Uppföljaren Rogue Leader bygger även det tack och lov på de äldre Star Wars-filmerna (de med mest "Force" i) och låter dig uppleva ursinniga rymdstrider med TIE fighters ovanför Death Star, fälla AT-AT:s på Hoth och styra Millennium Falcon genom asteroidfält. Självklart i rollen som Luke Skywalker, men också som det mindre kända flygasset Wedge Antilles.

Rogue Squadron och Rogue Leader är designmässigt väldigt lika – det handlar om att skjuta ned fiender och klara uppdrag för att avancera till nästa bana. En för Luke och Wedge välkommen nyhet i Rogue Leader är möjligheten att ge order åt medhjälparna. Om du t.ex. ska förstöra ett

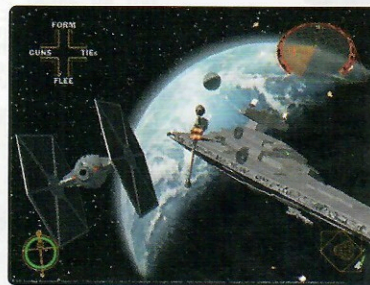
markmål men har problem med TIE fighters kan du beordra din flygtrupp att ta hand om dessa. Möjligheten att byta farkost mitt under uppdraget är också ett trevligt inslag, precis som din nya Targeting Computer – ett synfältfilter som gör det lättare att urskilja fiender från bakgrunden.

**"Do, or do not. There is no try."**

Om det finns något ställe i Rogue Leader där kraften är svag så är det avdelningen för antalet banor. Det finns bara tio huvuduppdrag (dock 16 totalt), men tro för den sakens skull inte att spelet är lätt, för det är det inte. Du

kommer att behöva en hel del "Force" i handkontrollen för att leva upp till Luke Skywalkers goda rykte, speciellt om det är guldmedaljer och en bra titel du vill åt.

Även om banorna är få finns det många skäl att besöka redan avklarade sådana på nytt. Gör



Det ser ut som en stillbild ur Episode IV, V eller VI, men det är Rogue Leader till Nintendo GameCube!



du det kan du använda farkoster som var låsta under första omgången. Om du spelar tillräckligt bra blir du dessutom belönad med medaljer, vilka ger poäng som leder till bonusuppgifter.

#### Du är ledaren

Som du ser är grafiken i det här spelet så bra att vilken Jedi-riddare som helst skulle tappa koncentrationen under ett ögonblick. Från första till sista stund är rymden ett hav av fiendeskepp, laserstrålar och explosioner som dundrar förbi precis överallt. Detta ackompanjeras av en symfoniorkester som spelar den bästa musiken från filmerna.

Om det är grafiken och musiken som håller dina ögon och öron intresserade så är det de roliga uppgifterna och jakten på nya medaljer och banor som kommer att fortsätta hålla dig klistrad bakom spakarna. Rogue Leader besitter nämligen lika mycket spelglädje som skönhet. Så passa på och njut, för en så här bra film är det inte ofta du får chansen att spela!



I Rogue Leaders flyghangar väntar A-wings, B-wings, X-wings, Y-wings och Speeders, plus några hemliga farkoster. Alla skepp har ett huvudvapen och ett sekundärvapen med begränsad ammunition. Självklart kan du ändra vyn så att du ser allt inifrån cockpiten.

#### De första uppgifterna

##### DEATH STAR ATTACK

Det första riktiga uppgiftet utspelas på Death Stars yta. Börja med att skjuta sönder alla kanontorn och ta därefter hand om de blixtnabba TIE fighters. Tänk på att du måste spara protontorpeder så du kan avsluta med att spränga den konstgjorda planeten i atomer.



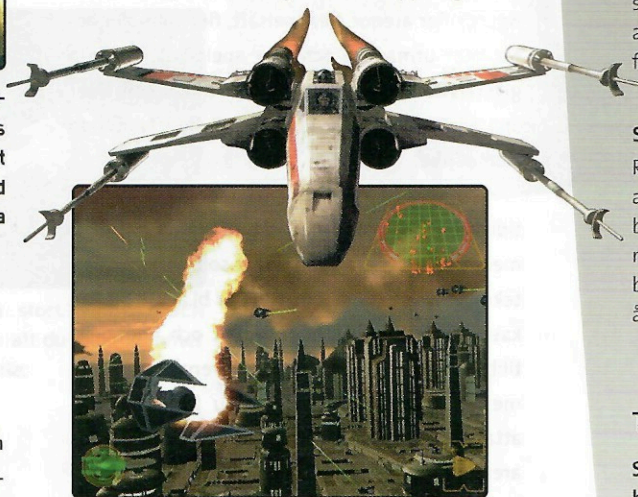
Att flyga precis framför tre arga AT-ST:s är kanske inte så smart! Om du tittar några hundra meter längre bort ser du en AT-AT – försök att fälla den i stället och attackera sedan de tvåbenta gångarna bakifrån.

##### ISON CORRIDOR AMBUSH

Från ytan går striden till rymden, förbi en nebulosa med gas som försvårar sikten. Din och dina medhjälparens uppgift här är att skydda stora lastskepp som attackeras av Imperiet. I mitten av uppgiftet kan du byta din X-wing mot en A-wing.

##### BATTLE OF HOTH

Du vet att det finns AT-AT:s på isplaneten Hoth och du vet att de måste fällas med en kabel från snowspeedern – ett Star Wars-spel utan dessa inslag skulle inte vara komplett! Samtidigt måste du se till att skydda en jonkanon och en flyende rebeltransport för att lyckas med uppgiftet.



Order kan ges åt medhjälparna. Ska de följa efter dig, koncentrera sig på fiendliga kanontorn, jaga TIE fighters eller fly? Du är ledaren och du bestämmer.

#### BETYG

GRAFIK: 9

Varje ny bana inleds i ett chocktillstånd, som skapas av den hisnande vackra och välgjorda grafiken. De fantasieggande rymdmiljöerna är knivskarpa och allting uppdateras i minst 60 bilder per sekund.

LJUD: 9

Musiken är lika storslagen som i biosalongen, och det märks att det är proffs som har spelat in rösterna till alla karaktärer. Om du har ett surroundsystem inkopplat och blundar så kan du se filmerna framför dig.

SPELKONTROLL: 8

I stort sett alla knappar på handkontrollen används för att styra skeppen och det är ett sant nöje att lära sig hur de fungerar. Möjligheten att välja farkost gör att du kan använda olika spelstilar för alla uppgifter. Mycket smart.

UTMANING: 9

På den här biten har Factor 5 varit lite lata. Det hade inte skadat med fler uppgifter, en del av dem är dessutom bara uppgraderade från Rogue Squadron till Nintendo 64. På plus-sidan står medaljerna, uppgraderingarna, extrabanorna och koderna som finns att hitta.

SPELDESIGN: 9

Rogue Leader handlar inte bara om att skjuta ned TIE fighters på löpande band. Även försvarsuppgifter, fritagningsförsök, bombräder m.m. måste behärskas. Möjligheten att ge order åt andra i truppen är en innovativ idé.

TOTALT: 9

Star Wars-spelen har alltid varit bäst hos Nintendo – den traditionen för Rogue Leader vidare. Det här är en exklusiv titel som du bara måste spela, oavsett om du fångslas av Star Wars eller inte.

## RECENSIONER

DANIEL PERSSON: 9

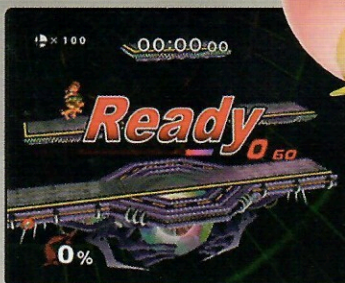
Föregångaren till Nintendo 64 hylades, men jag fastnade aldrig riktigt för konceptet. Efter två minuters spelande av Melee har jag ändrat uppfattning fullständigt. SSBM är en enda stor glädjeorgie!

MIKAEL NYLANDER: 9

Denna uppföljare har HAL verkligen lyckats med! De nya karaktärerna, banorna och musiken gör att detta spel med en gång blir ett av de bästa till Nintendo GameCube!

KIM WEINEFELT: 10

Att spela Super Smash Bros. Melee idag är lika roligt som det var att spela Super Mario Bros. 1986, Super Mario World 1992 och Super Mario 64 1997. Super Smash Bros. Melee är värd min mest självklara tiopoängare.



Vi hoppas att du är redo för ett av Nintendos största spel genom alla tider!

## internet-tips

## SUPER SMASH BROS. MELEE

Precis som själva spelet vibrerar den här hemsidan av energi. Spela "Smash Mail" och lär dig mer om figurerna och arenorna. Varning – här avslöjas vilka spelets hemliga figurer är! Hemsidan är officiell och har engelsk text.

WWW.SUPERSMASHBROSMELEE.COM

Starta med ett genialt spelupplägg. Lägg till drygt 20 av Nintendos mest kända hjältar, lika många arenor och mer än ett dussin olika spelsätt. Krydda med grafik och musik som bara Nintendo GameCube kan skapa. Resultatet blir Super Smash Bros. Melee – Nintendos största spel sedan The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

# SUPER SMASH BROS.

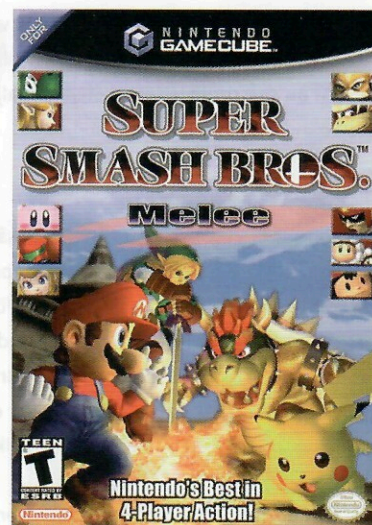
## Melee



De nyskapande Luigi's Mansion och Pikmin i all ära, men det är Super Smash Bros. Melee (Melee uttalas "Mäläy", inte "Melli") som har blivit galjonsfiguren för Nintendo GameCube. Spelet passerade fler än en miljon sålda exemplar i Japan på bara nio veckor och det är ingen slump – spelmässigt sett är det minst lika stort som försäljningsmässigt. Allt som du hade önskat dig från originalet Super Smash Bros. finns här – fler spelfigurer, fler arenor, fler spelsätt, fler valmöjligheter, mer utmaning och mer spelglädje. Och så givetvis helt fantastisk grafik och musik som låter alla Nintendo-hjältar komma till liv i Nintendo GameCube.

Sättet att slåss på är i grunden likadant som tidigare (ändra aldrig på ett vinnande koncept) men med ett par förbättringar som gör att vissa tekniker måste läras om. Nytt är bl.a. att du kan kasta motståndaren både uppåt och nedåt, slå tillbaka projektiler och ta tag i föremål som kommer mot dig. Numera kan du även undvika attacker när du befinner dig i luften och använda arenan till hjälp på fler sätt (Link kan t.ex. använda sin Hookshot på väggar).

Upp till fyra spelare kan delta i varje match – i lag eller alla mot alla. Att vinna är inte en simpel fråga om att få ned motståndarnas energimätare



## SPELINFO

**Titel:** Super Smash Bros. Melee  
**Plattform:** Nintendo GameCube  
**Kategori:** Fighting  
**Utvecklare:** HAL Laboratory  
**Utgivare:** Nintendo  
**Antal spelare:** 1–4 samtidigt  
**Tillbehör:** Memory Card 59 (11 block + extra för Snapshots)  
**Releasedatum:** 24 maj 2002

Text: Kim Weinefelt

till noll, här ska konkurrenterna i stället slås ut från arenan. Ju mer skada du orsakar dem desto högre procenttal får de och desto lättare flyger de ut från arenan. Återigen – ett lika enkelt som genialt spelkoncept.



Ice Climbers arbetar i par och kan använda varsitt föremål samtidigt.

50%... 100%... 150%...

Grafiken i Super Smash Bros. Melee är den bästa i ett Nintendo-spel någonsin, det kan du se på bilderna. Något som inte går att uppfatta i en tidning är musiken, vilket är synd. Mer klassiskt än så här blir det nämligen inte. Låtarna som spelas under matcherna är pärlor hämtade från Super Mario World, Donkey Kong 64, Pokémon, Star Fox och många fler spel. T.o.m. slottsmusiken från Zelda II: The Adventure of Link finns med här.

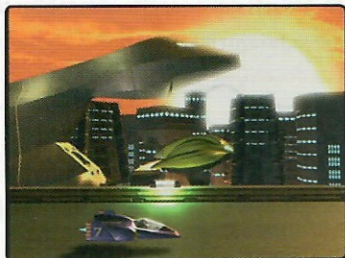
Om det är grafiken och ljudet som får dig att tappa andan under de första omgångarna så är variationen som får dig att fortsätta spela, långt efter andra andningen. Matcherna i sig är så varierade (du kan skraddarsy turneringar, föremål, regler och mycket mer) att det är omöjligt att tröttna, och sedan tillkommer förstås hemliga spelare, arenor och troféer. Om du vill se och hitta allt i Super Smash Bros. Melee kommer du att vara upptagen resten av året.

#### ...KNOCKOUT!

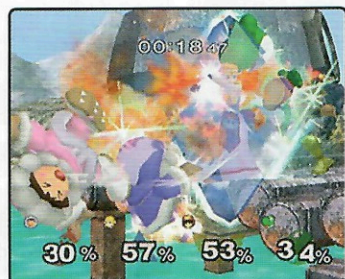
Super Smash Bros. Melee är mycket mer än bara världens roligaste fightingsspel, det är också ett äventyrsspel för alla deltagande spelfigurer. Om du väljer Adventure i 1-P Mode får du för första gången på Nintendo GameCube

bl.a. styra Mario förbi Goombas och Koopas, hjälpa Link genom grottlabyrinter i sökandet efter Triforce och hoppa med Ice Climbers uppför berget, precis som under NES-tiden.

Som du säkert förstår är Super Smash Bros. Melee helt underbart för alla som någon gång har spelat Nintendo och känner igen sig i dess typiska världar. Det här är ett Nintendo-spel när det är som bäst, oavsett om du gillar fighting eller inte. Super Smash Bros. Melee är ett spel som du måste prova snarast, spela ofta och för alltid äga.



Super Smash Bros. Melee inleds med en animerad Nintendo-film som är sagolikt bra.



Det kan gå otroligt vilt till under en match. Vem som helst kan åka ut när som helst.



Speliet är så stort, välgjort och underhållande att du alltid kommer att vilja fortsätta.



## BETYG

GRAFIK: 9

Super Smash Bros. Melee har den mest genomarbetade grafiken vi har sett i ett TV-spel. Skärpan är knivskarp, specialeffekterna blixtrar och detaljerna förundrar – det är t ex möjligt att se text på specialvapen och veck på Marios rörmokarbyxor.

LJUD: 9

Många av de bästa och mest klassiska Nintendo-låtarna genom tiderna är samlade här – uppfräschade och remixade med cd-kvalitet. Här finns det mesta, från DK-rapmusik till mäktig körsång. Det går rysningar genom kroppen under varje match.

SPELKONTROLL: 9

Enkel att förstå, tidskrävande om du vill bli bäst. Trots att varje spelfigur inte har fler än fyra specialattacker finns det otaliga sätt att kombinera dessa på. Nya strategier och finesser går att utveckla i flera månader efter första matchen.

UTMANING: 9

Fler än 20 spelbara figurer som var och en har sin egen väg genom turneringen och äventyret, varierande spelsätt, tonvis med bonusbanor och hundratals troféer – här finns allt! Flerspelarläget håller lika länge som du har vänner vid din sida.

SPELDESIGN: 9

Vacker har blivit vackrare. Mycket har blivit mer. Det bästa har blivit bättre. Super Smash Bros. Melee liknar på många sätt originalet, men är tyngre på alla punkter. Det är precis så här en uppföljare ska göras!

TOTALT: 9

Ett mästerverk i alla avseenden och världens i särklass bästa spel just nu. Super Smash Bros. Melee påminner dig om hur roligt du hade första gången du spelade Nintendo, och när du om tio år plockar fram ditt gamla Nintendo GameCube kommer tankarna att gå till det här spelet.



## »Spelsätten«



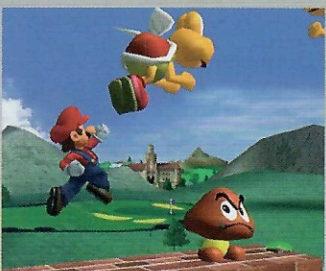
STAMINA MODE



SUPER SUDDEN DEATH



TINY MELEE



ADVENTURE



GIANT MELEE

HAL Laboratory har tagit ut sig fullständigt för att få med så mycket som möjligt i Super Smash Bros. Melee. Det finns massor av sätt att bråka på, oavsett om du spelar ensam eller tillsammans med kompisar.

**1-P MODE**

- Regular Match (Classic, Adventure)
- Event Match
- Stadium (Target Test, Home-Run Contest, Multi-Man Melee)
- Training

Classic i Regular Match påminner om turneringen i originalet Super Smash Bros. I Adventure får du göra annat än att bara fightas – här väntar ett litet äventyr för var och en av spelfigurerna.

**VS. MODE**

- Melee
- Tournament Melee
- Special Melee (Camera Mode, Stamina Mode, Super Sudden Death, Giant Melee, Tiny Melee, Invisible Melee, Fixed-Camera Mode, Single-Button Mode, Lightning Melee, Slo-Mo Melee)
- Custom Rules (Rules, Time Limit/Stock, Handicap, Damage Ratio, Stage Selection, Item Switch, Additional Rules)
- Name Entry

Tournament Melee är en turnering för upp till 64 deltagare. I Special Melee kan du ta bilder till fotoalbumet, förstora eller förminska karaktärerna, öka eller minska spelets hastighet m.m.

**TROPHIES**

- Gallery
- Lottery
- Collection

I den här avdelningen kan du se vilka troféer du har hittat. Maskinen som plockar fram nya troféer åt dig väljer ut dessa slumpmässigt, men med förutbestämd sannolikhet.

**OPTIONS**

- Rumble
- Sound
- Screen Display
- Language
- Erase Data

I Options-menyn ändrar du Rumble-effekt, ljud, bild och språk. Du kan också radera speldata (all eller bara från vissa avdelningar) i Memory Card 59 härifrån.

**DATA**

- Snapshots
- Archives (Special Movie, How To Play)
- Melee Records (VS. Records, Bonus Records, Misc. Records)
- Special

Här kan du skratta åt roliga bilder tagna i Camera Mode, få en lektion i hur spelet fungerar samt ta en titt på rekord och statistik.



# »Förstauppställningen«

Här presenterar vi specialattackerna för de 14 ordinarie spelfigurerna. Observera att bilderna är hämtade direkt ur spelet, men att inte alla av dem visar en specialattack. Ännu avslöjar vi inte vilka de hemliga karaktärerna är, låt oss bara skriva att du kommer att bli mycket överraskad!

## Mario

Fireball  
Cape

Super Jump Punch  
Mario Tornado



## Pikachu

Thunder Jolt  
Skull Bash

Quick Attack  
Thunder



## Bowser

Fire Breath  
Koopa Klaw

Whirling Fortress  
Bowser Bomb



## Peach

Toad Smash  
Peach Bomber

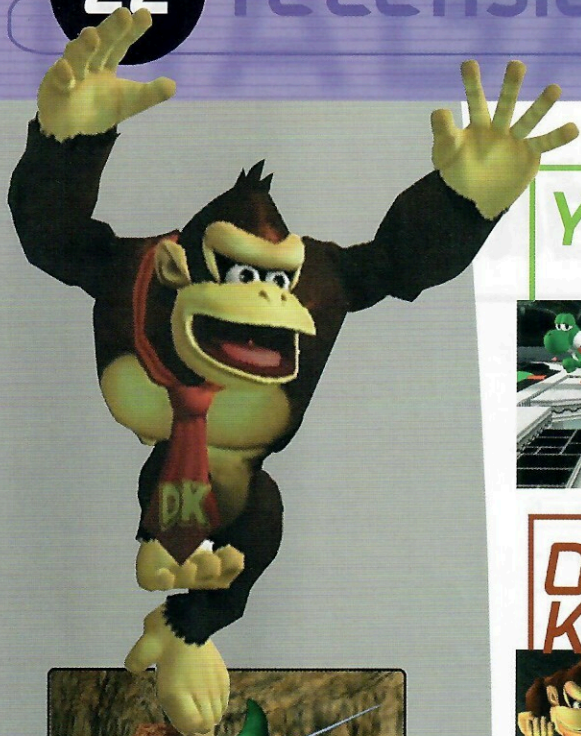
Peach Parasol  
Vegetable



## Humor i Melee

Ibland uppstår det situationer som gör Super Smash Bros. Melee till en Nintendo-komedi. De här fyra bilderna talar för sig själva.





I Super Smash Bros. Melee ser Link ut som han gjorde i Ocarina of Time och Majora's Mask.



Numera kan du kasta en motståndare i fyra riktningar - även uppåt och nedåt.



Den här fighten utspelar sig utanför ett palats från Zelda II: The Adventure of Link.

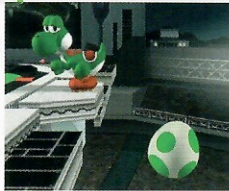
## Yoshi

Egg Lay

Egg Roll

Egg Throw

Yoshi Bomb



## Donkey Kong

Giant Punch

Headbutt

Spinning Kong

Hand Slap



## Captain Falcon

Falcon Punch

Raptor Boost

Falcon Dive

Falcon Kick



## Fox

Blaster

Fox Illusion

Fire Fox

Reflector



## Ness

PK Flash

PK Fire

PK Thunder

PSI Magnet



## Ice Climbers

Ice Shot    Squall Hammer    Belay    Blizzard



## Kirby

Swallow    Hammer    Final Cutter    Stone



## Samus

Charge Shot    Missile    Screw Attack    Bomb



## Zelda

Nayru's Love    Din's Fire    Farore's Wind    Transform



## Link

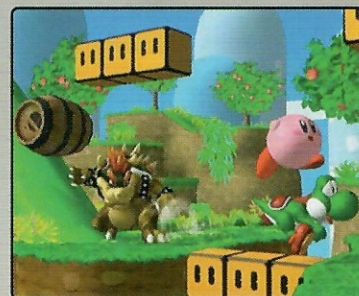
Bow    Boomerang    Spin Attack    Bomb



Det krävs nästan ett mirakel för att besegra ett lag av tre datorstyrda spelare på nivå 9.



Det finns 18 arenor att välja mellan från början, men många fler blir tillgängliga efter hand.



Föremålen kan bl.a. göra din spelare större, mindre, osynlig eller "metalliserad".

*Super Smash Bros. Melee har fått den största recensionen i Club Nintendos historia, men det är ändå omöjligt att berätta allt om spelet på bara sex sidor. I nästa nummer kan du läsa om arenorna och de hemliga spelfigurerna.*

## RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 8

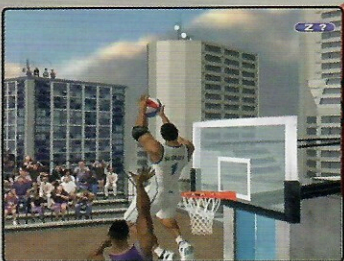
Basket är en mycket bra sport att göra TV-spel av och jag hoppas att du vågar ge NBA Courtside 2002 en chans, trots att sporten inte är stor i Sverige. Med en eller flera kompisar på planen har det här spelet samma underhållningsvärde som International Superstar Soccer.

MATHIAS HJALMARSSON: 6

Spelet är roligt så länge man har någon att spela med, fast det tycker jag gäller alla sportspel. Totalbetyget blir väl lite lidande på grund av att jag inte tycker att basketspel har varit eller är särskilt bra.

DANIEL PERSSON: 6

Basket har alltid passat bra till TV-spel och denna titel är inget undantag. Bra spelkontroll och klart godkänd grafik. MEN det där lilla extra saknas för att det skall få ett riktigt bra betyg.



I Arcade Play spelas matchen på taket av en skyskrapa. Dessutom verkar gravitationen ha minskat!

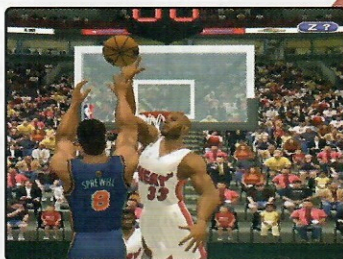
## internet-tips

## NBA COURTSIDE 2002

På spelets officiella hemsida från Nintendo of America kan du öva upp dig på straffskytten samt se filmklipp och screen shots. Kom bara ihåg att spelet ser ännu bättre ut på TV:n än på datorskärmen. All text på hemsidan är som vanligt på engelska.

→ [WWW.NBACOURTSIDE2002.COM](http://WWW.NBACOURTSIDE2002.COM)

Se Kobe Bryant dribbla förbi ett passivt försvar och lägga upp en enkel tvåa, samtidigt som kommentatorn bedömer situationen. Eller: Skapa en 150-kilosbjässe, flyg fyra meter upp i luften och sätt sjupoängare inför en extatisk publik. I NBA Courtside 2002 är valet mellan realism och showtime ditt.



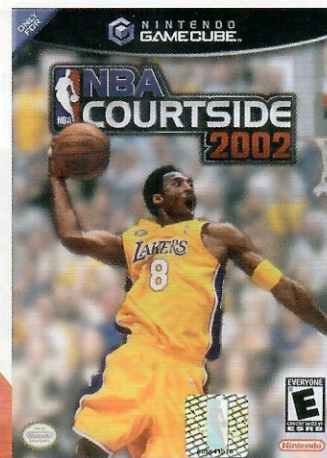
Chansen att sätta ett skott som blockeras minskar avsevärt. För bästa effekt ska du släppa bollen när du är som högst i hoppet.



Allt som NBA-stjärnorna kan göra kan du göra bättre i NBA Courtside 2002. Bla. dribblingar bakom ryggen.

Att NBA Courtside 2002 är en uppgraderad uppföljare till de två NBA Courtside-spelen till Nintendo 64 märks redan innan det första uppkastet. Men Nintendos andrapartsutvecklare Left Field har gett uppföljaren mer än bara bättre grafik och ljud. Adelsmärket för det här spelet är framförallt realismen – alla basketspelare från NBA är kopierade in i minsta detalj och detsamma gäller lagens hemmaarenor. Tillsammans med publikljudet och kommentatorn ger det uppfattningen att du verkligen tittar på en riktig basketmatch.

Något som inte är speciellt verklighetstroget men ändå kul är adrenalinmätaren. Genom att använda den pumpar du ut adrenalin i din spela-



## SPELINFO

Titel: NBA Courtside 2002

Plattform: Nintendo GameCube

Kategori: Sport

Utvecklare: Left Field Productions

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1-4 samtidigt

Tillbehör: Memory Card 59 (7 block)

Releasedatum: 24 maj 2002

Text: Kim Weinefelt

res ådror, vilket gör honom mer koncentrerad och kapabel att lyckas med fler skott. Men mer adrenalin betyder också att han blir aggressivare och lättare orsakar en foul, så bli inte för ivrig. Realismen i NBA Courtside 2002 höjs ytterligare av möjligheten att frambringa egna spelare. Bestäm ansiktsform (prova längst näsa, störst öron och uppsvullna kinder för ett gott skratt), kroppsbyggnad och krydda med detaljer som tatueringar samt tejpade fingrar. Det går också att bestämma spelarens snabbhet, styrka, skott- och passningsförmåga m.m. När skapelsen är klar är det bara att flytta den till valfritt NBA-lag.

## Precision med C-spaken

Styrningen av spelarna på planen är väl den viktigaste delen av ett lagsportspel, och där arbetar NBA Courtside 2002 med precision. Dina spelare kan blockera samt finta skott, dribbla bollen bakom ryggen och allt annat som basketstjärnorna gör på TV. C-spaken används på ett riktigt



smart sätt. Med den kan du passa bollen åt ett håll, samtidigt som du med den ordinarie styrspaken springer åt ett annat. Här finns det med andra ord stora möjligheter att finta upp kompisarna på läktarens skamsektion.

Ett flertal offensiva och defensiva strategier går att dra nytta av beroende på matchsituationen. Man-mot-man-markering, returtagare under korgen, boxspel m.m. startas med en enkel knapptryckning. Du har naturligtvis även full kontroll över byten (om du vill sköta dem manuellt) och vilken spelare på planen du vill styra. Samtidigt som du spelar kan du leka TV-producent och ändra kameravinklarna. Det är möjligt att följa spelet från läktaren, nere på planen, från arenans tak och tre andra ställen. Med reprisfunktionen kan du återspela snygga eller roliga inslag under matchen, från i stort sett vilken vinkel som helst.



Trepoängsträning i Skills Mode. Bra uppvärmning inför en kommande säsong.



Efter snygga dunkar följer en direktrepris. Du kan också spela upp repriserna när som helst under matchen.

## NBA COURTSIDE 2002

### Upplev basket från courtside

Left Field har lyckats programmera in farten och finessen från en basketmatch i NBA Courtside 2002 med sann skaparglädje. Du behöver inte vara insatt i sporten för att ha väldigt kul med det här spelet. Efter att ha satt en slamdunk under ett viktigt läge av matchen är det nästan omöjligt att inte resa sig upp ur soffan och jubla tillsammans med kommentatorn och publiken. Och när domaren blåser av för foul (givetvis felaktigt) går det inte att hålla tillbaka rop och gestikulerande armar. En sådan inlevelse från spelaren brukar känneteckna bra sportspel.

### BETYG

GRAFIK: 7

Ibland något stel, men överlag slipad så nära verkligheten det går att komma. Left Field har digitaliserat varenda spelare från de 29 NBA-lagen i minsta detalj – t.o.m. personliga spelstilar och kroppstatueringar är med.

LJUD: 8

Gnisslande basketskor och skönt nätrassel. Publiken låter högt och tvekar inte att vid hemmamatcher störa motståndarlaget under straffkast. Kommentatorn är lite väl amerikanserad, men det hör ju till.

SPELKONTROLL: 8

Bakom-ryggen-passningar, skottfintar, alley-oops, dunkar... Din spelare kan göra i stort sett vad du vill. C-spaken används på ett mycket smart sätt och ger nya möjligheter åt passningsspelet.

UTMANING: 7

Säsongspelet håller i månader och en match med tre kompisar är alltid roligt. Om du tröttnar på det vanliga spelet väntar Arcade Play som omväxling. I valmenyn finns mängder av statistik att föra och följa.

SPELDESIGN: 7

NBA Courtside 2002 har allt du kan förvänta dig av ett basketspel till Nintendo GameCube, inklusive "riktiga" lag, spelare och arenor. Den nya adrenalinmätaren är bra, men att motståndarna sätter fler skott så fort de ligger under är irriterande.

TOTALT: 7

Bortsett från ett par små stegfel är NBA Courtside 2002 det ultimata basketspelet och klart roligare än att se en match på TV. Om du har spelat dig trött på alla TV-spelsversioner av fotboll och ishockey ska du prova det här!

### Fyra sätt att spela korgboll på

**QUICK PLAY** – Låter dig sätta igång en match utan att behöva justera alltför många inställningar. Allt du behöver göra är att välja lag och hur många spelare som ska delta. Quick Play är perfekt när pappa och mamma vill vara med och dunka!

**ARCADE PLAY** – Trött på gnälliga domare? Då ska du spela Arcade Play. Här är det bara tre spelare i varje lag på planen, och du kan göra de mest sanslösa dunkar. I Arcade Play dyker också "hotspots" upp, sätter du bollen från en sådan kan du få upp till sju poäng per skott!

**NBA SEASON PLAY** – Spela en full säsong på 14, 28, 56 eller 82 matcher. Om du vill smaka på allvaret på en gång kan du hoppa över serien och gå direkt till play-off. Här är det bäst av en, tre, fem eller sju matcher som gäller.

**SKILLS MODE** – Innan du ens kan drömma om en NBA-final inför ett fullsatt stadion måste du bli vän med bollen och gravitationen. I spelets gymnastiksal lär du dig att kontrollera din spelare. Här hittar du även trepoängsträning på tid.

Vassare grafik, tuffare musik, snabba spelkontroll och fler trick. Tony Hawk's Pro Skater 3 till Nintendo GameCube är överlägsen sin N64-föregångare på samtliga punkter.

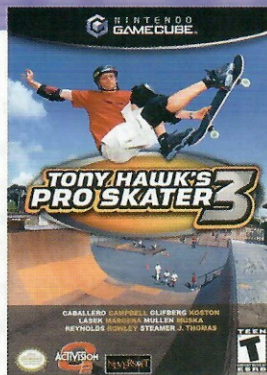


*Go Cube, go Skating! Så här bra har ett Tony Hawk-spel aldrig tidigare varit.*

Personligen har jag aldrig fastnat för något Tony Hawk-spel, men det är lätt att förstå varför skateboardfans kan spendera timmar bland betong och ramper. Bortsett från uppdragen som ska klaras av är det helt upp till dig hur du vill ta dig fram på banorna. Det är helt klart friheten i speldesignen som är seriens styrka.

I jämförelse med de övriga Nintendo GameCube-spelen ser Tony Hawk's Pro Skater 3 en aning grått och stelt ut, men det är ändå inga tvivel om att det har skett ett jätteluft sedan N64-versionen. På Foundry, som är den första banan, ser du t.ex. hela området utan någon störande dimma eller "pop-up", även om du är placerad vid banans kant. Samtidigt som du beundrar grafiken kan du sjunga med till Alien Ant Farm, Motörhead, Ramones och andra storband som står för musiken.

Om du är intresserad av skateboardåkning och TV-spel kan du redan det mesta om den här spelserien. Allt du behöver veta nu är att Tony Hawk's Pro Skater 3 till Nintendo GameCube är den absolut bästa utgåvan hittills, oavsett plattform.



## SPELINFO

Titel: Tony Hawk's Pro Skater 3  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Kategori: Sport  
 Utvecklare: Neversoft  
 Utgivare: Activision  
 Antal spelare: 1-2 samtidigt  
 Tillbehör: Memory Card 59 (antal block varierar)  
 Releasedatum: 3 maj 2002

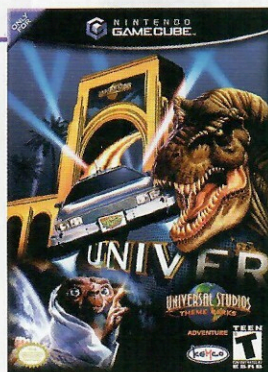
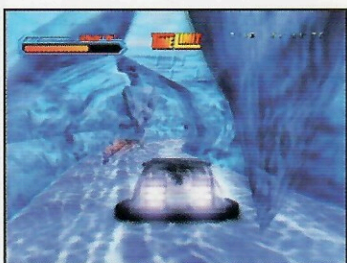
Text: Kim Weinefelt



## SPELINFO

Titel: Universal Studios: Theme Parks Adventure  
 Plattform: Nintendo GameCube  
 Kategori: Äventyr  
 Utvecklare: Kemco  
 Utgivare: Kemco  
 Antal spelare: 1-2 samtidigt  
 Tillbehör: Memory Card 59 (1 block)  
 Releasedatum: 3 maj 2002

Text: Kim Weinefelt



**ihop allt i ett och samma spel – kan det bli bättre? Ja, det kan det definitivt bli.**

Universal Studios: Theme Parks Adventure är egentligen bara en enda stor blandning av minispel, där varje sådant bygger på en känd film från Universal Studios. I Backdraft ska du t.ex. släcka bränder och rädda instängda invånare. Spelet om E.T. går helt enkelt ut på att cykla med E.T. till säkerhet. I Jurassic Park står prickskytte på programmet – här sitter du nämligen i en bil och blir jagad av hungriga dinosaurier. Efter att ha prickat utdöda ödlor är det dags att ta en simtur med hajen i Jaws. Här gäller det helt enkelt att kasta tunnor på den attackerande besten.

**Kemco har gjort minispel av filmer som Jurassic Park, Jaws, Back to the Future samt E.T. och samlat**

Dessvärre är det inte mycket mer avancerat än arkadspellet Donkey Kong, som gjordes för mer än 20 år sedan.

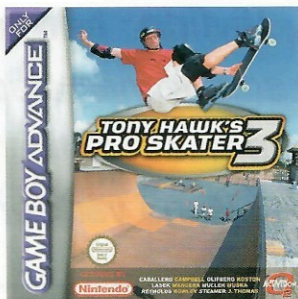
Tyvärr är inte ens tanken god med Universal Studios: Theme Parks Adventure. Kemco har försökt göra attraktionerna varierade genom att grunda dem på så många filmer som möjligt, men det hade varit mycket bättre att koncentrera sig på en film och göra ett längre och riktigt bra spel. Den här "nöjesparken" rekommenderas endast för nybörjare.



Den här nöjesparken är inte på långa vägar lika rolig som Gröna Lund eller Liseberg.

## SPELINFO

**Titel:** Tony Hawk's Pro Skater 3  
**Plattform:** GB Advance  
**Kategori:** Sport  
**Utvecklare:** Vicarious Visions  
**Utgivare:** Activision  
**Antal spelare:** 1-4 samtidigt  
**Tillbehör:** GBA Game Link cable  
**Releasedatum:** Ute nu



Höken flyger för andra gången på kort tid över Game Boy Advance. En av nyheterna är att fyra personer kan spela samtidigt.



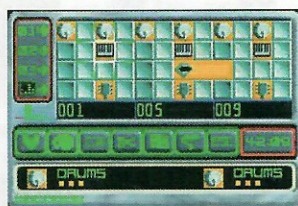
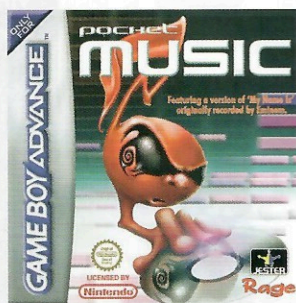
Knappt ett år efter Tony Hawk's Pro Skater 2 till Game Boy Advance är uppföljaren här. Det kan säkert kännas trist för dig som redan har tvåan att veta ett det redan nu finns ett spel som är ännu bättre. Å andra sidan blir det dubbelt så roligt för dig som gillar serien.

Den mest märkbara förbättringen i det här spelet är att det nu går att spela upp till fyra spelare samtidigt. Visserligen krävs det då att alla deltagare har var sitt Game Boy Advance, var sitt spel och tillräckligt med linkkablar, men då går det att ha väldigt skoj i spelsätten Free Skate, Trick Attack, Horse, King of the Hill och Tag. Det finns även ett spelsätt där fyra deltagare kan turas om att spela på ett enda Game Boy Advance. Det har också tillkommit rörelser (så kallade "reverts") som länkar ihop trick och låter dig utföra längre kombinationer. Kvar från tvåan är de interaktiva banorna (här bl.a. med bilar som stannar och tutar åt dig) och dussinet mer eller mindre kända profiler inom sporten.

Om du inte kan vänta på Tony Hawk's Pro Skater 3 till Nintendo GameCube är Game Boy Advance-versionen ett mycket bra val. Men om du har ett tidigare spel i serien och bara tycker de är halvroliga gör du bättre i att lägga pengarna på andra bärbara spel.

## SPELINFO

**Titel:** Pocket Music  
**Plattform:** GB Advance  
**Kategori:** Simulering  
**Utvecklare:** Rage  
**Utgivare:** Rage  
**Antal spelare:** 1  
**Tillbehör:** Inga  
**Releasedatum:** Ute nu

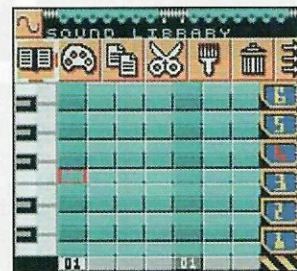


Med Pocket Music kan du komponera egna musikstycken var du än befinner dig och dessutom behöver du inte bygga en dyr studio.

Har det hänt att du suttit på bussen, nynnat på en egenkomponerad låt och tänkt – jag kan göra bra mycket bättre musik än vad som spelas på radion! Med Pocket Music i fickan behöver musikskrivandet inte stanna som en tanke. Med musiköra och lite tålamod kan du skapa dina egna stycken, som faktiskt kan låta riktigt bra. Gitarrer, trummor, baser och många fler instrument står till ditt förfogande – till och med enkel sång går att få med. Du kan också tillsätta effekter som t.ex. återuppspelning och vibrationer samt bestämma tempo. Självklart kan du spara dina musikstycken för att senare spela upp eller redigera dem.

## SPELINFO

**Titel:** Pocket Music  
**Plattform:** GB Color  
**Kategori:** Simulering  
**Utvecklare:** Rage  
**Utgivare:** Rage  
**Antal spelare:** 1-2  
**Tillbehör:** Game Link  
**Releasedatum:** Ute nu



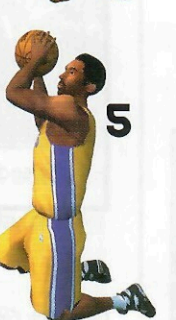
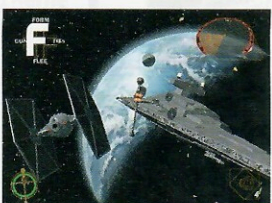
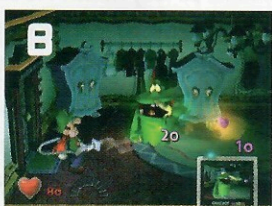
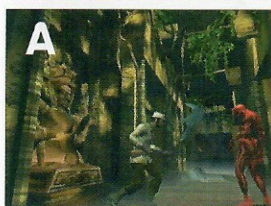
Game Boy Color-versionen är tekniskt sett inte lika bra, men den har musikbaserade minispel och är billigare.

Pocket Music finns även till Game Boy Color. Denna version är snarlik den till 32-bitaren, men med färre samplingar (ca 250 i jämförelse med de drygt 650 som finns till Game Boy Advance) och ljudspår. Ljudkvaliteten i Game Boy Color-versionen är naturligtvis inte lika skarp, men här kan du prova minispel med musiktema och dessutom byta musik med en annan Pocket Music-kassett för Game Boy Color. Vi rekommenderar att du använder ett par hörlurar till Pocket Music för att få det att låta så bra som möjligt.



»Numrets tävling har naturligtvis Nintendo GameCube som tema – både i frågorna och i pris-potten. Genom att sätta Nintendo-kunskapen i fokus kan du vinna världens bästa TV-spell!«

Nedan ser du bilder hämtade från åtta Nintendo GameCube-spel samt åtta personer som är med i dessa spel. Din uppgift är helt enkelt att para ihop rätt spel med rätt person och skicka in bokstavs- och sifferkombinationen till oss. Tillsammans med ditt svar skickar du en slogan på högst 30 ord där du beskriver varför kuber är roligare än boxar.



### 1:a pris (1 vinnare)

Nintendo GameCube och spelet Luigi's Mansion

### 2:a pris (3 vinnare)

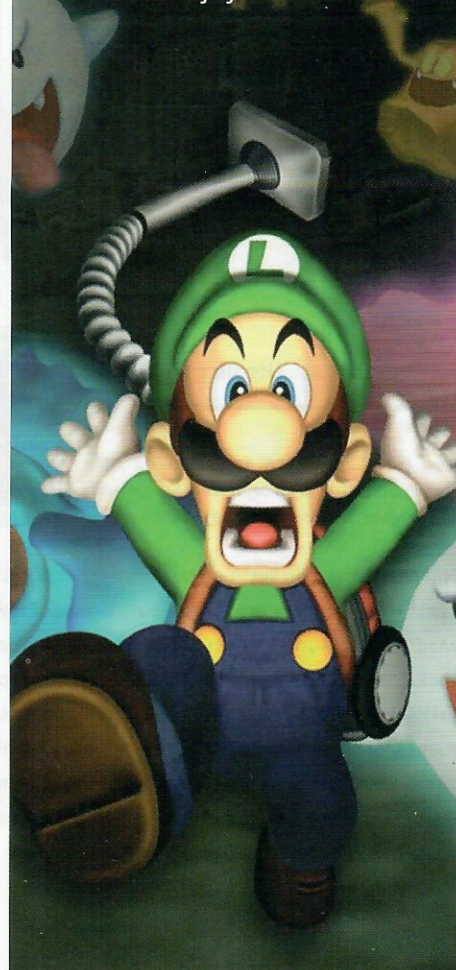
Luigi's Mansion

### 3:e pris (10 vinnare)

Nintendo-badlakan

## REGLER

Bland alla som har skickat in rätt svar väljer Club Nintendo ut bidragen med de bästa motiveringarna. Juryn består av medarbetare i Club Nintendo och deras beslut kan ej överklagas. Endast medlemmar i Club Nintendo (dock ej anställda i Bergsala AB och anhöriga) får delta i tävlingen. Sista tävlingsdatum är den 30 april 2002. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna. Vinsterna kan ej bytas mot kontanter.



## »Bäst prestationer just nu«

När du läser detta är Mario Kart: Super Circuit-tävlingen precis avslutad. Resultatet kan du se på CN Web eller i nästa nummer av CN Magazine. Till det här numret har vi bl.a. fått in ett rekord från ett NES-spel – sådant vill vi se mer av!



1



2



3

**1. SUPER SMASH BROS.**

1 367 764 poäng i 1P Mode

Lars Lagerqvist, Stockholm

**3. PINBALL**

202 880 poäng

Peter Alfredsson, Lycksele



4

**2. 1080° SNOWBOARDING**

100 596 poäng i Half Pipe

Andreas Grigoriadis, Oviken

**4. ZELDA: OCARINA OF TIME**

Fångat en fisk som väger 21 pounds (med sinking lure)

Philip Tellenmark, Lund

## INFORMATION

Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungälv 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 basenhets 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«  
Wave Race: Blue Storm

Det första racingspelet till Nintendo GameCube är Wave Race: Blue Storm – ett perfekt spel att använda i Hi Score. Banan där tävlingen hålls är Lost Temple Lagoon, på svårighetsgraden normal. Det är den snabbaste totaltiden i Time Attack (tre varv) som räknas. Du får använda vilken förare och vilka inställningar på jet-skin du vill. Vädret bestämmer du själv. Tävlingen startar den 3 maj då spelet släpps och pågår fram till den 31 maj 2002. Glöm inte flytvästen!

1:a pris: Pikmin

2-5:e pris: Nintendo-badlakan



Lycka till!

# »emelie«

**Bästa läsare!**

*Det är jag som är Emelie. Mitt kärleksfulla och obevekliga förhållande till TV-spelskulturen har givit mig så många underbara minnen och så mycket inspiration i mitt skapande, att min uppgift som spelkonsulent- och recensent känns oerhört ärorik. Omgiven av mina spelkunniga medarbetare och i kontakt med er medlemmar får jag dessutom utlopp för mitt dagliga behov av att prata av mig om alla spännande spelvärldar, samt de övriga essentiella vardagsfrågor som ni "power players" kan behöva ventilera då och då...*



## CN CREW INFO

Namn: Emelie Lager

Ålder: 20

Intressen: Lingvistik, estetik, fiktion och TV-spelsmusik

Arbetat på Club Nintendo sedan: Aug 2000

Favoritspel just nu: Castlevania (GBA)

Favoritspel genom tiderna: Final Fantasy III (SNES)

Roligaste frågan jag har fått i supporten: Om man inte skulle kunna vattna de magiska bönorna i Zelda: Majora's Mask med tårarna från Circus Leader's Mask. En mycket tänkvärd liten idé från en typiskt finurlig liten medlem. Tyvärr är svaret på denna fråga negativt.

Redan när jag var liten var TV-spelen – framför allt de som Nintendo tillverkat – en helt naturlig sysselsättning för mig och alla mina jämnåriga närmaste. Några könsroller kände vi då inte till, och än i dag har jag aldrig gått med på att som tjej känna mig mindre spelförmögen än någon av manlig sort. Faktum är att när mina kamrater, såväl pojkarna som flickorna, under tonåren kom att lägga spelandet på hyllan, brann mitt intresse vidare starkare än någonsin!

Uppvuxen bland konstnärer, har jag alltid högaktat varje individs inre styrka, samt vikten av självkänedom för uppnåendet av ett lyckligt, harmoniskt liv utan förakt inför något utomstående väsen. Själv har jag alltid haft ett optimistiskt sinnelag, och min längtan efter att skapa tycks aldrig avta! Mitt måtto lyder: "Allt för konsten", och

även om termometern har sjunkit långt under noll, kan jag springa ut med min videokamera i bara strump-lästen, trots att jag lätt förfrysar mig, för att dokumentera naturens skönhet tidigt en frostig morgon då landskapen badar i iskristaller och gyllene solljus. Andra stora drivkrafter i mitt liv är fantasin och skönheten. Så länge som jag kan minnas, har jag utforskat både bild- och ordkonstens världar och författat invecklade sagor. När jag ännu inte kunde skriva själv, dikterade jag för någon skrivkunnig vuxen och illustrerade sedan den färdiga boken rikligt. Eller så spelade jag in mina idéer på kassetband. När jag eller mina dockor så behövde en ny prinsessklänning, och min enorma utklädningskorg ej räckte till, fick min textilkonstnärinna till mamma sy upp plaggen efter sin dotters design.

Pennan är min bästa vän och jag har aldrig kunnat hålla mig från att använda den om jag har en tom rityta framför mig. För tillfället har jag en handfull bokprojekt på gång och fyller dagligen handväskan med högar av idélappar för senare renskrivning på datorn. När jag inte arbetar på Club Nintendo vikarierar jag dessutom som skolfröken i franska, svenska och bild.

Jag önskar er alla välmående och lycka, i både vår värld och TV-spelens!

Kram, Emelie



*Få ting går upp emot att springa barfota i en vildvuxen skog!*



## LUIGI'S MANSION, GCN



*Jag sitter fast och kan inte komma vidare, vad ska jag göra?*

Ta fram Game Boy Horror och se på kartan vilka rum som du inte har besökt. Genom att göra rum spökfria får du ofta nycklar som krävs för att nå nya områden.

*Hur fångar jag spöken som försvinner så fort jag lyser på dem?*

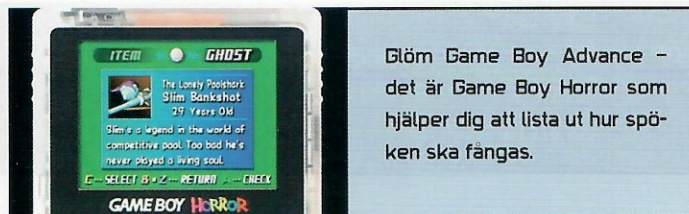
Många spöken som lever(?) i herrgården är svårfångade och måste luras på ett eller annat sätt. I början av spelet måste du t.ex. vänta på gäspningar, dra bort gardiner och gunga en gunghäst för att ha chans att fånga dem. Ha tålmod och titta efter avvikande detaljer i de olika rummen så ökar oddsen att fånga alla! Använd X-knappen för att få information om ett spöke.

*Jag kan inte komma förbi vissa dörrar – Boo skickar bara tillbaka mig!*

Förmodligen har du samlat för få Boo. Du måste t.ex. ha fångat minst 20 Boo för att kunna nå Balcony. För att komma till Secret Altar måste du ha samlat minst 19 porträttspöken och 40 Boo.

*Hur får jag det bästa slutet?*

Du måste samla minst 100 000 000 G för att få det bästa slutet i spelet.



Glöm Game Boy Advance – det är Game Boy Horror som hjälper dig att lista ut hur spöken ska fångas.

För att kunna utforska hela Luigi's Mansion är du tvungen att fånga tillräckligt många av de här varelserna.



## WAVE RACE: BLUE STORM, GCN



*Jag kan inte välja alla banor och väderlekar i vissa spelsätt, varför inte?*

För att låsa upp nya banor och möjligheten att ändra väderlek måste du klara Championship på de olika svårighetsgraderna.

## GOLDEN SUN, GBA



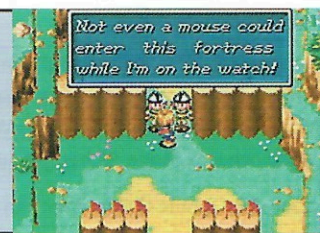
*Varför kan jag inte fortsätta spela när äventyret är avslutat?*

Det är inte möjligt att återvända till en avslutad spelfil. Om du sparar spelet i en annan fil strax innan du klarar det kan du dock fortsätta från den.

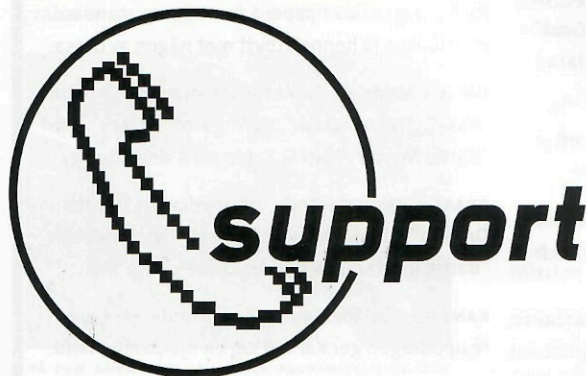
*Hur vet jag vad jag ska göra härnäst?*

Bäst är att gå till byar och samla information genom att prata med så många människor som möjligt. Långt ifrån alla personer du möter har något viktigt att säga, men att vara social lönar sig i längden...

Prata med alla du möter så får du tips och ledtrådar om hur du kommer vidare i spelet.



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



### 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):

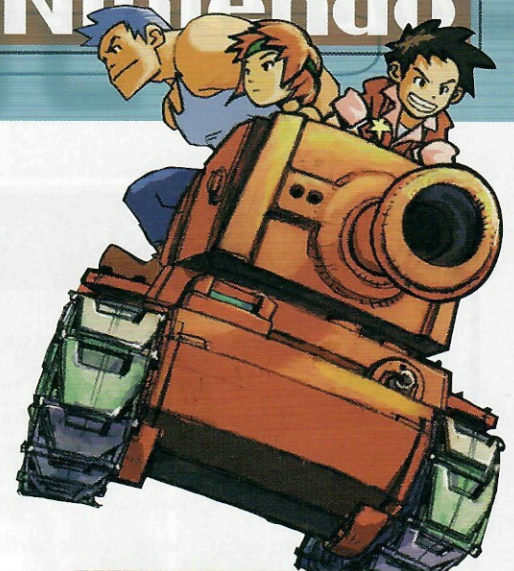
Adress: Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungälv

E-post: [club.nintendo@bergsala.se](mailto: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 spel frågor till CN Crew direkt online.



## ADVANCE WARS

gba

**Lystring!** Ta del av följande hemligheter om Nintendos strategispel till Game Boy Advance, utnyttja informationen till det yttersta och fullfölj uppdragen. Det är inget tips, det är en order!

**Advance Campaign**

När du har klarat Campaign för första gången kan du i Battle Maps köpa tillgång till en ny svårighetsgrad. När du har köpt den behöver du bara hålla in SELECT-knappen samtidigt som du väljer spelsättet Campaign för att i stället spela Advance Campaign. Allting är mycket svårare i Advance Campaign, men som plåster på såren får du mer pengar om du vinner här.

**Spela uppdraget "Olaf's Sea Strike"**

Om du lyckas besegra alla marina trupper i upp-

draget "Olaf's Navy" får du spela "Olaf's Sea Strike". Att klara denna uppgift är inte lätt, men om du gömmer ditt Battleship i ett rev och tar ned ubåten under vattnet ökar chanserna.

**Spela mot Sonja i Campaign**

För att spela de tre uppdragen "Divide & Conquer", "Sami Marches On" och "Sonja's Goal" måste du uppnå dessa krav:

- Klara "Kanbei Arrives" inom 8 dagar
- Klara "Mighty Kanbei" inom 10 dagar
- Klara "Kanbei's Error?" inom 12 dagar

**Spela uppdraget "Rivals"**

Välj Sami för uppdragen "Captain Drake", "Naval Clash", "Wings of Victory" och "Battle Mystery" för att avsluta Campaign med uppdraget "Rivals" mot Eagle.



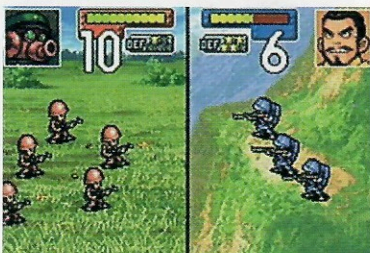
VÄLJ NYA VÄGAR GENOM CAMPAIGN SÅ KAN DU KÖPA NYA CO HOS HACHI.

**Tillgång till alla CO!**

Genom att klara hela Campaign under vissa omständigheter kan du köpa nya CO i Battle Maps och sedan använda dem i War Room, Vs. Mode och Link Mode. Så här går du tillväga:

**OLAF** – Den gamle sjökaptanen kan du spela som redan från början. "Let the winds of war bring snow!"

**GRIT** – Den långa, lojale skarpskytten Grit kan du använda om du valde Max för uppdraget "Max Strikes".



OM DU BLANDAR IN SONJA I CAMPAIGN SÅ HJÄLPER HENNES PAPPA – KANBEI – DIG UNDER SISTA UPPDRAGET MOT STURM.

**EAGLE** – Om du vann uppdraget "Rivals" kan du använda Eagle – den enda av spelets CO som kan attackera två omgångar i rad.

**DRAKE** – Drake dyker upp om du valde Andy för uppdragen "Captain Drake", "Naval Clash", "Wings of Victory" och "Battle Mystery".

**KANBEI** – Kanbeis dyra men starka trupper får du tillgång till efter att ha klarat Campaign.

**SONJA** – Besegrade du Sonja i "Divide & Conquer", "Sami Marches On" och "Sonja's Goal" kan du spela som henne efter avklarad Campaign.

**STURM** – Spelets värsta CO blir tillgänglig efter att du har fått fram alla ovanstående CO.

**NELL** – "Instruktösen" Nell kan du spela som när du har fått fram alla CO (inklusive Sturm) och klarat Advance Campaign.

**Olika medhjälpare i "The Final Battle"**

Du kan få olika medhjälpare under det sista

ordinarie uppdraget i Campaign. På din vänstra sida står vanligtvis Max, men du kan även få hjälp av dessa CO:

**OLAF** – Besegrade du alla marina trupper i "Olaf's Navy" och därefter spelade "Olaf's Sea Strike" så kommer Olaf till undsättning.

**GRIT** – Grit hjälper dig om du valde Max för uppdraget "Max Strikes".

På din högra sida hjälper Sami till som standard, men du kan få henne utbytt mot någon av dessa:

**EAGLE** – Valde du Sami för uppdraget "Captain Drake", "Naval Clash", "Wings of Victory" och "Battle Mystery" bistår Eagle med sina trupper.

**DRAKE** – Valde du Andy för uppdragen "Captain Drake", "Naval Clash", "Wings of Victory" och "Battle Mystery" så hjälper Drake gärna till.

**KANBEI** – Spelade du mot Sonja under de tidigare uppdragen ger Kanbei dig en hjälpande hand.





PERFECT DARK

n64

Det var ett tag sedan Joanna Darks uppdrag startade, men har du hittat spelets alla hemligheter ännu? Perfect Dark innehåller mycket som i stort sett är omöjligt att upptäcka utan den officiella guiden från Nintendo Power. Under nästan varje uppdrag finns det ett eller fler hemliga vapen att hitta. Du kan få hjälp att lokalisera hemliga vapen genom att aktivera fusket R-Tracker/Weapon Cache Locations (detta fusk blir tillgängligt när du har klarat spelet eller använt Perfect Dark till Game Boy Color och Transfer Pak).

**Mission 1: dataDyne Central: Defection**

**2 x FALCON (SILENCER)** – På den 21:a våningen (två våningar under Cassandras kontor) finns ett rum där en telefonkonversation äger rum. I rummet till vänster om detta rum sitter en



DET FINNS MINST ETT HEMLIGT VAPEN ATT HITTA PÅ ALLA DE ORDINARIE BANORNA I PERFECT DARK.

vakt. Oskadliggör honom och ta hans vapen.

**LAPTOP GUN (ENDAST PERFECT AGENT)** – Du kan faktiskt få en Laptop Gun under det första uppdraget, vilken kommer mycket väl till pass på bottenvåningen. För att klara det tredje delupp-

draget under det här uppdraget ska du tvinga en kontorsarbetare att låsa upp en dator. Om du i stället låter honom springa iväg låser han upp dörren till ett rum där en Laptop Gun finns.

**Mission 1: dataDyne Research: Investigation**

**PROXIMITY MINE** – Ignorera Carringtons varning och spring in i det radioaktiva rummet, där du fotograferar en isotop för att klara deluppdrag 1. Längst bak i rummet ligger en Proximity Mine.

**2 x CMP150** – Om du lyckas ta dig ned till datorerna som ändrar städrobotarnas väg (deluppdrag 2) utan att bli upptäckt av någon vakt kan du där öppna det hemliga vapengömstället genom att aktivera en kontrollpanel. Ta hjälp av R-Tracker för att se var det finns.

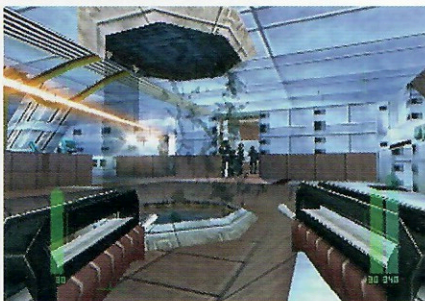
```

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

**Mission 1: dataDyne Central: Extraction**

**DY357 MAGNUM** – Om du tar ut de fem första vakterna med huvudskott utan att bli sedd lämnar den femte av dem ifrån sig en DY357 Magnum. Du behöver inte skjuta vakterna som står ovanför trappan.

**DRAGON** – En vakt på den 21:a våningen har nyckeln till Cassandras kontor. Använd den för att ta dig in i karringens (hihi) rum och ta handgranaten som ligger på bordet. Osäkra grana-



PÅ DEN ANDRA BANAN LIGGER PROXIMITY MINE OCH DUBBLA CMP150 GÖMDA.



OM DU ÄR PRICKSÄKER I BÖRJAN AV DEN TREDJE BANAN BLIR EN DY357 MAGNUM DIN.

ten och kasta den mot den högra delen av rummet, bredvid väggen som har ett mönster inristat. Bakom den bortsprängda väggen finns en Dragon.

**Mission 2: Carrington Villa: Hostage One**

**DEVASTATOR** – Daniel Carrington har en egen landningsplats för helikoptrar utanför sin villa. Vid sidan om landningsplatsen står tre lådor,

i en av dem finns en Devastator gömd. Skjut bara sönder lådan så kommer vapnet fram.

**2 x CMP150** – Precis intill samma landningsplats står en krypskytt ovanpå en mur. Om du kan eliminera honom inom 38 sekunder kommer han att lämna ifrån sig dubbla CMP150.

*Fler mörka hemligheter, plus de första Nintendo GameCube-koderna, i nästa nummer!*



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«

### Bergsalas Internetavdelning

Bergsala AB är som bekant distributör för Nintendos spel i Sverige. Huvudkontoret på Marios Gata 21 i Kungälv är vida känt bland landets Nintendo-fans, men visste du att all Bergsalas webbproduktion (och nästan hela CN Magazine) görs i Nyköping? I ett snart 100 år gammalt tingshus sitter ett litet gäng Bergsala-anställda och uppdaterar de svenska Nintendo-hemsidorna (www.nintendo-se.com, www.pokemon-se.com och club.nintendo-se.com). I samma hus sitter även Tankbar – företaget som har skapat plattformen för www.nintendo-se.com, www.nintendo-fi.com och www.nintendo.dk.

### Aktuella hemsidor

Nintendo of America ser till att Nintendo finns representerat i stor skala på Internet. Du känner säkert till www.nintendo.com, och troligtvis även de två specialsajterna för Nintendo GameCube och Game Boy Advance. På www.nintendogamecube.com kan du läsa intervjuer med personerna bakom hårdvaran och spelen samt ladda hem filmer och skrivbordsunderlägg från Luigi's Mansion, Pikmin, Super Smash Bros. Melee m.fl. På www.gameboyadvance.com finns det fler snygga skrivbordsunderlägg att hämta, plus reklamfilmer och färsk spelinformation. På den europeiska delen av denna sajt kan du även delta i forum och spela enkla webbspel.

Observera att dessa hemsidor har engelsk text och att allt som står här (releasedatum m.m.) gäller den amerikanska marknaden.

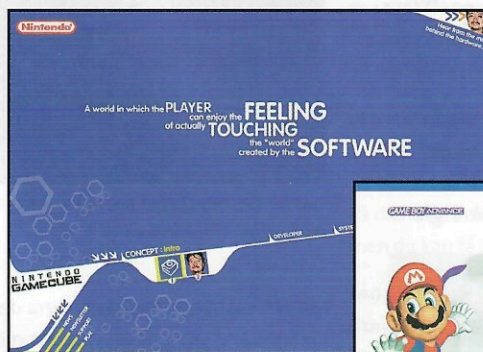
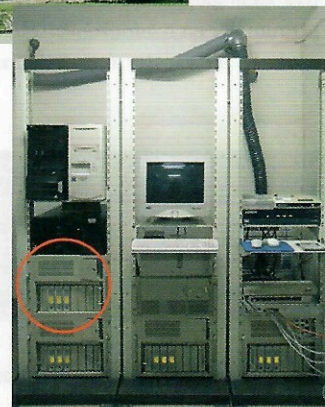
### Är du med i matchen?

Nintendo Online fortsätter att tipsa om Bergsalas två Nintendo GameCube-dedikerade hemsidor www.gamecube-se.com och www.cubenight.com. Är du inte med i matchen ännu rekommenderar vi ett par snabba klick in till någon av dessa sajter!



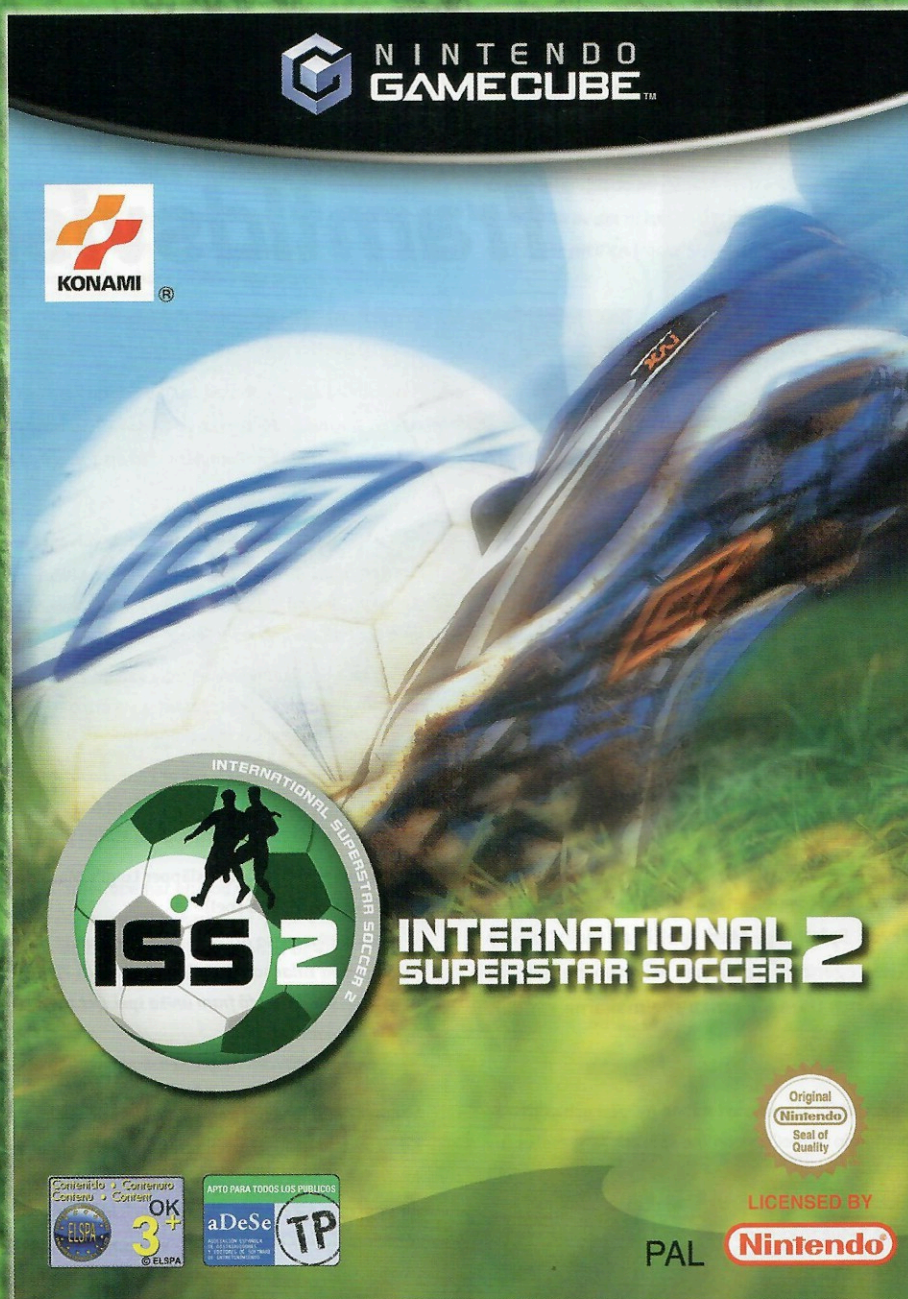
**BERGSALAS HEMSIDOR PRODUCERAS OCH UPPDATERAS I NYKÖPING. KONTORET ÅTERFANNS TIDIGARE PÅ FRUÅNGSGATAN, MEN ÄR NU INBÄTKAT I STADENS GAMLA TINGSHUS.**

**TVÅ AV DESSA SERVERAR ÄR CLUB NINTENDOS. NÄR DU POSTAR ETT BREV ELLER INLÄGG PÅ CN WEBB ÄR DET TILL DENNA DATOR INFORMATIONEN SKICKAS OCH BEHANDLAS.**



**BÅDE NINTENDO GAMECUBE OCH GAME BOY ADVANCE HAR SINA EGNA PLATSER PÅ WEBBEN. HÄR KAN DU FÅ SPELINFORMATION, SPELA WEBBSPEL SÄMT LADDA HEM FILMER OCH SKRIVBORDSUNDERLÄGG.**

# TA SVERIGE TILL FINAL!



"Det här kan bli mycket bra"  
Super Play

I butik den 3:e maj!

KONAMI OF EUROPE GmbH Scandinavian Branch - Bondegatan 40 - 116 33 Stockholm - Tel 08/556 083 70 - Fax 08/556 083 79

(C)2002 KONAMI & Konami Computer Entertainment Osaka. The use of real player names and likenesses is authorized by FIFPro and its member associations. Gamecube™ and Gamecube logo are trademark of Nintendo ©.





*"Vi vill göra spel som riktar sig till en större bredd, men det innebär inte att vi överger någon målgrupp, tvärtom gör vi fler spel som passar fler målgrupper."*

## »Miyamotos framtidsvisioner«

Intervju och redigering: Patrik Johansson

Vilka andra spel till Nintendo GameCube kommer att finnas som demospel på E3?

*Mario Sunshine, The Legend of Zelda och Metroid Prime kommer att vara fullt spelbara på årets E3. Nintendo kommer också att försöka få med en spelbar demo av Mario Kart till Nintendo GameCube.*

Hur går det med Metroid Prime? Hur involverad är du själv i processen?

*Delikat fråga. Det går bra. Vi har inga problem med Metroid Prime. Vi håller telefonkonferenser med Retro Studios varenda vecka och vi besöker dem till och från. Så vi har god kontroll över Metroid Prime.*

Miyamoto berättar också att man valt att sikta in sig på att Metroid Prime ska ha känslan från originalet. För att försäkra sig om detta har Nintendo folk från Japan på plats som noggrant bevakar utvecklingen.

*Jag har sett resultatet och det är en mix som kommer att gillas av både européer, japaner och amerikaner. Så jag ser verkligen fram emot det färdiga spelet. Jag är tillräckligt involverad i processen för att jag ska kunna provspela och njuta av det.*

Hur kommer det sig att ni släpper Luigi's Mansion istället för ett renodlat Mario-spel som konsolens första spel?

*Vi ville verkligen visa att Nintendo är ett unikt företag som gör unika spel. Därför valde vi att släppa titlar som Luigi's Mansion och Pikmin först. Nintendo är ett unikt företag och vi arbetar för att få fram unika spel. Det tar dock tid att ändra på koncept så det gäller att ha tålamod.*

*Och nu, utan den tidspressen, tror jag att Mario Sunshine blir ett väldigt komplett spel.*

Vad har ni för fördelar gentemot Xbox och PS2?

*En av våra fördelar är att vi kommer ha många unika, exklusiva, högkvalitativa titlar till Nintendo GameCube. Sedan får vi inte heller glömma att Nintendo ofta kommer på många nya idéer som till exempel interaktionen mellan Game Boy Advance och Nintendo GameCube.*

Shigeru Miyamoto har kallats den störste speldesignern genom tiderna och beskrivits som TV-spelens Steven Spielberg. Med speltitlar som Donkey Kong, Super Mario Bros och The Legend of Zelda har Miyamoto gjort sig känd som en av de mest kreativa och framgångsrika spelmakarna världen skådat.

Club Nintendo Magazine fick nöjet att träffa Miyamoto i Italien nyligen och vi passade förstås på att ställa frågor om Nintendo GameCube, online-spel och Miyamotos fritidsintressen med mera.

Innan vi började intervjun fick vi dock se en ny videofilm med både nya och gamla sekvenser från Mario Sunshine. I videon kunde vi se Mario möta gamla bekanta som de köttätande blommorna, Toads, Yoshi och rörliga kaktusar, men också en massa nya figurer, som till exempel en elak bläckfisk. I Mario Sunshine använder sig Mario av en vattenkanon som han bär på sin rygg. Vattenkanonen använder Mario bland annat för att lösa upp färgklickar och för att bekämpa fiender i spelet. Mario kan hoppa, klättra på staket, studsa mot väggar, balansera på linor och som sagt spruta med sin vattenkanon. Mario är i toppform på ett sätt så man bara vill börja spela direkt.

Videobandet visar även sekvenser från kommande höjderspel som Star Fox Adventures, Eternal Darkness: Sanity's Requiem och det mycket lovande Metroid Prime. En ljus framtid för alla Nintendo GameCube-spelare är att vänta, men hur går det med The Legend of Zelda?

Miyamotos tolk berättar att vi inte får ställa några frågor om The Legend of Zelda till Nintendo GameCube, men att det kommer dyka upp en spelbar demo på TV-spelsmässan E3 som hålls i Los Angeles i maj i år. Vi utgår från att Miyamoto vill vara lite hemlighetsfull om denna omtalade Zelda-version och passar på att ställa frågor om de andra spelen.



*"De titlar som jag personligen ser fram emot just nu är Mario Sunshine och Zelda till Nintendo GameCube."*

Miyamoto tar upp fler exempel när Nintendo varit först med någonting. Man var bland annat först med att låta fyra spelare spela på en och samma konsol samtidigt (Nintendo 64), man gjorde revolution i TV-spelsvärlden med Super Mario 64 och nu blir Nintendo först med att låta en bärbar spelkonsol (Game Boy Advance) interagera med en stationär spelkonsol (Nintendo GameCube).

*Nintendo skapar ständigt nya former av underhållning, säger Miyamoto.*

*I övrigt jobbar Nintendo både med hårdvara och mjukvara och därför känner vi till både insidan och utsidan bättre än de företag som bara jobbar med hårdvarutekniken. Vi arbetar med helheten.*

*Nintendo GameCube har gjorts så att utvecklarna kan förverkliga sina drömmar. Många utvecklare berömmar oss för att det går att utveckla spel lätt och snabbt till Nintendo GameCube.*

Nintendo satsar även på att breda sina genrer. Var det därför ni satsade på Eternal Darkness: Sanity's Requiem?

*Vi vill göra spel som riktar sig till en större bredd, men det innebär inte att vi överger någon målgrupp, tvärtom gör vi fler spel som passar fler målgrupper. Jag tror vi är redo att ändra folks attityd om att vi bara skulle göra spel till barn.*

Miyamoto tillägger också att Nintendo GameCube har en god uppslutning av spelutvecklare. Så gott som alla viktiga tredjepartstillverkare gör spel till Nintendo GameCube. Miyamoto nämner bland annat Resident Evil som är en av de exklusiva titlarna.

Hur mycket satsar ni på online-spel?

*Online är bara en av många möjligheter. Vi arbetar även med andra sätt att interagera på. I de nordiska länderna har utvecklingen av bredband gått starkt framåt, men det är många andra europeiska länder som inte hunnit lika långt. Just nu skulle inte ett online-baserat Zelda sälja lika bra som ett icke online-baserat. Så därför föredrar vi att vara lite försiktiga med online just nu. Men så fort nätet blir lika tillgängligt för alla kommer vi snabbt att använda det.*

*Vissa spel kan säkert bli roligare online, andra inte.*

Hur ser din roll på Nintendo ut numera? Hinner du vara kreativ?

*Jag övervakar spelutvecklingen internt och försöker stötta våra speldesigner så mycket det går. Utvecklare i dag är under så mycket stress. Speltiden ska vara lång samtidigt som 3D-grafiken ska vara snygg. Konkurrenten är hård. Jag försöker få dem att göra ett så unikt spel som möjligt.*

I och med att ni breddar er kommer ni också producera mer våldsamma spel. Vad tycker du om våld som underhållning?

*Våld är en del av underhållningsbranschen och om du är vuxen väljer du själv hur mycket du vill ta del av våldet i ett spel. När det gäller barn är det trots allt viktigt att föräldrarna sätter gränserna. Mina föräldrar var ofta involverade i min underhållning när jag växte upp och de hindrade mig att ta del av det som var olämpligt.*

I USA ordnade Nintendos marknadsavdelning fram speciella Pikmin-frön som går att odla så man får Pikmin-blommor, identiska med de i spelet. Odla du sådana i din egen trädgård?

*Jag har tyvärr inte gjort det, men jag ska be marknadsavdelningen på Nintendo att ordna några åt mig.*

En av Miyamos stora fritidsintressen är att sköta om sin trädgård och det var den som inspirerade honom till att göra Pikmin. För att göra spelets grönskande natur trovärdig intervjuade Miyamoto en trädgårdsspecialist.

*Vissa delar av det ni kan se i Pikmin kommer från min egen trädgård, andra delar utifrån mitt möte med en trädgårdsmästare.*

Vem är din favorit i Super Smash Bros. Melee?

*Jag föredrar att spela med Link. Jag gillar hans hopp- och nedåt-attack.*

Kan vem som helst bli spelutvecklare?

*Många har fantastiska idéer, men det gäller att ha förmågan att sortera alla idéer och lägga ihop dem. Detta är något som man kan lära sig, så alla har en chans att bli spelutvecklare.*

Vad är viktigast när man gör ett spel?

*Jag tror att det är bättre att putsa på innehållet i ett spel än att släpa grafiken. Energin bör läggas på spelglädjen.*

Vilka titlar ser du själv fram emot just nu?

*De titlar som jag personligen ser fram emot just nu är Mario Sunshine och Zelda till Nintendo GameCube.*

Hur kom det sig att ni valde att satsa på små DVD-skivor?

*Piratkopieringen världen över orsakar stora förluster för alla speltillverkare och det var därför vi valde att satsa på ett eget DVD-format. De små skivorna gör också att spelen laddar snabbare.*

Hur kommer nya Mario Kart att se ut?

*Nya Mario Kart kommer förstås att innehålla moment som vi inte sett tidigare i Mario Kart-serien, mer än så vill jag inte säga.*



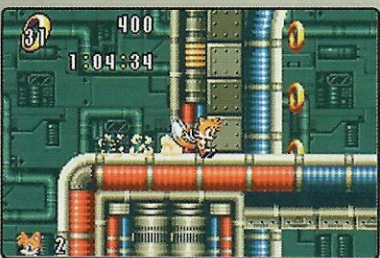
*"Vi ville verkligen visa att Nintendo är ett unikt företag som gör unika spel. Därför valde vi att släppa titlar som Luigi's Mansion och Pikmin först."*



Så här bra ser Sonic ut till Game Boy Advance. Ännu en spelhjärte har hittat till Nintendo!



Sonic Advance är kompatibelt med Sonic Adventure 2: Battle, som släpps till Nintendo GameCube den 3 maj.



Förutsättningarna ändras beroende på vilken av de fyra figurerna du väljer att spela med.



Sonic och gänget springer, hoppar och sudsar igenom många utflippade nivåer.

Tro det eller ej, men Segas taggige hjälte håller sakta men säkert på att bli en ikon för Nintendo. Två Sonic-spel har gjorts exklusiva till Nintendos spelsystem, det minsta av dem kom till Sverige i mars.



Det behöver väl inte nämnas att Sonic Advance är ett snabbt spel? Där Mario stannar upp för att leta efter hemligheter och ta hand om fiender springer Sonic så snabbt som möjligt till målet och roffar åt sig så mycket han kan på vägen. Och i stället för att ta sig ned i rör som leder till bonusbanor använder Sonic loopar och branta nedförsbackar som skulle kunna vara avsedda för backhoppning. Fartkänslan har alltid varit Sonics främsta varumärke och det är det naturligtvis fortfarande.

Sonic Advance består mestadels av klassiska plattformsbanoer. Sonic springer genom slätter, fabriker, snöområden och dyker ibland ned under vattnet. Det finns också lite mer innovativa nivåer i spelet – en av de roligaste är t.ex. utformad som ett flipperspel där Sonic är kulan!

#### Chao i två eller tre dimensioner

Sonic Advance är det första spelet med Sonic till Game Boy Advance, men också det första Game Boy Advance-spelet som drar nytta av Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable. I Sonic Advance finns en lekplats för små varelser kallade Chao. Genom att ta väl hand om Chao och använda dem i minispel kan du få dem att bli starkare. Med ovan nämnda kabel kan du sedan flytta över Chao till Nintendo GameCube-spelet Sonic Adventure 2: Battle och där tävla med dem i löpning, simning och andra grenar.

#### Välkommen Sonic!

Gamla Sonic-fans kommer att känna igen sig mycket i det här spelet, kanske lite för mycket till och med. Chansen är dock rätt stor att du som läser detta inte har spelat så många Sonic-äventyr, och i så fall är Sonic Advance helt klart värt att prova. Dessutom får du ju då lära känna en stor spelhjärte, som har hittat ett nytt hem hos Nintendo.

## SPELINFO

**Titel:** Sonic Advance

**Plattform:** Game Boy Advance

**Kategori:** Action

**Utvecklare:** Sonic Team

**Utgivare:** Infogrames

**Antal spelare:** 1–4 samtidigt

**Tillbehör:** GBA Game Link cable & Nintendo GameCube GBA Cable

**Releasedatum:** Ute nu

Text: Kim Weinefelt

#### Igelkottsvänner

Sonic må vara stjärnan i det här spelet, men du kan också spela som tre andra figurer om du vill. Här följer en kort presentation av gänget.

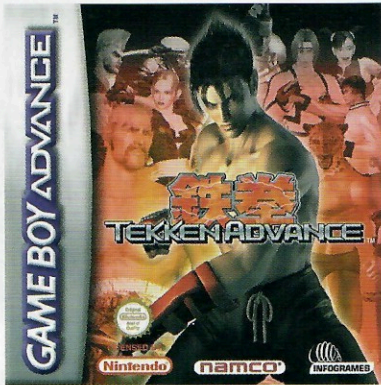
**SONIC** – Sonic har sprungit genom spel i drygt tio år, men är fortfarande lika snabb. Hans spinnattack kommer ofta väl till pass.

**TAILS** – Sonics rävlänkande kompis Tails kan använda sina två svansar till att sväva genom luften. En mästertlig simmare är han dessutom.

**AMY ROSE** – Amy är en liten, liten tös med en stor, stor hammare. Precis som Sonic kan hon glida nedför räcken i hög hastighet.

**KNUCKLES** – Tuffingen Knuckles har en hård uppercut och är specialist när det handlar om väggar. Fienderna har anledning att se upp!





Fler och fler av konkurrenternas flaggskepp hittar till Nintendo. Senast i raden är Tekken, som nu går en omgång på Game Boy Advance.

Fortfarande med samma roterande och zoomningsglada kamera.

I spelsättet Practise kan du träna kombinationer och se hur mycket skada de tar på motståndaren.



**HWOARANG** – Farlig både med händerna och fötterna.



**KING** – Påminner om en friidrottare och har många uppseendeväckande kast.

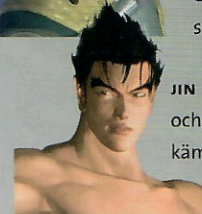
**NINA WILLIAMS** – Bra sparkar och snabba kombinationer.



**GUNJACK** – Löjligt namn, seriös styrka.



**JIN KAZAMA** – Karatespecialist och en mycket bra allround-kämpe.



**FOREST LAW** – Kampsportsexpert med tunga specialkombinationer.



**PAUL PHOENIX** – Gillar motorcyklar, höga frisyrier och hårda matcher.



**LING XIAOYU** – 16-årig flicka som använder kinesisk stridskonst.



**YOSHIMITSU** – Vass robot med svärd i handen.



## SPELINFO

Titel: Tekken Advance  
 Plattform: Game Boy Advance  
 Kategori: Fighting  
 Utvecklare: Namco  
 Utgivare: Infogrames  
 Antal spelare: 1–2 samtidigt  
 Tillbehör: GBA Game Link cable  
 Releasedatum: Ute nu

Text: Kim Weinefelt

### Bara två kan bråka så

Tekken Advance kan spelas på många olika sätt. Först och främst Arcade, där du möter en motståndare i taget. I Time Attack är fegspel inget alternativ – här kämpar du mot klockan och måste klara spelet så snabbt som möjligt. I Survival gäller det att vara uthållig – här återställs nämligen inte energimätaren. Team Battle betyder lagspel tre mot tre, dock inte samtidigt. Spelsättet Practise behöver knappast närmare beskrivning.

Som vanligt blir det roligast när två mänskliga spelare möts i en match. Detta kräver dock att ni har var sitt Game Boy Advance och var sitt Tekken Advance-spel. Två spelsätt finns att välja mellan här: Vs. Battle och Team Battle. Om ni bara vill använda en spelare var är det Vs. Battle som gäller. Team Battle fungerar precis som i ensamspelen.



Nio spelfigurer är i minsta laget, men King, Law och de andra har tränat in många spark- och slagserier.

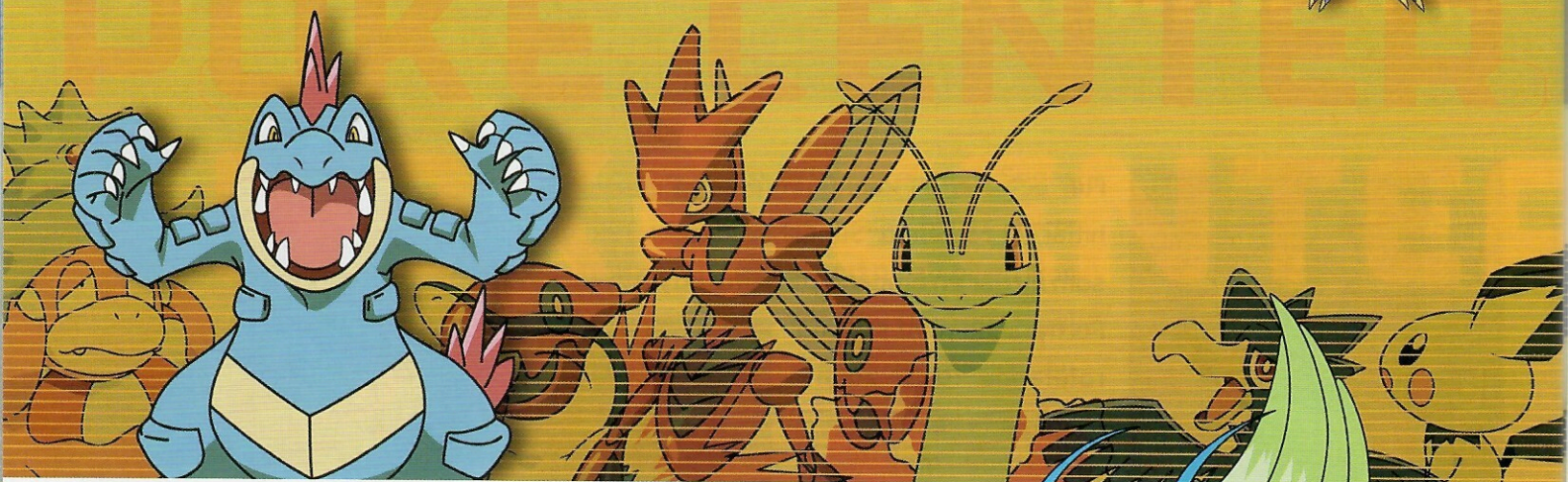
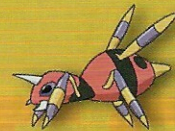
### Småstryk

Fortfarande är det väl inte något spelföretag som har lyckats med ett riktigt bra fightingsspel till Game Boy, men Tekken Advance måste vara ett av de bästa försöken hittills. Om du vill slåss på ett verklighetstroget sätt utan att få skador (bortsett från en öm vänstertumme) är Tekken Advance, tillsammans med det tidigare släppta Super Street Fighter II: Turbo Revival, ditt bästa val idag.

Tekken Advance bygger på Tekken 3 och är det första spelet i Namcos kända fightingserie som släpps till Nintendo. Tekken handlar framförallt om man-mot-man-slagsmål, kombinationer, tålamod och precision. Motståndarens energimätare ska ned i botten, sedan är matchen avslutad. Svårare än så är det inte.

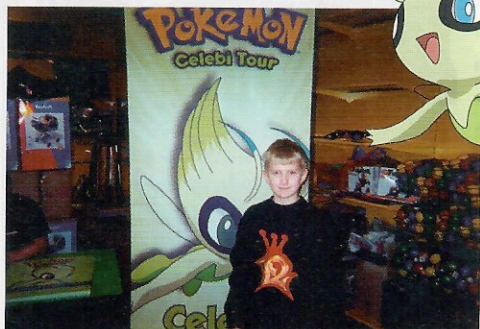
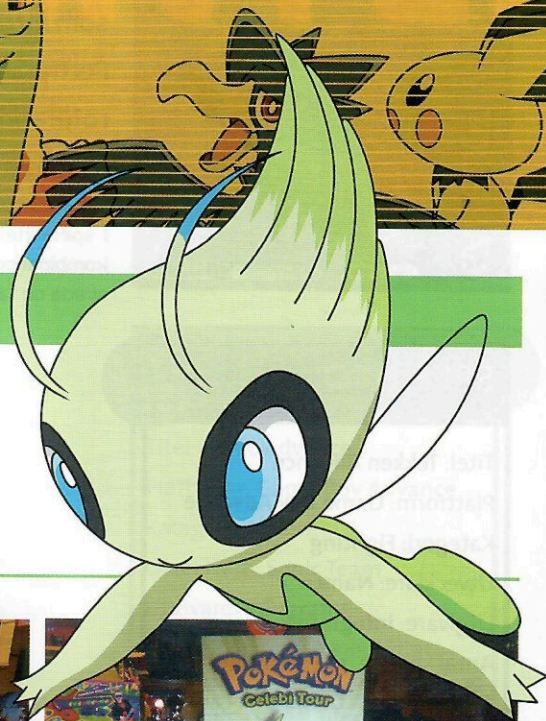
Svårt måste det dock ha varit för Namco att lyckas få till den tredimensionella känslan som skapas när kameran börjar rotera och zooma in samt ut. Även om detta har gjorts på bekostnad av spelfigurernas utseende så är det riktigt imponerande – fightingsspel i 3D på en bärbar spelmaskin har vi inte varit bortsämda med tidigare. T.o.m. möjligheten att röra sig i sidled finns här.





## »Celebi Tour«

Pokécenter går ned en level i sidantal och Colosseum väljer "rest" denna omgång, för att ge plats åt fler spelrecensioner. Som nyhet kan vi meddela att Celebi Tour precis har rullat färdigt genom Sverige och att tusentals svenska Pokémon-spelare har fått en ny, mycket sällsynt, vän. Den 28 februari var Celebi på Barnens Hus i Slagsta, söder om Stockholm. Club Nintendo presenterar sex stolta Celebi-ägare från det evenemanget:



**Richard Haverling**

Ålder: 11 år

Pokémon-favorit: #143 Snorlax

Därför ville jag ha Celebi: Den ser rolig ut.



**Sebastian Andersson**

Ålder: 10 år

Pokémon-favorit: #143 Snorlax

Därför ville jag ha Celebi: Vilde bara ha den.



**Simon Arvidsson**

Ålder: 12 år

Pokémon-favorit: #151 Mew

Därför ville jag ha Celebi: Den är sällsynt.



**Emma Arvidsson**

Ålder: 9 år

Pokémon-favorit:  
#26 Raichu

Därför ville jag ha Celebi: Egentligen inte (jag använder min brors Celebi).

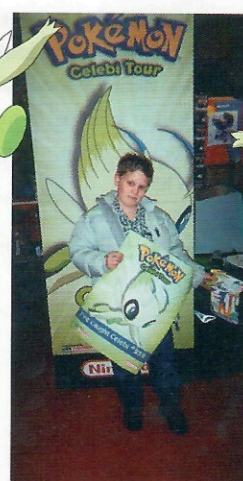


**Fredrik Ejenfjärd**

Ålder: 10 år

Pokémon-favorit:  
#158 Totodile

Därför ville jag ha Celebi: Jag tror den är bra och att jag har användning för den i spelet.



**Anton Jepsson**

Ålder: 10 år

Pokémon-favorit:  
#251 Celebi

Därför ville jag ha Celebi: Den är söt och verkar bra.



retro



## »Super Smash Bros. – fokus på underhållning snarare än på realism«

Allt som är äldre än nutid är ju egentligen retro. Så även om Super Smash Bros. inte på något sätt känns gammalt blickar vi i det här numret tillbaka på föregångaren till det hetaste Nintendo GameCube-spelet just nu.

Super Smash Bros. släpptes i Sverige den 25 november 1999, under en period då Nintendo bestämt sig för att tillverka många spel med Mario i huvudrollen (Mario Party och Mario Golf till Nintendo 64 är också av årgång 1999). Tidigare hade Nintendo aldrig producerat något fightingspel, men tillsammans med HAL Laboratory skapade de ett sådant med fokus på underhållning, snarare än på realism. Fyra spelare samtidigt, procenttal i stället för energimätare och knäppa föremål från Nintendo-världen var bidragande orsaker till att Super Smash Bros. var och är lika nyskapande som roligt.

Super Smash Bros. är unikt på många sätt, för i vilket annat spel kan du; ta en hammare och (till retromusik från Donkey Kong) hysteriskt springa efter tre flyende Pikachu; grilla Samus Aran med en eldblomma, samtidigt som Ness står beredd med ett baseballträ; lura in en "300%-ig" Fox McCloud mot en Bob-omb och se honom flyga iväg snabbare än en Arwing; endast använda Pokébolls som föremål och se ett tiotal Pokémon attackera allt och alla samtidigt; som Yoshi svälja Mario och stänga in honom i ett ägg som släpps utanför kanten? Svaret är naturligtvis inget och det är denna Nintendo-humor, blandat med den 100%-iga spelkänslan, som gör Super Smash Bros. till ett av de mest underhållande Nintendo-spelen genom tiderna.



### BITS VI MINNS

I Super Smash Bros. är inget så härligt som att få in en kraftfull attack som pumpar upp procenttalet på motståndaren. Vem har inte njutit av belåtenhet efter att ha avgjort matchen med Donkey Kongs Giant Punch, Samus Charge Shot, Captain Falcons Falcon Punch eller Luigis Super Jump Punch?



### SÅ TYCKTE VI DÅ

Att Super Smash Bros. inte var ett fightingspel i mängden förstod vi rätt omgående, men det tog ett tag innan vi uppfattade hur kul det verkligen var. Tillsammans med tre kompisar upphörde nöjet i VS. Mode aldrig, hur många matcher vi än spelade. Ensamspelen var kort, men varierat som få.

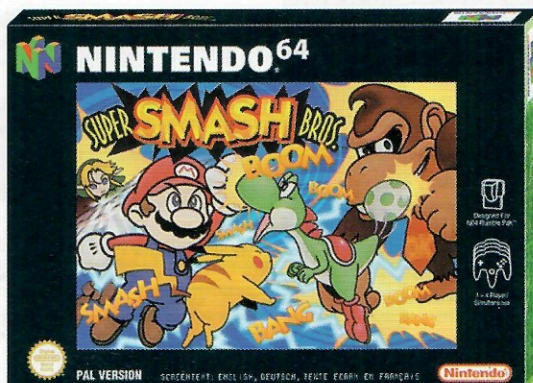


### SÅ TYCKER VI NU

Tidlöst är ett ord som passar bra på Super Smash Bros. Tack vare alla valmöjligheter och föremål (som ändå bleknar i jämförelse med Melee) finns det alltid skäl till en match mot levande motstånd. Av alla nya spelsierier som skapades till Nintendo 64 är Super Smash Bros. utan tvekan det bästa och förhoppningsvis det som kommer att få flest uppföljare i framtiden.

### SPELINFO

Titel: **Super Smash Bros.**  
 Plattform: **Nintendo 64**  
 Kategori: **Fighting**  
 Utvecklare: **HAL Laboratory**  
 Utgivare: **Nintendo**  
 Releasedatum: **25 nov 1999**





CLUB NINTENDO BADROCK

POKÉMON T-SHIRT

CLUB NINTENDO KEYSTRAP

CLUB NINTENDO T-SHIRT

**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:  
400010 Nyckelring "Luigi" 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,- + 99,- = 237,-

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

POSTGIROT SVERIGE		INBETALNING / GIRERING A		2 • Kort • Avg • Bj •	
Meddelande till betalmottagaren		Angi		Kassanummer	
1 st 400010 Nyckelring "Luigi", à 39,-		45 35 85 - 2			
1 st 400037 CN-keps, à 99,-		Club Nintendo			
1 st 400103 G&S Strategiguide, à 99,-		Maria Johansson, MEDELSNUMMER			
		Bygatan 111			
		100 00 SVENSKBYN			
		Eget kontor vid girering			
		Svenska kronor		237 i-	
		0000			

Här skriver du postgirotalongen:  
45 35 85 - 2

Skriv in betalningsmottagare:  
Club Nintendo

Här skriver du ditt namn och postadress:  
Namn & Medlemsnummer!  
Gatuadress  
Postnummer och ort

Kom ihåg att skriva tydligt!

## 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.**

## 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:-.**

## 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 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. XL. Art nr 400117. XXL. **Medlemspris 349:-/st.**

## CLUB NINTENDO KEYSTRAP



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

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

## 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:-.**

## CLUB NINTENDO PIN



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

## CN MAGAZINE, GAMLA NUMMER



Har du missat något nummer av tidsningen? Du kan beställa nr 2,3 & 4 1999, nr 1, 3, 4, 5 & 6 2001 samt nr 1 2002. 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**  
Kassettfodral 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 MUSMATTAR MED TAL



Perfekt att ha under din mus när du surfar in på [www.pokemon-se.com](http://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 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 149,-.



»Fraktfritt – direkt hem i brevlådan!«

## 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 Labryna. 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 Rares höjdspele. Officiell, engelsk text. Medlemspris 99,-.

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

NU 89,-!

## TILLBEHÖR, N64

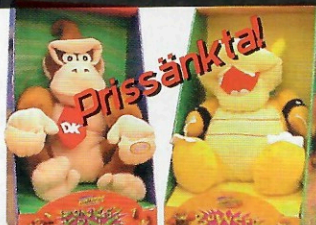


Art nr 400135. Rumble Pak. Anslut Rumble Pak till handkontrollen och känn explosioner, reky från vapen m.m. Läs mer på spelkartongen och i instruktionsboken om ditt spel är kompatibelt med Rumble Pak. **Medlemspris 169:-.**



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 99:-.**

Art nr 400035. Bowser. Ord pris 249:-. **Medlemspris 129:-.**  
Obs! Endast ett fåtal kvar av Bowser.

## POKÉMON MJUKDJUR



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

Art nr 400001. Clefairy.  
Art nr 400002. Psyduck.  
Art nr 400003. Squirtle.  
Art nr 400004. Bulbasaur.  
Art nr 400005. Pikachu.  
Art nr 400006. 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!



## TILLBEHÖR, N64



Handkontroller. Nintendos originalhandkontroll ger dig full kontroll i 360 grader. Du kan koppla in upp till fyra kontroller 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:-.**

Art nr 400152. N64 RF-kit. Har du en äldre TV som saknar scart- och audio/videoutgångar måste du ansluta N64 via antennuttaget.

**Medlemspris 249:-.**

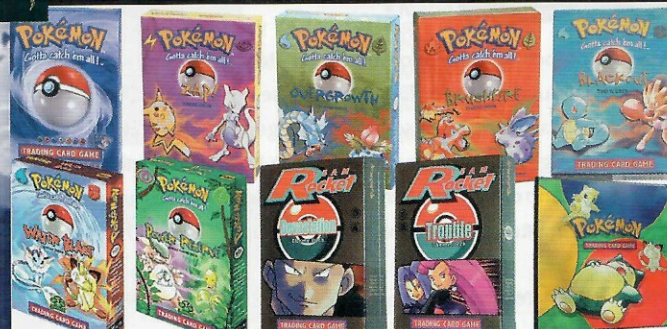
## NYCKELRINGAR



Sju olika figurer att välja mellan. Vilken blir din favorit? Luigi, 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. Samlralalbum. Ord pris 139:-. **Medlemspris 129:-.**

special



## »Luigi – från skuggan till rampljuset«

Text: Kim Weinefelt

Ingen annan TV-spelsfigur har blivit lika mycket förbisedd som Luigi. Trots att hans förmåga att hoppa på Goombas och rädda prinsessor är lika slipad som Marios har han alltid fått stå i skuggan och se på när hans äldre bror tagit emot ovationerna. Men den som väntar på sin chans väntar aldrig för länge...



Luigis karriär startade i arkad- och NES-spelet Mario Bros. – en av Nintendos stora succéer i mitten av 1980-talet. Luigi skapades för att Mario Bros. skulle få ett tvåspelalternativ och egentligen var han bara en Mario med grön i stället för röd färg på kepsen och overallen. Då Luigi precis som Mario höll till bland rör fick även han bli rörmokare till yrket och då Mario hade varit med tidigare blev Luigi lillebrodern.

Åren efter Mario Bros. fick Luigi fortsätta nöja sig med att bara vara ett alternativ för spelare två, vilket var fallet i exempelvis Super Mario Bros. och Super Mario Bros. 3. Ett stort undantag var Super Mario Bros. 2. Här kunde man för första gången se en Luigi som inte bara var en karbonkopia av Mario, utan som hade en egen personlighet med förmågor som skilde sig från broderns. I Super Mario Bros. 2 syntes det att Luigi var längre än Mario och att han kunde hoppa både längre och högre än sin bror, även om han inte var lika snabb på att lyfta upp rovor och fiender.

### DEN STÄNDIGA TVÅAN

När Game Boy introducerades blev det till en början inte ens spelbara roller för lillebrodern. I spel som t.ex. Tetris och Game & Watch Gallery deltog Luigi endast som en figur vid sidan om själva spelandet.

Till Super NES blev det fyra lite större framträdanden. Men fortfarande fick Luigi ingen större publicitet i jämförelse med Mario – endast andra-spelsalternativ i bl.a. Super Mario World och Super Mario All-Stars (där man i och för sig kunde välja Luigi framför Mario i The Lost Levels). Även i Super Mario Kart var det möjligt att välja Luigi som huvudfigur, men återigen med exakt samma förmågor som Mario. Rollspelet Super Mario RPG lanserades aldrig officiellt i Europa, men i denna för oss anonyma klassiker kunde man skymta den grönklädde rörmokaren.

Luigi har faktiskt precis som Mario klätt sig i rött, men av förklarliga skäl endast till Nintendos Virtual Boy (vilken ju endast kan visa grafik i svart och rött). Av de fåtal spel som tillverkades till systemet ingick Luigi i två – Mario's Tennis och Mario Clash.

### INGEN SUPER LUIGI 64

När det första spelet till Nintendo 64 – Super Mario 64 – visades var det många som undrade var Luigi tagit vägen och varför Nintendo inte lagt in ett tvåspelalternativ i spelet. Luigi syntes inte till någonstans, inte ens i slutet av spelet då till och med Yoshi dök upp. Hade Luigi börjat glömmas bort?

Svaret kom bara några månader och varvtider senare, då Luigi tilldelades sin första 64-bitsroll i Mario Kart 64. Här fick den grönklädde brodern till och med spelets första bana uppkallad efter sig – Luigi Raceway. I Mario Kart 64 fick man även för första gången höra Luigis röst, vilken var något allvarligare än Marios glada stämma.

Efter gokartåkningen blev Luigi mer och mer uppmärksam. Han samlade stjärnor och mynt i tre Mario Party-spel, slog boogies och birdies i Mario Golf samt smashade den nyblivna konkurrenten Waluigi på näsan i Mario Tennis. Och vem kan glömma Luigis framträdande i Super Smash Bros., där han som en av de fyra hemliga kombattanerna skickade motståndarna långt bort från arenan med sina Fire Ball, Luigi Cyclone och Super Jump Punch?

Trots dessa roller fick Luigi aldrig chansen att bli den riktiga hjälten i ett Nintendo 64-spel. I Paper Mario frågade han till och med Mario om han fick följa med på äventyret, bara för att få ett bestämt nej till svar. Men redan här hade Luigi planerat att inom en snar framtid dra ut på sitt eget äventyr...

### LILLEBROR AVANCERAR

När Nintendo lanserade Game Boy Advance fick Luigi direkt en roll i Super Mario Advance, där han i klassisk Super Mario Bros. 2-stil visade vägen med sin spänst. Precis som i originalet hoppade Luigi högst och längst, men hans styrka hade fortfarande inte nått upp i samma klass som Marios.



Strax därefter var det återigen dags att sladda runt bland banan- och Koopa-skal i det avancerade Mario Kart-spelet Super Circuit. Även här fick Luigi en egen bana – den regniga och sliriga Luigi Circuit i Lightning Cup. Men trots roller i över 30 olika spel under drygt 15 års tid hade Luigi dittills aldrig fått huvudrollen i ett spel. Men så en dag...

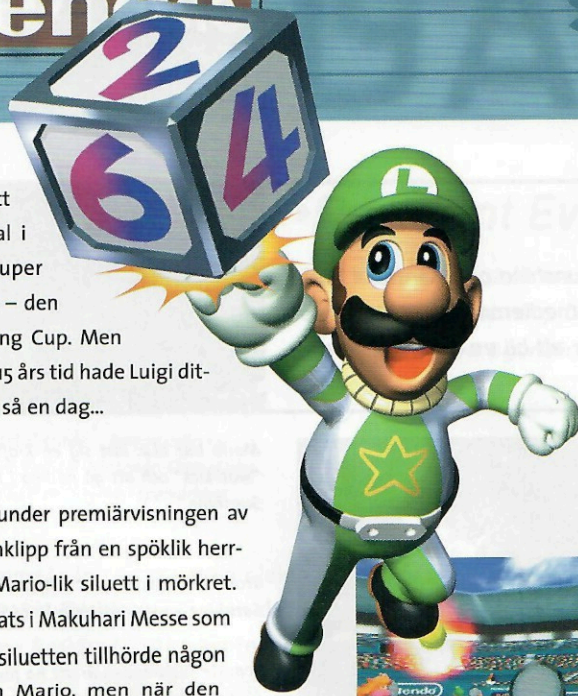
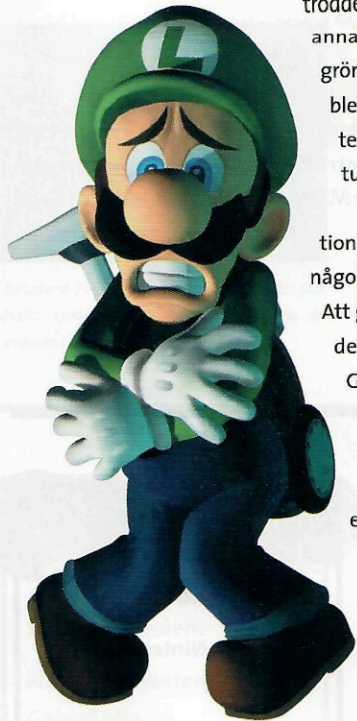
#### STJÄRNA ÖVER EN NATT I HERRGÅRDEN

På Nintendos mäsas Space World 2000, under premiärvisningen av Nintendo GameCube, visades ett kort filmklipp från en spöklik herrgård. Inuti herrgården syntes en mycket Mario-lik siluett i mörkret. Det var nog inte många av åskådarna på plats i Makuhari Messe som

trodde att siluetten tillhörde någon annan än Mario, men när den gröna kepsen med det karaktäristiska L:et blev synligt var överraskningen och starten för Luigis plats i rampljuset ett faktum.

Filmklippet var en demonstration för Luigi's Mansion – det första spelet någonsin där Luigi själv har huvudrollen. Att ge den yngre Mario-brodern chansen i det första spelet till Nintendo GameCube är ett vågat drag av Nintendo, men efter ett par steg in i herrgården råder det inga tvivel om att Luigi har tagit tillvara på förtroendet.

Vilka uppdrag som väntar åt Luigi i framtiden återstår att se. Klart är i alla fall att han har fått en väl-förtjänt plats i rampljuset efter mer än 15 år i Marios skugga.



MARIO TENNIS, N64



PAPER MARIO, N64



MARIO GOLF, GBC



MARIO KART: SUPER CIRCUIT, GBA



LUIGI'S MANSION, GCN

## LUIGIS KARRIÄR

### NES

- Mario Bros.
- NES Open Tournament Golf
- Super Mario Bros.
- Super Mario Bros. 2
- Super Mario Bros. 3
- Yoshi's Cookie

### GAME BOY

- Baseball
- Game & Watch Gallery
- Game & Watch Gallery 2
- Game & Watch Gallery 3
- Qix
- Tetris
- Yoshi's Cookie

### SUPER NES

- Super Mario All-Stars
- Super Mario Kart
- Super Mario RPG
- Super Mario World

### VIRTUAL BOY

- Mario Clash
- Mario's Tennis

### NINTENDO 64

- Mario Golf
- Mario Kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Mario Tennis
- Paper Mario
- Super Smash Bros.

### GAME BOY COLOR

- Mario Golf
- Mario Tennis
- Super Mario Bros. Deluxe

### GAME BOY ADVANCE

- Mario Kart: Super Circuit
- Super Mario Advance
- Super Mario World: Super Mario Advance 2

### NINTENDO GAMECUBE

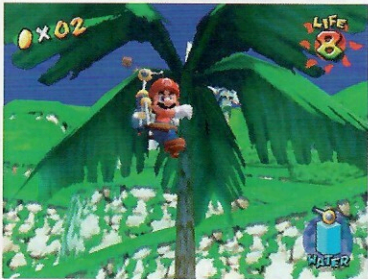
- Luigi's Mansion

### LUIGI MARIO

*Vad heter egentligen Luigi i efternamn? Svaret på den frågan är Mario! Brödernas fullständiga namn är alltså Mario Mario och Luigi Mario. Alla spel som har namnet Mario i titeln kan med andra ord tolkas som både Marios och Luigis spel.*

## »Mario Sunshine«

Uppföljaren till *Super Mario 64* heter *Mario Sunshine* och har hållit våra förhoppningar varma i drygt fem år. Här, ärade medlemmar, är äntligen de första officiella bilderna på vad som kommer att bli en riktig solskenshistoria till *Nintendo GameCube*!



Mario har bl.a. lärt sig en kraftigare "wall-kick" och att gå på lina i *Mario Sunshine*.

Trots titeln på spelet släpps *Mario Sunshine* under vinterhalvåret i Sverige.

Senaste speltrenden är att ha föremål på ryggen – Luigi har en dammsugare och Mario en vattenkanon.

Nästan varje gång Mario dykt upp i ett nytt spel har det revolutionerat spelvärlden, så förväntningarna på *Mario Sunshine* kan knappast bli högre. Att Mario har blivit bättre på att hoppa mellan väggar och att han har en vattenkanon på ryggen vet vi, men i övrigt har det läckt ut minimal information om det nya spelet (läs intervjun med Miyamoto i det här numret för den allra senaste uppdateringen).

Grafiken ser (än så länge) inte märkvärdig ut, men vi tar för givet att spelkonceptet kommer att överträffa det i *Super Mario 64*. Nintendo beräknar vara klara med *Mario Sunshine* under det fjärde kvartalet i år.

### SPELINFO

Titel: *Mario Sunshine*

Plattform: *Nintendo GameCube*

Utvecklare: *Nintendo*

Releasedatum: 4:e kvartalet 2002

## »Metroid Prime«

*Prime* [praim] I adj. 1 främsta, viktigast, förnämst... 2 prima, förstklassig 3 primär, ursprunglig, tidig, första... Titeln på *Metroid*-spelet till *Nintendo GameCube* talar för sig själv.

Alla som spelar *Nintendo* vet att *Metroid Prime* inte får bli något annat än perfekt. Vi vill absolut inte ha någon grå och stel Turok-kopia; vad vi vill ha är samma blandning av action och föremålsletande som i *Super Metroid*, tillsammans med suggestiva toner och grafik bortom denna värld. För varje ny uppsättning spelbilder från *Metroid Prime* som offentliggörs känns det mer och mer som om utvecklarna *Retro Studios* förstår det. De tre senaste bilderna visar att grafiken är otrolig, men också att *Metroid*-känslan (chockerande miljöer, uppfinningsrika föremål och typiska fiendevarelser) ser ut att vara bevarad. Ännu finns det inget releasedatum för *Metroid Prime*, men så länge *Retro Studios* ser till att spelet lever upp till förhoppningarna får väntan efter ett av de mest efterlängtdade spelen genom tiderna gärna vara lång.



Samus har aktiverat något sorts "stealth-mode" inuti en gigantisk tunnel med sensorer på väggarna.



Känslan att vara ensam men ändå tillsammans med miljontals aliens är precis vad *Metroid* ska frambringa.

### SPELINFO

Titel: *Metroid Prime*

Plattform: *Nintendo GameCube*

Utvecklare: *Retro Studios*

Releasedatum: Under 2002



Notera radarn (varnar för varelser som du inte kan se med blotta ögat) och den tredimensionella kartan som Samus har.



## SPELINFO

Titel: Resident Evil

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Capcom

Releasedatum: 3:e kvartalet 2002



De detaljerade bakgrunderna i Resident Evil till Nintendo GameCube saknar helt motstycke i spelvärlden.

Capcoms i särklass största projekt just nu är biohazard, eller Resident Evil som det heter i USA och Europa. Resident Evil till Nintendo GameCube är en uppräfschad (både utseende- och innehållsmässig) version av det första spelet i serien. Detta första spel är precis släppt i Japan och i sommar kommer det till Sverige. Kameravinklarna inuti och utanför onskans herrgård må vara statiska, men som du ser är det troligtvis inte möjligt att göra grafik i ett spel mer verklighetstrogen än så här. Vi kan också meddela att din spelare och herrgårdens levande döda rör sig på ett sätt som är så nära realitet det bara går att komma. Allt detta gör skräck-

## »Resident Evil«

Vi vill varna känsliga tittare för bilder som kan uppfattas som stötande i följande förhandsvisning. Det är på sin plats att du som är lättskrämmd byter kanal för ett ögonblick.



Det är värt att repetera – bakgrunderna är så välgjorda att de skulle kunna vara fotografier.



upplevelsen större än någonsin tidigare. Glöm alla tidigare versioner av Resident Evil, i sommar börjar mardrömmen – endast på Nintendo GameCube.



Resident Evil till Nintendo GameCube ska helst spelas under en natt när du är ensam i bostaden.

## SPELINFO

Titel: Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Silicon Knights

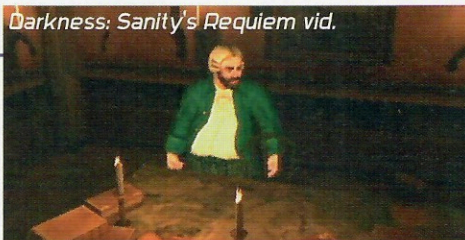
Releasedatum: 3:e kvartalet 2002



I det här uråldriga templet väntar säkerligen lömskt utplacerade fällor och fiendliga varelser.

## »Eternal Darkness: Sanity's Requiem«

Det kommer att bli en hemsk sommar för Nintendo GameCube-spelare. När skrällen i Resident Evil är förbi tar det oändliga mörkret i Eternal Darkness: Sanity's Requiem vid.



Silicon Knights har satsat mycket tid på att ge miljöerna trovärdighet. Visst har de lyckats?!

Silicon Knights första Nintendo-exklusiva projekt (som vid det här laget har varit under utveckling sedan Nintendo 64:ans glansdagar) skulle ha släppts i samband med Nintendo GameCube-releasen i USA. Kanadas silikonridare har emellertid ändrat om bland de spelbara figurerna och därmed flyttat fram deadline. Det "nya" Eternal Darkness: Sanity's Requiem är kolossalt stämningfullt – även om det inte är det tekniskt sett

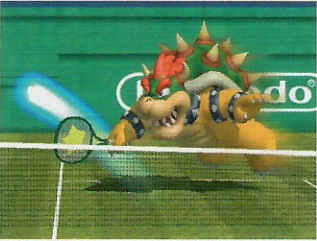
mest avancerade Nintendo GameCube-spelet har det lagts ned stor möda på att få miljöerna att passa in i den tidsperiod de är hämtade från. Spelet äger rum genom flera olika tidsepoker och involverar tolv olika människors öden. Det låter och ser onekligen mycket lovande ut. Eternal Darkness: Sanity's Requiem lanseras i USA den 24 juni och det dröjer inte mycket längre innan det når Europa och Sverige.



Enligt uppgift kommer romaren i spelet att ha en mindre roll än vad som först var planerat.

## »Mario Tennis och Mario Golf«

I början av mars anlände två nyheter som var lika trevliga som vårsolen. Vi fick veta att Camelot Software Planning precis har börjat arbeta med nya sportspel till Nintendo GameCube. Och inte vilka sportspel som helst: Mario Golf och Mario Tennis!



Dessa fyra bilder från Mario Tennis till Nintendo GameCube utgör i stort sett all information vi har om spelet idag.



Mario och Bowser är två av förhoppningsvis många fler spelbara figurer i nya Mario Tennis.



Kan Camelot överträffa sig själva och göra Mario Tennis ännu roligare till Nintendo GameCube?



Titta på gräset – det ser precis ut som på centrecourten i Wimbledon!



Föreställ dig hur fina banorna i Mario Golf kan bli när Nintendo GameCube agerar caddie!



Vi vet redan nu att det nya Mario Golf-spelet kommer att hamna en bra bit under par.

## SPELINFO

**Titel:** Mario Tennis  
**Plattform:** Nintendo GameCube  
**Utvecklare:** Camelot Software Planning  
**Releasedatum:** Obestämt

## SPELINFO

**Titel:** Mario Golf  
**Plattform:** Nintendo GameCube  
**Utvecklare:** Camelot Software Planning  
**Releasedatum:** Obestämt

## NINTENDO GAMECUBE

3 maj 2002

Nintendo GameCube "black" – hårdvara (Nintendo)  
Nintendo GameCube "purple" – hårdvara (Nintendo)  
Controller "black" – tillbehör (Nintendo)  
Controller "purple" – tillbehör (Nintendo)  
Controller "purple/clear" – tillbehör (Nintendo)  
Memory Card 59 – tillbehör (Nintendo)  
Nintendo GameCube GBA Cable – tillbehör (Nintendo)  
Nintendo GameCube-väska – tillbehör (ALS)  
RF Switch/RF Modulator – tillbehör (Nintendo)  
RGB Cable – tillbehör (Nintendo)  
Batman: Vengeance (Ubi Soft) \*  
Burnout (Acclaim) \*  
Crazy Taxi (Acclaim) \*  
Dave Mirra Freestyle BMX 2 (Acclaim) \*  
Donald Duck Quack Attack (Ubi Soft) \*  
ESPN Winter Sports (Konami) \*  
FIFA Soccer 2002 (Electronic Arts) \*  
Gauntlet Dark Legacy (Midway) \*  
International Superstar Soccer 2 (Konami) \*  
Luigi's Mansion (Nintendo)  
NHL Hitz 20-02 (Midway) \*  
Sonic Adventure 2: Battle (Sega) \*  
Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader (Activision)  
Super Monkey Ball (Sega) \*  
Tarzan Freeride (Ubi Soft) \*  
Tetris World (THQ) \*  
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision)  
Universal Studios: Theme Parks Adventure (Kemco)  
Wave Race: Blue Storm (Nintendo)

24 maj 2002

NBA Courtside 2002 (Nintendo)  
Super Smash Bros. Melee (Nintendo)

Juni 2002

Pikmin (Nintendo)  
Rune (Activision)  
Spider-Man The Movie (Activision)

Under 2002

Eternal Darkness: Sanity's Requiem (Nintendo)  
Mario Sunshine (Nintendo)  
Phantasy Star Online Version 2 (Sega) \*  
Resident Evil (Capcom) \*  
Star Fox Adventures (Nintendo)  
Virtua Striker 3 (Sega) \*

Utan lanseringsdatum

1080 Snowboarding 2 (Nintendo)  
Animal Forest Plus (Nintendo)  
Donkey Kong Racing (Nintendo)  
Kameo: Elements of Power (Nintendo)  
The Legend of Zelda (Nintendo)  
Mario Golf (Nintendo)  
Mario Kart (Nintendo)  
Mario Tennis (Nintendo)  
Metroid Prime (Nintendo)  
Turok Evolution (Acclaim) \*

## GAME BOY ADVANCE

April 2002

Game Boy Advance "black" – hårdvara (Nintendo)  
Blender Bros (Infogrames)  
Inspector Gadget: Advance Missions (LSP)  
Puyo Pop (Infogrames)  
Space Invaders (Activision)

Super Mario World: Super Mario Advance 2 (Nintendo)  
Woody Woodpecker: Crazy Castle 5 (Kemco)

Maj

Army Men: Operation Green (3DO)  
Cubix: Robots for Everyone: Clash'n Bash (3DO)

Under 2002

Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge (Nintendo)  
Diddy Kong Pilot (Nintendo)  
Donkey Kong Coconut Crackers (Nintendo)  
Magical Vacation (Nintendo)  
Mat Hoffman's Pro BMX 2 (Activision)  
Sabre Wulf (Nintendo)

Utan lanseringsdatum

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

## GAME BOY COLOR

Maj

Cubix: Robots For Everyone: Race'n Robots (3DO)

Under 2002

Dragonball (Infogrames)

Parentesen anger spelets utgivare. Spel med stjärna efter sig distribueras inte av Bergsala AB. Tänk på att releasedatum kan ändras – ring till Club Nintendo eller besök [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com) för en mer aktuell releaselist.

# Mitt spel och »min trädgård«

Ytterligare en klassiker är på väg att slå rot i Nintendo GameCube. Shigeru Miyamotos senaste mästerverk Pikmin liknar en blandning av strategi, action och äventyr i trädgårdsmiljö. Vad det verkligen är får du veta i nästa nummer, då vi sätter spelet under recensionsluppen.

## PLUS:

### 3 ESS PÅ E3

Nya versioner av Mario, Zelda och Metroid visas upp på världens största spelmässa.

### BRITTISKT OCH BÄRBART

Det tog sin tid, men nu är Rares första GBA-spel äntligen klart.

### OCH VINNARNA ÄR...

Den sista rösten i CN Awards är räknad. Vilka var förra årets bästa Nintendo-spel?

### MORE MELEE MADNESS

Matchen har bara börjat – mer Super Smash Bros. Melee i nästa nummer.

»Blomstrar i juni!«

270453  
Helsing Daniel  
Kyrkbyvägen 4  
78041 GAGNEF



Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA

# Mr. GP PowerBank

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



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

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

Du kan alltid förvara batterierna på laddning.

Finns där du köper ditt Nintendo Game Boy-spel!

**GP Batteries**  
*Powering a better tomorrow*



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