

club Nintendo®

MAGAZINE

Nr 4 2002

melee-tävling

Visa oss ditt bästa snapshot

super mario sunshine

Mario är hetare än någonsin!



RECESSIONER:

- Doshin the Giant

- Super Mario Sunshine

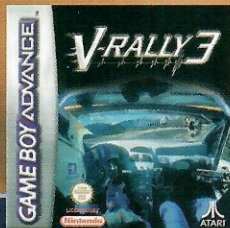
doshin the giant

Stor, gul och annorlunda



Den officiella källan för alla Nintendo-fans

Are you a real gamer?



Hot games. No distractions.

Nintendo
GAMING 24/7.

INNEHÅLL NR 4 AUG 2002

- information..... 4
- välkommen..... 5
- marios galleri..... 6
- forum..... 7
- nintendo news..... 8
- spelrecensioner..... 10
- special..... 22
- david gosen-intervju..... 24
- super smash bros. melee-special..... 26
- tävling..... 28
- hi score..... 29
- cn support..... 30
- kodarkivet..... 32
- nintendo online..... 34
- hiroshi yamauchi..... 36
- satoru iwata..... 37
- pokécenter..... 38
- retro..... 41
- cn shop..... 42
- livet i 8 bitar..... 44
- gästskribent..... 45
- cn event..... 47
- förhandsvisningar..... 48
- releaselistor..... 50
- i nästa nummer..... 51



FÖRHANDBOKA EN PLATS I SOLEN



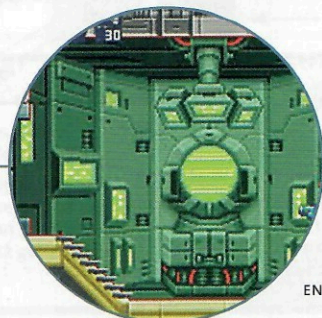
"DET SA BARA SMASH OCH SEDAN KLICK"



NY NINTENDO-PRESIDENT



TVÅ SLIPADE ÄDELSTENAR



EN LYCKAD FUSION

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

GÄSTSKRIBENTER I DETTA NUMMER

Daniel Ekman

Tomas Södergren

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 Web, kontakta annonsering@bergsala.se

MEDLEMSKAP

Som medlem i Club Nintendo får du allt detta:

- **CN Magazine** Club Nintendo Magazine är Sveriges största TV-spelstidning. Som medlem får du sex nummer per år direkt hem i brevlådan.

- **CN Web** På Club Nintendos webbplats kan du komma i kontakt med tusentals andra medlemmar med spelintresse och träffa nya kompisar. Här kan du bl.a. skapa en hemsida, diskutera i forum, skicka meddelanden till andra medlemmar och tävla.

- **CN Support** Som medlem har du tillgång till kostnadsfri spelsupport. Vi hjälper dig genom de svåra passagerna och ger dig de senaste spelkoderna.

- **CN Shop** I Club Nintendo Shop hittar du spel, tillbehör, guider i bokformat samt speciella kampanjerbjudanden.

- **CN Event** 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

CNM2, 2002

Hi Score (Wave Race: Blue Storm)

Vinnare:

1. Robert Nilsson från Åby (49,019) →
2. Joakim Mäkipää från Eskilstuna (49,348)
3. Mikael Matero från Gävle (49,541)
4. Marino Marinkovic från Göteborg (49,947)
5. Alex Widén från Göteborg (50,609)



CN Web

Gurutävlingen

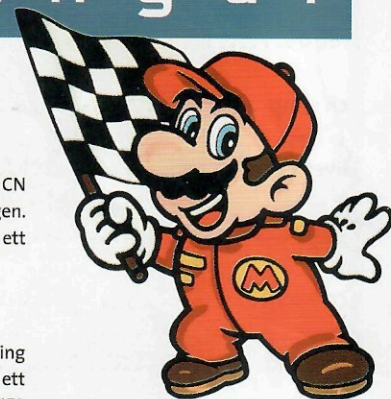
Max Rexeus från Helsingborg kämpade flitigast på CN Web under årets första halva och vann gurutävlingen. För slitet fick Max ett svart Nintendo GameCube och ett valfritt spel, vilket blev Super Smash Bros. Melee.

Nintendo GameCube-tävlingen

I samband med fotbolls-VM anordnade vi en tävling exklusivt på CN Web där en vinnare kammade hem ett Nintendo GameCube plus ett exemplar av spelet FIFA Fotbolls-VM 2002, signerat av Marcus Allbäck.

Vinnaren: Christoffer Lindgren från Hällingsjö

Rätt svar: EA Sports



Gratis till vinnarna och tack till alla deltagare!

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=Usett, 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!

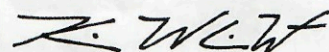
Spela lugnare...

Det är fortfarande sommarlov och värme när det här skrivs, därav idén till rubriken. Nu syftar jag emellertid inte på att du ska spela mindre bara för att det är 25 grader i vattnet och ännu varmare i skuggan, utan att inte stressa igenom spelen när du väl spelar dem.

Frågor som "hur snabbt klarade du Luigi's Mansion?" och påståenden i stil med "jag klarade Pikmin på ett par dagar!" är vanliga på spelforum och uppenbarligen viktiga för vissa spelare. Men vad är meningen med att ta sig igenom ett spel så fort som möjligt bara för att kunna berätta hur snabbt man har klarat det?

Ok, Wave Race: Blue Storm samt andra racing- och sportspel bygger på att spela bra och snabbt, men för många är till och med äventyrsspel som The Legend of Zelda enbart en tidsutmaning. Undrar om dessa spelare verkligen hinner med att uppleva stämningen i Kakariko Village och lära känna alla Gorons vid Death Mountain ordentligt?

Så därför kommer här ett tips till alla "expresspelare" inför Super Mario Sunshine: Tävla inte med dina kompisar om vem som kan klara spelet först och snabbast. Varva i stället ned, låt Mario snurrohoppa på stranden några extra gånger och skjutt prick på en fiende med vattenkanonen. Och glöm inte bort att det ska vara roligt – inte stressande – att spela.



KIM WEINEFELT, CHEFREDAKTÖR

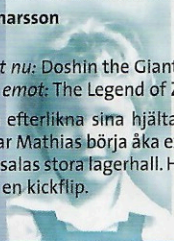
Mathias Hjalmarsson

Ålder: 21

Favoritspel just nu: Doshin the Giant

Ser mest fram emot: The Legend of Zelda (GCN)

För att kunna efterlikna sina hjältar i Tony Hawk's Pro Skater 3 har Mathias börja åka extra mycket skateboard i Bergsalas stora lagerhall. Han är nu rusiskt nära att sätta en kickflip.



Mia Johansson

Ålder: 25

Favoritspel just nu: Zelda: Oracle of Ages

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)?



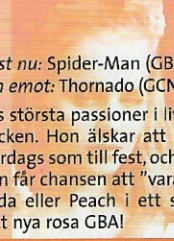
Emelie Lager

Ålder: 20

Favoritspel just nu: Spider-Man (GBA)

Ser mest fram emot: Thornado (GCN)

En av Emelies största passioner i livet är vackra kläder och smycken. Hon älskar att göra sig fin, lika mycket till vardags som till fest, och jublar naturligtvis så fort hon får chansen att "vara" någon av prinsessorna Zelda eller Peach i ett spel. Och hon är stormkär i sitt nya rosa GBA!



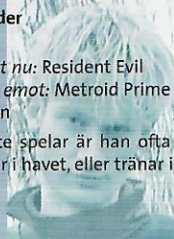
Mikael Nylander

Ålder: 23

Favoritspel just nu: Resident Evil

Ser mest fram emot: Metroid Prime och Metroid Fusion

När Micke inte spelar är han ofta ute och dyker i någon sjö eller i havet, eller tränar i en Dojo.



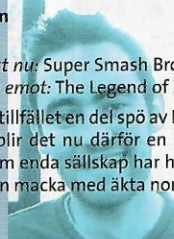
Daniel Persson

Ålder: 24

Favoritspel just nu: Super Smash Bros. Melee

Ser mest fram emot: The Legend of Zelda (GCN)

Daniel får för tillfället en del spö av Nylander i SSBM. På kvällarna blir det nu därför en hel del träning i det spelet. Som enda sällskap har han en WaveBird-kontroll och en macka med äkta norsk getost. Mmm – getost...



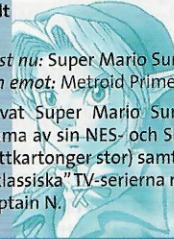
Kim Weinefelt

Ålder: 24

Favoritspel just nu: Super Mario Sunshine

Ser mest fram emot: Metroid Prime

Kim har varvat Super Mario Sunshine-spelandet med att damma av sin NES- och SNES-samling (vilken är två flyttkartonger stor) samt återigen lida sig igenom de "klassiska" TV-serierna med Super Mario, Zelda och Captain N.



MARIOS GALLERI



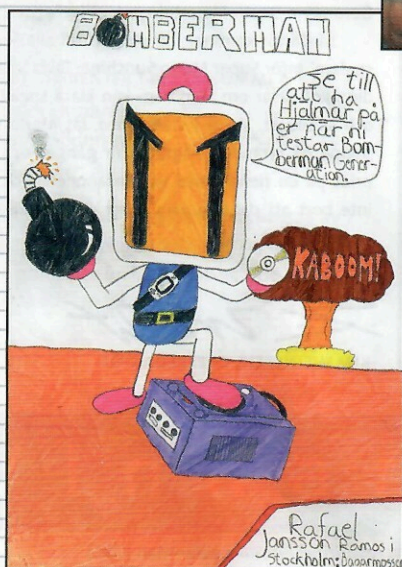
Nintendo passar alla åldrar tycker Märta och Olle Myrsten, mormor och morfar till Uppsala-bon Per Myrsten.

Märtas favoritspel till NES är Déjà Vu medan Olle föredrar Bionic Commando. Båda gillar Duck Hunt.

Då och då passar de även på att spela Virtual Boy.



Niklas Johansson, Istorp



Rafael Jansson Ramos, Bagarmossen

Grattis Victor Lindskog från Lerum...



...och Per Bergqvist från Vänge!

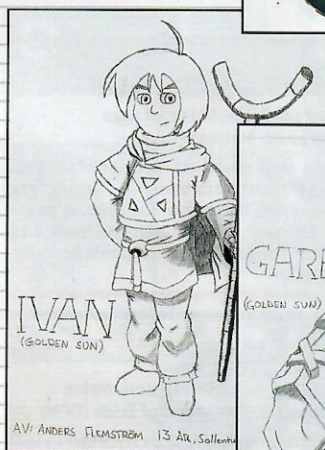


Sylöjdskonst av Filip Strand från Eskilstuna

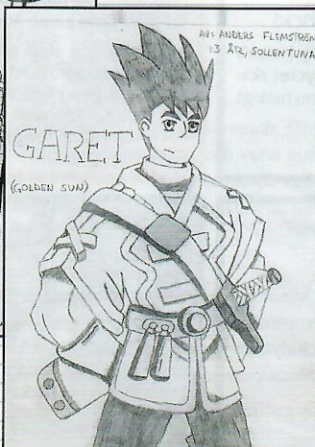
info

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.



Anders Flemström, Sollentuna



William Holmström på Liseberg med sitt medlemskort.

forum

»Vad har Shigeru Miyamoto, Nintendo Magasinet och danskar gemensamt? Svaret är att de alla är ämnen i numrets upplaga av "Forum".«

Shigeru Miyamoto – spelguru

Shigeru Miyamoto. Ett namn som står för kvalitet, underhållning och hög standard. En man som har skapat många banbrytande såväl som traditionella spel. Skaparen av Mario, Link och Donkey Kong, tre av spelvärldens största profiler. Förebild för en rad av spelutvecklare.

Personligen har Mr Miyamoto nästan blivit något av en idol för mig. Han har gjort mitt absoluta favoritspel (The Legend of Zelda: Ocarina of Time) och skänkt mig många lyckliga timmar framför TV:n.

Men det är inte det som gjort honom till min idol. Nej, det är förmågan att våga förändra. Titta bara på Zelda till Nintendo GameCube. Först var jag, som många andra, bestört över hans påhitt med grafiken. Jag förväntade mig extremt realistisk grafik som vi fått försmak av från den filmsekvens som visades från nya Zelda. I stället fick vi se en Link som påminde mer om sitt tidigare jag (Zelda I, II, III) slåss mot några figurer som skulle kunna vara hämtade ur en Disney-film. Ja, för ett tillfälle förlorade jag allt förtroende för vår japanske vän.

Men det vände, när jag plötsligt insåg varför Zelda-serien skulle behöva genomgå en sådan förändring. Jag tror att Mr Miyamoto inte ville att Zelda-serien skulle bli FÖR realistisk och försökte nu leta sig tillbaka till seriens rötter. Shigeru ville ju även bli serietecknare, vilket han nu får chans att leva ut, utan att ens greppa en penna.

Jag tror att den här förändringen kan föra Zelda till nya höjder. Och de som klagar på grafiken tycker jag ska se spelet i rörelse (vilket är högst imponerande). Och framför allt tycker jag det är väldigt beundransvärt att göra detta med en sådan känd och respekterad spelserie som Zelda.

Ja, han har all rätt att få beröm, Mr Miyamoto. Och att han får kritik för att bara mata ut nya spel i Zelda- och Mario-serierna svarar han med att göra spel som Pikmin.

Arigato, Mr Miyamoto för alla fina spell! Fortsätt i samma still! Sayonara!

Markus Stymne

En konsol, ett spel

"En konsol blir aldrig bättre än sina spel."

Det stämmer mycket bra. Men om man vänder på det så får man en liten tankeställare: "Ett spel blir aldrig bättre än sin konsol."



MARKUS STYMNE TACKAR SHIGERU MIYAMOTO OCH MENAR ATT DE SOM ÄR TVEKSAMMA PÅ HANS NYA THE LEGEND OF ZELDA-SPEL SKA SE DET I RÖRELSE OCH INTE PÅ BILD.



ÄR DET SPELEN SOM GÖR SPELMASKINEN, ELLER ÄR DET TVÄRTOM?

Nintendo Magasinet?

Jag har några gamla Nintendo Magasinet från 1990–1993. Då undrar jag om Nintendo Magasinet och Club Nintendo är samma sak? Min bror var nämligen medlem i Nintendo Magasinet.

Henrik Jansson

DEN KLASSISKA TIDNINGEN NINTENDO MAGASINET VAR INTE DETSAMMA SOM CLUB NINTENDO, ÄVEN OM VI FÖRSÅG DEN MED PROVPEL OCH I VISS MÅN FAKTA. FÖRSTA NUMRET AV NINTENDO MAGASINET (BILDEN) GAVS UT 1990 OCH DET SISTA UNDER SOMMAREN 1994.

Danskar?

En sak stör och oroar mig. Varför ska svenska Club Nintendo slås ihop med danska Club Nintendo? Kommer detta att påverka medlemsavgiften? Och kommer det betyda att tidningen kommer att ha artiklar på danska? Hoppas inte!

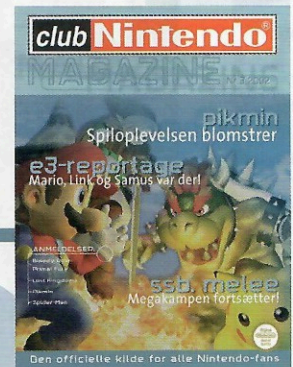
Emil Lilja

SVENSKA OCH DANSKA CLUB NINTENDO ÄR TVÅ SEPARATA KLUBBAR MED OLIKA MEDLEMSREGISTER. DOCK ÖVERSÄTTS DET MESTA FRÅN SVENSKA CN MAGAZINE TILL DANSKA OCH EN DEL ÄVEN TILL NORSKA (BILDEN VISAR DEN DANSKA KLUBBTIDNINGEN). EMIL OCH ÖVRIGA MEDLEMMAR KAN ALLTSÅ ANDAS UT – VI KOMMER INTE ATT RECENSERA STAR FOX ADVENTURES OCH METROID PRIME PÅ DANSKA.

Det stämmer det med. Varför tror du att SNES-spelen inte var i 3D? Varför är N64:ans spel mycket kantigare än de till Nintendo GameCube?

Det jag vill ha sagt är att konsolen spelar en stor roll för spelen, även om vissa hävdar motsatsen. (Däremot inte sagt att de gamla spelen är sämre än dagens.)

Magnus Leo



Drömkonserten

Alla som skriver under på att Super Smash Bros. Melee har den genom tiderna bästa musiken i ett Nintendo-spel hade säkert velat befinna sig i Japan den 27 augusti. Då hölls nämligen en Super Smash Bros. Melee-konsert i Tokyo, där Japans nya filharmoniska symfoniorkester utförde stycken ur spelet. Föreställ dig att sitta i en konsertsal och lyssna på klassiska Nintendo-låtar som framförs av en symfoniorkester – mäktigt!



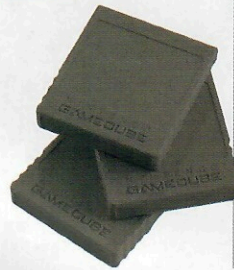
I JAPAN HAR HAL LABORATORY OCH NINTENDO ANORDNAT EN KONSERT MED SPELMUSIK FRÅN SUPER SMASH BROS. MELEE. OM FILHARMONIKERNA STÄLLDE SIG UPP OCH BÖRjade RAPPA UNDER DONKEY KONG-LÅTEN SKA DOCK VARA OSAGT...

Har du många spel och få minneskort? I så fall kommer nyheten om Memory Card 251 lämpligt. Det här nya minneskortet till Nintendo GameCube rymmer 251 block och därmed drygt fyra gånger

Memory Card 251

så mycket information som Memory Card 59. Memory Card 251 är svart i stället för grått, vilket gör det lätt att skilja de båda åt.

Denna spel- och pengasparare släpps i Sverige den 20 september i år.



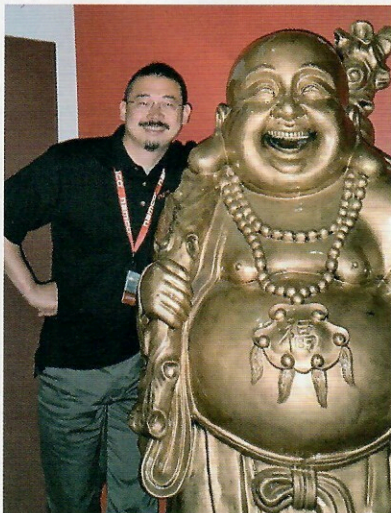
PLATINAFÄRGAD GAME BOY ADVANCE KOMMER TILL SVERIGE SENARE I HÖST!

Platinum Game Boy Advance

I USA firade Nintendo of America att Game Boy Advance sålt i över 8 miljoner exemplar (endast i USA alltså) genom att ge ut ett "Limited Edition Platinum Game Boy Advance" – ett platinafärgat Game Boy Advance. I Sverige har det inte sålts riktigt lika många Game Boy Advance-enheter ännu, men det här skinande samlarobjektet kommer ändå till oss den 27 september!



Nytt om Namcos nya "Ridge Racer"



ISAO NAKAMURA PRODUCERAR NAMCOS NYA RACING-SPEL SOM KOMMER TILL NINTENDO GAMECUBE.

På förra numrets nyhetssidor berättade vi att Namco är på gång med ett nytt racingspel till Nintendo GameCube. På E3 träffade vi spelets producent Isao Nakamura, som avslöjade mer om spelet som går under arbetsnamnet Ridge Series Racing Game.

Spelet kommer att ha riktiga bilmodeller och därmed har det bestämts att power slides och andra arkadliknande egenskaper som vi är vana vid från Namcos Ridge Racer-serie ej kommer att vara med i leken. Om spelet nu blir en ny del i Ridge Racer-serien eller inte har Namco ännu ej bestämt, men efter att ha tolkat Mr Nakamuras uttalanden låter det nya racingspelet inte direkt som någon vanlig Ridge Racer-uppföljare.

Mr Nakamura pratade även om att spelet ska ta upp mänskliga känslor och på så sätt djupt

involvera oss som spelare. Hans vision är att påverka oss med en djup "storyline" i stället för bara med ordinär racing. Han är väldigt entusiastisk över sitt projekt och kan knappt vänta tills världen får se vad han och hans team har skapat.

Under 2003 kommer vi förhoppningsvis att få ta del av Mr Nakamuras kreation.

RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 10

Super Mario Sunshine ser en aning för ordinärt ut, men sätt igång och spela och du kommer inte att kunna lägga ifrån dig handkontrollen på en vecka. Roligare actionäventyr än så här går inte att göra, därför ger jag utan tvekan Super Mario Sunshine "solskensfaktor tio".

MATHIAS HJALMARSSON: 9

Dessvärre så har jag väntat lite för mycket på detta spel, tror jag. Mina förväntningar var höga, så när spelet startade blev jag lite besviken. Men – efter att jag hade spelat en stund såg jag att spelet är nästan allt jag hoppades på.

DANIEL PERSSON: 9

Det bästa spelet till Nintendo GameCube so far. Jag tvivlade aldrig på Shigeru och Nintendo, och jag kommer aldrig att göra det heller!



internet-tips

SUPER MARIO SUNSHINE

Den starkast skinande hemsidan på Internet just nu är SuperMarioSunshine.com! Ladda hem spelets trailer och se massor av bländande bra bilder!

→ WWW.SUPERMARIOSUNSHINE.COM

Förväntningarna som Super Mario 64 har byggt på sin uppföljare under de senaste fem åren är skyhöga. Kan en av världens äldsta och bästa spelserier bli ännu bättre till Nintendo GameCube? Naturligtvis kan den det – Super Mario Sunshine är så bra att det utan problem ställer alla liknande spel (inklusive Super Mario 64) i skuggan.



Bara handlingen är mer spännande än vad den brukar vara i ett Super Mario-spel. Den här gången verkar det inte vara Bowser som direkt ligger bakom bortrövandet av prinsessan Peach. I stället handlar det om en förrädare, som utger sig för att vara Mario. Den här Mario-kopian ser ut att bestå till 100% av vatten och har ovanan att kladda ned överallt. Om det ändå är Bowser som är tillbaka eller om det rör sig om en ny fiende får du själv upptäcka när du spelar, men Marios vänner och andra fiender tänker vi berätta lite mer om.

Förutom Yoshi och Toad kommer Mario nämligen att lära känna många nya ansikten under sin vistelse på den här semesterön. De flesta invånarna ser visserligen ganska lika ut och pratar gärna mer strunt än fakta, men Mario får faktiskt ett och annat vettigt tips från dem också. Förvånansvärt få av Marios klassiska fiender är med i spelet, men eftersom det här är en tropisk ö som ligger långt ifrån Mushroom Kingdom är det kanske inte så konstigt.

Mer och mer äventyr

De första Mario-spelen handlade nästan bara om att springa och hoppa, men med åren har serien fått mer och mer äventyrskänsla. Detta märktes tydligt i Super Mario 64, vilket består av nästan



SPELINFO

Titel: Super Mario Sunshine

Plattform: Nintendo GameCube

Kategori: Action

Utvecklare: Nintendo

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1

Tillbehör: Memory Card (7 block)

Releasedatum: 4 okt 2002

Text: Kim Weinefelt

Det har gått fem år sedan Super Mario 64 släpptes. Nu är äntligen uppföljaren Super Mario Sunshine här och redo att skina över ditt Nintendo GameCube!



lika mycket uppdrag och föremålsletande som springande och hoppande.

Super Mario Sunshine fungerar nästan exakt som sin föregångare – det handlar alltså om att både kunna styra Mario med precision och klura ut hur han ska ta sig till nya platser. Ett bra exempel på detta är när Mario måste hitta på ett sätt att få ner en jättelik Wiggler från en hög byggnad. När han väl har förstått att Wiggler's placering har att göra med några fiender som traskar omkring på solpaneler är nästa uppgift att klura ut

hur han ska få bort dem därifrån. När Mario har fattat att han ska hoppa på ena sidan av panelerna för att få bort fienderna från dem gäller det bara att lyckas göra detta i praktiken, vilket kräver träning och några försök innan det lyckas. När Wiggler äntligen är nere på marken måste



Mario har kommit till en paradisö för att ha semester, men en förrädare till Mario vill annorlunda. Hjälpt Mario att avslöja semestersabotören!

Vissa av Marios fiender i Super Mario Sunshine känns igen sedan tidigare, men eftersom Mario nu är på en semesterö och inte i Mushroom Kingdom är de flesta nya.



Mario lista ut ett sätt att få honom på rygg, och sedan genomföra det med precision.

Lös först problemet, se till att utföra det rätt och hämta därefter solskenet och gå vidare till nya områden – enkelt uttryckt är det så Super Mario Sunshine fungerar.

Marios nya leksak

Kärnan i speldesignen är naturligtvis vattenpumpen som Mario har på ryggen. FLUDD, som den heter, kan användas till så mycket mer än vad som först verkar vara fallet. Mario kan till exempel få mer fart i hoppet genom att spruta vatten nedåt samtidigt som han hoppar, eller börja snurra runt en lina som han har klamrat sig fast vid genom att pumpa vatten. Om han står på ett blad som flyter på vattnet kan han låta bladet glida iväg åt ett håll genom att



Marios energi mäts i solstrålar. När endast en stråle återstår är det dags att lägga benen på ryggen och leta efter mynt.

spruta vatten åt det motsatta. Med vattenpumpen kan han dessutom odla växter och träd, vilka hjälper honom att ta sig vidare till nya platser. Vattenpumpen kan nyttjas på massor av liknande sätt och det är lika kul varje gång nya användningsområden upptäcks.

Idén med en vattenpump på Marios rygg kommer från spelets regissör Yoshiaki Koizumi. När han föreställde sig hur ett Super Mario-spel skulle se ut till Nintendo GameCube dök tanken om ett vattenpistolliknande föremål upp. När det utvecklades till en vattenpump var frågan vil-

BETYG

GRAFIK: 9

Figurer och miljöer är inte märkvärdigt mycket snyggare än i Super Mario 64, men helt klart på en annan nivå. Vattnet från FLUDD och all smuts som rinner omkring är makalöst smart programmerat.

LJUD: 9

Semestermusik och klassiska Super Mario-låtar som man vill höra om och om igen på högsta volym. Mario låter gladare än någonsin!

SPELKONTROLL: 8

Det tar någon timme innan vattenpumpen och Marios nya rörelser sitter i ryggraden, men sedan behöver du aldrig mer tänka på spelkontrollen (bortsett från kameravinkeln som ofta måste ändras manuellt).

UTMANING: 8

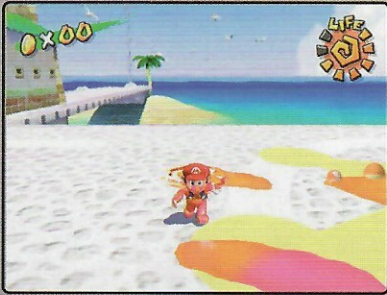
Svårighetsgraden ökar på samma perfekta sätt som alltid och speltimmarna skenar iväg med ljusets hastighet. Vi tänker inte avslöja hur mycket solskenet det finns, men låt oss säga att det är i klass med antalet stjärnor i Super Mario 64.

SPELDESIGN: 10

Actionäventyr blir inte bättre. Om du vet varför Super Mario Bros., Super Mario World, Super Mario 64 och alla andra Super Mario-spel är roliga så vet du också varför Super Mario Sunshine är det.

TOTALT: 9

Super Mario Sunshine är inte lika nyskapande som Super Mario 64, men på många sätt roligare och ett skinande exempel på hur 2000-talets Super Mario-spel ska se ut! Är den här genren fulländad nu?



Marios kläder och ansikte blir färgade efter smutsen som han springer igenom. Hoppa ned i vattnet så blir Mario ren igen!



Öborna som Mario träffar på har en konstig stil, och många av dem går knappt att se skillnad på. Men trots allt är de ganska vänliga.



Ju mer solsken Mario samlar in desto fler områden kan han besöka. Här har han kommit till ett kasino – antalet mynt som han har kvar talar sitt tydliga språk...

Den här Bowser-roboten behöver en ordentlig kalldusch. Som du ser i spelets nedersta högra hörn har Mario mycket vatten kvar i pumpen, så ös på!



ken nytta den skulle ha i spelet. Det var då idén med klotter som måste tvättas bort dök upp och spelets upplägg började växa fram.

Akrobaten Mario

Mario har naturligtvis lärt sig nya rörelser (vilka beskrivs längre fram) och kan utföra massor av konst. Springa och hoppa har han alltid kunnat, men nu har han blivit en riktigt vass klättrare också. Både våg- och lodräta gallergrindar passeras med glans och träd klättrar Mario upp och ned i som om han vore en apa.

Rör har alltid legat Mario varmt om hjärtat och i Super Mario Sunshine kan han utnyttja speciella rörsystem under marken. Ingången till ett rörsystem avslöjas av ett färgglatt lock på marken, som Mario bara behöver leta upp och hoppa ned igenom. När Mario använder det här klassiska transportsystemet syns bara hans och rörens skugga under marken och allt det svåra ovanför marken behöver han inte ens tänka på.

Annars rör sig Mario nästan på exakt samma sätt som i Super Mario 64. Du kommer att känna igen dig snabbt, speciellt om du har vant dig vid Nintendo GameCube-handkontrollen. Att hoppa mellan plattformar har blivit markant lättare, eftersom Mario med hjälp av vattenpumpen kan sväva ett par sekunder extra i luften vid varje hopp.



Super Mario Sunshine innehåller relativt många filmsekvenser. Den varan har vi inte sett mycket av i tidigare Super Mario-spel.



Halvrevolutionerande och helroligt

Så hur bra är då Marios senaste äventyr? Det finns egentligen bara ett liknande spel som håller tillräckligt hög standard för att kunna jämföras med Super Mario Sunshine och det är Super Mario 64.

Det går aldrig att påstå att Super Mario Sunshine är lika banbrytande som Super Mario 64 – det går helt enkelt inte att lägga till så många fler dimensioner eller spelidéer längre. Skillnaden mellan Super Mario Sunshine och Super Mario 64 är som skillnaden mellan Super Mario World och Super Mario Bros. – i det efterföljande spelet känns mycket igen sedan tidigare, men allting är ännu större, ännu snyggare och (framför allt) ännu roligare!

Mario brukar ju oftast vara en snäll typ, men här kan han väl knappast motstå att busa lite?





Marios nya rörelser

Fråga oss inte hur det går till, men Mario blir bara snabbare och smidigare för varje år som går. Det

här kan han göra i Super Mario Sunshine (plus mycket mer):

GÅ

Jodå, Mario kan gå fortfarande. När Mario balanserar på en smal väg eller rör sig i närheten av fiender kan det vara smartare att gå försiktigt i stället för att springa fram.



"POUND THE GROUND"

Gör ett kraftigt upphopp och studsa ned med full kraft i marken. Marios fiender vet att detta gör ont, och vissa av dem tål bara inte den här attacken.



SPRINGA

Men när faror lurar bakom ryggen är det nog ändå bäst att luta kontrollspaken för fullt och springa därifrån!



VÄGGHOPPA

Mario kan hoppa mellan väggar för att nå hustak och höga höjder långt innan andra ens har hunnit plocka fram en stega. Marios nya vägghopp är mycket kraftfullare än hans tidigare.



HOPPA

Ya-hohoo-YIPPIE! Det berömda trestegshoppet har Mario naturligtvis inte glömt bort. Om han hoppar samtidigt som han springer ökar höjden för varje hopp och det tredje hoppet blir ett jätteskutt!



SNURRHOPPA

Det här har vi aldrig sett Mario göra tidigare! Snurra styrspeaken snabbt och hoppa så fladdrar Mario upp i luften – nästan som ett löv i en tornado. Bli inte yr nu...



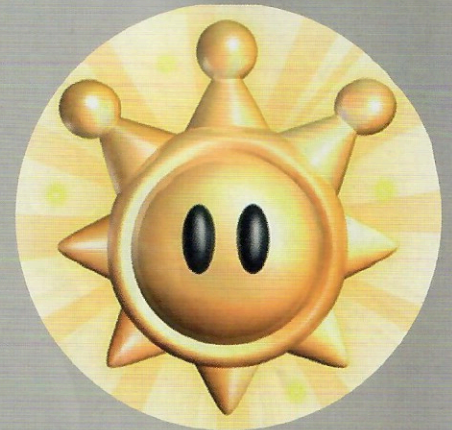
SMUTSGLIDNING

Mario är inte rädd för lite smuts i hörnen, eller på overallen. Om han springer i full fart och kastar sig framåt genom ett smutsigt område glider han graciöst igenom detta. I nedförbackarna blir farten riktigt hög, så glöm inte bort att styra!



Fånga solskenet

I Super Mario 64 samlade Mario stjärnor, men i Super Mario Sunshine är det – rätt gissat – solsken som gäller. För varje uppgift som Mario löser får han en solmedalj, som symboliserar solskenet. Ju fler solskensmedaljer Mario fångar desto fler områden kan han besöka. Om semestern ska räddas gäller det alltså att hålla sig undan från skuggan!



Banorna är mycket stora och de innehåller alla möjliga konstiga saker. När Mario hoppar mellan plattformar har han god hjälp av vattenpumpen, som låter honom sväva något i luften.

Super Mario Sunshine är fullt av små och roliga detaljer. Lagg märke till öbornas eller vännernas ansiktsuttryck när Mario sprutar vatten på dem.



Mario-spel med prefixet "Super" – en raritet

Mario har medverkat i fler spel än någon annan och många av hans spel har också namnet Mario i titeln. Men om du tänker efter så finns det inte överdrivet många spel i Super Mario-serien, om man bortser från spel som Super Mario Kart och andra spel som inte ingår i action/äventyrsgenren.

- 1987:**
Super Mario Bros. (NES)
- 1989:**
Super Mario Bros. 2 (NES)
- 1990:**
Super Mario Land (GB)
- 1991:**
Super Mario Bros. 3 (NES)
- 1992:**
Super Mario World (SNES)
- 1993:**
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins (GB)
- 1993:**
Super Mario All-Stars (SNES)
- 1994:**
Super Mario Land 3: Wario Land (GB)
- 1995:**
Super Mario World 2: Yoshi's Island (SNES)
- 1997:**
Super Mario 64 (N64)
- 1999:**
Super Mario Bros. Deluxe (GBC)
- 2001:**
Super Mario Advance (GBA)
- 2002:**
Super Mario World: Super Mario Advance 2 (GBA)
- 2002:**
Super Mario Sunshine (GCN)

Listan avser svenska releasedatum

I nästan alla ovanstående Super Mario-spel har Mario på något sätt samlat mynt. I Super Mario Sunshine har de blå mynten en mycket speciell funktion...



FLUDD

Marios mångsidiga vattenpump FLUDD (förkortning för "Flash Liquidizer Ultra Dousing Device") kan göra mycket mer än att bara tvätta bort smuts. Med speciella FLUDD-tillbehör kan den

1. PRICKSKJUTNING!

I vanliga fall har Mario FLUDD:s munstycke ovanför sitt huvud, riktat framåt. Genom att pumpa vatten kan han besegra fiender och flytta föremål utan att ens behöva röra dem.

2. STÖTDÄMPNING!

Med en enkel manöver kan du ändra munstyckets riktning så att det pekar nedåt i stället. Om Mario pumpar ut ett stadigt vattenflöde kommer han att sväva en bit ovanför marken med hjälp av kraften från vattnet. Den här tekniken underlättar ordentligt när du hoppar mellan plattformar eller vill dämpa ett fall.

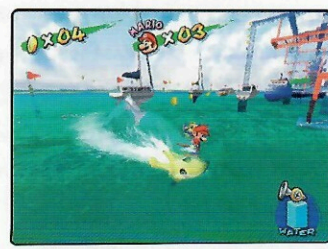
görs till ett redskap som lätt mäter sig med Luigis Poltergust 3000. Här är fyra finurliga FLUDD-funktioner:

3. VATTENKRAFT!

Om Mario hittar rätt föremål kan han öka vattenflödet och skicka iväg en kraftigare stråle som lyfter honom högt ovanför marken. På det här viset fungerar FLUDD som ett miljövänligt jetpack!

4. PROPELLERFART!

FLUDD:s propellertillbehör riktar vattenstrålen bakåt och ger Mario mer fart framåt. Om Mario pumpar vatten genom det här munstycket springer han mycket snabbare både över land och vatten.



Super Mario Sunshine är otroligt varierat och händelserikt. Här ser vi Mario vägghoppa mellan två stolpar, slåss mot en bläckfiskboss och i full fart surfa runt på en något udda surfbräda.



YOSHI!

I Super Mario 64 fick Mario aldrig chansen att rida på Yoshi, men i Super Mario Sunshine erbjuder den gröna dinosaurien Mario lift – för första gången i tre dimensioner!

Yoshi finns som du vet i många olika färger och alla har olika smaker. När Mario har fått fram en Yoshi ur ett ägg kan han rida på den, beordra den att skicka ut tungan och slicka i sig sådant som ser gott och/eller elakt ut.

Yoshis aptit blir bara större och större med åren och i Super Mario Sunshine har Yoshi en aptit som aldrig förr! Yoshis mat producerar en sorts juice, som Yoshi kan spotta ur sig. Juicen fungerar som en utmärkt reserv till Marios vattenpump!

»Förhandsboka Super Mario Sunshine!«



Den 4 oktober garanterar vi solsken hela dagen, för då lanseras Super Mario Sunshine i Sverige! Om du förhandsboka spelet under perioden 13 september–3 oktober har du chansen att vinna det!

Så här förhandsboka du:

1. Försäkra dig om att din butik deltar i förhandsbokningskampanjen för Super Mario Sunshine. Ring gärna till butiken och fråga innan du går eller åker dit.

2. I butiken berättar du att du vill förhandsboka Super Mario Sunshine och fyller i talongen som du får av personalen. Samtidigt betalar du en mindre handpenning (som du givetvis har tillgodo när du köper spelet på releasedagen).

3. Invänta den 4 oktober, då du hämtar spelet i butiken och betalar resterande belopp.

4. Snabba dig hem, sätt på dig ett par passande solglasögon och spela Super Mario Sunshine!



Priser

Varannan vardag (måndag, onsdag och fredag) under perioden 13 september–3 oktober lottar vi ut ett hett exemplar av Super Mario Sunshine och en cool Nintendo GameCube-väska bland alla som har förhandsbokat. På www.nintendo-se.com kan du se om du har vunnit. Lycka till!



RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 8

Superkul att ett sådant här spel släpps utanför Japan tycker jag; bara det faktumet gör det nästan värt att köpa Doshin the Giant. Hoppas att Nintendo fortsätter att skicka vidare sina udda spel till Sverige – vågar man hoppas på Animal Leader (ett Nintendo GameCube-spel med pandaliknande varelser som ska bilda familj i en kubformad värld)?

MATHIAS HJALMARSSON: 7

Vi fick aldrig se eller spela Doshin till 64DD i Europa och nu känns det som om vi har missat i alla fall ett roligt spel. Att hjälpa öborna är riktigt kul – alla som vill leka Gud kommer att gilla detta spel. Du bestämmer själv öbornas öde – hjälp dem och bli ännu större eller förstör deras hus och döda dem ifall du hellre känner för det. Ska jag vara ärlig så tycker jag om att vara Gud...



Får vi presentera Doshin – en gul (ibland röd) jätte med stor navel och viljan att hjälpa (eller sabotera för) människor han träffar på.



Doshin the Giant släpptes för några år sedan till Nintendo 64:ans disksystem 64DD, men stannade i Japan. Fast nu är Doshin the Giant till Nintendo GameCube här!

Du är en gul reinkarnation av solen. Du är stor som ett träd och har en enorm navel. Du är Doshin the Giant och medverkar i ett av de mest underliga spel som Nintendo har släppt utanför Japan.

Spelidén till Doshin the Giant framförde det lilla spelföretaget Param tillsammans med Nintendo redan under 1999, då spelet var aktuellt till Nintendo 64-tillbehöret 64DD i Japan. Tyvärr blev 64DD ett kort kapitel i spelhistorien, men nu har Nintendo gett ut en upgraderad version av Doshin the Giant till Nintendo GameCube, så fler kan få chansen att prova på det.

Det måste sägas att det är vågat av Nintendo att ge ut ett sådant här spel utanför Japan. Doshin the Giant är nämligen ett typiskt japanskt spel som förmodligen kommer att uppfattas som lite väl udda i USA och Europa. Men samtidigt är det väldigt kul för oss inbitna Nintendo-spelare att få chansen att testa något nytt.

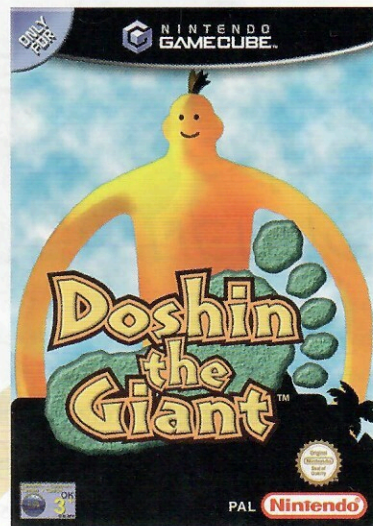
Gul eller röd? God eller ond?

Spelet går ut på att du, i form av den stora gula jätten Doshin, ska uppfylla människors önskningar. Doshin är som naturen själv och det han (om det nu är en han) gör är folkets lag. Doshin the Giant är aningen likt Sim City, men här är du med och bestämmer över en hel civilisation, snarare än bara en stad.

Du har tillgång till en karta över området som pekar ut var människor befinner sig. När du kommer fram till dem visar de med tecken vad de vill att du ska göra eller vad de vill ha. Om du lyckas komma på vad som gör människorna glada börjar de utföra olika saker som leder till nya uppgifter för Doshin. Som om inte detta vore belöning nog får Doshin röda hjärtan av människor som gillar honom.

För att hjälpa framför allt två omkring saker och marknivån. Träd på ting som Doshin

till använder Doshin tekniker – han flyttar han höjer eller sänker och hus är exempel kan lyfta upp från



SPELINFO

Titel: Doshin the Giant

Plattform: Nintendo GameCube

Kategori: Äventyr

Utvecklare: Param

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1

Tillbehör: Memory Card

Releasedatum: 20 sept 2002

Text: Kim Weinefelt

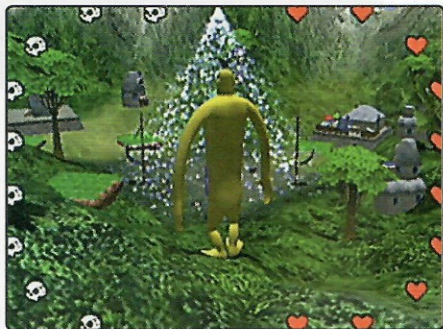


Skönheten eller adjuret?!

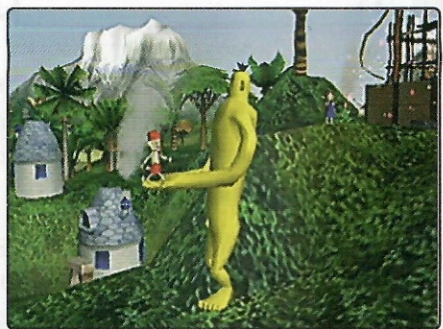


Du kan när du vill ändra den snälla gula Doshin till en röd arg Doshin. Människorna flyr när de ser den röda Doshin, som får dödsfall i stället för hjärtan.





Vad händer om Doshin lyckas samla ihop en hel ring av hjärtan? Det kommer bara godhjärtade spelare att få reda på.



Doshin kan jämföras med naturen själv – människorna måste anpassa sig efter honom och bygger sina civilisationer efter förutsättningarna som ges av Doshin.

marken, gå omkring med och sedan placera på lämpliga ställen. Genom att höja och sänka marken som han går fram över formas det berg eller dalar. Om Doshin sänker marken riktigt lågt bildas det sjöar eller floder.

Allt behöver dock inte vara frid och fröjd. Doshin har nämligen en annan sida också – en mörk sådan. Om du trycker på L-knappen blir Doshin röd och får djävulsvingar; en sådan Doshin skrämmer människorna, vilket symboliseras med dödskallar i stället för hjärtan. På det här viset får spelet en helt ny mening – du kan själv bestämma om du ska vara god eller ond och om människornas värld ska vara fylld av kärlek eller hat.

Stor jätte, smal nisch

Doshin the Giant är inte det främsta skälet till att köpa ett Nintendo GameCube och det lär knappast vara i närheten av några försäljningslistor i jul. Men det går inte att komma ifrån att det har en lysande spelidé och när det går bra att spela och allt flyter på är det mycket underhållande.



Du kan ändra landskapen hur du vill. Att jämna ett berg med marken eller skapa sjöar och floder lite här och var är riktigt underhållande.



De första minuterna av Doshin the Giant fungerar som ett effektivt sömnpiller, men ju längre dagen går desto roligare blir det att vara en gul jätte och ta emot folkets tacksamhet.

Okej, ibland går det lite väl sakta och efter ett tag hade det varit önskvärt med fler och mer avancerade uppdrag, men den positiva sidan av spelet väger ändå klart tyngre än den negativa.

Du som köper Doshin the Giant och förväntar dig ett fartfyllt spel med action från start till mål kommer att bli röd av ilska för att du ens bemödade dig med att läsa den här recensionen. Men du som vill testa någonting annorlunda och letar efter ett spel totalt befriat från stress kommer förhoppningsvis att utdela ett och annat hjärta till Club Nintendo för att vi tipsade dig om Doshin the Giant.

BETYG

GRAFIK: 6

Doshin och hela hans omgivning har ett väldigt enkelt utseende. Kameran som följer händelserna är inte den smartaste, men du kan själv flytta den precis som du vill. Tack vare enkelheten är grafiken mjuk och följsam och du kan se över stora områden.

LJUD: 6

Inte så mycket poppiga låtar direkt. Mestadels handlar det om ljudeffekter som fågelkvitter, vattenskvulp och liknande. En mystisk melodislinga kan höras i bakgrunden från och till.

SPELKONTROLL: 6

Ger inga som helst problem. Doshin går för det mesta men kan också hoppa samt lyfta upp och ställa ned föremål. Ibland skulle man önska att Doshin kunde röra sig snabbare, men då skulle väl spelet bli för stressigt...

UTMANING: 8

Om du vill att det ska hända saker hela tiden i ett spel blir Doshin the Giant förmodligen långtråkigt efter en kort stund. Men om du gillar att pyssla och lösa uppgifter i ett lagom tempo utan några direkta mål finns det mycket att göra i spelet.

SPELDESIGN: 8

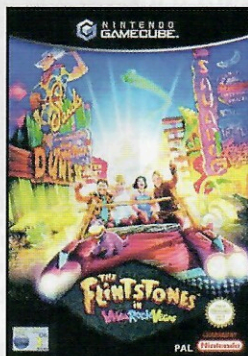
Många plus för det innovativa spelupplägget och den stora friheten du har att göra precis vad du vill. Minus för att det finns för lite att göra på vissa ställen.

TOTALT: 8

Om du endast köper ett par spel per år finns det mer intressanta alternativ att lägga pengarna på. Men du som vill bredda din spelflora och uppskattar nya, nästan konstiga, spelidéer har hittat en ny vän i Doshin the Giant.

**Doshin
the
Giant**

Spelutgivarna Swing! är duktiga på att pumpa ut spel som hamnar i mellanklassen. Ett av deras senaste Nintendo GameCube-projekt är hämtat från stenåldern.



SPELINFO

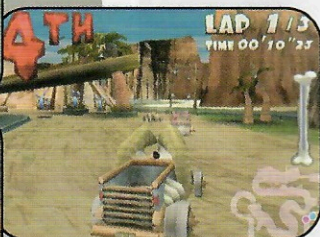
Titel: The Flintstones
in Viva Rock Vegas
Plattform: Nintendo GameCube
Kategori: Racing
Utvecklare: Toka/Swing!
Utgivare: Swing!
Antal spelare: 1-4 samtidigt
Tillbehör: Memory Card
Releasedatum: September 2002

1. The Flintstones in Viva Rock Vegas är ett racingspel i samma vilda stil som Diddy Kong Racing. Det finns med andra ord en hel del vapen och bonusföremål att hålla utkik efter.

2. Spelet är mer rörigt än realistiskt och det är fritt fram att köra på fel sida av vägen och krocka. Körkort var uppenbarligen inte nödvändigt under stenåldern.

3. Tävla mot en kompis eller utmana upp till tre stycken i flerspelarläget. Spelkontrollen är lätt att förstå (lite väl lätt faktiskt) så även mormor och morfar kommer att lära sig spelet snabbt.

4. Hela familjen Flintstones är naturligtvis med och kör genom spelets 24 banor. Skulle den otursföljde Fred besegra Wilma om de möttes i ett lopp?



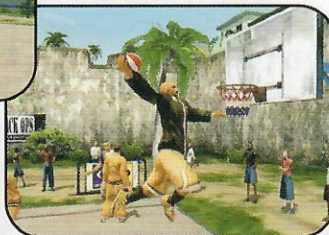
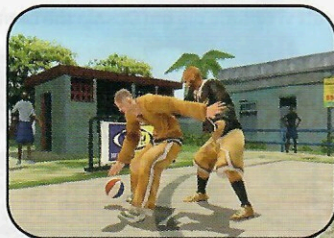
1. Egentligen är det väl så här basket alltid borde spelas – utomhus under en skinande sol och utan alltför många jobbiga regler.

2. Antalet spelare på planen bestämmer du själv – från »en-mot-en« till »fem-mot-fem«. För uthålliga TV-spelare finns ett turneringsalternativ.

3. Pengar som du får efter vunna matcher eller vadslagningar kan användas till att köpa nya skor, tatueringar och annan nödvändig utrustning.

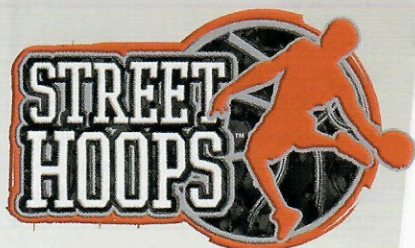
4. Att spela basket på gatan är kul i början men blir rätt så enförigt efter ett tag. Köp därför NBA Courtside 2002 före Street Hoops!

Om du tycker att Arcade Play är höjdpunkten i NBA Courtside 2002 kommer här ett specialalternativ just för dig. I Street Hoops spelas basketmatcherna nämligen utomhus och på asfalt.



SPELINFO

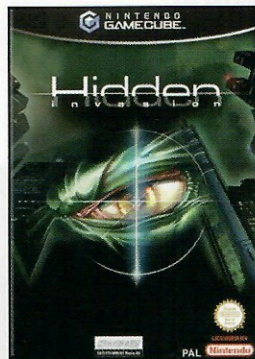
Titel: Street Hoops
Plattform: Nintendo GameCube
Kategori: Sport
Utvecklare: Black Ops
Utgivare: Activision
Antal spelare: 1-4 samtidigt
Tillbehör: Memory Card
Releasedatum: September 2002



SPELINFO



Titel: Hidden Invasion
Plattform: Nintendo GameCube
Kategori: Action
Utvecklare: Toka/Swing!
Utgivare: Swing!
Antal spelare: 1-2 samtidigt
Tillbehör: Memory Card
Releasedatum: September 2002



Längtar du också efter nya slagsmålsspel i stil med Double Dragon och Final Fight, fast till Nintendo GameCube och med tuffare grafik? Då får Hidden Invasion duga tills vidare.

1. Som ledare för en specialtränad elitstyrka är din uppgift att stoppa ett underligt och mystiskt hot. Spelets handling kan du med andra ord bortse ifrån helt.
2. Science fiction-temat för tankarna till Nintendo 64-spelet Hybrid Heaven. Spelets omgivningar känns stela men du kan röra dig fritt i tre dimensioner.

3. När nävarna inte räcker till går det att plocka fram tunga vapen. Du kan också ropa på en kompis och be honom eller henne hjälpa dig att lugna ned opponenterna.
4. Spelet innehåller mycket våld, så det rekommenderas endast till den äldre åldersgruppen. Det går dock inte frångå att vissa fiender mest ser komiska ut när de slås genom luften.



1



2

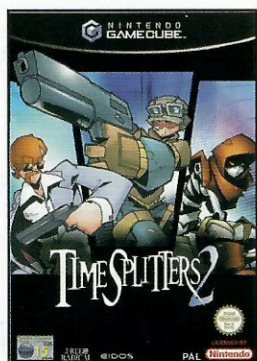


3



4

Strax efter att GoldenEye 007 till Nintendo 64 var klart hoppade ett gäng personer av Rare och startade ett eget spelföretag – Free Radical Design. TimeSplitters 2 är deras första spel till Nintendo GameCube.



1. Det här spelet har mycket GoldenEye 007 över sig. Första banan ligger intill en stor damm och ett av uppdragen lyder »deactivate the communications dish«...
2. TimeSplitters 2 innehåller ett uppdragsbaserat huvudäventyr för en eller två spelare och ett »multiplayer« för upp till fyra skjutglada vänner.
3. Vapnen är många och häftiga – i din arsenal ingår det mesta från små ärtbössor upp till eldkastare och gevär med kikarsikte.
4. Tidsresor är temat i TimeSplitters 2, så gör dig redo att bemästra både Vilda Västern och Neo Tokyo. Men är inte det här Facility-banan från GoldenEye 007?

1



2



3



4



SPELINFO

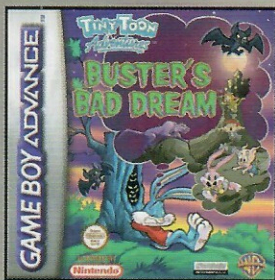


Titel: TimeSplitters 2
Plattform: Nintendo GameCube
Kategori: Action
Utvecklare: Free Radical Design
Utgivare: Eidos
Antal spelare: 1-4 samtidigt
Tillbehör: Memory Card
Releasedatum: Oktober 2002

SPELINFO



Titel: Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream
Plattform: Game Boy Advance
Kategori: Action
Utvecklare: Treasure
Utgivare: Swing!
Antal spelare: 1
Tillbehör: Inga
Releasedatum: Ute nu



Montana Max har på nytt satt hela Tiny Toon-gänget i klistret. Den här gången har han stängt in dem i en mardröm och vägrar naturligtvis att släppa ut dem frivilligt.

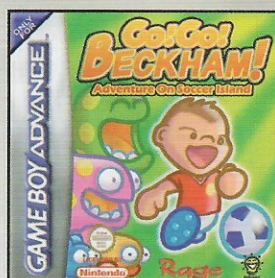
1. Skutta från bana till bana och se upp för elakingar. Den här mardrömmen (inget elakt menat) består av fyra stora världar med massor av nivåer i varje.
2. De flesta Tiny Toon-figurerna (fråga oss inte vad alla heter) gästar Tiny Toon Adventures: Buster's Bad Dream.
3. Grafiken är som synes riktigt trevlig, och det är givetvis ordentligt med »tecknad-film-känsla« över det här actionfyllda äventyret.
4. Om du är en »Tiny Gamer« som inte kan få nog av Tiny Toon bör du ta en ordentlig titt på det här Game Boy Advance-spelet. Men spela först klart alla Super Mario-spel.



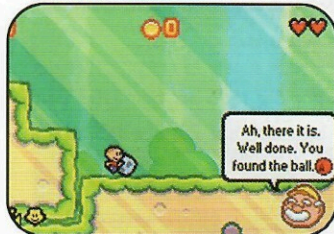
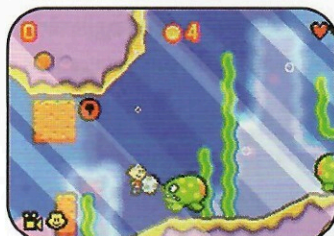
SPELINFO



Titel: Go! Go! Beckham!
Plattform: Game Boy Advance
Kategori: Action
Utvecklare: Denki
Utgivare: Rage
Antal spelare: 1
Tillbehör: Inga
Releasedatum: Ute nu



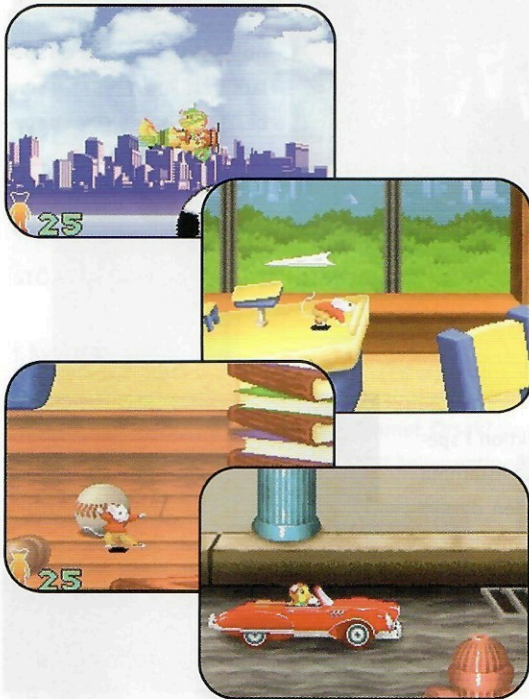
När det inte går att hitta på nya speltyper så varför inte kombinera två redan befintliga sådana? Go! Go! Beckham! är både action- och fotbollsspel på en gång.



1. Spelet går ut på att styra den tecknade fotbollsstjärnan genom färgsprakande banor och samtidigt tricksa med fotbollen för att besegra fiender och plocka hem föremål.
2. Ju längre du kommer i spelet desto fler trick och konster kan du göra med bollen. Det behövs för att kunna komma förbi hinder som väntar ännu längre fram.
3. Vissa uppgifter tar några minuter att lösa, men oftast är det bara att sparka på och gå till slutet av nivån. Hm, undrar hur den här fienden ska besegras?

4. Udda spel är aldrig fel och därför är Go! Go! Beckham! välkommet. Det har visserligen gjorts spel av den här typen tidigare, men inte ofta.

Det gick uppenbarligen bra även för film nummer två om den lille musen Stuart Little. Annars skulle inte Activision ha köpt rättigheterna att göra ett Game Boy Advance-spel av den.



1. Stuart Little är en ganska mångsidig liten mus. Han åker skateboard, tävlar i racing, styr plan och flyger ballong. Naturligtvis tar han sig också an ett gäng fiender mellan varven.
2. Tio lagom stora nivåer väntar. Om du tycker att de är för lätta eller svåra kan du ändra svårighetsgraden.
3. Röster och ljudeffekter har tagits direkt från filmen och även spelets handling går hand i hand med filmens.
4. Det inom spelvärlden gamla talesättet "gillade du filmen så kommer du att gilla spelet" passar bra in på Stuart Little 2. Om du har fastnat för karaktären Stuart Little är det värt att provspela hans andra Game Boy Advance-spel.

Om du inte hänger med i utbudet av extrema sporttitlar så är du förlåten. Det känns som om det släpps nya spel i Activisions Pro-serie minst en gång i månaden och nu är det Mat Hoffman's Pro BMX 2 till Game Boy Advance som står på tur.

1. Städerna som du cyklar runt i är som gjorda för extrem BMX-åkning. Backar, ramper och räcken finns nästan överallt och hjälper dig att öka på poängen.
2. Spelet innehåller »riktiga« BMX-proffs. Om det gör Mat Hoffman's Pro BMX2 roligare eller ej ska vara osagt, men möjligheten att kunna välja mellan cyklister med olika förmågor är bra.
3. I Mat Hoffmans värld ses cykelställen som en trickutmaning och inget annat. I höst kommer förresten det här spelet även till Nintendo GameCube.
4. Om du föredrar extrema sporter och hellre cyklar BMX än surfar, åker snowboard eller skateboard bör Mat Hoffman's Pro BMX 2 till Game Boy Advance finnas i din ägo.



SPELINFO

Titel: **Stuart Little 2**
 Plattform: **Game Boy Advance**
 Kategori: **Action**
 Utvecklare: **Creations**
 Utgivare: **Activision**
 Antal spelare: **1-2 samtidigt**
 Tillbehör: **GBA Game Link**
 Releasedatum: **Ute nu**



SPELINFO

Titel: **Mat Hoffman's Pro BMX 2**
 Plattform: **Game Boy Advance**
 Kategori: **Sport**
 Utvecklare: **HotGen Studios**
 Utgivare: **Activision**
 Antal spelare: **1**
 Tillbehör: **Inga**
 Releasedatum: **Sept 2002**



Hösten ser väldigt rolig ut för dig som äger ett Nintendo GameCube. Bara inom de närmaste tolv månaderna kommer mängder med nya spel att lanseras, varav minst dessa två har potential att gå till historien som tidernas bästa.

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

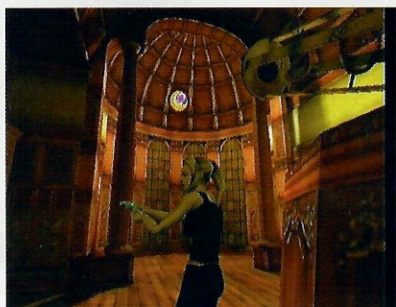
PREMIÄR: NOVEMBER 2002

TOPP 5:

VARFÖR ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM KOMMER ATT SKRÄMMA VETTET UR RESIDENT EVIL.

1. Atmosfären

Spelets omgivning har gjorts skrämmande realistiska och musiken samt ljudeffekterna kommer ofta krypande längs ryggraden. Lägg där till professionella röstskådespelare som verkligen kan konsten att låta tokiga och du har ett spel som kan skrämma vem som helst.



2. Omdömesmätaren

"Sanity Meter" är en genial idé av Silicon Knights. Om din spelfigur ser för många underliga saker börjar han eller hon tvivla på sig själv. Synfältet kan bli svartvitt och omgivningar vändas upp och ned.



3. Handlingen

Spelets handling utspelar sig under drygt 2 000 år – från antikens Rom till nutid. Varje tidsålder du spelar är ett kapitel för sig som berättar historien för en specifik spelkaraktär.

4. Stridssystemet

En intelligent funktion i spelet är att du kan bestämma exakt var på fienden du ska attackera. Du kan enkelt göra en fiende halt, eller satsa på att dräpa den med en gång (vilket förmodligen tar längre tid).



*"Ett ridderligt
mästerverk från
Silicon Knights"*



5. Tre års utvecklingstid

Silicon Knights har arbetat med Eternal Darkness: Sanity's Requiem i drygt tre år. Det är sällan ett spel till Nintendo GameCube tar längre tid än två år att skapa, så som du förstår är det här något alldeles extra.

STAR FOX ADVENTURES

PREMIÄR: NOVEMBER 2002

TOPP 5:

VARFÖR STAR FOX ADVENTURES KOMMER ATT BLI ETT AV RARES STÖRSTA OCH BÄSTA SPEL HITILLS.

1. Kvalitet...

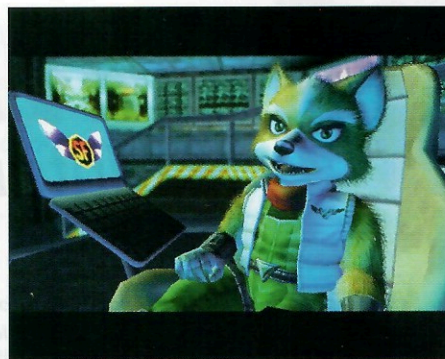
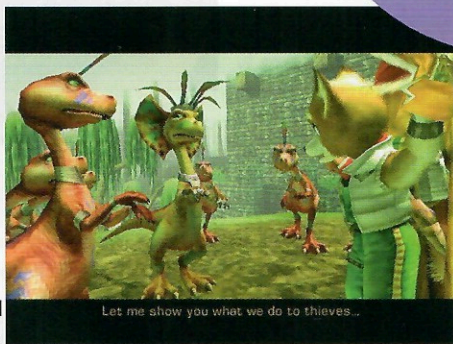
Star Fox Adventures visades redan på E3 2001 och sedan dess har Rare gång på gång på gång skjutit upp releasedatumet. Orsak? De släpper helt enkelt inte ifrån sig ett spel som är något annat än exceptionellt bra.



*“En rävaktig
raritet
från Rare”*

2. ...OCH kvantitet

Hur stort blir ett äventyrsspel som har varit under produktion sedan Nintendo 64-tiden? Svaret är enormt. Känner vi Rare rätt kommer det att ta åtskilliga timmar att klara spelet och ännu fler innan allt på Dinosaur Planet är undersökt.



3. Upp i rymden

Star Fox Adventures är egentligen två spel i ett – när Fox inte äventyrar nere på planetens yta styr han sin Arwing högt ovanför den. Tänk dig kombinationen av ett äventyrsspel i Zelda-klassen och ett actionspel som Lylat Wars...

4. Prince Tricky

Star Fox Adventures hämtar vissa delar från The Legend of Zelda, men Rare har lagt till många egna idéer. Vad sägs om att ha en dinosauriekompis vid sidan som kan attackera fiender, gräva upp föremål ur marken eller bara vill leka "apport" ibland?



5. Slippy Toad

Vad vore ett Star Fox-spel utan Slippy Toad? Slippy har en ny roll som mekaniker och sköter teamets R & D-avdelning i Star Fox Adventures. Peppy Hare och roboten ROB är naturligtvis även de med på ett hörn.

» David Gosen

– Nintendo of Europe's ansikte«

Intervju: Daniel Ekman

På E3 i Los Angeles slog vi oss ned med David Gosen, marknadschef på Nintendo of Europe, för en snabb intervju. David var ganska stressad på grund av alla möten som hade halkat efter men hade i alla fall tid att svara på några av våra frågor.

Club Nintendo: Först och främst vill vi gratulera till en mycket lyckad Nintendo GameCube-release i Europa.

Gosen: Tackar, vi är väldigt glada över att ha lyckats sålt över 400 000 konsoler på bara en vecka.

Kan du berätta för våra läsare vad din position på Nintendo of Europe innebär?

I Europa har vi delat upp marknaden i separata delar där vi direkt kontrollerar Storbritannien, Frankrike, Tyskland, Spanien, Belgien, Holland och Italien medan resterande områden sköts av distributörer. Mitt ansvar är att ta hand om alla de olika marknaderna och se till att vi driver en lyckad affärsverksamhet i Europa som går med vinst.

»Om man ser på det här företaget, produkterna och den stora tillväxt som branschen har, då kan man inte tänka sig ett bättre ställe att vara på.«

Hittills är detta precis vad vi har gjort och 400 000 sålda konsoler den första releaseveckan var troligen i paritet med våra förväntningar. Vid slutet av året hoppas vi ha sålt runt tre miljoner hårdvaru-enheter.



SÅ HÄR GLAD SÅG DAVID GOSEN UT EFTER ATT HA SPELAT NINTENDO GAMECUBE PÅ THE NINTENDO SHOW FÖRRA ÅRET.

Hur kom du först i kontakt med Nintendo?

Jag har nu jobbat för Nintendo i tre år och dessförinnan jobbade jag för Sky Television i Storbritannien. Nintendo kontaktade mig och erbjöd mig att ansluta mig till företaget – uppenbarligen tackade jag ja – och positionen jag fick var densamma som jag har idag.

För att återgå till den europeiska releasen, hur många konsoler hade ni förväntat er att sälja under den första månaden och är ni på väg att nå ert mål?

Vi hade faktiskt inga officiella försäljningsmål – självklart hade vi interna – men vi sade att vi skulle släppa 500 000 konsoler vid releasen och att vi skulle föra in ytterligare en miljon till slutet av juni.

Är det inte svårt att marknadsföra en konsol som Nintendo GameCube till den äldre generationen och fortfarande behålla den yngre skarans intresse?

Det bästa med Nintendo GameCube är att det är en väldigt enkel produkt att kommunicera med. Den gör en enda sak och den gör det utomordentligt bra, vilket är att spela riktigt bra spel. Därmed behöver vi inte oroa oss för komplexa meddelanden utan allt är väldigt rättframt – om du vill spela de bästa spelen så köp ett Nintendo GameCube. Om man tittar på mångfalden av spel, 20 redan från början och 100 vid jul, kan man se att det finns titlar för alla åldrar. En sak som är bra är att Nintendo har en stark bakgrund när det gäller spel och även ett par riktigt fantastiska karaktärer, men

DAVID GOSEN ÄR MARKNADSCHEF PÅ NINTENDO OF EUROPE. PÅ HANS AXLAR VILAR ANSVARET ATT NINTENDO DRIVER EN LÖNSAM AFFÄRSVERKSAMHET I EUROPA.

GOSEN BÖRjade ARBETA HOS NINTENDO OF EUROPE 1999. TIDIGARE HAR HAN BLAND ANNAT JOBBAT PÅ SKY TELEVISION OCH OLIKA LÄSKEDRYCKSFÖRETAG.

när allt kommer omkring är spelande en fråga om attityd och inte om ålder; om man så är 12, 16, 80 eller 25 vill man ofta spela samma sorts spel. Vad Nintendo gör är att erbjuda spel som är för alla.

»När allt kommer omkring är spelande en fråga om attityd och inte om ålder.«

Vad tycker du om samarbetet med SEGA och Namco?

Jag tycker att vårt samarbete med SEGA och Namco är väldigt bra därför att det låter oss släppa fler kvalitetsspel till Nintendo GameCube från några väldigt starka tredjepartsutvecklare. Jag har åsikten att det demonstrerar hur viktiga vi tycker att tredjepartsutvecklare är för Nintendo GameCubes framgång.

Vad tycker du om Nintendos spel på E3?

De är sannerligen enastående!

Vilket är ditt favoritspel på mässan?

Jag spelade [Super] Mario Sunshine imorse och det är superbra. Jag gillar hur man kombinerar den underbara spelbarheten som finns i alla Mario-spel med den miljöbetingade storyn om hans semester. Ett annat utmärkt spel är Zelda, vilket helt enkelt är chockerande bra. Jag tror inte att någon någonsin har sett ett spel som det Zelda vi visar upp här.



Finns det något som du saknar på mässgolvet?

Nej, vi täcker alla genrer med [Super Mario] Sunshine, Zelda, Mario Party 4, Wario World, Resident Evil, Resident Evil O och så vidare.

Tror du att vi någonsin kommer att få uppleva ett Luigi's Mansion 2 eller Dragon Quest på Nintendo GameCube?

Jag tror att ni måste vänta och se vad som händer i framtiden med spel på Nintendo GameCube. För närvarande har folk som gillar TV-spel valmöjligheter utan motstycke när det gäller spel till Nintendo GameCube. Hundra titlar innan jul betyder en makalös stund för alla som äger ett Nintendo GameCube.

Vad tror du om Satoru Iwata som president för företaget?

Det är spännande för Nintendo. Han är en sann "gamer" och en väldigt kreativ person, men antagligen kommer ni att få se affärer skötas som vanligt på Nintendo. I själ och hjärta är det spel som Nintendo bryr sig om, och jag är säker på att Iwata kommer att bibehålla den mentaliteten.

Om du hade all världens pengar att marknadsföra Nintendo GameCube för och du var tvungen att spendera alltihop på ett speciellt evenemang, vad skulle det vara?

Vi spenderar 100 miljoner Euro i Europa under den här releasen och vad som är väldigt viktigt är att vi tar vara på varje möjlighet att berätta för människor vad Nintendo GameCube handlar om. Vi kommer alltid att använda oss av så många olika medium som möjligt vid så olika tillfällen som möjligt. När allt kommer omkring är det en otroligt rolig produkt och vi bör inte glömma bort att, som vår reklam säger, "life is a game".

Tror du att vi kommer att få se någon intern utvecklingsstudio i Europa liksom NST i USA?

Spelutvecklare är globala och jag tror att vi kommer att få se allt fler utveckla spel till vår konsol eftersom den är så enkel att arbeta med.

Vart ser du dig själv om tio år? Fortfarande marknadschef på Nintendo of Europe?

Om man ser på det här företaget, produkterna och den stora tillväxt som branschen har, då kan man inte tänka sig ett bättre ställe att vara på.

Vi skulle vilja ta tillfället i akt och tacka David Gosen – som förresten verkar vara en väldigt trevlig kille – för att han tog sig tid till denna intervju.

SUPER MARIO SUNSHINE ÄR ETT AV DAVID GOSENS FAVORITSPEL FÖR TILLFÄLLET.



»I själ och hjärta är det spel som Nintendo bryr sig om, och jag är säker på att Iwata kommer att bibehålla den mentaliteten.«

»6 hemliga spelfigurer«

Många av Pichus attacker skadar Pichu själv, vilket är en av orsakerna till att denna Pokémon förmodligen är spelets svåraste figur att vinna med. Men den är snabb och väldigt gullig!

Lås upp: Klara Event Match 37. Eller spela 200 matcher i Vs. Mode.

Vem är rosa, rund och sjunger fienderna till sömns? Just det – Jigglypuff är tillbaka och redo att rulla i Super Smash Bros. Melee!

Lås upp: Klara Classic eller Adventure. Eller spela 50 matcher i Vs. Mode.

En av de mest skräckinjagande motståndarna i Super Smash Bros. Melee är tveklöst Pokémon nummer 150 – Mewtwo. Med psykisk kraft kan den ta upp fiender och föremål utan att ens röra dem!

Lås upp: Spela Vs. Mode i 20 timmar. Eller spela 700 matcher i Vs. Mode.

Det här måste vara tidernas TV-spelscomeback! Att se Mr. Game & Watch pumpa ogrässspray på motståndarna och sedan jonglera med dem är underhållning som inte går att jämföra.

Lås upp: Klara Classic, Adventure eller Target Test med alla spelfigurer (även de hemliga). Eller spela 1 000 matcher i Vs. Mode.

Marth är ett nytt ansikte för oss i Sverige. Han är hämtad från Fire Emblem-serien, vilken ännu så länge inte har släppts utanför Japan.

Lås upp: Använd alla de 14 ordinarie spelfigurer-na minst en gång i Vs. Mode eller Regular Match. Eller spela 400 matcher i Vs. Mode.

Äntligen – här är de resterande hemliga spelfigurerna och arenorna i Super Smash Bros. Melee. Totalt innehåller det här suveräna Nintendo GameCube-spelet alltså 25 spelfigurer och 29 arenor!



Pichu

Specialattacker:

Thunder Jolt

Skull Bash

Agility

Thunder



Jigglypuff

Specialattacker:

Rollout

Pound

Sing

Rest



Mewtwo

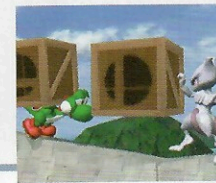
Specialattacker:

Shadow Ball

Confusion

Teleport

Disable



Mr. Game & Watch

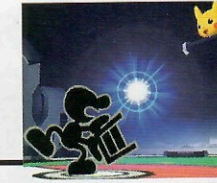
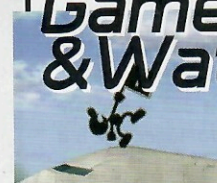
Specialattacker:

Chef

Judgement

Fire

Oil Panic



Marth

Specialattacker:

Shield Breaker

Dancing Blade

Dolphin Slash

Counter



Roy

Specialattacker:

Flare Blade

Double-Edge Dance

Blazer

Counter



Flat Zone

Hemmaarenan för Mr. Game & Watch är en blandning av Game & Watch-spelen Helmet, Manhole och Oil Panic! Prova att spela den här arenan i Fixed-Camera Mode för en ordentlig retrokick!



Battlefield

Det är på Battlefield du i vanliga fall slåss mot Fighting Wire Frames och metalliserade motståndare.



Final Destination

Arenan där du slåss mot de båda händerna eller Bowser går även att spela i VS. Mode. Final Destination är platt och saknar ställen att gömma sig på, så här avgörs ingenting genom tillfälligheter.



Dream Land N64

Tre av de nio arenorna från Super Smash Bros. finns även med i Super Smash Bros. Melee – en av dem är Dream Land. Den underbart hetsiga musiken ingår naturligtvis.



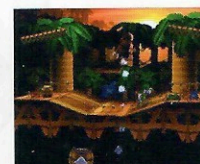
Yoshi's Island N64

På Yoshis hederliga N64-bana går det att fega till ordentligt genom att hoppa ut till de tre molnen vid sidan om arenan. Se till att ingen av dina motståndare vinner på det sättet.



Kongo Jungle N64

Vem har inte tackat högre makter för tunnan som går fram och tillbaka under Kongo Jungle? Om du inte har gjort det ännu lär du göra det i Super Smash Bros. Melee.



Roy kommer även han från Fire Emblem och är mycket lik Marth i sitt spelsätt. Roys långa och tunga svärd är svårt att stå emot även för de starkaste spelarna.

Lås upp: Använd Marth och klara Classic utan att använda någon "Continue". Eller spela 900 matcher i Vs. Mode.

»6 hemliga arenor«

Lås upp: Den här arenan får du fram samtidigt som du besestrar Mr. Game & Watch för första gången.

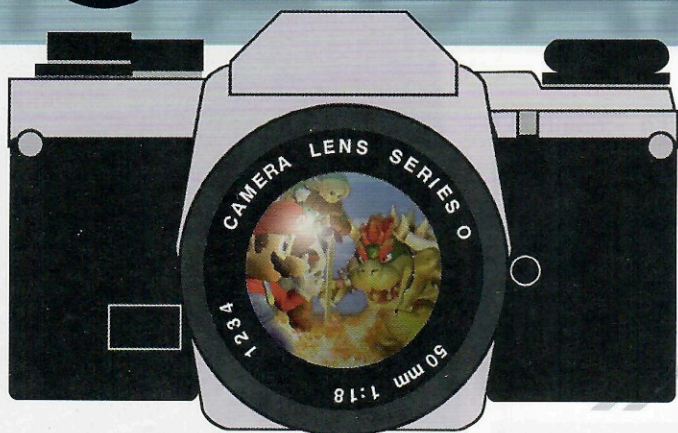
Lås upp: Klara All-Star med valfri spelfigur.

Lås upp: Klara alla 51 nivåer i Event Match.

Lås upp: Klara Target Test med alla 25 spelfigurer.

Lås upp: Slå sandsäcken minst 400 meter i Home-Run Contest.

Lås upp: Överlev 15-Minute Melee i Multi-Man Melee.



Har du precis som vi spenderat otaliga timmar med att försöka ta roliga, galna och udda Snapshots i Super Smash Bros. Melee? I så fall vill vi att du skickar in dina fotografier till oss – de bästa blir belönade och kommer att publiceras i Club Nintendo Magazine!

Den här tävlingen går ut på att ta det bästa fotografiet i Super Smash Bros. Melee. För att ta så kallade Snapshots använder du dig av spelsättet Camera Mode, som finns i avdelningen VS. Mode,

Special Melee. Du får tävla med hur många Snapshots du vill, men skicka inga Memory Cards till oss. Använd i stället en riktig kamera och ta kort på skärmen som visar fotografiet.

När vi bedömer Snapshots tar vi hänsyn till:

1. Hur roligt det är (Ha-ha!)

För att vinna måste du lyckas vika oss dubbla av skratt...

2. Hur originellt det är (Ah-ha!)

...och ha ett motiv som är unikt och intelligent arrangerat

Vi har plockat ut några bidrag från en liknande tävling som Nintendo och HAL Laboratory har haft på www.nintendo.co.jp/smash – säkerligen får du en del inspiration av dem...



1:a pris (1 vinnare)

1 Memory Card 59 + 1 purple/clear handkontroll (låter dig ta ännu fler och bättre Snapshots) + Star Fox Adventures

2:a pris (3 vinnare)

1 Memory Card 59 + 1 purple/clear handkontroll

3:e pris (10 vinnare)

Nintendo-badlakan



REGLER

Juryen 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. Bidrag skickas till Club Nintendo via vanlig post eller e-post (adresser finns på sidan 4). Sista tävlingsdatum är den 31 oktober 2002. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna. Vinsterna kan ej bytas mot kontanter.



»Vissa rekord...

...i Hi Score verkar omöjliga, men de har alltid en förklaring. Genom att stänga av spelet utan att spara så fort inte önskat resultat har uppnåtts går det i vissa fall att få mycket höga poäng. Även om vi inte förespråkar sådana spelsätt accepterar vi dem. Tänk på det när du deltar i Pikmin-tävlingen.

»aktuellt tävlingsspel« Pikmin

Lystring, rymdfarare med näsor stora som potatisar. Den här tävlingen går ut på att samla ihop alla 30 delar av Captain Olimars rymdskepp på så få dagar som möjligt.

Om fler medlemmar har samma resultat vinner den som har samlat flest Pikmin under en spelperiod (inte nödvändigtvis under perioden då rymdskeppet lagades så snabbt som möjligt utan under vilken period som helst). Om det är oavgjort även efter detta dömer vi medlemmen som har förlorat minst antal Pikmin under en period då alla 30 raketdelarna återfanns till vinnare. Sammanfattningsvis är det alltså de tre översta topplistora i spelets High Scores-meny som räknas.

När du har uppnått ett resultat som du är nöjd med tar du kort på High Scores-avdelning för att bevisa det.

Märk kuvertet med »Hi Score« och skicka ditt bidrag till oss (adresser hittar du på sidan 4) senast den 31 oktober 2002.

1:a pris: Star Fox Adventures
2-5:e pris: Nintendo-badlakan



SAMLA RAKETDELAR RAPPT OCH LAGA DOLPHIN SNABBT.

INFORMATION

Skicka ditt bidrag till Club Nintendo, Box 10256, 434 23 Kungsbacka eller till:
club.nintendo@bergsala.se.

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

Regler

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

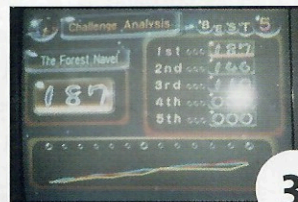
»Bästa prestationer just nu«



1



2



3



4

1. THE LEGEND OF ZELDA:

OCARINA OF TIME

Fångat en fisk som väger 22 pounds

Erik Thorngren från Skärblacka och Andreas Wester från Alingsås

2. F-ZERO X

Totaltiden 1.34,305 på banan Port Town

Björn Boström från Lund

3. PIKMIN

Samlat 187 Pikmin på banan The Forest Navel

Jerry Lindström från Jämshög

4. LUIGI'S MANSION

High Score 177 365 000 G

Tobias Kåhlberg från Källekär

»fredrik«

Hej på er!

Mitt namn är Fredrik och jag är en av de lyckligt lottade som får jobba med TV-spel dagarna i ända. Jag har arbetat på Club Nintendo sedan 1999, främst med att guida er medlemmar genom den täta TV-spelsdjungeln. Denna uppgift ser jag som ett rent nöje, och varje gång jag får en ny klurig fråga att besvara känner jag mig alltid lika manad att hitta lösningen på problemet.

CN CREW INFO

Namn: Fredrik Andersson

Ålder: 20

Intressen: Musik, resa, tv-spel, design och mode

Arbetat på Club Nintendo sedan: Hösten 1999

Favoritspel just nu: FIFA World Cup 2002

Favoritspel genom tiderna: The Legend of Zelda: Link's Awakening

Roligaste frågan jag har fått i supporten: En medlem ville att vi skulle utveckla ett spel utifrån hans idé. När jag förklarade att vi inte utvecklar spelen ville han ha telefonnumret till Nintendos president i Japan för att se om han kunde hjälpa honom. Tyvärr hade jag inte numret!

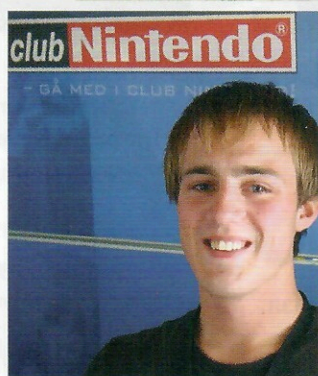
Man kan säga att mitt intresse för tv-spel i allmänhet väcktes en julafton för många år sedan då jag fick ett stort, hårt paket innehållandes ett NES med medföljande Super Mario Bros. Jag slet mig inte ifrån tv:n förrän jag hade räddat den kära prinsessan ifrån den onde Bowser. Efter detta äventyr fick jag så klart mersmak, och tunga titlar som Gun Smoke, The Legend of Zelda, Super Mario Bros. 3 och Mega Man införskaffades med tiden. Nuförtiden, ungefär 10 år senare, rotar jag lite då och då fram min 8-bitarsmaskin för att med lite möda (maskinen börjar tyvärr bli lite sliten!) försöka få igång något av de många spelen ur min gedigna samling.

Nintendo tar så klart fortfarande upp en stor del av min tid, men numera i form av Nintendo GameCube och Game Boy Advance. Jag är redan frälst i många titlar till båda konsolerna som t. ex. Mario Kart: Super Circuit till GBA och Super

Smash Bros. Melee till kuben. Jag ser verkligen fram emot alla heta spel som lanseras framöver – framför allt ett verklighetstroget racingspel till Nintendo GameCube som jag tycker att den annars så fulländade spelmaskinen Nintendo 64 saknade.

Nu på sommaren bär jag så klart alltid med mig mitt Game Boy Advance, som är en perfekt vän när man sitter ute och tar det lugnt i solen. Mina vänner upptar även en stor del av min tid när jag inte spelar tv-spel, och ett av mina största intressen är att resa. Var jag än befinner mig i världen ser jag dock fram emot att under hösten och vintern sätta tänderna i många nya, fräscha titlar tillsammans med er medlemmar!

Fredrik



PIKMIN



Var finns de blå Pikmin?

Det blå Pikmin-nästet finns på banan The Forest Navel, i ett vattenområde precis i närheten av starten. Om du tittar på radarn ser du en blå prick i detta område – pricken markerar nästets plats. Traska dit med Captain Olimar utan att ta med dig några röda eller gula Pikmin, eftersom de inte tål vatten.

Det blå Pikmin-nästet står i en av de små vattensamlingarna på banan The Forest Navel. När du väl har hittat nästet flyger det med dig till planetens alla områden.



Hur flyttar jag asken som blockerar vägen på banan The Final Trial?

Att bygga de två broarna och riva muren är lätt, men när du har gjort det ligger en ask i vägen. Använd röda Pikmin och kasta upp ett gäng (minst tio stycken) i rännan där det sprutar eld. Ställ dig sedan på bron och kalla på dem med B-knappen (de kommer att vara kvar i rännan men har då din uppmärksamhet). Gå därefter mot asken och styr de röda Pikmin åt samma håll med C-spaken. När de kommer fram till asken hjälper de dig att flytta undan den.

Några tips mot »sista bossen«?

Emperor Bulblax vaktar spelets sista del till rymdskeppet och är verkligen en mardröm för alla Pikmin. Han kan utan problem sluka 100 Pikmin i ett nafs, så försiktighet är A och O här!

Ett sätt att ta kål på honom är att i runda slängar använda 20 gula och 80 röda Pikmin. Hämta först bombstenarna som finns i närheten av bossen med de gula Pikmin. Om du har hjärta till det ska du därefter kasta ut en gul Pikmin som bär en bombsten på arenan där Emperor Bulblax går, och därefter ställa dig på behörigt avstånd och avvakta. Emperor Bulblax kommer förmodligen att nosa upp den gula Pikmin, svälja den samt bombstenen och därefter stanna upp ett ögonblick för att hämta sig från explosionen i magen.

Samtidigt som detta sker ska du samla ihop ditt gäng med röda Pikmin och använda C-spaken för att beordra dem att anfalla bossens ben, alternativt kasta dem på hans ansikte. Se bara till att du inte låter dem arbeta för länge, då blir det ett platt slut på det hela. Kalla tillbaka dem så fort du ser att Emperor Bulblax börjar kvicka till.

Denna strategi är inte lika lätt att genomföra när bossen har förlorat halva livet och börjar hoppa, men om du har tålamod och inte tar några risker ska du se att han då och då väljer att fortsätta svälja en Pikmin med bombsten.

SUPER SMASH BROS. MELEE



Hur låser jag upp nya uppdrag i Event Match?

Event Match 1–10: Finns från start

Event Match 11–15: Klara 6 uppdrag från Event Match 1–10

Event Match 16–20: Klara 10 uppdrag från Event Match 1–15

Event Match 21–25: Klara 16 uppdrag från Event Match 1–20

Event Match 26–29: Klara 22 uppdrag från Event Match 1–25

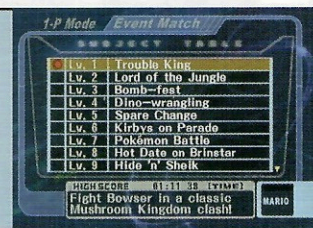
Event Match 30: Klara 27 uppdrag från Event Match 1–29

Event Match 31–39: Klara 27 uppdrag och läs upp 4 specifika hemliga spelfigurer

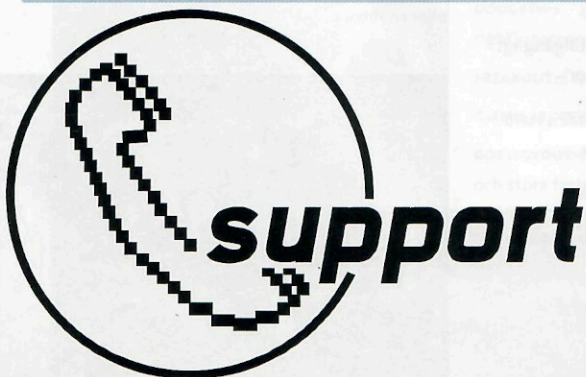
Event Match 40–50: Klara 27 uppdrag och läs upp alla hemliga spelfigurer utom Pichu

Event Match 51: Klara Event Match 1–50 och besegra Giga Bowser i Adventure

Många uppdrag i Event Match är supersvåra, men om du klarar alla 51 läser du upp många av spelets hemligheter.



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 Kungsbacka

E-post: club.nintendo@bergsala.se

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

Fax: 0300-732 80

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

SUPER SMASH BROS. MELEE

gcn

Jakten på troféer

Förutom de du köper i Lottery och de du får efter att ha klarat spelet med alla 25 spelfigurer i Classic, Adventure och All-Star innehåller Super Smash Bros. Melee 47 hemliga troféer (minst). Dessa får du på följande sätt:

SUPER SMASH BROS.™

MELEE

Battlefield – Klara All-Star (All-Star blir tillgängligt när du har låst upp alla spelfigurer)

Bunny Hood – Uppnå 126 combos i Training

Captain Olimar – Spara Pikmin på samma Memory Card som Super Smash Bros. Melee

Celebi – Hitta Celebis Poké Ball (1 chans på 251) i 1-P Mode

Coin – Spela 101 matcher i spelsättet Coin

Crazy Hand – Klara Adventure på svårighetsgraden Hard eller Very Hard utan att använda »Continue«

Diskun – Få fram varje kategori i Bonus Record

F-Zero Racers – Samla alla troféer i kategorin »Red Smash«

Game & Watch – Klara Event Match 45

Giga Bowser – Besegra Giga Bowser i Adventure utan att använda »Continue«

Goomba – Klara Event Match 14

Heart Container – Spela 100 matcher i Vs. Mode

Kirby Hat 4 – Lås upp Jigglypuff, Mewtwo, Luigi, Marth, och Mr. Game & Watch

Kirby Hat 5 – Lås upp Ganondorf, Roy, Pichu, Young Link, Dr. Mario, och Falco

Motion Sensor Bomb – Klara Event Match 3

Mr. Resetti – Slå ut minst fem motståndare i Cruel Melee

Mute City – Rör dig en sträcka som är totalt 1 000 meter eller längre

Paper Mario – Uppnå ett High Score som är 450 meter eller längre i Home-Run Contest

Samus Starship – Fly från Brinstar in Adventure

Sandbag – Uppnå ett High Score som är 300 meter eller längre i Home-Run Contest

Sheriff – Klara Target Test på 750 sekunder eller snabbare



Donkey Kong Jr – Samla alla normala troféer

Entei – Klara Event Match 26

Falcon Flyer – Lås upp arenan Big Blue

Female Wire Frame – Slå ut minst 101 fiender i Endless Melee

Fighting Wire Frames – Överlev 15-Minute Melee

Final Destination – Klara Event Match 51

Food – Spela 1 000 matcher i Vs. Mode

Kraid – Lås upp arenan Brinstar Depths

Landmaster Tank – Uppnå totalt 1 001 KO

Lon Lon Milk – Klara alla Target Test på totalt 1 500 sekunder eller snabbare

Mach Rider – Klara Classic på 300 sekunder eller snabbare

Majora's Mask – Klara Event Match 47

Male Wire Frame – Klara 100-Man Melee på 240 sekunder eller snabbare

Marin – Lås upp Sound Test (Sound Test blir tillgängligt när du har låst upp alla spelfigurer och arenor)

Master Hand – Klara Classic på svårighetsgraden Hard eller Very Hard utan att använda »Continue«

Maxim Tomato – Spela 10 matcher i Vs. Mode

Meowth – Samla alla troféer i kategorin »Blue Smash«

Metal Box – Uppnå 11 combos i Training

Mew – Klara All-Star på svårighetsgraden Hard eller Very Hard

Sudowoodo – Lås upp arenan Poké Floats

Target – Klara Target Test med alla spelfigurer

Tom Nook – Samla 1 001 mynt

UFO – Lås upp arenan Fourside

Unown – Uppnå ett Total High Score som är 5 000 meter eller längre i Home-Run Contest

Wario – Klara All-Star på 300 sekunder eller snabbare

Wolfen – Klara Adventure på 1 100 sekunder eller snabbare



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

gcn

Koder

Skateboardåkningen blir ännu roligare om du skriver in de här koderna innan du sätter igång.

FREAKSHOW

Läser upp alla skateboardåkare och banor

MARKEDCARDS

Läser upp alla spelfusk (finns på pausmenyn)

MAXMEOUT

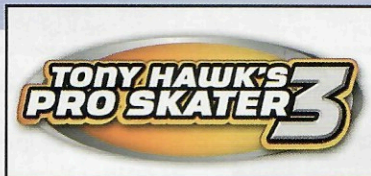
Höjer skateboardåkarens statuspoäng till max

POPCORN

Läser upp alla filmer i filmmenyn

WEATDIRT

Läser upp nya skateboardåkare i Create-A-Skater



Fler banor och skateboardåkare

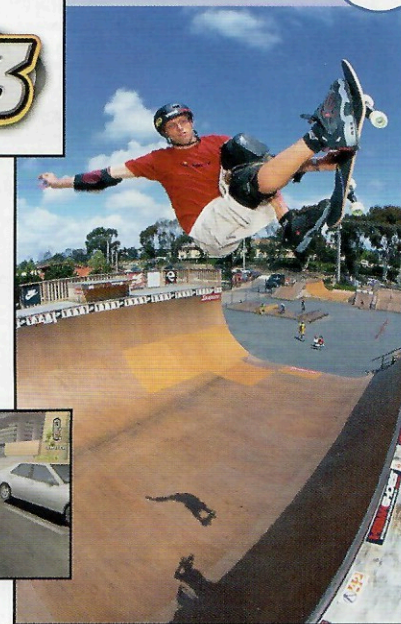
För att få fram nya banor och skateboardåkare måste du klara Career Mode flera gånger. Detta inkluderar att klara alla 54 mål och förtjäna guldmedalj i alla tre tävlingar. Du måste också använda olika åkare varje gång.

Förutom en rad mer eller mindre underliga skateboardåkare kan du på detta sätt få fram följande banor:

Warehouse (klara spelet 3 gånger)

Burnside (klara spelet 6 gånger)

Roswell (klara spelet 9 gånger)



```

SQL = Update tblsnowbird set bildgodkand = 1, senaste score = 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)

```

```

Conn.Execute(SQL)
SQL = "Update tblgbok set bildgodkand = 1 where fran = " & request.form["membernr"] & ""
Conn.Execute(SQL)
SQL = "Update tblspacegrab set bildgodkand = 1 where

```

gcn

SPIDER-MAN



Koder

Slå in följande koder och få ut mer av Spindelmannens spel:

ARACHNID – läser upp alla banor, filmer och »artwork«

CAPTAINSTACEY – låter dig spela som en helikopterpilot

DODGETHIS – ger en slow motion-effekt under fightingscenerna

FREAKOUT – spela som en »cyberman«

GIRLNEXTDOOR – låter dig spela som Mary Jane

GOESTOYOURHEAD – ger Spindelmannen stort huvud och stora fötter

HEADEXPLODY – läser upp »pinhead bowling«

HERMANSCHULTZ – låter dig spela som Shocker

IMIARMAS – läser upp alla banor

JOELPEANUTS – gör att fienderna får stora huvuden

KNUCKLES – låter dig spela som en fiende

KOALA – läser upp alla »combos«

ORGANICWEBBING – ger dig obegränsat med web fluid

REALHERO – låter dig spela som en säkerhetsvakt

ROMITAS – låter dig hoppa över banor när du vill

SERUM – låter dig spela som en vetenskapsman

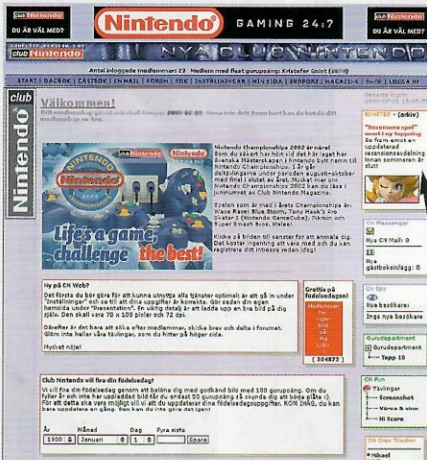
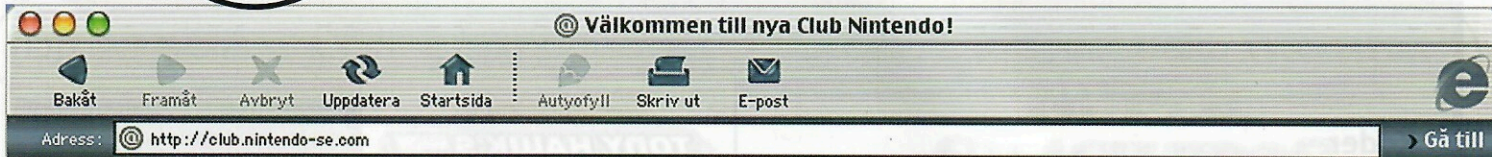
SPIDERBYTE – gör Spindelmannen mindre

STICKYRICE – låter dig spela som Uncle Bens mördare

THUGSRUS – låter dig spela som en av Shockers underhuggare

UNDERTHEMASK – låter dig spela i förstapersonsperspektiv

SPIDER-MAN



Om du är på gång att köpa ett nytt spel men är osäker på om det är värt pengarna eller inte är "Spelbetyg" din bästa rådgivare. Här ser du alltså både vad andra medlemmar tycker om spelet och vad "experterna" har att säga om det.

NU KAN DU VARA MED OCH SKAPA SVERIGES STÖRSTA BETYGSARKIV FÖR NINTENDO-SPEL – ENDAST PÅ CN WEB!

CN Web i siffror

Antal besökare:

47 453

Unika besökare:

20 495

Genomsnittlig besökstid:

21 min 25 sek

Bygger på statistik från juni 2002.

Recensera spel på CN Web

Den uråldriga tävlingen "Recensera" har återuppstått i ny skepnad på CN Web. Tävlingsmomentet är borta i den nya avdelningen "Spelbetyg", men numera är du inte begränsad till att recensera ett av oss angivet spel per vecka.

I vår nya avdelning "Spelbetyg" kan du själv betygsätta Nintendo-spel som du gillar och inte gillar. Och då menar vi inte bara de senaste till Nintendo GameCube och Game Boy Advance utan till ALLA Nintendos spel-system (ja – det inkluderar även klassiska Game & Watch-spel). Du betygsätter på samma sätt som vi gör i Club Nintendo Magazine. Betygskalan sträcker sig från 1 till 10 och kategorierna som ska bedömas är "Grafik", "Ljud", "Spelkontroll", "Utmaning", "Speldesign" och "Totalt".

I "Spelbetyg" kan du även se vad vi i CN Crew tycker om spelen. Vi har dessutom betygsatt äldre spel som släpptes innan vi började med det nuvarande betygsättningssystemet i Club Nintendo Magazine.

Konsten att uppdatera

Du som besöker CN Web och Bergsalas andra hemsidor ofta undrar kanske hur det går till när vi uppdaterar och underhåller dem. Vi har valt att använda oss av programmeringsspråket ASP (Active Server Pages), vilket gör att vi kan lägga till och ändra avdelningar samt innehåll på sajten från vilken Internetuppkopplad dator som helst. Vi utgår från en administrationssida, varifrån vi kan lägga till texter, ladda upp spelbilder och ändra om i alla avdelningar snabbt, enkelt och smidigt.

En del tror att sajterna måste stängas samtidigt som de uppdateras. Detta stämmer inte – uppdateringarna träder i kraft även om sajten har besökare.

FÖR ATT UPPDATERA CN WEB, WWW.NINTENDO-SE.COM OCH WWW.POKEMON-SE.COM LOGGAR MAN IN PÅ EN ADMINISTRATIONSSIDA. EN SÅDAN KAN EXEMPELVIS SE UT SÅ HÄR.

ENLIGT	BARNEN	SÄLVDAG	SLIK	YOU ARE LOGGED IN AS
ADMINISTRATOR	ADMINISTRATOR	ADMINISTRATOR	ADMINISTRATOR	ADMINISTRATOR
ADMINISTRATOR	ADMINISTRATOR	ADMINISTRATOR	ADMINISTRATOR	ADMINISTRATOR
ADMINISTRATOR	ADMINISTRATOR	ADMINISTRATOR	ADMINISTRATOR	ADMINISTRATOR

Edit product

Go Back

Type of hardware:

Title:

Email box:

Big box:

Banner (new):

Release date:

Release week:

Special url:

Product number:

Category:

Publisher:

Accessories:

Pages:

Price:

Template: 1 2

Shorttext:

Longtext:

Product information

Utvecklare	Nintendo Studios och Nintendo
Utgivare	Nintendo
Portat spelare	Ja
Pris	Memory Card
Antal minnesenheter	
Releaserdatum	2002



Castlevania

Harmony of Dissonance™

FINNS I DIN BUTIK DEN 20 SEPTEMBER !

CASTLEVANIA® and HARMONY OF DISSONANCE™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI CORPORATION. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
© 1986 2002 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. ALL RIGHTS RESERVED.

Hiroshi Yamauchi

- den siste kejsaren

Ända sedan företagets start den 23 september 1889 har Nintendos presidentpost innehaft av en medlem i familjen Yamauchi. Den 31 maj 2002 – drygt 112 år och 1,6 miljarder sålda spel senare – tog den eran slut. Då gick Hiroshi Yamauchi i pension.

Utan Hiroshi Yamauchi hade du inte spelat Nintendo. Du hade förmodligen inte hört talas om Game & Watch eller Game Boy och du hade definitivt inte läst Club Nintendo Magazine just nu. Hiroshi Yamauchi tog över Nintendos presidentpost 1950 och har sedan dess, naturligtvis med hjälp av många talangfulla anställda, gjort Nintendo till ett företag som är välkänt över hela världen.

Förutsåg succéer

Det sägs att Hiroshi Yamauchi aldrig har hållit i en handkontroll. Om detta stämmer ska vara osagt, men oavsett vilket så har han en oöverträffad förmåga att förutspå vilka spel som kommer att bli populära och vilka som inte borde lämna utvecklingsstadiet.

När Shigeru Miyamoto var klar med arkadspelet Donkey Kong ansåg många att det var en katastrof. Vissa funderade till och med på att säga upp sig eftersom de ansåg att spelet (som då betydde allt eller inget för Nintendo of America) var så useft. När man frågade Yamauchi vad han tyckte om Donkey Kong blev svaret »det är ett bra spel«. Yamauchi var nog den ende som vågade lita på Miyamotos spel under den här tiden, så Donkey Kong fick grönt ljus och som ni vet gick det ju ganska bra sedan...

När Bergsala under 1980-talet planerade att vänta med den svenska introduktionen av NES-spelet Super Mario Bros. till julsången fick de uppmaningen av Yamauchi att introducera det så snabbt som möjligt.

Förutom dessa finns det många andra exempel på beslut från den forne Nintendo-presidenten som har varit avgörande för hur stort företaget har blivit.

Järnhård förhandlare

Bortsett från att kunna förutspå hur lönsamma produkter

ska komma att bli är Hiroshi Yamauchi känd för att vara exceptionellt hård i affärer. Yamauchi hade ingen lätt barndom (hans far dog tidigt) och det har naturligtvis satt sin prägel på hans personlighet och sätt att driva företaget.

Under Famicom- och NES-tiden ägde Nintendo i stort sett hela branschen och Yamauchi skrev då benhårda kontrakt med Nintendos tredjepartsillverkare, vilka i vissa fall kände sig pressade av de hårda bestämmelserna. Under



Hiroshi Yamauchi har under drygt 50 år styrt Nintendo och gjort företaget till ett av världens största. Nu har Nintendos oövervinnlige president gått i pension.

mitten av 1990-talet blev Yamauchi och spelföretaget Square Soft osams och sedan dess har inte det spelföretaget fått tillåtelse att tillverka spel till Nintendos spelmaskiner. Många ledare hade säkert handlat annorlunda, men inte Hiroshi Yamauchi. Han säger vad han tycker och det får andra rätta sig efter. Stoltheten kommer alltid i första hand.

Sedan finns det andra udda och till och med komiska sätt som Hiroshi Yamauchi har gjort affärer på. Följande situation ägde rum för ett antal år sedan i samband med att ett licensavtal för spelet Donkey Kong skulle utredas: Föreställ dig ett mötesrum där en rad välklädda herrar sitter och ska diskutera licensen, vilken Yamauchi redan har bestämt att Nintendo ska ha rätt till. När mötesdeltagarna börjar undra var den försenade Nintendo-presidenten är stormar Yamauchi in i rummet. Han börjar skrika med gäll röst på obegriplig japanska och viftar med både armar och fingrar åt det andra företagets vd. Ingen annan har den minsta chans att få något sagt. När Yamauchi har skrikit klart blir det helt tyst i rummet, vartefter tolken förklarar för de likbleka mötesdeltagarna att »Mr Yamauchi is very

upset«. Yamauchi fortsätter och talar om för alla att det inte finns något mer att tillägga. Sedan är mötet avslutat och frågan om licensen utredd. Howard Lincoln, som redan då var en betydande person på Nintendo of America och som var med på mötet, kommenterade situationen med orden »det skrämde vettet ur mig«.

Nintendo GameCube-lanseringen avslutade

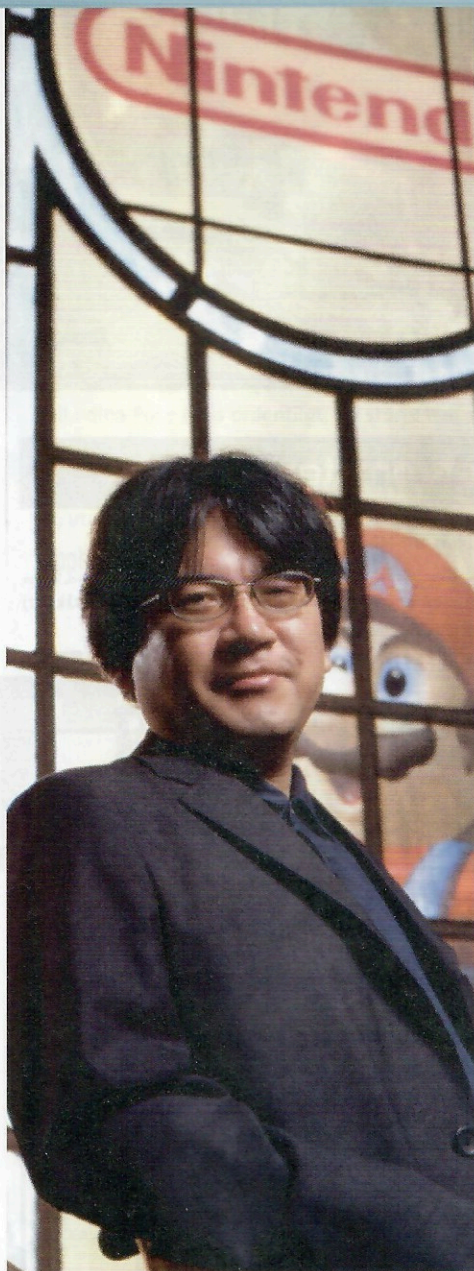
Hiroshi Yamauchi utannonserade sin pension redan för flera år sedan och hade utan problem ha kunna sluta arbeta och leva gott på sina miljarder yen redan då. Men det dröjde alltså till maj 2002 innan han steg av tronen som Nintendos ledare. En av anledningarna till detta var att Yamauchi först ville se till att Game Boy Advance och Nintendo GameCube introducerades framgångsrikt över hela världen.

Några månader innan Hiroshi Yamauchi sade sayonara till sitt kontor för sista gången använde han en del av sitt eget kapital till att starta upp den så kallade »Fund Q«, vilket är en fond som hjälper små företag att bekosta spelutveckling. Detta för att öka chansen att Nintendo i framtiden ska få skörda fler succéer i samma skala som Pokémon, vilket är ett fenomen som skapats av ett litet företag med stora idéer.

Mystisk legend

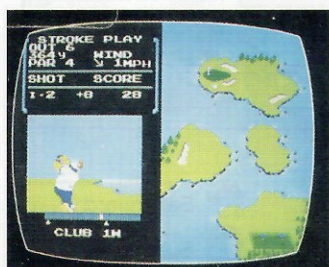
Det finns många legender som arbetar eller har arbetat för Nintendo, men det är helt klart något speciellt med Hiroshi Yamauchi. Till skillnad från exempelvis Shigeru Miyamoto, som visar sig mycket i media och på spelmässor, syns Yamauchi sällan utanför kontoret i Kyoto. Inte ens när Nintendo offentliggjorde Game Boy Advance och Nintendo GameCube i hemlandet Japan för två år sedan närvarade han under presentationen. Detta gör Hiroshi Yamauchi till något av en mystisk legend inom spelvärlden, som väldigt få personer utanför Nintendo i Japan vet så mycket om.

Nintendos oövervinnlige president må ha gått i väl-förtjänt pension, men ett företag som man har arbetat hårt med i 52 år skiljer man sig naturligtvis aldrig helt ifrån. Hiroshi Yamauchi kommer även fortsättningsvis att ge råd åt Nintendos ledning, om även i betydligt mindre skala än tidigare.



Satoru Iwata är Nintendos fjärde och senaste president sedan företaget grundades 1889. Hans tre föregångare är Fusajiro, Sekiryō och Hiroshi Yamauchi.

Iwata blev anställd hos Nintendo så sent som i juni 2000, men redan under 1980-talet hade han nära kontakt med Nintendo via HAL Laboratory.



Satoru Iwata fick bra kontakt med Nintendo i samband med att han utvecklade NES-spelet Golf.

Satoru Iwata

- Nintendos fjärde president

Att ta över ett företag som Nintendo innebär att vara omgiven av spel sju dagar i veckan och arbete nästan lika ofta.

Mannen som har fått den hedersfulla men också mycket ansvarsfulla titeln som Nintendos president heter Satoru Iwata.

Tiden innan Hiroshi Yamauchi gick i pension spekulerades det mycket om vem som skulle ersätta honom. Något av Yamauchis barn? Troligtvis inte, eftersom de är verksamma inom andra områden. Yamauchis svärson Minoru Arakawa? Nej, Arakawa visade inget intresse för den idén under sin tid hos Nintendo of America. Shigeru Miyamoto? Nja, att Nintendos viktiga speldesigner skulle lägga spelutvecklingen åt sidan för mer pappersarbete var nog aldrig ens ett förslag. Mer tänkbara kandidater på presidentposten var i så fall hårdvarugurur Genyo Takeda, vice vd:n Atsuhiko Asada samt Shinichi Tadori och Hiroshi Imanishi, vilka stod Yamauchi nära.

Men ingen av dessa Nintendo-profiler kommer (i alla fall inom den närmsta framtiden) att ha det övergripande ansvaret över företaget. Pressreleasen som skickades ut under årets E3-mässa förkunnade att personen som skulle ta över Hiroshi Yamauchis arbete är Satoru Iwata.

Först till HAL Laboratory

Satoru Iwata föddes 1959 i Hokkaido-prefekturen i Japan. Han studerade på Tokyo Institute of Technology University, där han läste och tog examen i datavetenskap. Strax efter studenten började Iwata arbeta på det japanska företaget HAL Laboratory, året var då 1982. Året efter blev han involverad i produktionen och utvecklingen av Kirby-serien och andra spel som HAL Laboratory tillverkade för Nintendos spelmaskiner.

Spelet som inledde Iwatas mycket nära samarbete med Nintendo var Golf till NES. Balloon Fight är ett annat klassiskt NES-spel som Iwata var med och

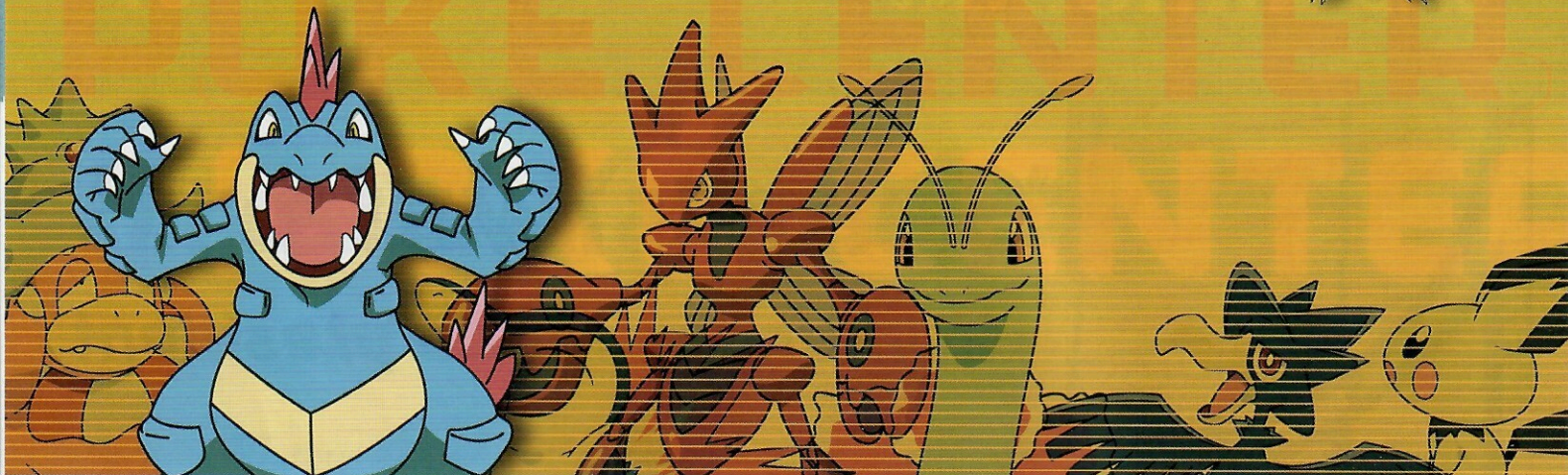
programmerade. Det är alltså knappast någon slump att både ett musikstycke och en trofé från Balloon Fight finns med i Super Smash Bros. Melee, vilket som bekant är utvecklat av HAL Laboratory och Nintendo. Iwata var också en viktig kugge i arbetet med Super NES-spelet Mother 2 (Earthbound i USA – även det ett spel med närvaro i Super Smash Bros. Melee).

Iwata var en mycket talangfull medarbetare på HAL Laboratory och han beskrivs fortfarande som ett programmeringsgeni. När företaget befann sig i en ekonomisk svacka var det Iwata (med assistans från Nintendo) som fick det på fötter igen och 1993 blev han HAL Laboratorys president.

Sedan till Nintendo

Under 1999, då arbetet med Nintendo GameCube var i full gång, reste Iwata ofta fram och tillbaka mellan Japan och USA för att assistera utvecklingen av Nintendos nya spelmaskin. Detta ledde till att han så småningom lämnade HAL Laboratorys presidentpost och började arbeta för ncl (Nintendo i Japan). I juni 2000 välkomnade ncl Iwata som »Managing Director of Corporate Planning Division« och gav honom ledningen över Nintendos globala affärsplanering. Trots sitt nya arbete satt Iwata fortfarande kvar i HAL Laboratorys styrelse och fortsatte att ge företaget riktlinjer.

Redan innan Iwata tog över presidentposten den första juni i år var han ett av Nintendos mest välkända ansikten utåt. På de senaste årens E3-mässor har Iwata varit en av talarna och likaså på förra årets »The Nintendo Show«. När Iwata under sådana tillfällen berättar om Nintendos strategi framgår det tydligt hur mån han är om att ta vara på företagets traditioner och dess förmåga att skapa nya, banbrytande och underhållande produkter. Satoru Iwata har verkligen ett stort intresse för sitt arbete, och det är nu en hel spelvärld som följer honom i rollen som Nintendos nye president.



»Ny långfilm ute nu: Pokémon Mewtwo Återkomsten«

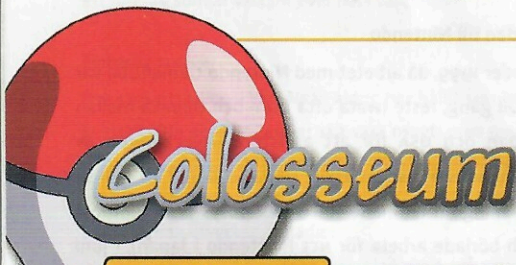
En ny Pokémon-långfilm har smugit sig in på arenan. Den heter Pokémon Mewtwo Återkomsten och berättar historien om vad som hände efter den första biofilmen, då Mewtwo slogs mot Mew och återställde minnet på Ash och hans vänner.

Mewtwo och dess klonade Pokémon har flytt till en ö i fjärran land där de vill leva ostört från Team Rocket och dess onde ledare Giovanni. Dessvärre hittar Giovanni gömstället och åker dit för att strida och försöka fånga Mewtwo. Lyckligtvis upptäcker även Ash ön och far dit med Misty, Brock och ett gäng Pokémon för att ställa ordningen till rätta.

Förutom Pokémon-action och Team Rocket-humor i långfilmsformat bjuder Pokémon Mewtwo Återkomsten på en handling som tar upp frågor som rör mening-

en med klonade varelser och deras rätt att leva.

Pokémon Mewtwo Återkomsten har inte och kommer inte att visas på bio, men finns ute nu på VHS i välsorterade videobutiker. Alla (utom filmens Pokémon såklart) talar svenska. Rekommenderas naturligtvis till samtliga Pokémon-fans!



Du använder väl din Game Link-kabel flitigt och utmanar varje Pokémon-tränare du ser ute på stan? Om du någon gång träffar på Stefan Fridlundh från Karlskrona kan det vara bra att veta att hans lag ser ut så här:

#150 Mewtwo



Item: Miracle Berry

Av alla Pokémon som finns är Mewtwo den bästa (kanske för bra). Psychic, Ice Beam och Flamethrower talar för sig själva, medan Safeguard med Miracle Berry hjälper mot så kallade "annoyers". Mitt val som starter.

- Psychic
- Ice Beam
- Safeguard
- Flamethrower

#229 Houndoom



Item: Focus Band

En utmärkt Pokémon. Han är Fire- och Dark-typ, vilket till och med kan besegra Mewtwo. Hans snilledrag är dock Sunny Day, den gör Water svag mot Fire medan Solarbeam inte ens laddas.

- Flamethrower
- Sunny Day
- Solarbeam
- Crunch

#68 Machop



Item: Miracle Berry

En utmärkt stridare med få svagheter. Han är en sann Snorlax-dräpare (sådana behövs). Kolla själva hur många typer som är svaga mot denna stridsvagn. Curse gör denna än starkare.

- Cross Chop
- Rock Slide
- Curse
- Earthquake

#143 Snorlax



Item: Mint Berry

Kortfattad taktik: Bygg upp den med Curse tillräckligt för att den sedan skall sova. Body Slam är före Double-Edge därför att den förlamar motståndarna medan den fortfarande är en stark attack. Även denna är en sann Mewtwo-dräpare.

- Body Slam
- Curse
- Rest
- Earthquake

#125 Electabuzz

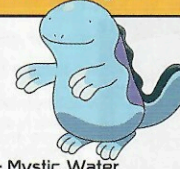


Item: Bright Powder

Ganska standard. Reflect för minskad risk för fysiska attacker, Thunder Wave för att förlama, Thunderbolt för behövande "STAB" (Same Type Attack Bonus) och Ice Punch för att besegra Ground-typer.

- Thunderbolt
- Thunder Wave
- Reflect
- Ice Punch

#195 Quagsire



Item: Mystic Water

Haze är mitt val, Safeguard är en bonus. Den är Ground- och Water-typ, vilket gör att den inte har många svagheter.

- Earthquake
- Safeguard
- Haze
- Surf

»Pokémon Ruby«

»Pokémon Sapphire«



(RUBY BETYDER RUBIN, VILKET ÄR EN RÖDSKIMRANDE ÄDELSTEN OCH SAPHIRE BETYDER SAFIR – EN BLÅSKIMRANDE ÄDELSTEN.)

Håll i dina Poké Balls ordentligt, för större nyheter än så här blir det inte i Pokémon-världen! Det spel som tidigare gått under arbetsnamnet "Pokémon Game Boy Advance" har nu givit sig tillkänna. Det rör sig inte om ett, utan TVÅ nya spel, vilka har fått namnen Pokémon Ruby och Pokémon Sapphire!

Trots att de inte ens har fått ett svenskt releasedatum och trots en inte alltför märklig grafik är våra förväntningar på Pokémon Ruby och Pokémon Sapphire till Game Boy Advance redan nu högre än Tin Tower. Vi har fångat bilder från de japanska versionerna av spelen som avslöjar ett och annat från den nya Pokémon-världen.



PRECIS SOM I POKÉMON CRYSTAL VERSION KAN DU VÄLJA ATT SPELA SOM POJKE, ELLER SOM HÄR, FLICKA.



FÅR DU OCKSÅ KÄNSLAN AV ATT VILJA GE DEN HÄR TYPEN EN REJÄL POKÉMON-OMGÅNG?



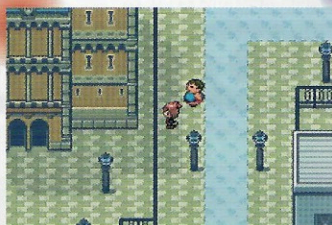
SÅ HÄR SER STRIDERNA UT I DE NYA SPELEN. HÄR FINNS INFORMATION OM NAMN, KÖN, NIVÅ, HÄLSO- OCH ERFARENHETSPOÄNG.



LÄGG MÄRKE TILL VAD SOM FINNS UNDER VARJE POKÉMON. HÄR ÄR DET GRÄS, MEN NÄR EN WATER-TYP SLÄSS ÄNDRAS DET TILL VATTEN.



TÄNK ATT FÅ VARA POKÉMON-TRÄNARE OCH BO I EN STAD MED GRÖNA TRÄD OCH SANDSTRAND...



VILKA NYA VÄNNER OCH POKÉMON KOMMER DU ATT TRÄFFA I DEN HÄR STADEN?



EN AVSEVÄRD NYHET ÄR ATT TVÅ POKÉMON KAN DELTA SAMTIDIGT I STRIDERNA! TVÅ MOT TVÅ-STRIDER ÖPPNAR NÄSTAN UPP OBEGRÄNSAT MÅNGA NYA KOMBINATIONER OCH MÖJLIGHETER.



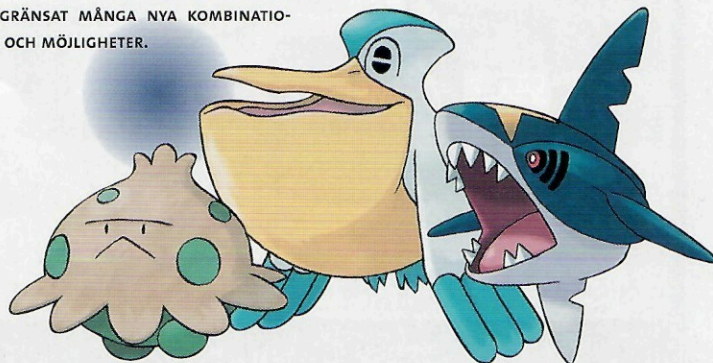
HUR MÅNGA NYA POKÉMON KOMMER DET GÅ ATT FÅNGA? SÅ MÅNGA SOM 100?



FÖRVÄNTA DIG HÄFTIGA LJUS- OCH 3D-EFFEKTER UNDER STRIDERNA.



POKÉMON RUBY OCH POKÉMON SAPHIRE LANSEAS I JAPAN DEN 21 NOVEMBER I ÅR OCH KOMMER TILL SVERIGE UNDER 2003!



TRE NYA POKÉMON SOM ÄNNU INTE HAR FÅTT NÅGRA OFFICIELLA NAMN UTANFÖR JAPAN.

LIMITED EDITION PLATINUM

Wide color screen
32bit

Nintendo®



LIMITED EDITION
PLATINUM
EDITION LIMITEE
PLATINE

GAME BOY ADVANCE™

Wide color screen

Skaffa den innan det är för sent!

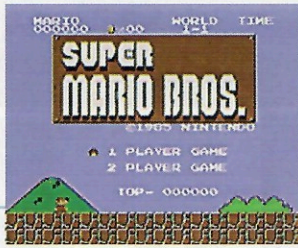


*Kommer 27 september
till en butik nära dig!*

GAME BOY ADVANCE™

Nintendo®
GAMING 24:7.

retro



»Mer klassiskt än Super Mario Bros. blir det inte«

Text: Kim Weinefelt

Nu när det första Super Mario-spelet snart skiner till Nintendo GameCube är det på sin plats att titta tillbaka på originalspelet i TV-spelsserien framför alla andra.

Det är svårt att föreställa sig, men även Mario har varit en okänd nybörjare en gång i tiden. När Super Mario Bros. släpptes i Sverige 1987 hade Mario visserligen redan hunnit medverka i spel som Donkey Kong (då han i och för sig kallades för Jumpman och var snickare i stället för rörmokare) och Mario Bros., men det var knappast många som drog parallellen Nintendo/Mario innan dess. När den rödklädde rörmokaren började hoppa på Koopas och slå näven i tegelblock blev det dock ändring på det.

För Super Mario Bros. var revolutionerande, det behöver inte argumenteras. De flesta spelen under den här tiden bestod bara av en eller ett fåtal skärmar, men i Super Mario Bros. kunde spelaren förflytta sig med mycket mer frihet. Och alla hemligheter som fanns att upptäcka gjorde att spelet kändes hur stort som helst.

POPULÄRT SPEL FÅR MÅNGA UPPFÖLJARE

Super Mario Bros. blev så populärt att det under en lång period såldes tillsammans med NES-basenheten. Och det är ganska säkert att påstå att inget spel har sålt fler NES än Super Mario Bros.

Super Mario Bros. har dessutom "remixats" några gånger. Bland annat i Super NES-spelet Super Mario All-Stars (där det ingick som ett av fyra Super Mario-

spel) och i Game Boy Color-spelet Super Mario Bros. Deluxe. Dessutom finns det faktiskt ett Game & Watch-spel med titeln "Super Mario Bros."

Rena uppföljare då? Det finns som du säkert vet en hel del sådana. I Japan släpptes Super Mario Bros. 2 till Famicoms diskettstation, men det spelet gavs inte ut i väst (en av anledningarna var att spelet liknade originalet för mycket). Det japanska Super Mario Bros. 2 är alltså inte samma spel som det Super Mario Bros. 2 vi har här i Sverige.

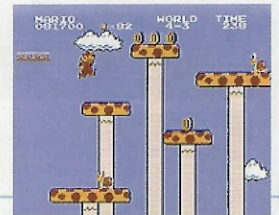
I samband med uppföljarna kom det tyvärr även plagiat. Den mest kända Super Mario Bros.-kopian hade två systrar i huvudrollerna och världar som i stort sett var identiska med dem i Super Mario Bros. Nintendo stämde företaget bakom spelet, som blev tvungna att sluta tillverka det.

NINTENDO ÄR MARIO

Det har redan skrivits och sagts tusentals gånger – utan Super Mario Bros. hade Nintendo och TV-spelsvärlden inte sett ut som de gör idag. Något att fundera på är om Nintendo hade fått möjligheten att göra fler spelmaskiner än NES utan en så stor succé som Super Mario Bros. Den frågan är förmodligen överflödig, med tanke på att spelserier som Donkey Kong och The Legend of Zelda också blivit rätt populära... Men en sak är säker – utan Super Mario Bros. år 1987 hade vi missat allt det roliga i Super Mario Sunshine år 2002!

BITS VI MINNS

Varje bana i Super Mario Bros. kändes unik och som en helt ny värld att utforska. Att hitta en svamp och bli Super Mario på bana 1-1 var häftigt bara det. Eller att få ner Bowser i eldhavet på bana 1-4... Eller att helt plötsligt befinna sig under vattnet på bana 2-2... Eller att upptäcka "warpzonen" på bana 4-2...



SÅ TYCKTE VI DÅ

Super Mario Bros. var ett svårt spel. Det tog väl en timma bara att klara den första banan och säkert ett år att fatta att Mario kunde slinka ner genom vissa av de gröna rören. Men hur luriga vissa passager än var konkurrerade spelets svårigheter aldrig ut tanken "måste se nästa bana!".



SÅ TYCKER VI NU

Om det är något spel man kan spela både fram och baklänges så är det Super Mario Bros. I stort sett varenda block och fiende är inpräntat i spelminnet. Trots detta är det naturligtvis aldrig fel att plocka fram den gamla NES-kassetten och försöka ha lika roligt med Super Mario Bros. nu som man hade för femton år sedan.

SPELINFO

Titel: Super Mario Bros.

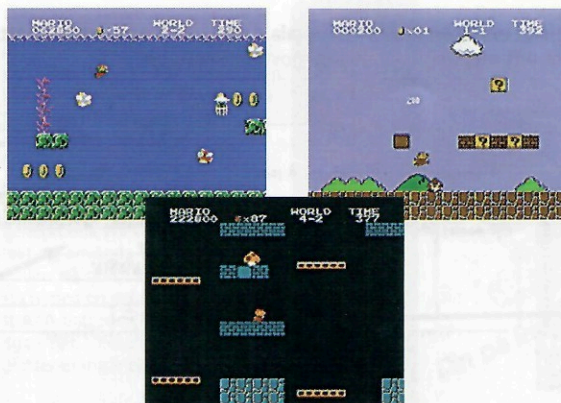
Plattform: NES

Kategori: Action

Utvecklare: Nintendo

Utgivare: Nintendo

Releasedatum: 1987





Numera säljer vi enbart de mest populära varorna i Club Nintendo Shop. Detta betyder att vi kan koncentrera oss på de prylar som ni medlemmar gillar mest och utöka med fler sådana av liknande sort. Håll även utkik efter speciella kampanjerbjudanden från Club Nintendo Shop i framtiden!

FÖRVARING



CN TIDSKRIFTSSAMLARE, 3-P
Samla alla dina CN Magazine på ett och samma ställe.
Art nr 400129. Medlemspris 129:-/3-pack.

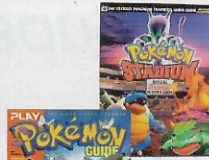


GAME BOY KASSETTFODRAL
Kassettfodral för dina Game Boy-spel (spel ingår ej.) 5-pack.
Art nr 400093. Medlemspris 59:-.

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. Obs! I alla priser ingår moms och porto!

STRATEGI-GUIDER



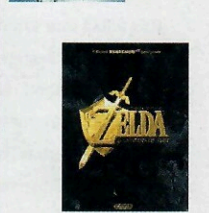
Art nr. 400028. **Pokémon Stadium**. Hela 210 sidor fyllda med allt om spelet. Officiell, engelsk text. Medlemspris 99:-.



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



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



Art nr. 400124. **Pokémon Crystal**. 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**. En 126 sidor tjock, komplett guide till Ocarina of Time. Officiell, svensk text. Ordinarie pris 109:-. Medlemspris 79:-.



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

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

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 t ex:
400129 CN Tidskriftssamlare och/eller 400138 Ultra Racer N64 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 129:- + 100:- + 99:- = 328:-

POSTGIROET SVERIGE		INBETALNING / GIRERING A		Konto • Avg • Sju •	
Meddelande till betalningsmottagaren		För postgirotalongo nr		Kassalösningsnr	
1 st 400129 CN Tidskriftssamlare, à 129,-		45 35 85		2	
1 st 400138 Ultra Racer N64, à 100,-		Club Nintendo			
1 st 400103 G&S strategiguide, à 99,-		Användarens postadress (obligatorisk)			
		Maria Johansson, MEDELSNUMMER			
		Bygatan 111			
		100 00 SVELESKBYN			
		Säkerhetskontroll			
		328 1-			
		#		#00#	

Här skriver du postgirotalongo:
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!

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

TILLBEHÖR, N64



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



Art nr 400136. Transfer Pak. Med Transfer Pak kan du flytta information mellan vissa Nintendo 64- och Game Boy-spel. Läs mer på spelkartongen och i instruktionsboken om ditt spel är kompatibelt med Transfer Pak. **Medlemspris 249:-.**

HANDKONTROLL TILL SNES



Art nr 400054. **Medlemspris 249:-.**

RGB-KABEL (SCART) TILL SNES

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

COBRA MICROTALK



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 595:-/par. **Medlemspris 545:-/par.** (Batterier ingår ej.)

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. Ord pris 895:-/par. **Medlemspris 845:-/par.** (Batterier ingår ej.)

Ingen samtalskostnad!

Cobra®

»Fraktfritt – direkt hem i brevlådan!«

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:-.**

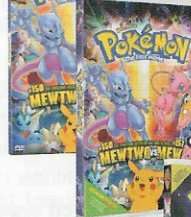


Art nr 400152. N64 RF-kit. Har du en äldre TV som saknar scart- och audio/videoutgångar måste du ansluta N64 via antenntuttaget. **Medlemspris 249:-.** Ej i bild.

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!



Pin på köpet!



"TV-SPEL ELLER LIVET?" DEN FRÅGAN FÅR J (SUNIL MUNSHI) AV FLICKVÄN- NEN LINA (MALIN LARSSON) I FILMEN LIVET I 8 BITAR.



J (SUNIL MUNSHI) ÄR EN HÄNGIVEN NINTENDO-SPELARE SOM – PRECIS SOM VI PÅ CLUB NINTENDO – FÖRSÖ- KER SPELA SIG IGENOM LIVET.



JAN MALMSJÖ ÄR SOM FARFAR CHAIM EN AV FILMENS FÅ HÖJDPUNKTER. HÄR TALAR HAN INFÖR DEN HALVT INTRES- SERADE SLÄKTEN.

Stillbildsfotograf: Fredrik Hjerling

FAKTA

Originaltitel:

Livet i 8 bitar

Rollista:

Sunil Munshi, Kjell Berg- qvist, Eva Dahlman, Jan Malmström, Malin Larsson, Bojan Westin, Jessica Zandén m.fl.

Längd:

Ca 1 tim 25 min

Åldersgräns:

Från 11 år

Biopremiär:

27 september 2002

Club Nintendos mångsidighet vet inga gränser. Nu ger vi oss även in i filmens värld och recenserar "Livet i 8 bitar", som går upp på svenska biografier den 27 september i år.

Text: Kim Weinefelt

Anledningen till att vi har fått upp ögonen för Livet i 8 bitar är att den handlar om TV-spel i allmänhet och Nintendo i synnerhet. Under inspelningen bidrog Bergsala och Club Nintendo med klassiska Nintendo-prylar till rekvisitan, däribland Nintendo GameCube-tillbehör, Virtual Boy, Zapper Light Gun och klassiska Game & Watch-spel som Donkey Kong och Octopus. Nu är filmen klar för premiär och vi har tittat på förhandsvisningen.

Bakgrunden

Livet i 8 Bitar är berättelsen om J (25 år) som mest av allt vill vinna VM i Nintendo. Det är också berättelsen om J:s judiska familj och hans ickejudiska flickvän som alla tycker att J borde stänga av TV-spelet och skaffa sig ett liv, d.v.s. utbildning och ett välbetalt jobb.

En eftermiddag när J som vanligt har förlorat sig i TV-spelets värld, trots att han egentligen skulle plugga för en resttenta, kommer hans flickvän Lina på honom. Lina är ordentligt trött på J:s spelande. De två slår vad. Om J vinner världsmästerskapet i Nintendo skall Lina aldrig mer klaga på hans TV-spel – och om han förlorar så får han aldrig mer röra ett TV-spel.

J lyckas kvala in till tävlingen som ska gå av stapeln i Los Angeles, men till sin stora förskräckelse inser han att det finns ett enormt hinder i vägen: Tävlingen går av stapeln exakt ett dygn efter den judiska påskmiddagen, den allra viktigaste högtiden i hans familj, som han absolut inte får missa – för då kommer hans familj aldrig att tala med honom igen. Samtidigt kan han inte missa tävlingen, för då får han aldrig mer röra ett TV-spel.

J utarbetar en minutiös plan för hur han ska kunna vara med på middagen och sedan med minsta möjliga marginal hinna med ett plan till Kalifornien.

Svag handling

Efter den lovande inledningen, med många klipp från klassiska Nintendo-spel, tror och hoppas man att Nintendo-turneringen och J:s

väg mot segern ska stå i fokus under filmen. Så är dock inte fallet. I stället får man följa J från ett sjukhus(!), där han berättar om släktmiddagen och hans kamp att försöka hinna avsluta den i tid. Visserligen är det här en komedi, men många skämt är låga och en del av dem blir bara pinsamma.

Då är det desto roligare att J:s liv under vissa delar av filmen porträtteras som ett "pixligt" 8-bitsspel – detta borde ha getts mer utrymme. En annan minnesvärd scen är när en psykolog frågar J om TV-spel gör honom våldsam, varefter J fantiserar sig in i ett fighting-spel med psykologen som motståndare.

Farfar Malmström underhåller

Livet i 8 bitar kommer inte att vinna en Oscar för bästa manus, men rollistan går det inte att klaga på. Bäst i rollerna är Jan Malmström, som spelar J:s judiske farfar. Malmström gör rollen och accenten klockrent och ger upphov till många spontana skratt, bland annat då han försöker styra upp ett bra fotografi och dra skämt under middagen.

I de övriga rollerna syns kända namn som Kjell Bergqvist (spelar J:s hysteriske far) och Jessica Zandén, som gör en bra insats som J:s faster. Nintendo-spelaren J spelas av Sunil Munshi, som passar bra in i rollen som en 25-årig "gamer".

Knappt sevärd

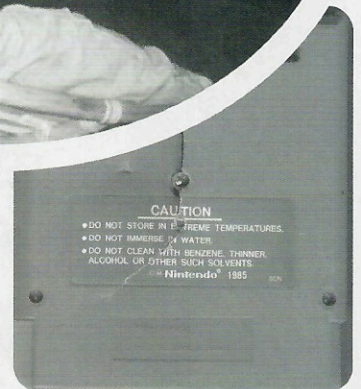
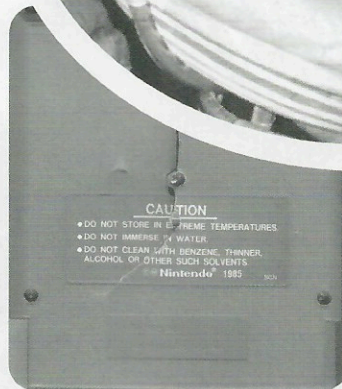
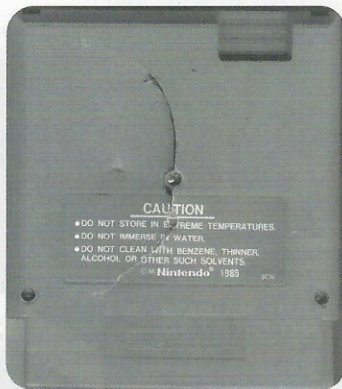
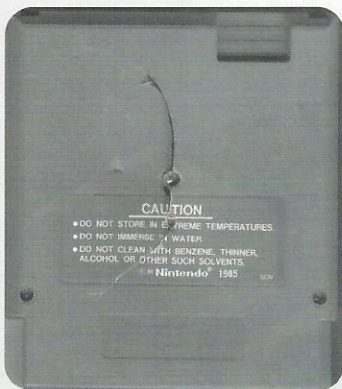
Tyvärr är handlingen i Livet i 8 bitar rakt igenom svag och filmens slut är nästan obehagligt dåligt (även om den indirekta jämförelsen mellan Nintendo och Atari är rätt kul). Filmens enda behållning, förutom några lyckade skämt, är egentligen att se J spela Perfect Dark och Mario Kart 64 till Nintendo 64 samt Track & Field II och andra klassiska NES-spel.

Om du gillar Nintendo (vilket du förmodligen gör eftersom du läser det här) är Livet i 8 bitar värt ett biobesök. Men utan de säkra skådespelarna och den nostalgikickande rekvisitan hade det varit farligt nära ett totalhaveri.

»Om galningar, gudar och vanligt folk...«

GÄSTSKRIBENT: TOMAS SÖDERGREN

Jag antar att det inte är någon hemlighet att man som artonåring inte får ställa sig upp och säga att man är helt inne på det här med tv-spel. Antingen klassas man då som vansinnigt barnslig, eller mentalt labil. Lyckligtvis hör jag till en av dem som både har ett vansinnigt stort intresse för tv-spel, samtidigt som jag håller på med så pass mycket annat, att jag slipper bli helt instängd i tv-spelsvärlden.



Vi skulle kunna dela upp oss spelare i tre folkgrupper. Det finns de som har spelandet i bakgrunden, ungefär som när man hyr en film eller kokar bear-naisesås. Det står ett Super NES inkopplat i en tv någonstans i huset, och det är inget mer med det. Ibland slås det på och någon visar Blanka var skåpet ska stå i Street Fighter II, eller tävlar i ett Grand Prix i Super Mario Kart. Det är inte heller helt ovanligt att det ligger ett gammalt NES nerpackat i ett förråd någonstans, eller att det finns ett Nintendo 64 på småttningarnas rum.

Sedan har vi den gruppen jag själv hör hemma i. Vi som läser bransch-tidningar och stressar runt på Internet efter de hetaste spelnyheterna. Vi som struntar i de där nya jeansen och köper Sonic Advance i stället. Och vi som inte riktigt gläds åt dagens konkurrens mellan spelgiganterna (som förvisso leder till bättre och bättre spel), utan förbannar tredjepartstillverkarna för deras exklusivitet som bara gör att vi »insatta» måste pantsätta stereoanläggningen för att få råd att köpa alla spelkonsoler på marknaden.

Till sist kommer vi till branschfolket: gudarna. De som lever som varje gamer vill leva, i alla fall tidningsrecensenterna. De spelar tv-spel hela dagarna,

skriver om sitt intresse nummer ett, och får dessutom betalt för det. Till råga på allt så får de med jämna mellanrum provexemplar av spel nerdimpande i brevlådan långt innan de släpps officiellt i Sverige.

Men då föredrar jag hellre att sukta efter Internetheter, boka Östersunds första Resident Evil-biljett, eller rent av ta kontrollen över Blanka och elektrifiera Guile. Eller varför inte ta en liten match på Tennis till NES? Det är ju trots allt detta det handlar om: att spela ett bra spel och ha vansinnigt kul, vare sig det är ännu ett åk på Tony Hawk's Pro Skater 2 till Game Boy Advance, en demoversion av Luigi's Mansion i en tv-spelsaffär i Kalifornien två månader innan svensk release eller en sprucken Turtles-kassett till NES med en utsliten handkontroll. Det handlar bara om sann spelglädje, som bara uppnås när tillfallet och spelet är det rätta.

Tomas Södergren



PLAY



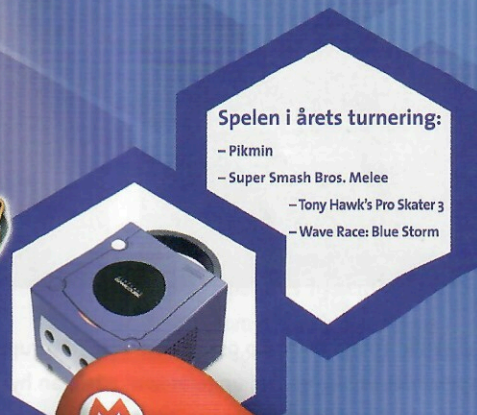
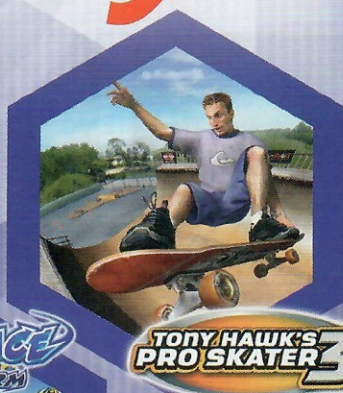
moduln

supported by

club **Nintendo**



Prepare yourself



Spelen i årets turnering:

- Pikmin
- Super Smash Bros. Melee
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Wave Race: Blue Storm



250 kr rabatt!

Vid köp av två Nintendo GameCube-spel*

*Butiken bestämmer själv priset på spelen. Lokala avvikelser kan förekomma.

Gäller t.o.m. den 31/10 2002 och på ovanstående spel.



Mer info finner du på www.nintendo-se.com

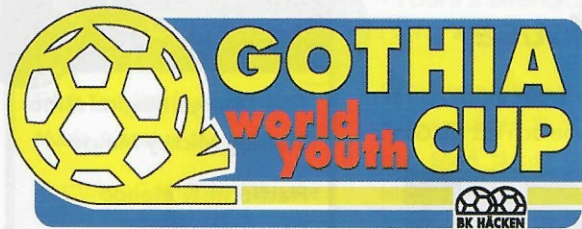
mobilehits



PLAY



POWER
HIT RADIO



Nintendo Championships är inte det enda "eventet" som Club Nintendo anordnar årligen. Under några intensiva Gothia Cup-dagar i juli riggade vi upp Göteborgs vassaste speltält och bjöd in alla som ville "Nintendo-spela". Gissa om det var välbesökt...

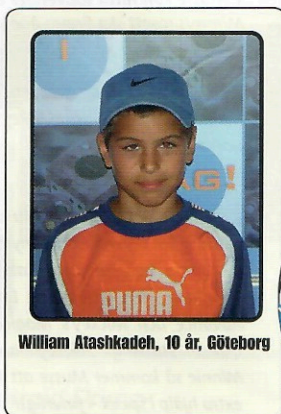
På plats: Fredrik Andersson

Fokusen låg naturligtvis på fotbollsspel under de här dagarna – FIFA Fotbolls-VM 2002 var en given favorit bland besökarna. Vi slet bort några av dem från handkontrollerna för att höra vad de tycker om fotboll och Nintendo.

- Fråga 1: Är du med och spelar i Gothia Cup?
 Fråga 2: Vilket är ditt favoritspel till Nintendo?
 Fråga 3: Vad tycker du är roligast, fotboll eller Nintendo?

William:

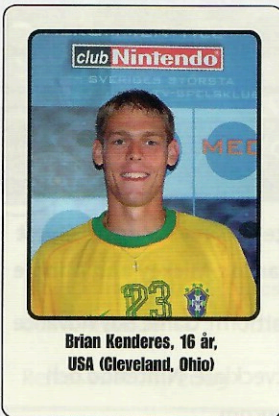
1. Nej, jag är bara här och tittar.
2. Mario Party 3
3. Fotboll!



William Atashkadeh, 10 år, Göteborg

Brian:

1. Absolut! Jag spelar i laget Samba USA.
2. FIFA Fotbolls-VM 2002
3. Måste nog svara fotboll, även om Nintendo inte kommer långt efter.



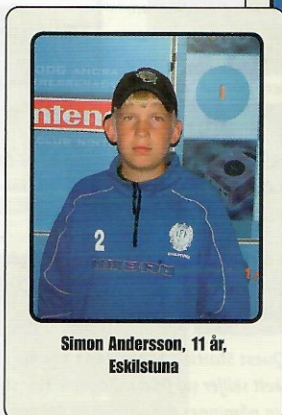
Brian Kenderes, 16 år, USA (Cleveland, Ohio)

Rasmus:

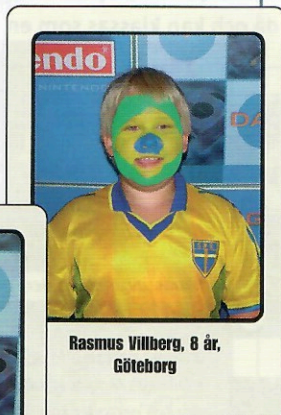
1. Nej, men jag tycker det är kul att titta.
2. FIFA Fotbolls-VM 2002 så klart!
3. Fotboll!

Simon:

1. Nej, jag är här och tittar på när min syster spelar.
2. Pikmin
3. Både och, jag kan inte bestämma mig.



Simon Andersson, 11 år, Eskilstuna



Rasmus Villberg, 8 år, Göteborg



Hur gick det då för Nässets SK, laget som Club Nintendo är med och sponsrar och som bär Nintendo GameCube-logon på dräkterna? Jodå, riktigt bra! Nässets SK:s flicklag födda -88 kom på en andraplats i sin grupp, vilket medförde att de gick vidare till A-slutspelet. I slutspelet förlorade de med uddamålet.



STORA BILDEN: DET VAR TRÄNGSEL NONSTOP UTANFÖR CLUB NINTENDOS SPELTÄLT UNDER GOTHIA CUP-DAGARNA. EN KLAS-SISK MARIO-STATY HÖLL UPSPIKT ÖVER KÖERNA.

MYCKET NÄRMARE EN SVENSK NINTENDO-MÄSSA ÄN SÅ HÄR KOMMER MAN INTE. SPELOMRÅDET KÄNDES NÄSTAN SOM SVERIGES MOTSVARIGHET TILL SPACE WORLD.



LILLA BILDEN: CN CREW DANIEL PERSSON HADE LÄGET UNDER KONTROLL, MEN TITTADE EN ANING NERVÖST BORTÅT DEMOSTÄLLEN MED WAVE RACE: BLUE STORM NÄR NÅGON VAR I NÄRHETEN AV HANS REKORDTIDER.

OM DU VILL PROVA NYA NINTENDO-SPEL OCH TRÄFFA OSS PÅ KLUBBEN ÄR DET BARA ATT HÅLLA UTKIK I CLUB NINTENDO MAGAZINE I FRAMTIDEN. FLER "EVENTS" ÄR PÅ VÄG!

»Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse«

Alla som gillar Disneys figurer (och vem gör inte det?) har en härlig höst att se fram emot. Under september släpps två spel med Musse Pigg i huvudrollen – ett till Nintendo GameCube och ett till Game Boy Advance. Givetvis går de båda spelen att koppla ihop med varandra.



1. Musse inuti spegeln ser visst inte så Pigg ut... Därför måste Musse utanför spegeln hitta de krossade spegelbitarna som ett spöke har gömt.



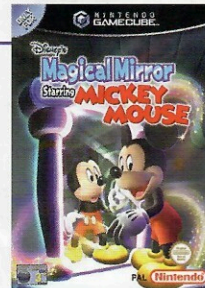
2. Det här spelet är främst riktat till de yngre lirarna, så spelupplägget är enkelt uppbyggt och lätt att förstå. Ofta handlar det om att ge Musse kommandon och ibland ge sig ut på lite mer actionfyllda uppdrag.



3.



4.



3. Musse kan hitta souvenirer om han letar noga i varje rum. Plutos halsband och Mimmis rosett ska finnas gömda...

4. Omgivningarna är verkligen fantasifulla och väcker barnet i vem som helst. Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse är som att spela en tecknad film i tre dimensioner!

5. Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse drar nytta av Game Boy Advance Cable. Koppla in den, ett Game Boy Advance och Mickey's Magical Quest Starring Mickey and Minnie så kommer Musse att få extra hjälp i spelet – finurligt!



5.

SPELINFO

Titel: Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Disney Interactive

Releasedatum: Sept 2002

»Disney's Magical Quest Starring Mickey and Minnie«

Disney's Magical Quest Starring Mickey and Minnie är från början ett Super NES-spel som gjordes av Capcom för en herrans massa år sedan. Spelet fick mycket bra kritik då och kan klassas som en klassiker!



1.



2.



3.



4.

1. Du kan spela som Musse eller Mimmi; här är det Mimmis tur att spruta vatten på fienderna. Som synes måste banorna klaras av innan tiden går ut och det finns många poäng att samla.

2. Som i nästan alla uppgraderingar av äldre spel finns det nyheter att sätta tänderna i. Disney's Magical Quest Starring Mickey and Minnie innehåller ett färskt Party Game där två personer kan spela samtidigt.

3. Musse och Mimmi byter ibland om under spelets gång. Båda kan anta skepnaden som brandman, magiker eller – som här – klättrare. De tre utstyrlarna har olika för- och nackdelar beroende på situationen.

4. Disney's Magical Quest Starring Mickey and Minnie är ett kombinerat action- och äventyrsspel som enkelt skiljer sig från mängden. Här ska Mimmi som magiker ge sig på en spindelboss som påminner lite om Svarte Petter...

SPELINFO

Titel: Disney's Magical Quest Starring Mickey and Minnie

Plattform: Game Boy Advance

Utvecklare: Nintendo och Capcom

Releasedatum: Sept 2002

SPELINFO



Titel: Yoshi's Island: Super Mario Advance 3
Plattform: Game Boy Advance
Utvecklare: Nintendo
Releasedatum: Okt 2002

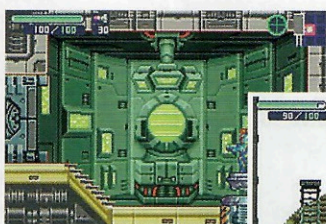
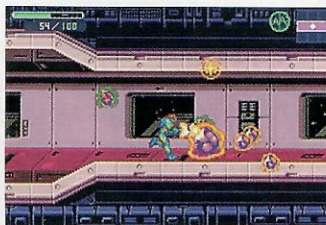
»Yoshi's Island: Super Mario Advance 3«

Den tredje delen i Super Mario Advance-serien är närmare än du tror. Snart får du besöka Yoshi's Island på nytt!



»Metroid Fusion«

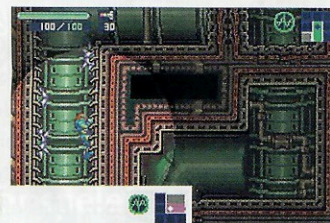
Nästa spel i Metroid-serien som släpps i Sverige blir faktiskt inte Metroid Prime. Metroid Fusion kommer hit redan innan årets slut!



SPELINFO



Titel: Metroid Fusion
Plattform: Game Boy Advance
Utvecklare: Nintendo
Releasedatum: Nov 2002



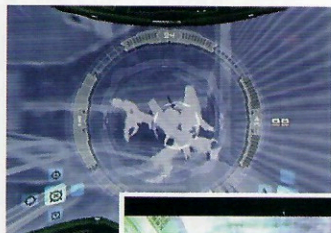
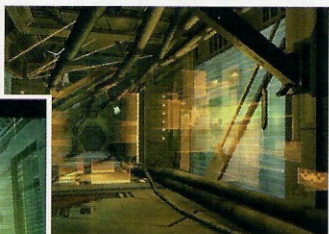
SPELINFO



Titel: Metroid Prime
Plattform: Nintendo GameCube
Utvecklare: Retro Studios och Nintendo
Releasedatum: 2003

»Metroid Prime«

Vi får vänta ytterligare ett tag på Metroid Prime, men har vi väntat i åtta år så kan vi hålla ut i ett par månader till. Nästa års bästa actionspel?



»The Legend of Zelda«

Den största legenden av dem alla lever vidare under 2003. Nästa års bästa äventyrsspel?



SPELINFO



Titel: The Legend of Zelda
Plattform: Nintendo GameCube
Utvecklare: Nintendo
Releasedatum: 2003



NINTENDO GAMECUBE*Augusti 2002*

Lost Kingdoms (Activision)
Zoo Cube (Acclaim)

September 2002

Ace Golf (Eidos)
Chris Edwards Aggressive Inline (Acclaim)
Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse (Nintendo)
Doshin the Giant (Nintendo)
Eggo Mania (Kemco/Kotobuki)
The Flintstones in Viva Rock Vegas (Swing!)
Gauntlet Dark Legacy (Midway)
Gravity Games BMX (Midway)
Hidden Invasion (Swing!)
Kelly Slater Pro Surfer (Activision)
Largo Winch: Empire Under Threat (Ubi Soft)
Memory Card 251 – tillbehör (Nintendo)
Pro Rally 2002 (Ubi Soft)
Resident Evil (Capcom)
Smugglers Run: Warzones (Take 2)
Soul Fighter (Swing!)
Street Hoops (Activision)
Turok Evolution (Acclaim)
UFC (Crave)
Virtual Racer (Ubi Soft)
Worms Blast (Ubi Soft)

Oktober 2002

Mat Hoffman's Pro BMX 2 (Activision)
MX Superfly (THQ)
NHL Hitz 2003 (Midway)
Rally Championship (Sales Curve)
Scooby Doo Motion Picture (THQ)
The Sum of All Fears (Ubi Soft)
Super Mario Sunshine (Nintendo)
TimeSplitters 2 (Eidos)
V.I.P. (Ubi Soft)

November 2002

Batman: Dark Tomorrow (Kemco/Kotobuki)
Burnout 2 (Acclaim)
Disney's Donald Duck Who is PK? (Ubi Soft)
Eternal Darkness: Sanity's Requiem (Nintendo)
Evolution World/NEO (Ubi Soft Entertainment)
Futurama (Sales Curve)
Ghost Recon (Ubi Soft)
Mario Party 4 (Nintendo)
Minority Report (Activision)
Race of the Champions (Activision)
Rocky (Rage)

Star Fox Adventures (Nintendo)

Star Wars: The Clone Wars (Activision)
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast (Activision)
Super Bust A Move (Ubi Soft)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)
WaveBird – tillbehör (Nintendo)
X-Men Next Dimension (Activision)

December 2002

Garfield (Cryo Interactive)
Kaan (Cryo Interactive)
Star Wars: Bounty Hunter (Activision)
Wario World (Nintendo)

Utan lanseringsdatum

1080°: White Storm (Nintendo)
Animal Crossing (Nintendo)
Donkey Kong Racing (Nintendo)
F-Zero (Nintendo)
GIFTPIA (Nintendo)
Kameo: Elements of Power (Nintendo)
The Legend of Zelda (Nintendo)
Mario Golf (Nintendo)
Mario Kart (Nintendo)
Mario Tennis (Nintendo)
Metroid Prime (Nintendo)
Roll-o-rama (Nintendo)
Resident Evil 2 (Capcom)
Resident Evil 3: Nemesis (Capcom)
Resident Evil 4 (Capcom)
Resident Evil Zero (Capcom)
Resident Evil: Code Veronica (Capcom)
Stage Debut (Nintendo)

GAME BOY ADVANCE*Augusti 2002*

Zoo Cube (Acclaim)

September 2002

Animaniacs: Pinky and The Brain: The Masterplan (Swing)
Castlevania: Harmony of Dissonance (Konami)
Crazy Chase (Kemco/Kotobuki)
Disney's Magical Quest starring Mickey and Minnie (Nintendo)
Eggo Mania (Kemco/Kotobuki)
Game Boy Advance Platinum – hårdvara (Nintendo)
Go! Go! Beckham! (Rage)
Kelly Slater Pro Surfer 2 (Activision)
Mat Hoffman's Pro BMX 2 (Activision)

Mr. Driller 2 (Infogrames)
Next Generation Tennis (Wanadoo)
Speedball 2 (Wanadoo)
Turok Evolution (Acclaim)
Woody Woodpecker Crazy Castle 5 (Kemco/Kotobuki)
Zidane Football Generation (Cryo Interactive)

Oktober 2002

Game & Watch Gallery Advance (Nintendo)
Mega Man Battle Network 2 (Capcom)
Street Fighter Alpha 3 (Capcom)
xXx (Activision)
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (Nintendo)

November 2002

Dragon Ball Z: The Legacy of Goku (Infogrames)
Metroid Fusion (Nintendo)
Minority Report (Activision)
Pink Panther (Wanadoo)
Pro Beach Soccer (Wanadoo)
Rocky (Rage)
Tarzan Return to the Jungle (Activision)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)

Utan lanseringsdatum

Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge (Nintendo)
Diddy Kong Pilot (Nintendo)
Donkey Kong Coconut Crackers (Nintendo)
Magical Vacation (Nintendo)
Pokémon Ruby (Nintendo)
Pokémon Sapphire (Nintendo)
Sabre Wulf (Nintendo)
Super Mario Bros. 3 (Nintendo)
Yoshi's Story (Nintendo)

Parentesen anger spelets utgivare. Observera att Bergsala AB inte distribuerar alla spel som släpps i Sverige och att Club Nintendo inte recenserar samtliga spel som Bergsala AB eller andra företag distribuerar. Tänk på att releasedatum kan ändras – ring till Club Nintendo eller besök www.nintendo-se.com för en mer aktuell releaselista.

Hösten »ser mörk ut«

Mycket mörk till och med – i alla fall om du tänker resa genom Eternal Darkness: Sanity's Requiem's dunkla och spännande historia. Vi ska göra vårt bästa för att inte förlora förståndet när vi recenserar spelet.

PLUS:

YOSHIS PARADISÖ

Vi besöker och recenserar Yoshi's Island: Super Mario Advance 3.

THE VOICE OF MARIO

Intervju med Charles Martinet – mannen bakom Marios röst. Mamma Mia!

NINTENDO VIDEOSPELKLUBB

Följ med oss tillbaka i tiden då Club Nintendo var Nintendo Videospelklubb.

RÄVEN RASKAR VIDARE

Sista stora förhandstitten innan Star Fox Adventures äntligen släpps!

»Skuggorna faller i oktober!«

270453
Helsing Daniel
Kyrkbyvägen 4
78041 GAGNEF



Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA

KONSUMENTKONTAKT CEBON AB 031-55 86 00 WWW.CEBON.SE

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.