

club Nintendo®

MAGAZINE

Nr 5 2002

ETERNAL DARKNESS™

Sanity's Requiem

spelet som
förvränger ditt omdöme

RECENSIONER:

Disney's Magical Mirror
Starring Mickey Mouse

Disney's Magical Quest
Starring Mickey & Minnie

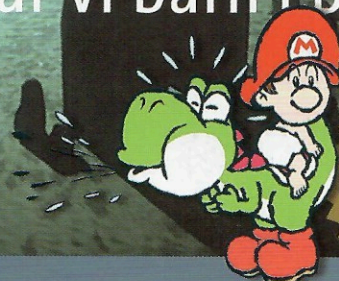
Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Game & Watch Gallery Advance

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

it's-a me, mario!
Så ser Marios röst ut

yoshi's island
Alla är vi barn i början



Den officiella källan för alla Nintendo-fans

www.max.se



Titta in på vår hemsida.
Här pågår ständigt nya tävlingar där du kan vinna fina priser.
Du kan även testa dina färdigheter genom att spela
Skiftet & Utmanaren.
Lycka till!

MAX

HAMBURGARE PÅ SVENSKA

Boden • Bollnäs • Borlänge • Eskilstuna • Gävle • Helsingborg/Väla • Hyllinge • Jönköping • Karlskrona • Linköping • Luleå • Lund • Löddeköpinge • Norrköping • Piteå
Skellefteå • Stockholm (Barkarby, Solna, Vårby) • Sundsvall • Södertälje • Umeå • Uppsala • Visby • Västerås • Örebro (Marieberg & Eurostop) • Örnköldsvik

www.max.se

INNEHÅLL NR 5 OKT 2002

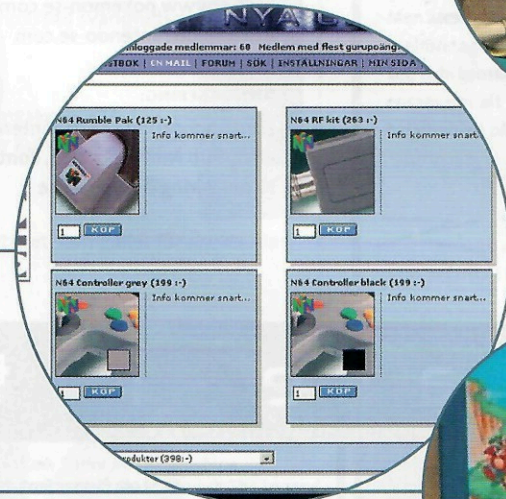
- information..... 4
- välkommen..... 5
- marios galleri 6
- forum 7
- nintendo news 8
- spelrecensioner 10
- special 26
- tävling 28
- hi score..... 29
- cn support..... 30
- kodarkivet 32
- nintendo online 34
- cn event..... 37
- pokécenter 38
- retro 41
- cn shop 42
- special 44
- förhandsvisningar 46
- releaselistor 50
- i nästa nummer 51



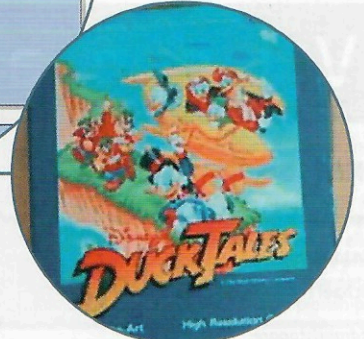
NINTENDO BLANDAR OCH GER



VAD ÄR DET Egentligen DU SER?



NU MED DIREKTbetalNING



DE'VA' DÅ DE'



FOX HAR SIKTET INSTÄLLT PÅ SVERIGE

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

Kim Weinefelt

LAYOUT

Anna Ottosson

Pia Ringö

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

KONTAKTA CLUB NINTENDO

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

POSTADRESS:

Club Nintendo

Box 10256

434 23 Kungsbacka



E-POSTADRESS:

club.nintendo@bergsala.se



TELEFONNUMMER:

0300-721 00 (vardagar kl. 16.00-19.00,

helger kl. 12.00-15.00)



FAXNUMMER:

0300-732 80



INTERNET:

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

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

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



ANNONSERING:

För annonsering i Club Nintendo Magazine eller Club Nintendo 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 den 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!

Kontakta Club Nintendo för medlemskap eller registrera dig direkt på <http://club.nintendo-se.com>.

Vinnare i tävlingar

CNM3, 2002

Super Mario World: Super Mario Advance 2-tävlingen

Förstapristagare:

Michael Hansson från Malmö

Andrapristagare:

Rikard Bonander från Huddinge, Severin Lindskog från Bromma och Thorbjörn Mehlin från Sollefteå

Tredjepristagare:

Linus Lekander i Moheden, Sebastian Sjöstedt i Lönsboda, Tomas Kagrell i Stockholm, Christian Wliand i Örebro, Tommy Magnusson i Borensberg, Håkan Karlsson Faronius i Vällingby, Johan Svedberg i Avesta, Fredrik Wihlborg i Glimåkra, Malin Lövestig i Örebro och Calle Strandberg i Stockholm

Hi Score (Super Smash Bros. Melee)

1. Mattias Majetic från Lindome (2 722,5 m)
2. Walid Feghali från Lerum (2 543,3 m)
3. Arman Faghihi från Lerum (2 123,3 m)
4. David Boström från Örebro (1 414,6 m)
5. Daniel Binnberg från Skövde (1 349,7 m)



CN Web

Värva & Vinn

Vinnare av ett valfritt spel: Ingen vinnare

Vinnare av två valfria spel: Fredrik Båberg från Hägersten

Vinnare av tre valfria spel: Herman Göransson från Tranås

Vinnare av Super Mario Sunshine: Walid Feghali från Lerum



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=Uselt, 1=Värdelöst

Grafik

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

Ljud

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

Spelkontroll

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

Utmaning

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

Speldesign

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

Totalt

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

VÄLKOMMEN!

Ingen plats för gamla meriter

Ingen har väl undgått nyheten om Nintendos och Rares skilsmässa och ingen är väl oberörd över det faktum att Rare inte längre kommer att göra spel till Nintendo. Inget annat företag (möjligtvis bortsett från Hal Laboratory) känns ju så mycket "Nintendo" som Rare och deras spelfigurer. Men det som man kan säga började med Donkey Kong Country slutar nu med Star Fox Adventures.

Först är bara tanken på att sälja Rare obegriplig. När man sedan ser Rares låga försäljningsciffror och tänker på att Banjo-Toolie och Conker's Bad Fur Day är deras enda toppspel under de senaste två åren känns Nintendos beslut mer befogat. Kanske hade Rare sin topp under 1997–1999 när de gjorde GoldenEye 007, Diddy Kong Racing, Banjo-Kazooie och Jet Force Gemini. Kanske kommer Donkey Kong-serien att bli ännu bättre om Nintendo gör den helt själv. Och kanske kommer exklusiva spel från Capcom, Namco och SEGA tillsammans att väga upp för det nya Perfect Dark som Rare eventuellt annars skulle ha gjort.

Men även om beslutet att säga hejdå till det brittiska spelföretaget var helt rätt ur ekonomernas synvinkel, och kanske även ur spelarnas, är jag nog inte ensam om att sakna det där gula R:et mot den blå bakgrunden på Nintendos spelaskar i framtiden.



KIM WEINEFELT, CHEFREDAKTÖR

Mathias Hjalmarsson

Ålder: 22

Favoritspel just nu: Super Mario Sunshine
Ser mest fram emot: The Legend of Zelda (GCN)

Efter att Mathias haft ett "Vänner-maraton" på sin DVD-spelare i två veckors tid och tittat på 144 avsnitt kan han nu börja göra andra saker på sin fritid. Att börja gå upp tidigare på morgonen och äta frukost, det kanske skulle vara en hälsosam hobby...

Mia Johansson

Ålder: 26

Favoritspel just nu: Super Mario Sunshine
Ser mest fram emot: Metroid Prime och The Legend of Zelda (GCN)

"Nu när kalla höststormar har börjat vina runt knutarna finns det inget mysigare än att sitta inomhus i värmen och spela Nintendo. När man sitter där med soliga Super Mario Sunshine glömmar man lätt bort att det faktiskt börjar bli vinter utanför fönsterna."

Emelie Lager

Ålder: 21

Favoritspel just nu: Castlevania: Harmony of Dissonance
Ser mest fram emot: Star Wars: Jedi Knight II (GCN)

Emelies vardag är som vanligt starkt präglad av Nintendo. När hon inte pysslar om sin Pikmin-blomma i köksfönstret, spelar Lost Kingdoms på franska eller drömmer om att ha ett likadant solparasoll som prinsessan Peach, närvarar hon då och då, med stor entusiasm, vid deltävlingarna i Nintendo Championships.

Mikael Nylander

Ålder: Svår att avgöra

Favoritspel just nu: Beach Spikers och Golden Sun
Ser mest fram emot: Metroid Prime, Metroid Fusion och Golden Sun: The Lost Age

När dagarna nu blir mörkare och mörkare släcker Micke ned huvudbelysningen, myser till med en kopp varm choklad framför en storbilds-tv och njuter av alla spel ni inte kommer att få spela förrän på julafton. :-)

Daniel Persson

"Game Over: Press Start To Continue"

Efter lång och trogen tjänst på Bergsala och Club Nintendo har Daniel lämnat oss för att börja plugga i Malmö. Vår forne medarbetare får numera nöja sig med att spela Nintendo på fritiden i stället för under arbetstid.

Kim Weinefelt

Ålder: 24

Favoritspel just nu: Super Mario Sunshine
Ser mest fram emot: Star Fox Adventures

I år ställde Kim upp i Nintendo Championships deltävling i Stockholm, fast utom tävlan. Wave Race: Blue Storm gick bra, men i Tony Hawk's Pro Skater 3 tog det stopp.

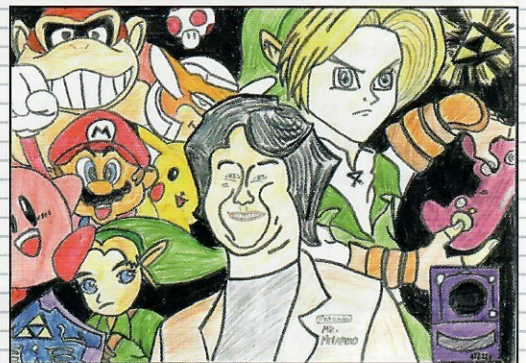


MARIOS GALLERI

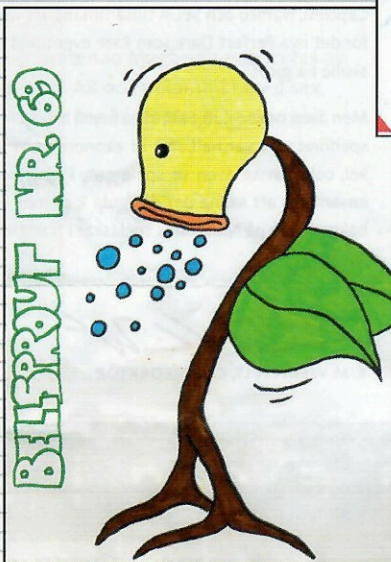


"Zelda Som Ung?"
Maria Blomkvist från Örebro

"Party Runt Pop Star"
Ashkan MirShafiee från Stockholm



"Nintendos Stjärnor"
Fredrik Lyck från Järfälla



"Shake It Bellsprout!"
Anna Johansson från Svenljunga



"Många Att Fånga"
Jessica Lidfors från Lammhult



"Got Shine!"
Philip Berlin Jarhamn
från Nyköping

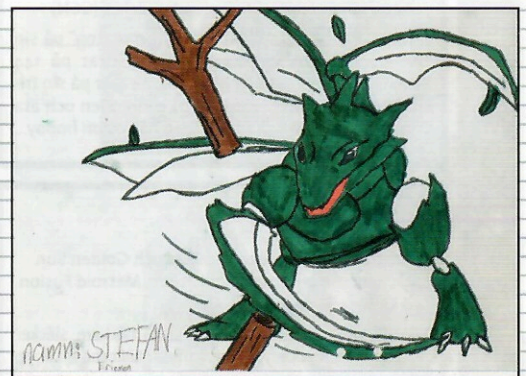
info

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.



"San(d)slöst Konstverk!"
Victor Kaleta från Göteborg



"Scyther Razor Sharp"
Stefan Ericsson från Stocksund

forum

»Det är roligt att se att ni medlemmar läser tidningen så noga. Sedan förra numret har det dykt upp en och annan fråga om Marios snurrhopp.«



DVD-skivor + CN Magazine?

Jag tycker att CN kan skicka med en DVD-skiva med recensioner, filmer och sånt, och inte bara en massa text och bilder. De som vill ha det kanske då kan höja sin medlemsavgift för att få en DVD-skiva med tidningen... Vad säger ni på CN om det?

Robin Stammel

VI SÄGER ATT DET ÄR EN MYCKET BRA IDÉ, SOM KOMMER ATT BLI ÄNNU MER INTRESSANT JU VANLIGARE DET BLIR MED DVD-SPELARE.

Super Mario Sunshine-recensionen

Jag tycker det var fantastiskt att CN vågade att inte ge spelet en tia hur knäppt det än låter. De kommer hädanefter att få större respekt från i alla fall mig efter att antligen ha visat att de inte längre är en "reklamtidning" för Nintendo utan en klubbtidning som skriver om företaget. Stort plus!

Mikael Öhman



Marios snurrhopp

Jag satt och läste igenom Super Mario Sunshine-recensionen igår kväll, den var bra skriven och så men det fanns en liten "bugg". Mario kan "snurrhoppa" i Super Mario Sunshine, men det står "Det här har vi aldrig sett Mario göra tidigare!"

Gjorde han inte det i Super Mario World till Super NES (och nu Game Boy Advance)?

Martin

SÅ SANT SÅ SANT. MARIO HAR TIDIGARE SNURRHOPPAT I SUPER MARIO WORLD, SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS OCH SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2. DESSUTOM HAR HAN SNURRAT RUNT I VIRVELVINDAR I SUPER MARIO 64 OCH SÄKERT PÅ FLERA ANDRA STÄLLEN. DET VI MENADE VAR ATT MARIO ALDRIG HAR SNURRHOPPAT PÅ DET SÄTT HAN GÖR I SUPER MARIO SUNSHINE – DÄR HAN FÖRST SPRINGER RUNT, RUNT OCH SEDAN SVÄVAR UPP I LUFTEN. VI SNURRADE TILL TEXTEN EN ANING, HELT ENKELT...

Våga ta fler risker

Nintendo ger oss alltid vad vi vill ha. Nya Mario-, Zelda- och Star Fox-spel. Men vore det så fel om Nintendo lade upp sina guldgossar Mario och Link på hyllan (om så bara för ett tag) och tog sig tid att hitta på nya RPG- och äventyrsserier? Visst är Mario bra, men hur många gånger orkar man verkligen rädda Peach? Jag menar att ett nytt Mario-spel inte borde vara en självklarhet för Nintendo GameCube.

Ju självklart kommer det ju helt nya spel, såsom Pikmin, men det skulle som sagt inte skada om Nintendo satte sig ned för att hitta på en helt ny spelserie. Med helt nya världar, karaktärer och historier. Detta skulle med all säkerhet även få

andra människor att se åt Nintendo GameCube:s håll och få upp intresset för maskinen. Och om de gjorde ett mer moget spel så kanske barnstämpeln skulle försvinna.

Så Shigeru och Co. – skapa helt nya spelserier. Våga ta risker, det har ni råd med.

Cid

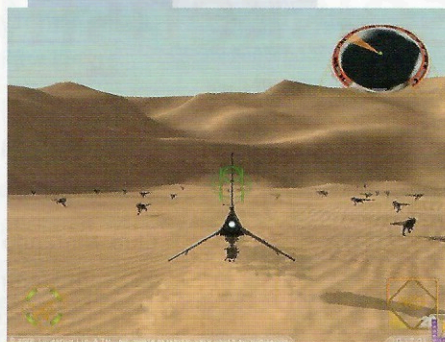


SIGNATUREN CID VILL ATT NINTENDO SKAPAR ÄNNU FLER NYA SPELSERIER EFTER PIKMIN. NINTENDO HAR OCKSÅ SAGT ATT MAN PÅ NÄSTA ÅRS E3-MÄSSA KOMMER ATT SATSA MER PÅ NYA IDÉER ÄN PÅ SINA KÄNDA FIGURER. KANSKE BLIR DET FLER SPEL I STIL MED DET UDDA ANIMAL CROSSING?

Star Wars för svårt?

Detta meddelande riktar sig främst till alla er där ute som köpte Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader till Nintendo GameCube. Självklart har ni sett alla dessa koder till spelet som finns lite överallt, och det är svårt att motstå eftersom de flesta tycker det är för svårt att få guldmedaljer. Man försöker en gång och tycker att kraven för att få en är alldeles för stora. Men strunta i det, kämpa på och du har snart den i din hand (tillsammans med några nya skepp). Känslan när du klarar det är helt otrolig och snart kämpar du vidare och blir fast. Det är verkligen jakten på guldmedaljer som gör det här spelet så otroligt roligt och att det krossar Luigi's Mansion och Pikmin vad gäller "Single Player". Det är inte för svårt, kämpa på!

Jonas (15 guld- och 10 ace-medaljer hittills)



STAR WARS: ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER ÄR ETT SVÅRT SPEL ATT KLARA AV TILL 100 PROCENT OCH DET ÄR LÄTT ATT BÖRJA TVIVLA PÅ KRAFTEN NÄR MEDALJKRAVEN ÖKAR. MEN BELÖNINGEN ÄR VÄRD ALL TRÄNING, TYCKER ACE-PILOTEN JONAS.

En lysande affär!

Bergsala har nu satt ihop ett oemotståndligt paket för dig som ännu inte äger ett Nintendo GameCube. Samma dag som Super Mario Sunshine släpptes introducerades även ett nytt Nintendo GameCube-paket, som består av ett Nintendo GameCube "Purple", ett Memory Card 59 plus – taa-daa! – spelet Super Mario Sunshine! Kan det här vara räddningen på hösten och julen?



ALLA VILL HA NINTENDO GAMECUBE OCH ALLA VILL HA SUPER MARIO SUNSHINE. NU KAN DU KÖPA NINTENDO GAMECUBE I ETT PAKET DÄR SUPER MARIO SUNSHINE OCH ETT MEMORY CARD 59 INGÅR!

HYR Nintendo GameCube

Alldeles nyligen startade Bergsala en hyrservice för Nintendo GameCube. I de flesta stora videobutiker med uthyrningsservice kan du nu hyra Nintendo GameCube, tillbehör och spel över en eller flera dagar.



OM DU ÄR OSÄKER PÅ OM ETT SPEL ÄR VÄRT PENGARNA ELLER INTE KAN DU NUMERA HYRA DET INNAN DU EVENTUELLT KÖPER DET. KONTROLLERA MED DIN BUTIK OM DE HAR DENNA SERVICE.

Ny demoskiva i butikerna

Nu är en ny demoskiva installerad i de flesta av spelbutikernas demoställ för Nintendo GameCube. På den senaste skivan kan du bland annat provspela självaste Super Mario Sunshine! Du kan

även förhandstitta på Eternal Darkness: Sanity's Requiem (filmsnutten är rekommenderad från 11 år) och Star Wars: The Clone Wars.

En solskenshistoria

I samband med att Super Mario Sunshine släpptes i USA (spelet sålde för övrigt i 350 000 exemplar de första tio dagarna) anordnade Nintendo of America ännu en märklig marknadsföringsaktivitet. De försökte – och lyckades med – att slå världsrekordet i pastalagning. De dukade upp en stor skål med x antal kilo pasta i, som sedan besökare

utklädda till Mario "fick" bada i för att vinna priser.

Club Nintendo vågar knappt tänka på vad som kommer att hända när det är dags att marknadsföra The Legend of Zelda.

TimeSplitters 2 för-senad



Det högexplosiva actionspelet TimeSplitters 2 har blivit försenad. Alla action- och GoldenEye 007-fanatiker får hålla sig lugna tills slutet av oktober. Street Hoops är ett annat spel som har drabbats av en senareläggning och kommer inte till Sverige förrän under 2003.

RECENSIONER

MATHIAS HJALMARSSON: 9

Eternal Darkness: Sanity's Requiem är det bästa spelet i sin genre och jag tror många spelutvecklare klarar sig i huvudet och undrar "varför kom inte vi på sanity-mätaren och Magick-systemet?". Silikonriddarna har gjort ett otroligt bra jobb som kommer att stå sig länge och nu kan äntligen de som sagt att Nintendo är till för barn äta upp sina ord och själva gå och skaffa sig ett Nintendo GameCube med detta spel.

KIM WEINEFELT: 9

Risken finns att du resonerar: "Äh, jag nöjer mig med Super Mario och Star Fox i år och väntar med Eternal Darkness: Sanity's Requiem". I så fall går du miste om ett av de mest spännande och innovativa spelen på länge.



internet-tips

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Den här sidan är lika välgjord som stämningfull och ger en förning om den speciella känslan i spelet. Navigations-systemet med de olika planeterna imponerar allra mest. Vi varnar dock för innehåll som inte är lämpligt för de yngre spelarna.

WWW.ETERNALDARKNESS.COM

Länge har vi Nintendo-spelare väntat på ett bra spel i denna genre och nu har mörkret kommit. Silicon Knights har jobbat länge med detta spel och det märks från första början. Först var spelet ämnat åt Nintendo 64, men till slut ångrade skaparna sig och började jobba med nästa generations konsol. Nu när spelet är färdigt kan jag inte säga att det var fel beslut.



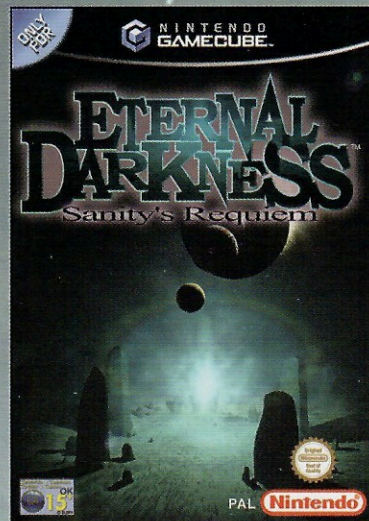
Historien handlar i huvudsak om Alexandra Roivas, en ung kvinna vars farfar precis har hittats mördad i sitt hem. När Alexandra märker att polisen inte kommer någonvar med sin utredning beslutar hon sig för att själv lösa mysteriet och det är nu äventyret börjar.

Det finns ett dussintal spelbara karaktärer som alla har sina speciella färdigheter, vilket ger spelet ett oöverträffat djup. Blanda detta med det egenutvecklade Magick-systemet som tillåter dig att skapa egna besvärjelser och det faktum att spelet sträcker sig över 20 århundraden så har du ett spel som inte går av för hackor.

Du kan bli galen!

Det finns även fler stora nyheter i detta spel som vi inte sett tidigare – du kan bli galen! Du har en grön mätare som visar hur mycket sinnesförstånd du har kvar, vilken fungerar på samma sätt som livsmätaren. Ifall du tittar på fienderna eller ser andra hemsigheter så kommer du till slut att bli galen och då händer de mest konstiga saker – väggar börjar blöda, bilden blir svartvit, statyer rör sig och du hör röster. Denna funktion är helt underbar och det är verkligen läskigt.

Men hur är striderna då? Jo, här gör silikonriddarna inte spelarna besvikna. Der finns ett brett utbud av olika vapen, allt från knivar till gevär och blåsrör. Allt påverkar fienderna och din karaktär på olika sätt. Det finns även ett smått genialiskt påhitt här – när du ska attackera en fiende kan du sikta in dig på en speciell kroppsdel. Du kan till exempel hugga av en arm eller ett ben om du hellre tycker det är kul.



SPELINFO

Titel: Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Plattform: Nintendo GameCube

Kategori: Äventyr

Utvecklare: Silicon Knights

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1

Tillbehör: Memory Card (15 block)

Releasedatum: 31 okt 2002

Text: Mathias Hjalmarsson

Det kan se så ut, men det här är långt ifrån en Resident Evil-kopia. Eternal Darkness: Sanity's Requiem är en helt annan typ av spel och enligt oss ännu bättre än Capcoms skräckklassiker.



Tryck bara på R-knappen och sikta med styrspaken så kan du själv välja var du vill skada fienden.

Ett av de bästa till Nintendo GameCube

Förutom det faktum att detta spel är ett av de bästa till Nintendo GameCube, och kommer att vara det ett tag framöver, så var det en liten detalj som gjorde mig extra nöjd när jag upptäckte den. I fall du står nära en vägg och ska

attackera en blodtörstig zombie med ditt svärd så fastnar det i väggen, precis som det skulle göra i verkliga livet. Dessa små detaljer gör helhetsintrycket så mycket bättre.

Ni som tror att *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* bara är en kopia av andra spel i skräckgenren med tredjepersonsperspektiv kan inte ha mer fel.



Som det säkert framgått är det här ett spel med mycket våld och hemska scener. Även om bilderna på dessa sidor inte ser alltför grova ut kan vi lova att mycket av innehållet är mycket olämpligt för yngre!



Ansiktsuttrycken och kroppsspråken i Eternal Darkness: Sanity's Requiem behöver ingen närmare förklaring. Karaktärernas röster är också klockrena.

Några av de utvalda

ALEXANDRA ROIVAS

Yrke: Student

Tid: 2000 e. Kr.

Plats: Rhode Island, USA



Alexandra är en viljestark och självständig kvinna, som både är uppfinningsrik och intelligent. Alexandra håller på att avsluta sin utbildning i abstrakt matematik och nummerteorin på universitetet i Washington. Hon åker hem till Rhode Island för att ta hand om sin mördade farfars hus och finna svar på det hemska mordet.

ELLIA

Yrke: Dansös

Tid: 1150 e. Kr.

Plats: Angkor Thom, Kambodja



Ellia föddes till slav och uppfostrades som dansare i Suryavarman II:s kungahus (samma kung som återförenade Khmerernas rike efter många år av inbördeskrig). Efter att Ellia läst en mystisk bok sukter hon efter äventyr. Hennes nyfikenhet leder henne till ett tempel och där upptäcker hon hemligheter som hon aldrig borde ha hittat.

PIOUS AUGUSTUS

Yrke: Soldat

Tid: 26 f. Kr.

Plats: Persien



Pious föddes i en rik familj och tog värnning i den romerska armén vid tidig ålder. Pious var en centurion och kommandör under imperiets kampanjer i Persien. Han börjar nu närma sig 30 år och många av hans jämnliska har dragit sig tillbaka för ett liv i Roms politik, men Pious stannar som en lojal soldat i imperiets armé.

DR. MAXIMILLIAN ROIVAS

Yrke: Professor

Tid: 1760 e. Kr.

Plats: Rhode Island, USA



Maximilian är en mycket lärd medicinsk läkare och professor på flera universitet i USA. Även fast han inte är en berömd forskare är han respekterad bland sina kollegor och studenter. Hans fru avled för många år sedan och hans tre barn som själva är vuxna hälsar på honom vid speciella tillfällen, fast oftast är han ensam. Hans barn är rädda för hans mentala hälsa och de tror inte att det är bra för en äldre man att vara lämnad ensam i ett så stort hus. Kanske har de rätt...

BETYG

GRAFIK: 9

Knivskarp. Arbetet som Silicon Knights har lagt ned på att skapa miljöer som stämmer överens med tidsåldern och alla små men viktiga detaljer överträffar det mesta vi har sett genom åren.

LJUD: 9

Det är inte skeletten och monstren i *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* som gör spelet mest skrämmande, utan de dystra och ibland krypande ljuden som hörs som ett omen i bakgrunden. Professionella röstskådespelare har använts för att göra karaktärernas röster trovärdiga.

SPELKONTROLL: 8

Spelfigurerna rör sig överlag ganska stelt, men stridssystemet – där du kan sikta in dig exakt var på fienden du vill träffa – är genialt. Att få ordning på menyerna kräver lite pillande, men det är som vanligt en vanesak.

UTMANING: 8

Eternal Darkness: Sanity's Requiem är inte så långt som vi hade trott, men eftersom du kan gå olika vägar mot slutet finns det skäl att spela om det flera gånger. De tolv spelbara figurerna och kapitlen ger en variation som de flesta spel inte är i närheten av.

SPELDESIGN: 9

Silicon Knights har förstått hur viktigt det är att ta fram nya och egna idéer. Upplägget med kapitel, den romanliknande handlingen och omdömesmätaren är tre exempel på vad som skapar ett originellt och roligt innehåll.

TOTALT: 9

Spelet som alla underskattade från början blev en ny AAA-titel till Nintendo GameCube. Om du någonsin tvivlar på att köpa *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* bör du ta en ordentlig titt på din Sanity Meter...



Den blå behållaren till vänster är magimätaren, vilken kompletterar livs- och omdömesmätaren. Det finns 120 olika magiska formler att använda och kombinera i spelet.



Alla de tolv spelbara figurerna styrs och kontrolleras på sitt eget unika sätt. De är olika snabba, starka och har ett eget vapen som är passande för deras tidsålder.



Mycket av problemlösningen går ut på att undersöka föremål och ta dem till platser där de har ett syfte. Det är viktigt att titta på allting och prova allt som går att prova.

Handlingen i *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* är så välskriven att den känns som en bra bok. I slutet av varje kapitel kommer säkert en del tankar att börja snurra i ditt huvud.



Magick

Det finns en grundformel för hur hela magisystemet är uppbyggt och det är att alla magier är indelade i tre färger – röd, grön och blå. Röd besegrar grön, grön besegrar blå och blå besegrar röd. För att kunna skapa en trollformel måste du först hitta runor, vilka är byggstenarna i varje trollformel. På varje runa finns ett ord skrivet och detta ord beskriver effekten, målet och inriktningen (försvar, attack, etcetera) som formeln ska ha. Men för att kunna läsa runorna så måste du hitta en Codex och med dess hjälp tyda texten. Så med dessa runor kan du bilda egna små magiska meningar.



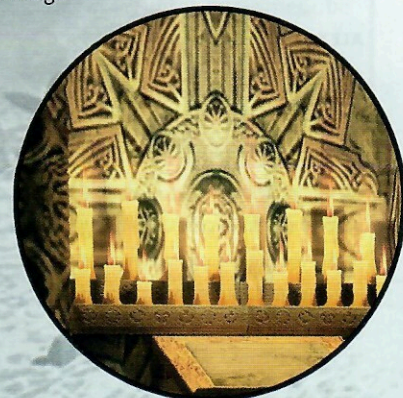
Den här unga kvinnan är spelets huvudperson. Hon upplever spelets historia genom de andra karaktärerna som du kontrollerar.

Spelets karaktärer kan använda och kombinera 120 olika magiska formler. Dessa kan bland annat förstärka vapen och försvaga fiender.

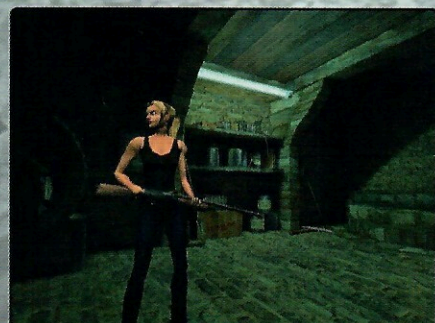


Sanity Meter

Din mentala hälsa är viktig, det tror jag att du håller med om. Samma sak gäller i *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, för om du förlorar din mentala hälsa kan de mest konstiga saker hända. Varje gång du ser ett monster kommer din mentala mätare att sjunka, samma sak händer ifall monstret ser dig och när du nästan är helt galen kommer hallucinationerna krypandes. Det finns två sätt att komma tillbaka till dina sinnens fulla bruk. Efter att du har besegrat en fiende kan du ge denna en sista avgörande stöt med ditt vapen – genom att göra så får du lite mental hälsa tillbaka. Och det andra sättet är, som du nog listat ut, genom magi.



Nintendo GameCube har nu två exklusiva och riktigt bra spel för den äldre publiken – *Resident Evil* och *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*.



Intervju med Denis Dyack, VD, Silicon Knights

Var hämtade ni inspirationen för handlingen och karaktärerna i *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*?

När vi började arbeta med spelet visste vi att många direkt skulle koppla ihop det med *Resident Evil*, så vi ville ge det en mer klassisk framtoning. Vi inspirerades av författare som Edgar Allan Poe och andra klassiska författare i stället för av B-filmer och material från spel i stil med *Resident Evil* och andra liknande, mer traditionella spel. Enkelt uttryckt använde vi oss av så många klassiska författare som möjligt och försökte skapa en spännande handling. Karaktärerna skapade vi från sådant som vi trodde skulle göra dem intressanta.

Sanity Meter-systemet har fått mycket beröm och många spelare verkar ha tyckt om det. Kan ni använda samma system i en eventuell uppföljare och finns det möjlighet att ni kan göra systemet bättre än i originalet?

Vi tycker att det här systemet är väldigt mångsidigt och vi har hört många intressanta kommentarer om det. TV-spel (speciellt "vuxnare" spel) har i media blivit anklagade för att påverka människor. Med det här systemet säger vi att vi VILL förändra spelarna och vi VILL förändra upplevelsen. Så oavsett om det är i *Eternal Darkness*, en uppföljare till *Eternal Darkness* eller i ett annat framtida spel så tror vi att den här typen av samspel verkligen kan ändra spelarens upplevelse. Så vi tror att det är möjligt att göra det bättre.

Vad var det svåraste med att skapa *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*?

Generellt sett så tror jag att det svåraste var att hålla det historiska materialet så korrekt som möjligt och samtidigt göra spelupplägget och karaktärerna både fränskilda men också sammankopplade genom hela spelet. En av de stora

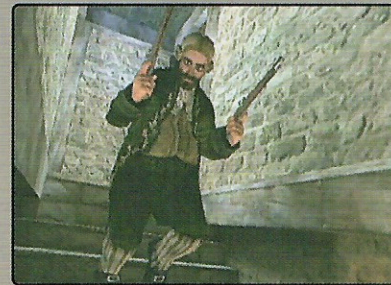
utmaningarna var att göra alla karaktärer så intressanta som möjligt, men samtidigt försöka undvika en alltför stor skillnad varje gång spelaren tar sig an en ny karaktär – så att de inte behöver lära sig spelet på nytt. Vi försökte få ihop allt detta och att få det att fungera var en ganska stor utmaning.

***Eternal Darkness: Sanity's Requiem* har varit under utveckling ganska länge nu. Är du nöjd med spelet eller är det något du saknar?**

Alla som har varit med och skapat spelet vet att det alltid går att förbättra det och lägga till sådant som man skulle vilja ha med, men allt som allt är vi mycket nöjda med det färdiga resultatet och vi tycker att vi har nått alla av våra största mål. Det är alltid saker som vi hade kunnat ändra och förbättra men de är så små att de inte ens är värda att nämnas – de flesta spelare skulle inte ens märka dessa ändringar. Så på det hela taget är vi mycket, mycket nöjda och glada över mottagandet vi har fått hittills och ser verkligen fram emot hur reaktionerna kommer att bli i PAL-regionen och i Japan.

Har ni semester nu, eller håller ni på att fundera ut idéer åt ert nästa spel?

Direkt när spelet var färdigt tog vi bara en väldigt kort paus, för vi ville ha den europeiska och japanska lokaliseringen klar så snabbt som möjligt. Just nu arbetar vi för fullt med våra nästa projekt, men jag kan inte prata om dem nu – vi kommer att utannonsera dem vid en passande tidpunkt.



"Enkelt uttryckt använde vi oss av så många klassiska författare som möjligt och försökte skapa en spännande handling. Karaktärerna skapade vi från sådant som vi trodde skulle göra dem intressanta."



Silicon Knights-gänget är nu klara med sitt första Nintendo GameCube-spel!

"En av de stora utmaningarna var att göra alla karaktärer så intressanta som möjligt, men samtidigt försöka undvika en alltför stor skillnad varje gång spelaren tar sig an en ny karaktär – så att de inte behöver lära sig spelet på nytt."



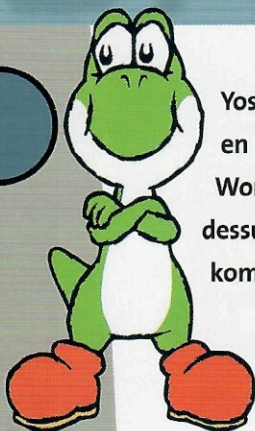
RECENSIONER

KIM WEINEFELT: 9

Hade Yoshi's Island varit ett nytt spel och inte en konvertering hade tiopoängaren varit självklar. Det här var mitt favoritspel under en stor del av 1995, men nu hittar jag på ön som i min egen ficka. Rekommenderas till alla spelare, framförallt till dig som inte spelade Super NES-versionen.

EMELIE LAGER: 9

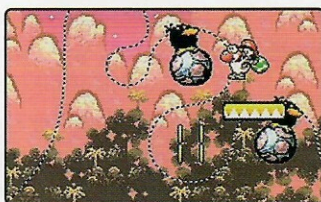
Yoshi's Island är verkligen en värdig uppföljare till Super Mario World, lika mycket idag som det var på Super NES-tiden, med sin perfekta blandning av klassiska och nymodiga inslag, både vad gäller den suveräna musiken, den urtjusiga grafiken och den lika nyskapande som felfria kontrollen.



Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 är en uppfräschad version av Super Mario World 2: Yoshi's Island och innehåller dessutom minispelet Mario Bros., som är kompatibelt med Mario Bros.-spelen i Super Mario Advance och Super Mario World: Super Mario Advance 2.



Spelet inleds med att Kameks hantlangare kidnappar de två nyfödda Mario-bröderna från storken. De råkar dock tappa Baby Mario, som faller ner till en ö full med Yoshis...



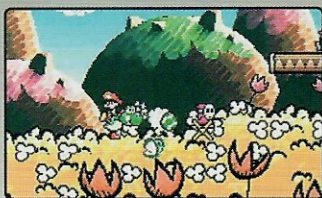
De svarta korporna är inte speciellt smickrade av besöket. Försök att undvika dem och samtidigt ha koll på plattformen under Yoshi.



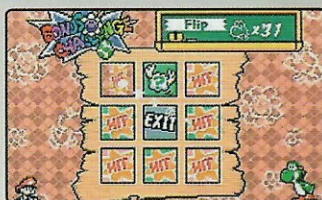
Vad vore ett Super Mario-spel utan gröna rör som då och då går att slinka ned i?



De flesta fienderna som Yoshi sväljer förvandlas till ägg, men om Yoshi stoppar in en sådan här visslande godbit i munnen börjar han blåsa bubblor.



Yoshis ägg kan användas till mycket. Han kan skjuta på fiender, aktivera omkopplare eller plocka hem föremål med dem.



Ju fler blommor Yoshi samlar på en bana desto större blir chansen att han får testa en bonusutmaning i slutet av den. Här kan han vinna extraliv och nyttiga föremål.



SPELINFO

Titel: Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

Plattform: Game Boy Advance

Kategori: Action

Utvecklare: Nintendo

Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1-4 samtidigt

Tillbehör: GBA Game Link

Releasedatum: 11 okt 2002

Text: Kim Weinefelt



Det börjar bli svårt att hålla ordning på alla Super Mario-konverteringar nu... Hoppet om ett helt nytt Super Mario-spel till Game Boy Advance blir mindre och mindre för varje gång, men det går ju inte att klaga så länge originalspelen är så bra som de är.

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 är precis som Super Mario Advance ett Super Mario-spel som sticker ut från mängden. För det första är det inte Mario som du styr, utan Yoshi. Det här äventyret går nämligen ut på att Yoshi ska transportera den nyfödda Mario – Baby Mario – till sina föräldrar och dessutom hinna med att rädda den lika nyfödda Luigi.

Yoshi själv kan skadas om han kliver på taggar eller hoppar ner i stup, men oftast är det inte så du förlorar liv. Så fort Yoshi blir attackerad av en fiende tappar han Baby Mario, som då svävar

iväg i en bubbla. Om Yoshi inte lyckas nå Baby Mario innan räknaren når noll blir Baby Mario fångad av Bowsers hantlangare – en armé som för övrigt leds av den elake Magikooan (och en gång tilltänkte Mario Kart 64-föraren) Kamek.

Bara envägskartor

Som Yoshi's Island-besökare får du en karta över de olika delarna av ön, men du kan inte välja olika vägar mot målet – du måste klara en bana i taget för att komma vidare till nästa. Det går så klart fortfarande bra att gå tillbaka till redan avklarade banor.

Det finns sex "världar" som består av vardera åtta ordinarie banor. Det räcker med att nå slutet av banan med Baby Mario på ryggen för att klara den, men om du vill känna att du verkligen har klarat hela spelet måste du hitta 5 blommor, 20

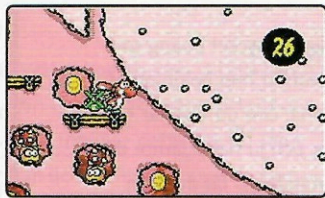
röda mynt (ligger gömda bland de vanliga gula mynten) och 30 stjärnor (som också ökar på antalet sekunder som Baby Mario kan sväva i luften utan att bli tillfångatagen) på alla banor. Om du lyckas med denna bedrift väntar en belöning som heter duga: en extrabana för varje värld som du klarar perfekt!

Som att öppna julklappar

Att spela själva banorna är lika kul som att öppna julklappar. Varje ny bana betyder nya överraskningar och ingen av dem känns någonsin som en upprepning. På vissa ställen börjar Yoshis sikt "skruvas" om han rör en speciell fiende. På andra möter han fiskar som sprutar vatten, kärnspottande apor och den snälla hunden Poochy. Bossarna är lika listiga och lustiga som banorna



En av de fula fiskarna har svält Yoshi, som nu har cirka 8 sekunder på sig att fånga in Baby Mario.



I Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 är Lakitu ingen snäll kameraman. Här är han en kallhamrad spikbollkastare.



Den här pirayaplantan är en av de svåraste bossarna som Yoshi och Baby Mario stöter på. Det gäller att "kasta macka" med äggen!

Yoshis show!

Eftersom Yoshi i det här spelet är tvungen att ta ansvar för Baby Mario är han också tvungen att lära sig en hel del extravaganta trick.

GÖRA OCH KASTA ÄGG – Shy Guys och många andra fiender som Yoshi sväljer kan han göra om till ägg. Upp till sex ägg kan Yoshi bära med sig, vilka när som helst kan kastas iväg mot fiender eller föremål som han vill åt.

POUND THE GROUND – Att hoppa upp i luften och dunska med full kraft i marken är bra för att dunka ner pelare och platta till fiender. Den här klassiska tekniken har Mario senare använt i Super Mario 64 och Super Mario Sunshine.

SVÄVA I LUFTEN – Om Yoshi inte riktigt når upp till en kant kan han "springa" i luften och på så sätt sväva en extra bit. Det här gör det mycket lättare för honom att navigera mellan olika plattformar i luften.

SPOTTA KÄRNOR – Nosa upp en melon och låt Yoshi svälja den så kan han spotta kärnor på fienderna. Om du tycker det låter oförsäkamt så vänta tills han sväljer en melon av eld eller is.

– Marching Milde måste till exempel delas i tu flera gånger för att besegras och för att få Rafael the Raven att ge upp måste Yoshi springa runt, runt på en planet och se hela världen under sig snurra.

Det märks att Miyamoto och kompani har fantiserat iväg ordentligt och resultatet är några av de roligaste och mest annorlunda banorna i Mario-spelens historia. Så det känns självklart att på nytt varmt rekommendera en Super Mario Advance-titel. Och ja – Mario Bros. ingår som minispiel även denna gång, om det var någon som trodde något annat.



BETYG

GRAFIK: 9

Charmig "pastellmålad" grafik som är full av specialeffekter, stora bossar och andra överraskningar. Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 är ett av de vackraste spelen till Game Boy Advance.

LJUD: 9

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 har överlag inte lika bra musik som Super Mario World: Super Mario Advance 2, men ett par riktigt stora musikstycken. Baby Marios skrik är definitivt ett av spelhistoriens mest irriterande ljud.

SPELKONTROLL: 10

Perfekt i alla lägen, vare sig Yoshi är tåg, grävmaskin, ubåt eller en vanlig dinosaurie. Yoshi har som du redan vet massor av olika rörelser, och hans förmåga att sväva i luften är perfekt för att undvika retsamma småmissar.

UTMANING: 10

Spelet består av sex "världar" med åtta banor i varje. Om du lyckas klara de åtta banorna i en värld perfekt får du dessutom fram en ny bana plus ett minispiel. Variationen är hög och kurvan för svårighetsgraden lika passande som vanligt.

SPELDESIGN: 9

Bortsett från att det här bara är en uppfärskning av ett äldre spel är allting i Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 nyskapande. Här finns banor som vrider på sig, en Baby Mario som flyger iväg när Yoshi blir attackerad och dussintals andra innovativa idéer.

TOTALT: 9

Mario fortsätter att dominera totalt i den här klassen, även om det bara är med hjälp av gamla meriter. Innan Super Mario Advance 4 släpps finns det ingen anledning att åka hem från Yoshi's Island.

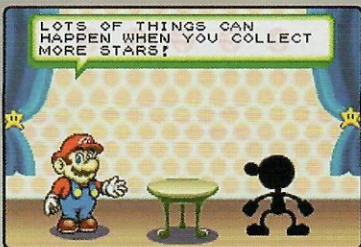
RECENSION

KIM WEINEFELT: 7

Originalen är alltid bäst, men det är ändå kul att spela de gamla favoriterna i Game Boy Advance-version. Uppgraderingarna i de moderna varianterna är bra, men av någon anledning spelar jag ändå oftast de klassiska versionerna. Donkey Kong är min favorit i den här samlingen.



Om du uppnår 1 000 poäng eller mer i var och ett av alla fyra spelsätt i ett spel så har du tjänat ihop 20 stjärnor. Du kan samla långt fler än 100 stjärnor i Game & Watch Gallery Advance.



"Jaha, men det var jag som var Nintendos första spelhjärte, inte du Mario."

I Gallery Corner kan du se hur många stjärnor du samlat och om du har spelat bra är det här som du hittar presenter och överraskningar.



Om det var i Super Smash Bros. Melee som du såg Mr. Game & Watch för första gången behöver du en ordentlig historiektion. Bästa sättet att lära och ha kul samtidigt är att spela Game & Watch Gallery Advance.

6 GAMES IN 1!

I Game & Watch Gallery Advance får du chansen att återuppleva och återuppliva några av de tidlösa Game & Watch-spelen, både i perfekt klassisk version och i en omgjord och mer modern variant. Både den klassiska och den moderna versionen kan spelas på en lätt och en svår svårighetsgrad, så med andra ord kan du spela varje spel på fyra olika sätt.

Målet är egentligen bara att samla så mycket poäng som möjligt, men för duktiga spelare väntar mer belöning än bara rekord att visa för kompisarna. Om du uppnår tillräckligt bra poäng får du stjärnor, och ju fler stjärnor du samlar desto fler spel och bonusändelser får du fram.

Här är några av spelen som ingår i Game & Watch Gallery Advance (det finns ännu fler).

BOXING

Classic

Från början var det här ett spel i Game & Watch-serien Micro Vs. System. Tajma dina slag rätt och undvik din motståndares attacker genom att luta dig bakåt. Kanske var Boxing föregångaren till Punch-Out!!?

Modern

Laydees and Gentlemen – in the red corner: LUIGI! And in the blue corner: BOO! Stackars spöket Boo, hans namn låter som ett burop... Förutom Boo kommer du bland annat att möta Waluigi och Wiggler i den moderna varianten.

DONKEY KONG

Classic

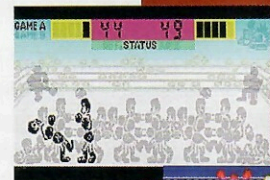
Vem minns inte det orangea Game & Watch-originalen av Donkey Kong? I spelet styr du Mario och måste arbeta dig upp till toppen av byggnadsställningen. Där uppe väntar Donkey Kong, som oavbrutet kastar tunnor mot Mario.



SPELINFO

Titel: Game & Watch Gallery Advance
 Plattform: Game Boy Advance
 Kategori: Action
 Utvecklare: Nintendo
 Utgivare: Nintendo
 Antal spelare: 1–2 samtidigt
 Tillbehör: GBA Game Link
 Releasedatum: 25 okt 2002

Text: Kim Weinefelt



Modern

Donkey Kong i modern tappning är som ett litet plattformsspel. Till skillnad mot Classic så ändrar banorna utseende och här finns det fler hinder och fiender att akta sig för. Grafiken är riktigt trevlig, men tunnorna är lika jobbiga som alltid.

DONKEY KONG 3**Classic**

Det här är ett ganska okänt Game & Watch-spel, som också ingick i Micro Vs. System-serien. Det gäller att spruta ogrässpray på insekterna så att de kryper över till Donkey Kongs sida. Dessvärre gör DK allt för att försöka få över insekterna till din sida.

Modern

Den klassiska fighten mellan Donkey Kong och Mario fortsätter! Här är det andra saker än insekter som ska motas mot varandra, men grundprinciperna är desamma.

FIRE**Classic**

Ett av de absolut mest klassiska Game & Watch-spelen, som väl alla känner till? Ett höghus brinner och det är din uppgift att transportera de panikslagna människorna i säkerhet. I Fire innebär detta att du låter dem studsa genom luften tre gånger innan de kommer till ambulansen.

Modern

I den moderna versionen av Fire är det Toad, Yoshi och Donkey Kong Jr. som hoppar ut ur huset. Gissa vem av dem som är tyngst och därför (av någon underlig anledning) faller mot marken snabbast...

MARIO'S CEMENT FACTORY**Classic**

Arbetaren på den här cementfabriken har ett mycket stressigt jobb. Om han inte lyckas kliva på hissarna i rätt tid ramlar han och slår sig. Och om han inte hinner tömma en behållare innan cementen rinner över får han sparken. Hårda bud!

Modern

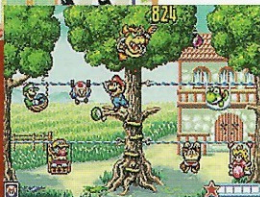
För Mario gäller det också att ha koll på flera saker samtidigt. Men han är ju van vid plattformar i rörelse så det här jobbet kommer säkert att gå bra.

RAINSHOWER**Classic**

I Rainshower måste du skydda tvätten från att bli blöt. Detta görs genom att dra undan klädesplaggen från de nedfallande regndropparna – både på över- och undervåningen. Ovädret verkar aldrig ta slut...

Modern

Tvätten och ovädret är borta, men i stället hänger dina vänner i linorna och Bowser sitter i trädet och kastar bomber och annat otyg. Dra linan och flytta vännerna i säkerhet innan de blir träffade.

**BETYG****GRAFIK:** 6

Det finns inte mycket att säga om grafiken i de klassiska spelen – de ska ju se ut så här. Menyskärmarna och de moderna varianterna känns mer Game Boy Color än Game Boy Advance.

LJUD: 7

Tick, tack, tick, tack, blipp, blopp, blipp, blopp, TUT-TUT! Så lät spelmusiken i början av 1980-talet och detta kommer du att få stå ut med här också. De moderna spelsätten har dock en del trallvänliga låtar.

SPELKONTROLL: 8

Styr vänster, höger, upp, ner och tryck på knappen så rör sig din spelfigur i en enda animation. De moderna versionerna är inte lika enkla att förstå som de klassiska, men snudd på.

UTMANING: 8

Mycket och många spel för pengarna. Faktum är att det finns så mycket hemligheter att de flesta som spelar Game & Watch Gallery Advance troligtvis aldrig kommer att hitta allt som finns i kassetten. Dessutom finns det ett tvåspelarläge med Single Pak Link.

SPELDESIGN: 7

Här bjuds det på speldesign á la 1980 – enkel men genuin. Alla spel är monotona, men eftersom det finns så många att testa så håller Game & Watch Gallery Advance länge (speciellt om du gillar att samla poäng och slå rekord).

TOTALT: 7

Game & Watch Gallery Advance är ett spel för dig som...

- Tycker att spelen var bättre förr
- Aldrig har spelat Game & Watch
- Älskar att samla poäng och slå rekord

RECENSIONER

EMELIE LAGER: 6

Eftersom man inte alls vet vad man skall vänta sig av det här spelet innan man har testat det, är det lika lätt att bli missnöjd som euforisk när man väl gör det. Tar man sig bara förbi de första, ganska seiga scenerna, är det dock lätt att förnjöjelsen bara växer och växer! Jag hade i alla fall ingen lust att sluta spela förrän jag klarat hela äventyret!

KIM WEINEFELT: 6

Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse är ett av de minst roliga spelen jag har testat till Nintendo GameCube, men så är det inte heller gjort för oss "gamlingar". Med tanke på att det är ett spel för små barn att spela tillsammans med en förälder får det betyget godkänt.



Bortsett från i minispelen kan du inte styra Musse. I stället styr du en hand och pekar dit Musse ska gå, eller på föremål han ska undersöka.

internet-tips

DISNEY'S MAGICAL MIRROR
STARRING MICKEY MOUSE

En mycket barnvänlig webbplats där du, precis som i spelet, ska hjälpa Musse att hitta skärvarna från den krossade spegeln. Texten är på engelska, men sidan är enkel nog för att alla ska förstå vad som ska göras.

WWW.MAGICALMIRROR.COM



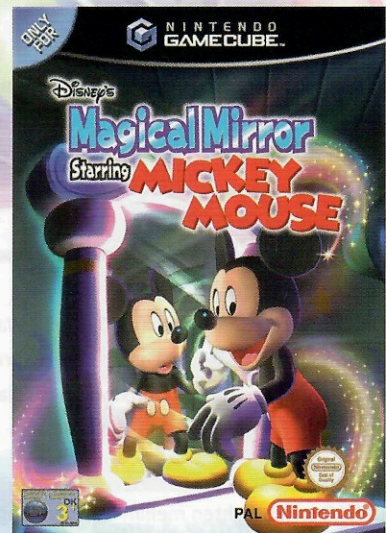
Har du någon gång undrat hur det ser ut hemma hos Musse Pigg? Eller till och med vad han drömmer om på natten? Det är i stora drag vad Disney Interactive har försökt skildra i detta originella problemlösningsspel vars främsta mål och mening är att underhålla och överraska, om än i ett lugnt och avstressande tempo.

Disneys nya skapelse till Nintendo GameCube är mycket speciell, på alla plan och i alla ordets bemärkelser. En natt då spelets huvudperson Musse Pigg ligger och sover som djupast, stiger hans drömda jag upp ur sängen och lämnar den sovande kroppen bakom sig, för att i nästa stund bli lurad in i sovrummets stora väggspiegel av ett illvilligt spöke som härjar i hans drömmar. Förundrad men äventyrslysten kliver sömngångaren försiktigt igenom spegelglaset för att undersöka vad som finns där bakom, vilket inte helt oväntat visar sig vara en förvriden variant av hans eget hus, där få ting är vad de ser ut att vara. Efter att ha lockat med sig sitt offer till denna märkliga värld, krossar så spöket spegeln i ett dussin bitar, vilka genast sprids ut över hela huset... Från denna stund är Musse dömd att stanna på fel sida av spegeln tills att han hittat och satt alla dess skärvor på plats igen.

Peka och klicka

Upplägget i detta spel är inte helt olik det i Luigi's Mansion, fast här rör det sig om ett renodlat peka-och-klicka-äventyr, där varken Musse eller föremålen i hans omgivning rör på sig förrän du på olika sätt aktiverar eller utforskar dem med A-knappen. Du behöver med andra ord inte vara någon mästare i fingerfärdighet för att överleva i Musses drömvärld, men vid somliga tillfällen är det av stor vikt att klicka på rätt ställe i rätt tid.

Genom att plocka upp ett föremål och sedan använda det ihop med ett annat finner Musse lösningen på många problem. Om han vill kan han även kombinera detta med att spela de olika sakerna ett litet spratt. När man utför ett "trick", som det heter i spelet, förbrukas en eller flera av de stjärnor som syns längst upp till vänster på skärmen. De fungerar i princip på samma sätt som Links hjärtan i Zeldaspelen, vilket både gör att de kan fyllas på igen efter att de



SPELINFO

Titel: Disney's Magical Mirror
Starring Mickey Mouse

Plattform: Nintendo GameCube

Kategori: Äventyr

Utvecklare: Nintendo, Capcom
och Disney Interactive

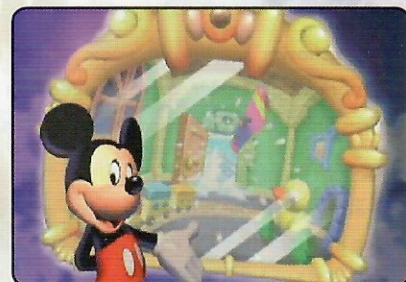
Utgivare: Nintendo

Antal spelare: 1

Tillbehör: Memory Card (3
block), GBA Cable

Releasedatum: Ute nu

Text: Emelie Lager



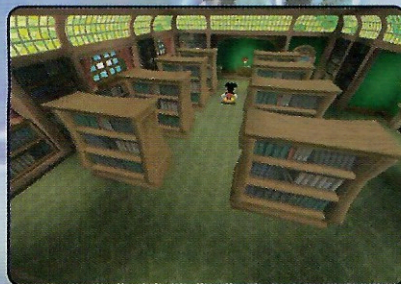
tömts på energi, och att spelaren kan samla på sig ytterligare stjärnbehållare tills ett maximalt antal är uppnått. Med stjärnkraftens hjälp kan Musse även samla dekorativa föremål till sitt sovrum och låsa upp festliga minispel här och där.

Från dröm till mardröm

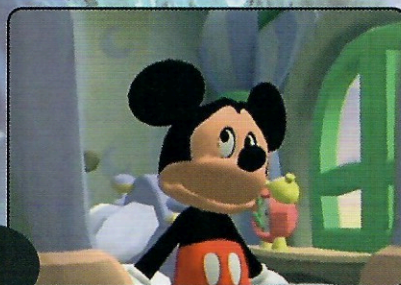
Vid första anblicken kan nog detta äventyrs likhet med en gigantisk virtuell pekbok verka avskräckande på de flesta. I spelets huvudmeny finns till och med ett Kids Mode att välja, i vilket Musse rör sig av sig själv om han lämnas åt slumpan för länge, och där även en extra handkontroll kan kopplas in om till exempel en förälder skulle vilja hjälpa sitt barn att ta sig vidare i spelet! Ibland kan visserligen även Normal Mode kännas så pass självgående och "barnvänligt" att ett Kids Mode verkar onödigt, men när man väl har vant sig vid det lugna tempot, måste det medges att detta är en väldigt trevlig liten saga som man inte gärna lägger ifrån sig förrän alla 40 rum är utforskade och den magiska spegeln lagad. Och när det elaka spöket gång på gång dyker upp för att busa med Musse, bryts spelets annars så harmoniska och gemytliga stämning med jämna mellanrum av med kontrastfulla scener som nära nog ruskar om lika bra som de flesta överraskningsmoment i såväl Resident Evil och Eternal Darkness: Sanity's Requiem som det ovan nämnda spelet med Luigi i huvudrollen. I detta spegelvända parallella drömuniversum får man räkna med att vad som helst kan hända!



Animationerna i det här spelet är underbara, även om Musses ansiktsuttryck är överdrivna och långdragna.



Grafiken är en dröm för alla som gillar tecknad film. Oftast är det dock bara Musse som rör sig, medan allt annat i rummet "sitter där det sitter".



Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse är alldeles för lätt och kort för erfarna gamers. Det här spelet är perfekt för små barn att spela tillsammans med en förälder. I Kids Mode kan föräldern använda handkontroll två och hjälpa barnet att styra markören.

De gula stjärnorna använder Musse till att göra "trick". Musse vet att det går att använda ett trick när ramen runt bilden börjar röra på sig.



KOPPLA IHOP!



Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse och Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie går att koppla ihop med varandra. Använd Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable och anslut ditt Game Boy Advance till Nintendo GameCube så kommer Musse att få lite extra förmåner i Nintendo GameCube-spelet.

BETYG

GRAFIK: 7

Den är fin, färgglad och fyller sin funktion i alla lägen. Miljöerna är serieinspirerade på typiskt Disney-vis och alltid behagliga att titta på, även om vissa rum kan verka ovanligt sparsamt möblerade.

LJUD: 6

Trevliga och atmosfäriska små trude-lutter som då och då brutalt fylls i av riktigt kusliga, mollstämda blåssektioner. Musses små "Geel!", "Goshi!" och andra gälla utrop är emellertid nästan lika tveksamma som lustiga.

SPELKONTROLL: 7

Väldigt enkelt och okonstlat pekande och klickande; en sådan kontroll är väl nästan omöjlig att misslyckas med vid programmeringen av ett spel? Ibland önskar man dock att det gick att klicka på fler ställen på skärmen.

UTMANING: 5

Det är inget enormt äventyr, men det tar inte direkt slut för fort heller. Det gäller bara att inse att peka-klicka-genren inte alls behöver innebära en lägre utmaningsnivå! Förbered er dock inte på pussel och gåtor av allra klurigaste sort!

SPELDESIGN: 7

Helt klart originell, men ändå väldigt enkel. Ett stort plus i kanten för de små minispelen, vilka faktiskt har en fantastisk förmåga att roa! Det är mycket som sker i Musses drömvärld, bara man ser till att hela tiden klicka på allt och alla som kommer i ens väg!

TOTALT: 6

Egentligen måste detta spel upplevas för att verkligen förstås. Eftersom ordet "spelglädje" ständigt gör sig påmint under äventyrets gång, är det kanske fel att ge spelet ett alltför lågt betyg. Samtidigt kan vi räkna upp många spel som i slutändan givit oss mer än det här.

RECENSIONER

EMELIE LAGER: 8

Hur resultatet än blir när spelföretagen reproducerar gamla guldkorn som detta, gläds jag alltid lika mycket över deras initiativ att visa både dessa mina favoritspel från förr och alla människor som aldrig fått chansen att spela dem innan en så stor portion respekt! Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie har sannerligen varit en underbar reskamrat de senaste veckorna, även om jag trodde att Game Boy Advance kunde bättra i ljudväg!

KIM WEINEFELT: 7

Här har vi ännu ett trevligt actionspel att hoppa igenom. Det som gör Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie så roligt är möjligheten att köpa föremål samt göra sig till magiker, klättrare och brandman. Men annars hoppar jag hellre med Mario eller Wario.



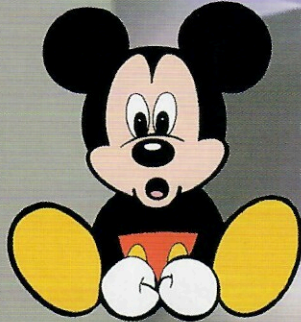
Hjältarnas olika kostymer och deras användningsområden ligger även till grund för det flerspelarläge som är en av nyheterna i denna nya version av spelet.

internet-tips

DISNEY'S MAGICAL QUEST
STARRING MICKEY & MINNIE

Eftersom de två Musse-spelet är sammankopplade beslutade Nintendo of America att även koppla ihop de båda spelens hemsidor. Klicka på Game Boy Advance-spelet så kommer du till detta spels avdelning.

WWW.MAGICALMIRROR.COM



Denna exemplariska Disney-produktion betraktas än i dag av många som ett grafiskt och musikaliskt litet mästerverk. När det släpptes till Super NES 1993 fick det genast stor uppmärksamhet för sin utsökta bildskönhet och magiska stämning, så väl i media som bland estetiska finmakare som jag. Och jag rekommenderar det lika varmt till det nya formatet!

Äventyret tar vid då hunden Pluto av en olycks-händelse kommer bort från vännerna som kastar boll i parken. Spelarens uppdrag blir förstas färdas land och rike runt för att hitta honom igen. Ursprungligen var Musse Pigg ensam huvudrollsinnehavare i denna charmiga historia, men en lika tidsenlig som välkommen nyhet i konverteringen till Game Boy Advance är att man nu även kan välja att spela som Musses kvinnliga motsvarighet, Mimmi.

Inte så svårt

Upplägget i enspelarläget är mycket logiskt och lättillgängligt – ja, faktiskt till den grad att jag redan tidigt började kalla det för ett "nybörjar-spel". Det är nu inte så att banorna är fyllda av vägvisande pilar och dylikt, någonting som syns allt oftare i dagens lite snällare plattformsäventyr, men för mig har det blivit ett spel som jag brukar ta mig igenom från början till slut varje gång jag spelar det – vilket jag dock aldrig tröttnar på att göra – och egentligen har jag inte haft något annat val, eftersom det inte går att spara sina framsteg i Super NES-versionen. I den nya till Game Boy Advance finns däremot en sparfil, vilket ju är behövligt då spelet nu ska gå att bära med sig överallt och stängas av när helst det behövs. Dessutom har man i den nya versionen lagt till två svårighetsgrader utöver den som kallas för "Standard" och motsvarar den som gällde i originalspelet. "Beginner" heter nu en väldigt lätt nivå, medan "Expert" ger ett lagom motstånd för de som vet vad de gör.



SPELINFO

Titel: Disney's Magical Quest
Starring Mickey & Minnie
Plattform: Game Boy Advance
Kategori: Action
Utvecklare: Nintendo och Capcom
Utgivare: Nintendo
Antal spelare: 1–2 samtidigt
Tillbehör: GBA Game Link,
GBA Cable
Releasedatum: Ute nu

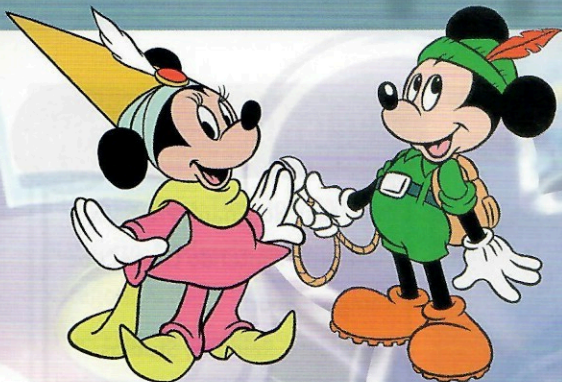
Text: Emelie Lager

En färgstark värld

Av någon anledning måste våra hjältar Musse och Mimmi ta sig ända till ärkebusen Svarte Petters kusliga boning för att avsluta sitt räddningsuppdrag, men vägen dit är en ren fröjd för både ögon och öron. Till tonerna av de mest välskrivna och äventyrliga musikstycken man kan önska sig, sveps man med från den ena bedårande fantasimiljön till den andra, omgiven av allt från lavafyllda grottor och höga bergstoppar till exotiska urskogar och gnistrande snölandskap. I varje värld



Det finns tre olika kostymer att dra nytta av, bortsett från den som är standard. Men innan Musse eller Mimmi kan byta om måste de nå vissa platser i spelet.



finns dessutom otaliga power ups och guldmynt att samla, samt små affärer att spendera sin förmögenhet i.

Utökning av färdigheter

Allteftersom terrängens struktur förändras får Plutos husse och matte också tillgång till nya kläddräkter, alla med sina praktiska egenskaper. De två hjältarnas garderober matchar naturligtvis

varandra perfekt. Mimmi, som är så söt i sina högklackade skor och ständigt återkommande rosetter, har fått sina egna varianter av pojkvännens klassiska kostymer, men det är också det enda som skiljer paret åt till uppenbarelsen. Vid skapandet av Mimmi har man nämligen valt att kopiera Musses förråd av gester och rörelser rakt av, vilket kanske kan kännas lite tråkigt, men som samtidigt gör de två mycket jämställda! På de banor där en ny "outfit" introduceras, behövs egentligen inte fler än just denna användas, men i takt med att utmaningen och spelarens nyfikenhet växer, blir allt fler klädombyten nödvändiga. Varje bana är full av hemligheter, varför man gör bäst i att inte lämna någon vrå obesökt!

MUSSES OCH MIMMIS OLIKA SKEPNADER

Tack vare friheten från klumpiga verktyg och extravaganta accessoarer kan Musse och Mimmi iförda sin vardagslook lätt ta tag i och kasta iväg avsvimmade fiender och stora delar av rekvisitan med sina "bara" händer.

Magikern i sin orientaliska utstyrelse kan både andas under vattnet och ladda upp kraftfulla magiattacker. Magimätaren behöver dock fyllas på då och då, i form av små gyllene oljelampor som ligger utspridda i de områden där magin är mer eller mindre outhärlig.

Förutom att släcka eld och kyla ned varma föremål, kan brandmannens vattenspruta med sin jämna stråle attackera fiender länge utan uppehåll, samt flytta eller brisera olika sorters vägghinder från lagom avstånd. Även vattenförrådet behöver påfyllning ibland.

Bergsklättraren är med sin gripklo specialiserad på att hänga sig tag i fasta block och kanter för att arbeta sig uppåt eller svinga sig över vida avgrunder, samt stjäla skölden från de fiender som skyddar sig med sådan.



Det verkar som om det blir allt vanligare med vattensprutor i spel nuförtiden. Kommer Samus att ha en inbyggd vattenstråle i armkanonen?



Bossarna och minibossarna är lika färgsprakande som resten av spelet. Men de är inte speciellt svårslagna.

BETYG

GRAFIK: 9

Spelets banbrytande romantiska grafik är minst lika vacker nu som för tio år sedan. Som i de allra flesta Disneyspel har karaktärsdesign, miljöer och animationer stått mycket högt på spelutvecklarnas prioriteringslista.

LJUD: 8

Tyvärr motarbetar den något osmakliga konverteringen av spelets musik och ljudeffekter ett högsta betyg i denna kategori. De ursprungligen så vackra stråk- och blåssymfonierna lider nu nämligen av ett omarrangemang med förvånansvärt metalliska ljud.

SPELKONTROLL: 8

När den väl sitter, fungerar den alltid som den ska, även om många av Musses och Mimmis rörelser är programmerade att vara något sega. Äldre tiders Castlevania-spel ligger dock i lä.

UTMANING: 7

Trots att det rör sig om ett genomtänkt och detaljerat äventyr på alla plan, är det inte särskilt svårvarvat. Expert Mode och den nya avdelningen Party Game hjälper dock till att höja ribban något.

SPELDESIGN: 8

Disney och Capcom har visserligen lyckats låna idéer från de flesta tänkbara plattformsklassiker till detta spel, men de har gjort det med oklanderlig stil och klass!

TOTALT: 8

Detta är en sann klassiker som tål att spelas om och om igen tills man kan det utan och innan! För en riktigt kräsen Power Player tar det kanske slut lite för fort, men i spelarens hjärta har det förmågan att leva vidare mycket länge!



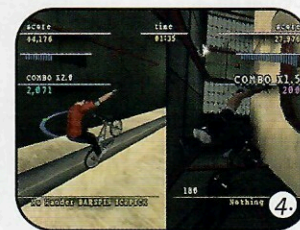
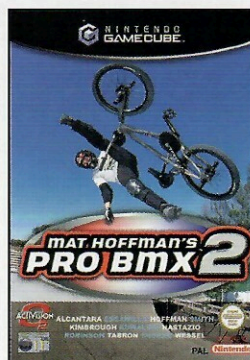
1. Det finns åtta stora banor att cykla igenom. När du trampar runt i storstads-miljöerna gäller det att se upp för bilar, fotgängare och andra potentiella hinder.

2. I det här spelet kan du göra manuals, wall rides och många andra trick. Det går även att kombinera ihop dessa för ännu högre poäng. Känns som samma upplägg har varit med tidigare...

3. På numera klassiskt vis går det också att skapa egna banor. En annan bra detalj är att du kan ta kort på omgivningarna.

4. Har du spelat ett av Activisions sportspel så har du i stort sett spelat alla. Mat Hoffman's Pro BMX 2 är helt OK, men det börjar bli ordentligt tätt nu.

Då var det dags för ännu ett par spel i Activisions extrensportserie. Vilket spel var det vi skulle börja med den här gången... Just det – Mat Hoffman's Pro BMX 2 till Nintendo GameCube!



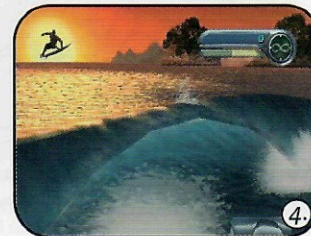
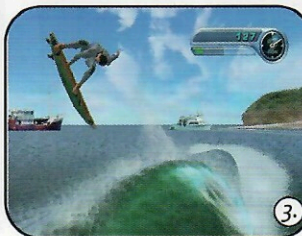
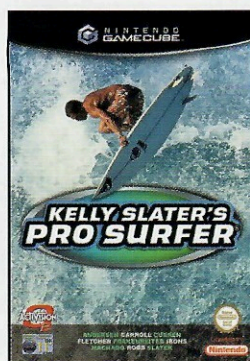
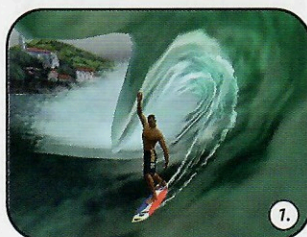
1. Som du vet är Nintendo GameCube obeskrivligt bra på att skapa realistiskt vatten och det märks i Kelly Slater's Pro Surfer. Vattnet och vågorna är mäktiga att beskåda!

2. 14 exotiska platser väntar på dig och din bräda. Du kan till och med surfa i Antarktis – här borde det definitivt behövas en bra torrdräkt.

3. Om du lyckas sätta en del vassa trick bygger du upp en mätare. När mätaren går i toppen kan du utföra specialtrick som ger dig ännu mer "credit".

4. Det är onekligen en mycket speciell känsla att surfa, det kan vem som helst förstå bara genom att spela Kelly Slater's Pro Surfer. Finns även till Game Boy Advance.

Vad kommer efter Pro Skateboarder, Pro BMX, Pro Wakeboarder, Pro Moto X och Pro Snowboarder? Pro Surfer, så klart. Kelly Slater's Pro Surfer, dessutom.



SPELINFO

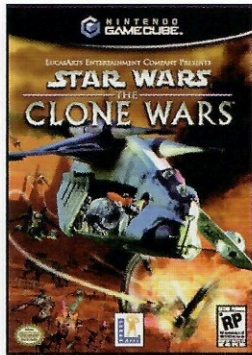
Titel: Mat Hoffman's Pro BMX 2
 Plattform: Nintendo GameCube
 Kategori: Sport
 Utvecklare: Rainbow Studios
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1–2 samtidigt
 Tillbehör: Memory Card
 Releasedatum: Ute nu

SPELINFO

Titel: Kelly Slater's Pro Surfer
 Plattform: Nintendo GameCube
 Kategori: Sport
 Utvecklare: Treyarch
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1–2 samtidigt
 Tillbehör: Memory Card
 Releasedatum: Ute nu

SPELINFO

Titel: Star Wars: The Clone Wars
Plattform: Nintendo GameCube
Kategori: Action
Utvecklare: Pandemic
Utgivare: Activision
Antal spelare: 1-4 samtidigt
Tillbehör: Memory Card
Releasedatum: 22 nov. 2002



Efter det suveräna Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader är nu hela tre nya Star Wars-spel på gång. Vi börjar med spelet som tar vid där filmen slutade – Star Wars: The Clone Wars.

1. Den här gången utspelar sig striderna på marken. Som Anakin Skywalker, Obi-Wan eller någon av de andra Jedi-riddarna kontrollerar du fem olika farkoster, bland annat den här stridstanken.

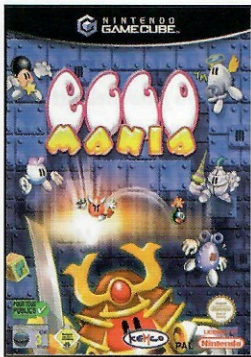
2. Du kan samarbeta med en kompis för att lösa uppdragen, eller utmana upp till tre stycken i Death Match och King of the Hill.

3. Det finns gott om extra Star Wars-godis i det här spelet. Dolby ProLogic II Surround, intervju med spelutvecklarna och en "making-of-video" finns att hitta på skivan.

4. Att välja mellan Rogue Leader och The Clone Wars är som att välja mellan Star Wars-filmerna Episode IV och Episode II.



För att "promota" Eggo Mania på E3-mässan delade Kemco ut små gröna plastägg med slemmig modellera i. Detta luma reklamtrick har vi dock bortsett från när vi nu ger vår korta åsikt om spelet.



1. Eggo Mania påminner MYCKET om Tetris. Men i stället för att eliminera bitar ska du bygga en tillräckligt hög mur av dem. Om den lilla figuren på skärmen inte placerar bitarna rätt och bygger en fullständig rad rasar muren ihop.

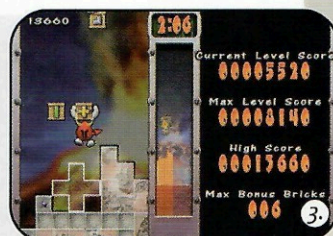
2. Tyvärr innehåller Eggo Mania laddningstider som är både långa och obehagliga för en sådan här typ av spel. Det borde Kemco ha kunnat fixa bättre.

3. Självklart finns det många olika spelsätt, bland annat för två spelare samtidigt. Eggo Mania finns också till Game Boy Advance.

4. En kul Tetris-kopia eller en meningslös Tetris-kopia? Mickes och Kims åsikter om det här spelet skiljer sig ganska mycket. Prova innan köp!

SPELINFO

Titel: Eggo Mania
Plattform: Nintendo GameCube
Kategori: Pussel
Utvecklare: Kemco
Utgivare: HotGen Studios
Antal spelare: 1-2 samtidigt
Tillbehör: Memory Card
Releasedatum: Ute nu



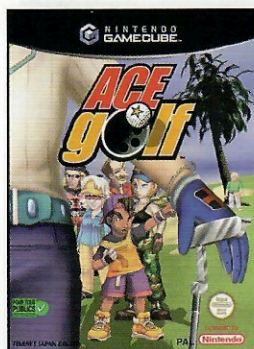
1. De 14 golfarna är rätt så olika när det gäller spelstil och slag- samt puttförmåga, men en sak har de alla gemensamt – deras klädstil skulle totalförbjudas på en riktig golfbana.

2. Trots att spelet inte ser realistiskt ut kan du självklart välja mellan olika banor och klubbor. Du har till och med en caddie som hjälper dig att hålla koll på vind och underlag.

3. Precis som i riktig golf är det små marginaler som gäller när du ska slå ett slag. Du måste röra den analoga C-spaken med millimeterprecision.

4. Låt oss sammanfatta så här: Om Mario Golf är en "eagle" så är Ace Golf en "birdie". I alla fall om du gillar golfspel som inte är alltför seriösa.

Då var det första golfspelet till Nintendo GameCube här. I Ace Golf hittar du inga välklädda spelare och vänliga applåder, utan ett mer lekfullt och arkadliknande spelupplägg.

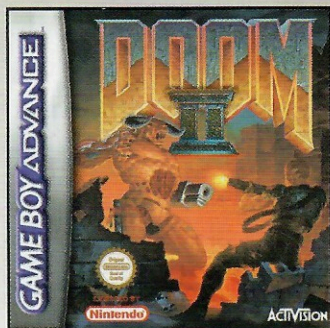


SPELINFO

Titel: Ace Golf
 Plattform: Nintendo GameCube
 Kategori: Sport
 Utvecklare: Fresh Games
 Utgivare: Eidos
 Antal spelare: 1-4
 Tillbehör: Memory Card
 Releasedatum: 15 nov 2002

SPELINFO

Titel: Doom II
 Plattform: Game Boy Advance
 Kategori: Action
 Utvecklare: ID Software
 Utgivare: Activision
 Antal spelare: 1-4 samtidigt
 Tillbehör: GBA Game Link
 Releasedatum: Ute nu



Doom är tillbaka! I spel nummer två väntar lika många banor och monster som förr, men lyckligtvis också en och annan skarpladdad puffra. Orkar du riskera livhanken en gång till?



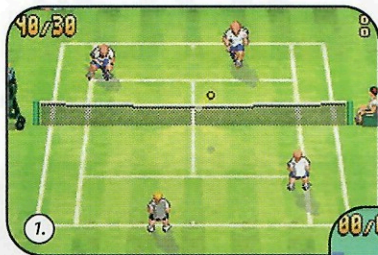
1. Som du kan se är grafiken fortfarande lågupplöst, men Game Boy Advance gör ändå ett bra jobb med att åter skapa den simulerade tredimensionella världen i Doom II.

2. Den här bilden ser nästan identisk ut med bilden längst ned på sidan 14 i Club Nintendo Magazine 5/2001. Det har inte hänt speciellt mycket nytt sedan det första Doom-spelet.

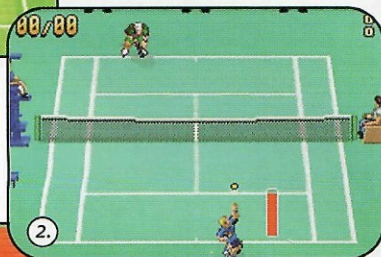
3. Det klart bästa med Doom II till Game Boy Advance är multiplayeralternativet, där 2-4 spelare kan jaga och skjuta på en gång. Alla måste ha varsin spelkassett för att detta ska bli verklighet.

4. Nio vapen kan du hitta. Att möta monstren med den här bössan är betydligt trevligare (för dig) än att hälsa på dem med en vanlig pistol.

Nu när US Open snart drar igång passar det väl bra med nytt tennispel? Next Generation Tennis är så verklighetstroget som den vita sporten bara kan bli i en Game Boy Advance-maskin.



1. Om du känner tre andra Game Boy Advance-spelare så ta chansen att utmana dem på en dubbelmatch. Endast en spelkassett krävs.



2. Next Generation Tennis innehåller flera "riktiga" tennis spelare, och du kan välja mellan en mängd olika spelsätt – bland annat kan du satsa på att göra tenniskarriär.



3. Next Generation Tennis är inget nytt Mario Tennis i underhållningsvärde, men om du vill att allt i ett tennis spel ska vara så realistiskt som möjligt är det här ett bra val.

SPELINFO

Titel: Next Generation Tennis
Plattform: Game Boy Advance
Kategori: Sport
Utvecklare: Spark Creative
Utgivare: Wanadoo
Antal spelare: 1–4 samtidigt
Tillbehör: GBA Game Link
Releasedatum: Ute nu



Om du tycker att tennis är en alldeles för snabb sport ska du kanske prova Speedball 2: Brutal Force. Det här är sporten som får Gladiatorerna att likna ett parti mahjong.

1. Den här framtidssporten består av två lag med fem spelare i varje. Målet är att få metallbollen i motståndarnas mål och samtidigt överleva alla attacker.



2. De gamla vanliga spelsätten finns med – du kan spela säsongsspel, cupspel eller enskilda matcher.



3. Matcherna är korta och intensiva men ganska enformiga. Lite roligare blir det om du bestämmer dig för att designa ditt eget lag.

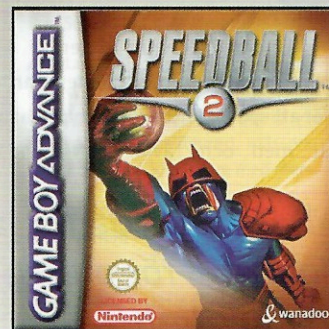


4. Du kan sälja eller köpa spelare och uppgradera deras förmågor i kategorier som snabbhet, styrka etcetera.



SPELINFO

Titel: Speedball 2: Brutal Deluxe
Plattform: Game Boy Advance
Kategori: Action
Utvecklare: Crawfish Interactive
Utgivare: Wanadoo
Antal spelare: 1–2 samtidigt
Tillbehör: GBA Game Link
Releasedatum: Ute nu





The Voice of Mario

Av: Kim Weinefelt

Alla som har hört Charles Martinet ropa "It's-a me, Mario!" i början av Super Mario 64 håller säkert med om att han, bortsett från Shigeru Miyamoto, är den person som har gett mest karaktär och utstråling åt spelfiguren Super Mario.

Utseendemässigt är Charles Martinet så långt ifrån Mario det går att komma – Martinet är lång, smal och har inte ens mustasch. Fast när "Marios röst" börjar prata och berätta om sig själv är likheterna nästan komiskt slående. Precis som Mario har Martinet glimten i ögat, han bär ett konstant leende från öra till öra och verkar alltid vara positivt inställd till allt och alla.

Under intervjun sitter vi i ett bås i Nintendos E3-monter. Charles Martinet är på E3 för att spela Marios röst och prata med alla som är med och tävlar i Nintendos monter.

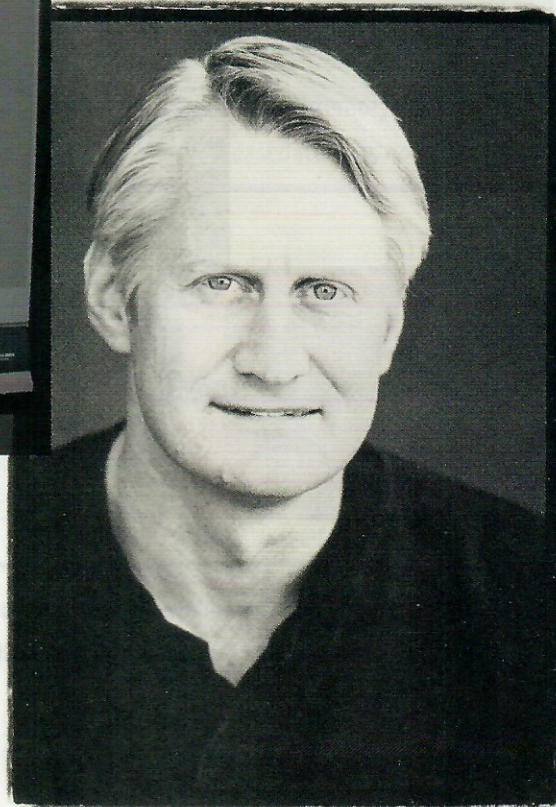
»Det var väl därför jag fick jobbet – för att jag pratar för mycket«

Besökarna ser inte Martinet, bara ett Mario-huvud på en TV-skärm. Allt som Martinet säger synkroniseras med Marios munrörelser och ansiktsuttryck i realtid. Martinet drar det ena spontana skämtet efter det andra och verkar ha minst lika roligt som besökarna.

PRATADE TILLS BANDET TOG SLUT

Det var faktiskt också på en mäsas som Charles Martinet kom i kontakt med Nintendo för första gången. Hans första projekt med Nintendo var på Consumer Electronics Show i januari 1992 (Martinet är inte helt säker på årtalet), där Mario skulle presenteras i realtid. Martinet intervjuades och fick höra att de aldrig hade haft en röst för Mario tidigare och att han skulle prata med besökarna i realtid.

Martinet började fundera ut olika typer av röster som skulle kunna passa Mario och beslutade att göra något som lät väldigt snällt och oskyldigt, med mycket komik och italiensk brytning. Producenten satte igång kameran och Martinet började improvisera. Han pratade om



allt han kunde komma på och slutade inte förrän bandet i producentens kamera tog slut... "Det var väl därför jag fick jobbet – för att jag pratar för mycket", säger Martinet och skrattar.

Innan Martinet fick uppdraget att representera Marios röst visste han inte speciellt mycket om Nintendo och TV-spel. "Jag hade sett Donkey Kong i arkadhallarna, men det var det enda", säger han och börjar imitera en tunnkastande Donkey Kong samtidigt som han låter som en arg gorilla.

HAR GJORT HUNDRATALS SPELRÖSTER

Charles Martinets röst är mångsidig till tusen – han verkar utan problem kunna härma i stort

sett vem som helst – inte bara lekfulla rörmokare med italiensk brytning. Faktum är att han gör rösterna åt i stort sett alla av Nintendos största stjärnor. "Jag har gjort Mario, Wario, Donkey Kong, Luigi, Waluigi, Toadstool och Baby Mario. Sedan har jag gjort röster för spel som Super Punch-Out!! till SNES där jag var flera olika boxare. Det har blivit många spelröster..."

Flera hundra spelröster, faktiskt. I vissa spel gör han dessutom rösterna för många olika karaktärer samtidigt. Så var till exempel fallet i Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader, där han spelade tre olika individer.

Att spela in rösterna till ett TV-spel tar inte så lång tid. Arbetet med Super Mario Sunshine tog ungefär två dagar. Martinet tillbringade den första dagen i musikstudion (som ligger i Seattle) för att säga meningarna som han blev tilldelad och den andra dagen till att finputsas dem. På frågan om han gör Marios röst för de japanska versionerna av spelen också svarar Martinet skämtsamt: "Ja, det tror jag. Jag pratar inte japanska, men jag kommer att lära mig japanska så jag kan börja överraska Mr. Miyamoto när jag skickar banden till honom."

ÄR ÄVEN FILMSKÅDESPELARE

Charles Martinet arbetar inte enbart för Nintendo, utan har massor av andra uppdrag. Han jobbar bland annat som mässpresentatör, och har varit skådespelare i filmer som The Game och Nine Months. Dessutom har han lånat sin röst åt tecknade filmer och elektronis-

»Ju mer jag arbetar desto roligare har jag, och ju roligare jag har desto bättre arbetar jag«

ka leksaker. Fast Mario är så klart den figur som han är mest känd för idag.

Martinet tycker det är lika kul att spela Nintendo-spel som att prata i dem, men att tippa vilka hans favoritspel är ger inga höga odds... "Alla möjliga – bara Mario är med i det", skrattar Martinet och lägger till "Jag gillar att spela lille Wario på Game Boy" samtidigt som han låtsas spela Game Boy och börjar härma Wario.

JOBBAR FÖR ATT HA KUL

Det är lätt att förstå att Charles Martinet har ett jobb som han trivs med, det intygas när han förklarar vad som är det bästa med att vara röst-

skådespelare: "Det bästa är att alltihop är ett sant nöje. Ju mer jag arbetar desto roligare har jag, och ju roligare jag har desto bättre arbetar jag. Det handlar om att ha kul och inte sätta några gränser för sig själv och bara ge allt."

Inte ens på frågan vad som är svårast med arbetet kan han komma på något direkt negativt, utan fortsätter att le och säger: "Det svåraste är att jag bara kan göra det här ett begränsat antal dagar om året, trots att jag älskar det så mycket att jag skulle kunna hålla på med det varenda dag."

Av alla hundratals spel som Charles Martinet har medverkat i, vilket är han då mest nöjd med? "Jag är alltid nöjd men vill alltid ha mer, så det är svårt att säga. Det är klart, det var väldigt kul att göra det första Mario-spelet för N64:an – det var väldigt, väldigt häftigt. Och varje spel efter det har bara varit roligare."



MARIO PRATAR I REALTID

När Charles Martinet uppträder som Marios röst på mässor använder han ett specialdesignt program som styrs av hans röst. VActor, som programmet heter, är utvecklat av SimGraphics och består av ett animerat Mariohuvud som reagerar på Martinets röst i realtid. På www.simg.com kan du läsa mer om den här tekniken och se exempel när Mario pratar.



CHARLES MARTINET

Bor: Sausalito i Kalifornien, USA

Arbetar som: Röstskaadespelare (för Mario, Wario, Donkey Kong, Luigi, Waluigi, Toadstool(!), Baby Mario och många andra spelfigurer), mässpresentatör, filmskaadespelare med mera.

Fritidsintressen: Cykla (för välgörande ändamål) och campa i bergen.

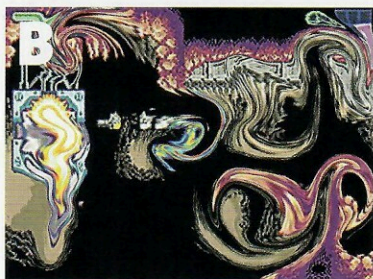
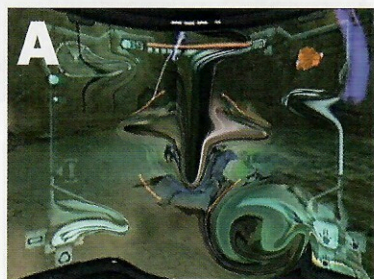
Hemsida:
www.charlesmartinet.com



Till den här tävlingen har vi hämtat inspiration från *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, spelet där både du och din spelfigur kan börja tvivla på vad det egentligen är ni ser. Nu gäller det dock att tvätta bort alla tvivel och se vilka spel följande förvrängda bilder är hämtade ifrån.

Para ihop rätt screenshot med rätt spel. Det räcker att du skriver bokstavs- och sifferkombinationen, till exempel A1, B2... Skriv sedan en motive-

ring varför just du bör vinna denna tävling. Skicka ditt bidrag till oss senast den 31 dec '02 och märk kuvertet med "Tävling".



1. Eternal Darkness: Sanity's Requiem

2. Metroid Fusion

3. Metroid Prime

4. Resident Evil

1:a pris (1 vinnare)

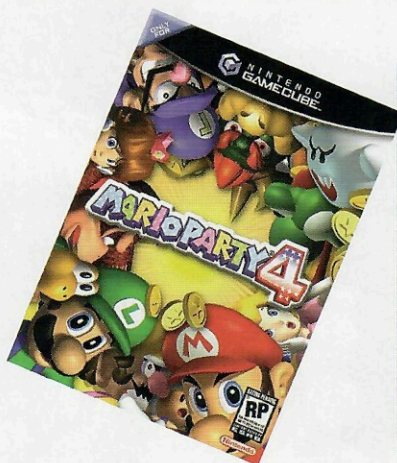
Mario Party 4

2:a pris (3 vinnare)

Club Nintendos bordsur

3:e pris (10 vinnare)

Nintendo-badlakan



REGLER

Jyryn 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 december 2002. Eventuell vinstskatt betalas av vinnarna. Vinsterna kan ej bytas mot kontanter.



»Sommaren...

...må vara över, men det finns fortfarande tid för surfing. Vem av er har den snabbaste tiden på Blooper Surfing Safari i Super Mario Sunshine?

»aktuellt tävlingsspel«

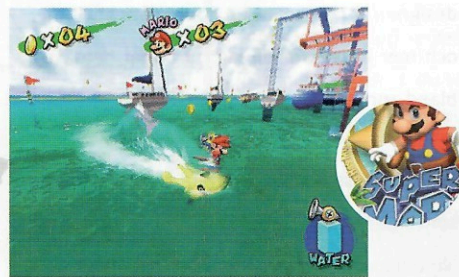
Super Mario Sunshine

Du hittar Blooper Surfing Safari på banan Ricco Harbor i Super Mario Sunshine. Tävlingen går helt enkelt ut på att surfa hela banan på den snabbaste tiden. Alla trick är tillåtna!

När du har upphått en tid som du är nöjd med tar du kort på skärmen där tiden syns. Märk kuvertet med "Hi Score" och skicka ditt bidrag till oss (adresser hittar du på sidan 4) senast den 31 december 2002.

1:a pris: Mario Party 4

2-5:e pris: Club Nintendos bordsur



VEM KAN SURFA SNABBAST PÅ BLOOPER I RICCO HARBOR?

INFORMATION

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

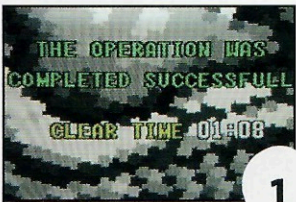
club.nintendo@bergsala.se.

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

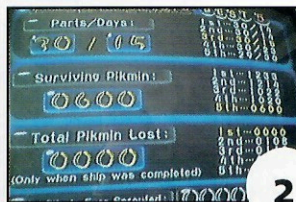
Regler

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 digital-kamera så väl som en »vanlig« kamera (blytt bör 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. SUPER METROID

Klarat spelet på 01.08

David Boström, Örebro

2. PIKMIN

Total Pikmin Lost: 0000 Pikmin

Joakim Mäkipää, Eskilstuna

3. SUPER SMASH BROS.

High Score: 1 491 790

Andreas Grigoriadis, Oviken

4. THE LEGEND OF ZELDA:

OCARINA OF TIME

Marathon time: 01.06

Horse race time: 00.47

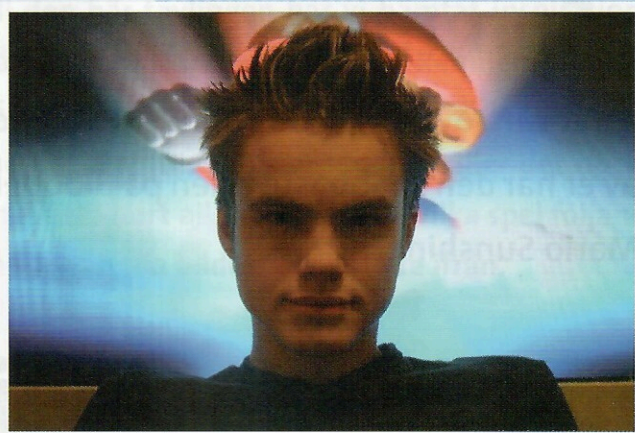
Horseback archery: 2 000 poäng

Cerry Alfredsson, Kalmar

»gilbert«

Hej!

Jag heter Gilbert, är 17 år och har nu jobbat på klubben i snart två år. Som ni antagligen förstår så går jag fortfarande på gymnasiet (i Göteborg) men jag försöker att tilldela så mycket tid som möjligt åt er medlemmar.



CN CREW INFO

Namn: Gilbert Kjellström

Ålder: 17

Intressen: Mina kompisar, hemmabio, webbdesign och TV-spel

Arbetat på Club Nintendo sedan: 2000

Favoritspel just nu: Resident Evil till GCN

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

Roligaste frågan jag har fått i supporten: Patetiska busringningsförsök

Under senare tid har jag fått upp intresset för två olika saker, förutom Nintendo förstås, nämligen hemmabiosystem och webbdesign. Hemmabion börjar nu bli klar medan webbdesignen är lite mer av en hobby som blivit mer och mer intressant då jag nu börjar bemästra bland annat html-kodning med mera.

Jag tillhör som många andra den generation som har haft turen att få växa upp med Nintendo under årens lopp. Det har släppts ett antal konsoler från Nintendo och de har alla levt upp till alla mina förväntningar och önskemål – NES, Super NES, N64, Nintendo GameCube och ett antal Game Boy. Det var då jag fick mitt första Game Boy med Super Mario Land som jag

fastnade för just Nintendos underbara spelvärld. Det var sedan Zelda-spelen som i tur och ordning spelades igenom, vilka också har varit mina favoritspel genom åren.

Jag har dock Resident Evil till Nintendo GameCube som favoritspel just nu och måste säga att jag är väldigt glad att det har släppts till just Nintendo GameCube. Att fler speltillverkare väljer att satsa på Nintendo gör mig glad då vi får in fler olika genrer av spel som till exempel Resident Evil, vilket skiljer sig lite från både Mario- och Zelda-spelen. Vilket gör att det finns spel till "kuben" som alla tycker om!

Nu går vi mot mörkare tider, ordagrant menat, och jag ser med glädje fram emot alla nya spel som kommer att släppas nu fram till jul och i början av 2003 som Metroid Prime och The Legend of Zelda. Det är då man kan sitta inne och spela 24 timmar om dygnet med gott samvete!



SUPER MARIO SUNSHINE



Hur många Shine Sprites finns det och hur många behövs för att klara spelet?

Totalt finns det 120 Shine Sprites, men du behöver bara hitta 50 av dem för att kunna klara spelet.



Yoshi gillar frukt, så se till att fylla på C-vitaminförrådet innan juicen tar slut.

Finns det något sätt att hoppa över svåra episoder?

Nej, du måste klara dem i turordning.

Yoshi försvinner kort efter att ägget har kläckts, hur förhindrar jag detta?

Ät mer frukt, det ger mer juice...

På strandområdet i Pinna Park var det en fiende som tog Marios mössa – hur får jag tillbaka den?

Gör fienden snurrig genom att spruta vatten på den och avsluta med ett "Pound the Ground" för att få tillbaka mössan.

Finns det fler än ett slut i Super Mario Sunshine?

Ja, ju fler Shine Sprites du har hittat desto bättre slut får du.

Finns det några koder till Super Mario Sunshine?

Nej, inte en enda kod på hela semesterön.

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM



Mitt spel uppför sig konstigt – är det något fel på det?

Det är inget fel på spelet, det är Sanity Meter-effekten som gör att din spelfigur upplever konstiga saker.

Hur klarar jag alla kapitel utan att dö?

Några av spelfigurerna dör i slutet av deras kapitel. Det hör till spelet och är inget du kan göra något åt.

När kan jag börja använda Magick-systemet?

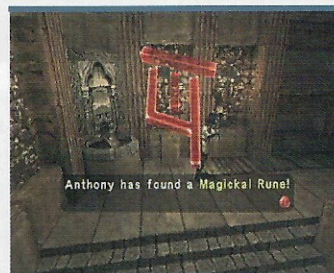
Du måste hitta "Tome of Eternal Darkness" i varje kapitel för att kunna använda Magick.

Kan jag spela ett kapitel fler än en gång?

Nej, det är bara möjligt att gå tillbaka till ett ställe där du har sparat.

Hur gör jag för att se det bästa slutet?

Det bästa slutet får du se efter att ha klarat den tredje "Alignment", när alla tre "Ancients" har blivit eliminerade.



Du kan använda 120 olika magiska formler i Eternal Darkness: Sanity's Requiem, men innan dess måste du hitta "Tome of Eternal Darkness".

→ 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



Alternativ musik

Du har säkert hört att originalmusiken då och då byts ut på vissa arenor. Om du vill bestämma själv när musiken ska ändras trycker du och håller in L- eller R-knappen samtidigt som du väljer arena. Om ni är flera som spelar måste alla trycka in L- eller R-knappen på sina handkontroller. Prova också detta trick i 1P Mode och Break the Targets.

Du kan ändra musiken på dessa arenor:

ARENA: TERMINA: GREAT BAY

Originalmusik: *Great Bay*Alternativ musik: *Saria's Theme*

ARENA: HYRULE TEMPLE

Originalmusik: *Temple*Alternativ musik: *Fire Emblem*

ARENA: YOSHI'S ISLAND: YOSHI'S ISLAND

Originalmusik: *Yoshi's Island*Alternativ musik: *Super Mario Bros. 3*

ARENA: KANTO: POKÉMON STADIUM

Originalmusik: *Pokémon Stadium*Alternativ musik: *Battle Theme*

Välj slumpmässig spelfigur

Det här tricket kan du använda när du väljer spelfigur. Om du placerar markören vid sidan av tredje raden, bredvid Pichu eller Roy, och trycker på A-knappen så kastar handen iväg markören och väljer en spelfigur slumpmässigt.

Ditto i Tournament Melee

Om du vill att spelet ska välja en spelfigur slumpmässigt åt dig i Tournament Melee (fungerar bara i spelsätten Winner Out eller Loser Out, inte Tournament) trycker du och håller in L- och R-knapparna när du väljer en spelfigur med A-knappen. Ditto kommer då fram och spelet väljer slumpmässigt en spelfigur åt dig.

Starta som Sheik

Om du har valt att spela som Zelda i en match men vill starta den som Sheik trycker du och håller in A-knappen när du väljer arena.

Sväva med Peach

Om du duckar och samtidigt hoppar med Peach så börjar hon sväva precis ovanför marken. Nu kan du utföra luftattacker fast du är på marknivå.

Bestäm segergesten

Om du vinner en match kan du själv bestämma vilken segergest din spelfigur ska göra. Tryck och håll in B-, X- eller Y-knappen innan segergesten startar.

ARENA: F-ZERO GRAND PRIX: BIG BLUE

Originalmusik: *Big Blue*Alternativ musik: *Mach Rider*

ARENA: EAGLELAND: ONETT

Originalmusik: *Mother*Alternativ musik: *Mother 2*

ARENA: MUSHROOM: KINGDOM

Originalmusik: *Mushroom Kingdom*Alternativ musik: *Dr. Mario*

ARENA: MUSHROOM: KINGDOM II

Originalmusik: *Mushroom Kingdom II*Alternativ musik: *Dr. Mario*

ARENA: INFINITE GLACIER: ICICLE MOUNTAIN

Originalmusik: *Ice Mountain*Alternativ musik: *Balloon Fight*

ARENA: SPECIAL STAGES: BATTLEFIELD

Originalmusik: *Battlefield*Alternativ musik: *Multi-Man Melee 1*

ARENA: SPECIAL STAGES: FINAL DESTINATION

Originalmusik: *Final Destination*Alternativ musik: *Multi-Man Melee 2*

Sortera troféerna

Håll in L-, R- eller Y-knappen och tryck på A-knappen för att välja Collection i Trophy-avdelningen så sorteras dina troféer i olika formationer.

Byt musik i menyerna

Detta trick kan du bara utföra om du har fått fram Sound Test. Välj en låt i Sound Test och gå sedan tillbaka till Trophy-avdelningen. Nu kan du lyssna på musiken som du valde i Sound Test samtidigt som du tittar på dina troféer.

Kalla fram Team Star Fox

Om du spelar som Fox eller Falco på arenorna Lylat System: Corneria eller Lylat System: Venom kan du anropa Team Star Fox! Under pågående match trycker du snabbt VÄNSTER, HÖGER, VÄNSTER, HÖGER på den digitala styrknappen i en följd. Fox eller Falco kommer då att försöka anropa sina vänner. Om de lyckas med detta innan de blir attackerade kommer gänget fram och fäller några vassa kommentarer. Detta trick fungerar bara en gång varje match, men prova det gärna under flera matcher, eftersom gänget säger många olika saker som är roliga att höra.



Ovan: Placera markören här och tryck på A-knappen så väljs en spelfigur slumpmässigt.

Nedan: Om du vill sortera dina troféer ska du hålla in L-, R-, eller Y-knappen när trycker på A-knappen för att välja Collection i Trophy-avdelningen.



NBA COURTSIDE 2002

gcn

Innan du kan slå in följande koder måste du gå till Skills Mode, hålla X- och Y-knapparna intryckta samtidigt som du lutar den vänstra styrspaken UPP och C-spaken NER. Om du har gjort rätt kommer den nya avdelningen "Controller Stress Test" fram. Där kan du utföra följande koder:

Små spelare

Kod: VÄNSTER, HÖGER, VÄNSTER, HÖGER, X, Y, VÄNSTER

Stora huvuden

Kod: VÄNSTER, HÖGER, VÄNSTER, HÖGER, X, Y, HÖGER

Små huvuden

Kod: VÄNSTER, HÖGER, VÄNSTER, HÖGER, X, Y, UPP

Stora händer

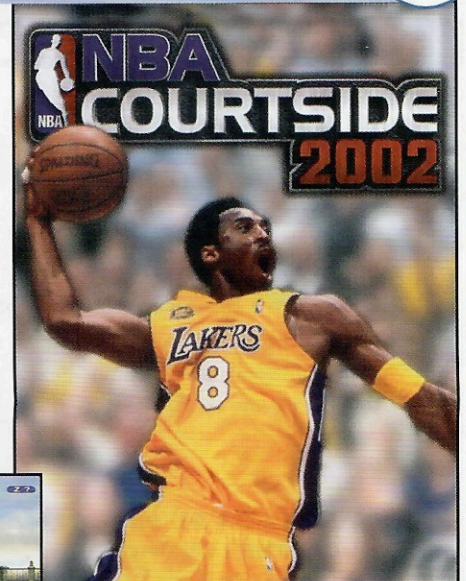
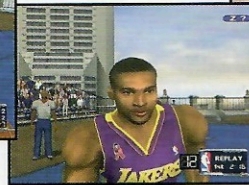
Kod: VÄNSTER, HÖGER, VÄNSTER, HÖGER, X, Y, NER

Osynliga spelare

Kod: VÄNSTER, HÖGER, VÄNSTER, HÖGER, Y, X, HÖGER

Roliga straffkast

Kod: VÄNSTER, HÖGER, VÄNSTER, HÖGER, Y, X, NER



SQL = "update tblshowinfo set bildgodkand = 1, senastescore= 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.Close

Conn.Execute(SQL)
 SQL = "Update tblgbok set bildgodkand = 1 where Fran
 request.form("membernr") & ""
 Conn.Execute(SQL)
 SQL = "Update tblspesifika set bildgodkand = 1 where



Börja en match som Sheik genom att välja Zelda och hålla in A-knappen när du väljer arena.



Du kan själv bestämma vilken segergest din spelfigur ska göra genom att trycka och hålla in B-, X-, eller Y-knappen innan gesten startar.

PIKMIN

gcn

Pikmin bär Captain Olimar

Det här tricket fungerar på alla banor. Samla först minst fyra Pikmin och låt de följa efter Captain Olimar. Om du nu inte rör handkontrollen under 2-3 timmar (enligt spelets tidräkning alltså – i verkligheten tar det några minuter) kommer Captain Olimars Pikmin att bjuda på en överraskning.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER

gcn

ENDURANCE – Kod: ?WCYBRTC följt av ??MBC???

Resultat: Läser upp det speciella uppdraget Endurance. Du hittar Endurance på skärmen där du väljer uppdrag.

VINTAGE CAR – Kod: !ZUVIEL följt av !BENZIN!

Resultat: Den här koden ger dig en bil att flyga genom rymden med! Du hittar den i hangaren bland de andra skeppen. I rymden behövs inget körkort.

ACE MODE – Kod: U!?!VWZC följt av GIVEITUP

Resultat: Med den här koden kan du aktivera Ace Mode i Special Features-meny, vilket gör spelet klart svårare.

Välkommen till nya Club Nintendo!

Bakåt Framåt Avbryt Uppdatera Startside Autyofyll Skriv ut E-post

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

Gå till

SHOPPEN PÅ WEBBEN!

Det tog sin lilla tid, men nu är CN Shop tillbaka på CN Web. En av anledningarna till att det har dröjt med shopen är att vi har ordnat så att du nu kan betala varorna direkt online, vilket som bekant inte var möjligt tidigare.

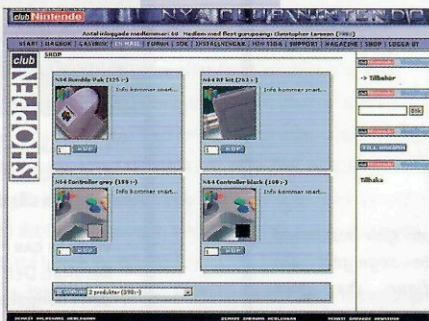
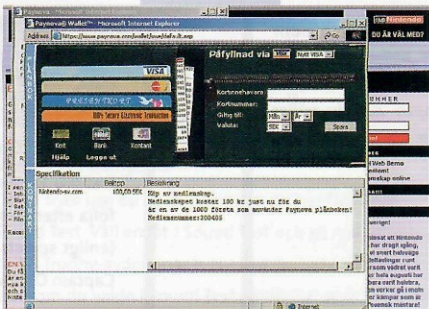
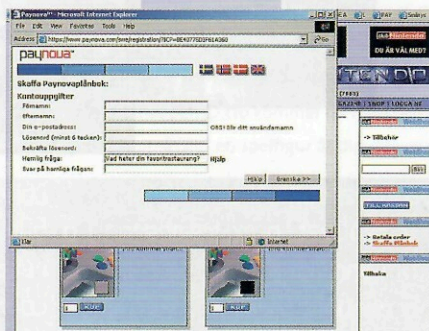
SÅ HÄR GÖR DU FÖR ATT HANDLA ONLINE I CN SHOP:

1 Först måste du registrera en så kallad Paynovaplånbok (om du inte redan har en). I Shop-avdelningen på CN Web och på loginsidan hittar du registreringen för Paynovaplånboken.

2 När du har fyllt i alla uppgifter har du en virtuell plånbok. För att fylla den med pengar går du till banken och betalar in pengar (valfritt belopp, dock minst 25 kronor och högst 10 000 kronor) på angivet kontonummer eller fyller på direkt via nätet med VISA eller MasterCard.

3 När du har pengar i plånboken kan du börja handla för dem. Välj de varor du vill ha, bekräfta köpet och vänta på att varorna ska levereras (tar cirka två veckor).

NU KAN DU BETALA VARORNA I CN SHOP DIREKT NÄR DU ÄR ONLINE. INGEN ONÖDIG OMVÄG TILL POSTEN KRÄVS.



CN Web i siffror

Antal besökare:

48 947

Unika besökare:

19 053

Genomsnittlig besökstid:

26 min 25 sek

Bygger på statistik från augusti 2002.

NY www.nintendo-europe.com

Det är inte bara på CN Web som det händer saker. I sensomras såg även Nintendo of Europe till att ge sin hemsida en välbehövlig restaurering. Den nya webbplatsen använder sig av ett medlemsystem liknande Club Nintendo, där NintendoVip är inkluderat. Den utlovade svenska avdelning av NintendoVip ligger tyvärr fortfarande på is.



NYA WWW.NINTENDO-EUROPE.COM PÅMINNER MYCKET OM WWW.NINTENDO.COM, MEN HÄR FINNS SCREENSHOTS OCH SPELFILMER SOM DU INTE HITTAR NÅGON ANNANSTANS, PLUS ETT KUL MEDLEMSYSTEM.

SERIOUS VOLLEYBALL ACTION, SERIOUS VOLLEYBALL DISTRACTION
FROM SEGA, THE CREATORS OF VIRTUA TENNIS

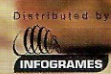
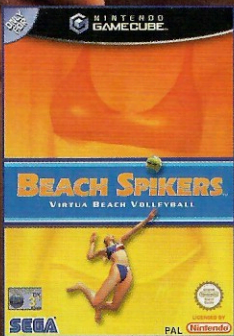
A 40 DEGREE TRAJECTORY
IS THE IDEAL TOSS

DRUM TIGHT AT 30LBS TENSION,
THE NET IS 2.55M HIGH

A PLAYER'S CLOTHING MUST
BE PRESENTABLE AND APPO-
PRIATE

THE GOOSE PIMPLE TENTU-
RED BALL IS MADE OF SOFT
RUBBER OR LEATHER

A GOOD DEPTH OF SAND IS IMPOR-
TANT, WE RECOMMEND
AT LEAST 30 CM





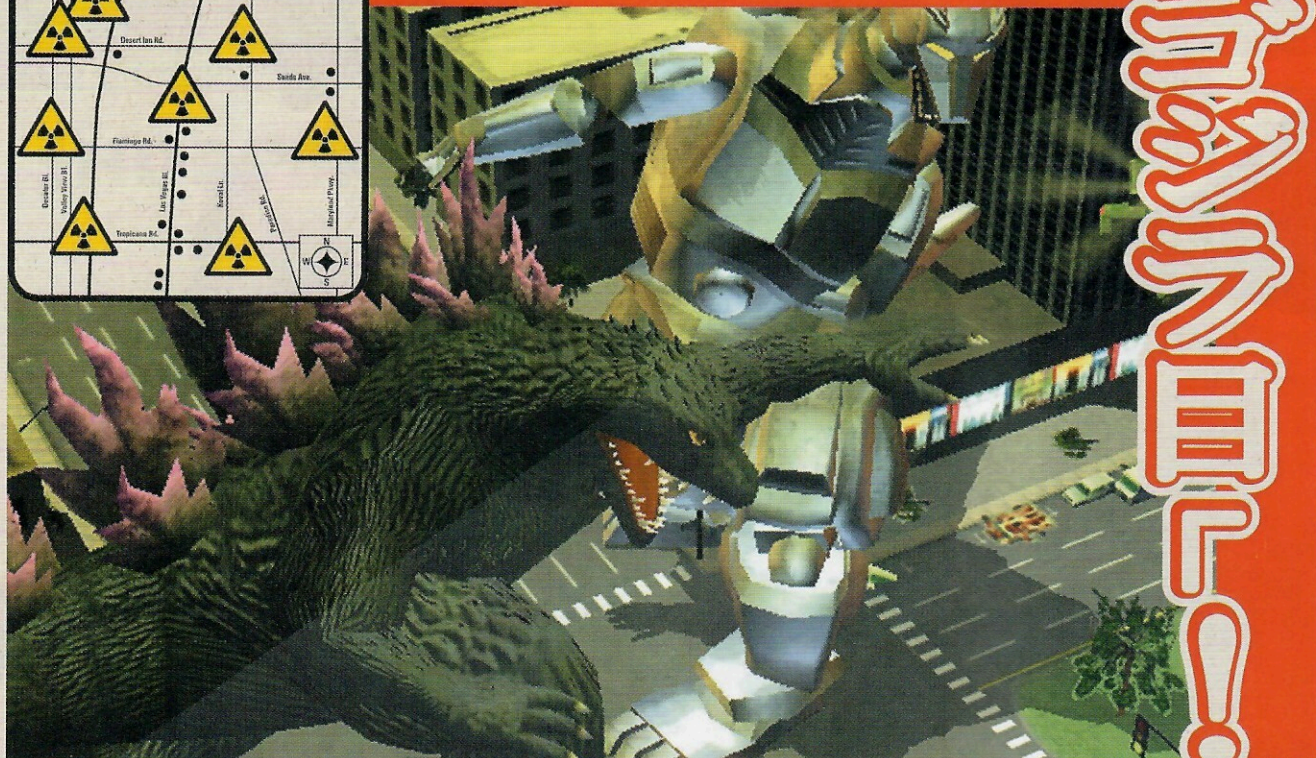
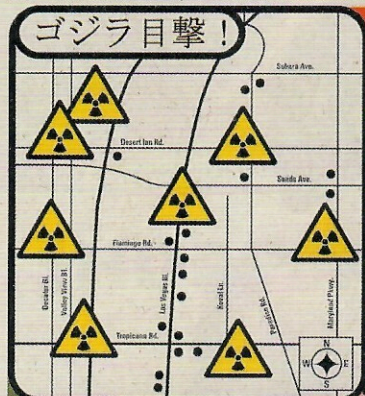
怪「

GODZILLA

DESTROY ALL MONSTERS **MELE**

「外 128円

速報!



ゴジラ目撃!

今後の最新情報と新たな展開については、godzillagame.com をご「下さい。



キック、パンチ、ジャンプ、その他のミサイル技や防備といった破「技能に加え、凄まじいコンボシステムや、オリジナル映「での各種怪「の特の特殊攻「技を「見しよう。



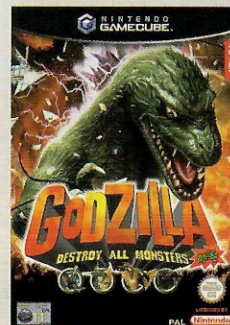
世界中の主要都市各地で巨大怪「が次「と目「されております。これらの怪「が、ここ最近、地球の規模でなされている大規模破「の原因であり、政府はこれらの恐怖怪「に「抗するため、元祖東「ゴジラを「動させることを決定しました。

世界支配をもくろむ地球外生物は、「に地球に降りたち、いまや地球資源をうばい、人間を奴隷化しようとしています。彼らはマインドコントロール光線で、ゴジラの永遠のライバルたちをまんまと支配しています。

地球の運命が掛かっている。巨大なスケールの最強怪獣たちとの闘いが、他の追従を寄せ付けぬ圧倒的巨編スペクタクルをお約束します。防衛軍も特別参加。我々の都市を守るため、一つの指令を全うする：撃つて、撃つて、撃ちまくれ!

CHOOSE FROM MANY MONSTERS AND 5 MODES OF PLAY

FOIL AN ALIEN PLOT TO RULE THE WORLD



ATARI



INFOGRAMES NORDIC AB
GUNNEBOGATAN 32, 163 53 SPÅNGA, SVERIGE
TEL: 08 761 10 01, FAX: 08 761 39 49



FINAL I NINTENDO CHAMPIONSHIPS 2002!

Årets största spelevenemang närmar sig. Lördagen den 2 november står Heron City utanför Stockholm värd för finalen i Nintendo Championships!

Förutom att titta på själva tävlingen kommer det finnas mycket annat att göra i Heron City under dagen:

- **TÄVLA OM SPEL**

Var med och tävla och ta chansen att utöka din Nintendo GameCube- eller Game Boy Advance-samling. Tävlingen är naturligtvis gratis och öppen för alla.

- **PROVSPELA DET SENASTE**

Vi kommer att ha Super Mario Sunshine, Star Fox Adventures, Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 och många andra spel för demonstration. Det här blir Sveriges största Nintendo-utställning i år!

- **CHATTA MED CLUB NINTENDO**

Nästan hela klubbpersonalen kommer att arbeta under dagen. Kom och hälsa, fråga och passa på att utmana oss i Super Smash Bros. Melee (ta i så fall med dig hjälm, plåster och tryckförband).

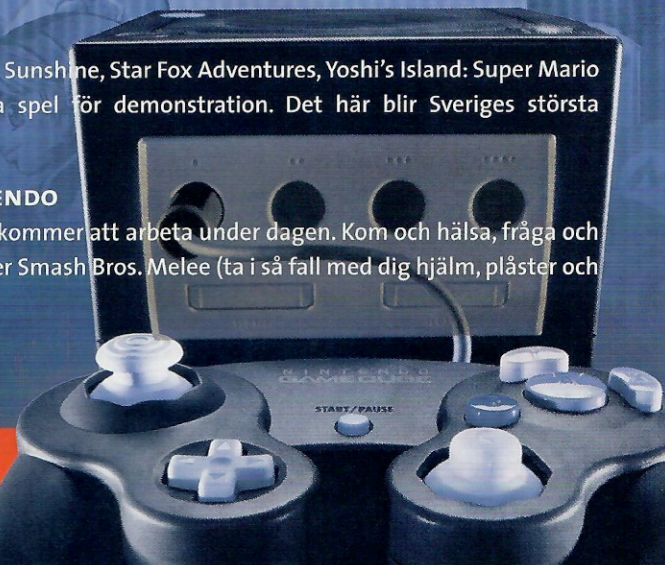
ALLTSÅ:

Vad? – Final i Nintendo Championships 2002

Var? – Heron City i Kungens Kurva utanför Stockholm

När? – 2 november 2002 mellan klockan 11.00–20.00

Varför? – Årets största spelevenemang i Sverige!



mobilehits



PLAY

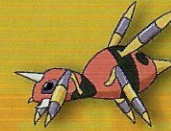


RisiFrutti
Allt över frukt!

POWER
HIT RADIO

Smakprov från deltävlingarna





»Pokémon 4Ever«

Den 11 oktober gick den fjärde biofilmen med Pokémon upp på bioograferna i USA! Pokémon 4Ever handlar om Celebi, som rest 40 år genom tiden för att slippa bli fångad. I nutiden väntar fler faror, däribland en ägare till en Dark Ball, vilket är en ny typ av Poké Ball som gör om Pokémon den fångar till starkare, men också elakare, individer. Med hjälp av Pikachu och Suicune är upp till det Ash och hans vänner att rädda Celebi och skogen den övervakar.

Om och när Pokémon 4Ever når svenska bioografer är i skrivande stund oklart. Vi återkommer med mer information inom kort.



Colosseum

I stort sett vem som helst kan sätta ihop ett stridsdugligt lag med Mewtwo och Mew i spetsen. Peter Pärmenäs från Höganäs har i sitt Pokémon Silver Version gått den hårda vägen och satt ihop ett bra och välbalanserat lag utan dessa två annars så givna Pokémon. Det uppskattar vi!

#3 Venusaur



Item: Miracle Seed

Denna Pokémon är av dubbeltyp så jag har en attack av varje typ. Jag förgiftar motståndaren med Toxic så att den förlorar mer HP för varje runda. Giga Drain används för att suga HP ur motståndaren. Denna Pokémon är bra mot Ground, Rock, Water och Grass.

- Giga Drain
- Toxic
- Growth
- Hyper Beam

#18 Pidgeot



Item: Sharp Beak

Här har Flying-delen övertaget. Jag valde Sharp Beak för att den ger mer åt Flying än åt Normal. Fly är den attack jag använder mest. Whirlwind driver ut nästa Pokémon hos motståndaren. Pidgeot är bra mot Fighting, Bug och Grass.

- Fly
- Whirlwind
- Rest
- Mirror Move

#28 Sandslash



Item: Soft Sand

Sandslash är en av mina favoriter. Den är jämnt fördelad på Attack och Defense. Sand-Attack sänker motståndarens syn så att jag kan attackera med Earthquake eller Swift. Earthquake är bra mot Steel, Rock, Fire, Electric och Poison.

- Earthquake
- Swift
- Sand-Attack
- Protect

#106 Hitmonlee



Item: Black Belt

Denna Pokémon är ju jättebra i Attack så den har mest fysiska attacker. Mind Reader gör att nästa attack jag gör alltid kommer att träffa. Hitmonlee kan ta ut Steel, Normal, Dark, Ice och Rock-typer.

- Mind Reader
- Reversal
- Mega Kick
- Hi Jump Kick

#112 Rhydon



Item: Hard Stone

Rhydon är jättestark i attack så starka fysiska attacker är dess specialitet. De tre Punch-attackerna är bra i olika lägen.

- Scary Face
- Thunderpunch
- Dynamicpunch
- Fire Punch

#212 Scizor



Item: Quick Claw

Scizor är den enda nya i mitt lag. Swords Dance gör så att Metal Claw, Fury Cutter och Slash tar dubbel skada än vad de egentligen skulle ha gjort. Scizor är bra på att besegra Ice-, Rock-, Grass-, Psychic- och Dark-typer.

- Swords Dance
- Metal Claw
- Slash
- Fury Cutter



»Pokémon Ruby«

»Pokémon Sapphire«

Nedräkningen till dagen då de nya Pokémon-spelen är klara fortsätter! Ett ytterst preliminärt tips är att de kommer till Sverige under sommaren 2003. Du har med andra ord gott om tid på dig att studera dessa bilder:



POKÉMON-TRÄNARE HAR OFTA FULLT UPP, MEN TID FÖR AVKOPPLING PÅ STRANDEN FINNS ALLTID... LÄGG MÄRKE TILL FOT-
AVTRYCKEN I SANDEN.



NÅGONTING I STIL MED "HAVETS HUS" STÅR DET PÅ SKYLTEN. BÄST ATT GÅ IN OCH UNDERSÖKA VAD DET VERKLIGEN ÄR.



DE NYA TRÄNARNAS JAPANSKA NAMN ÄR OJOUSAMA OCH YAMAOTOKO. FÖRMODLIGEN KOMMER NINTENDO OF AMERICA ATT GE DEM MER VÄSTERLÄNDSKA NAMN.



PROFESSOR OAK OCH ELM HAR OCKSÅ FÅTT LÄMNA PLATS FÖR EN NY FÖRMÅGA. I JAPAN HETER DEN NYA PROFESSORN ODAMAKI.



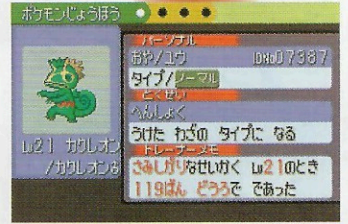
STÄDERNÄR ÄR SJÄLVKLART FULLA MED MÄNNISKOR SOM VILL HJÄLPA TILL OCH I VAR OCH VARTANNAT HÖRN STÅR VIKTIGA SKYLtar SOM VÄNTAR PÅ ATT BLI LÄSTA.



HÄR FINNS DET SÄKERT NÅGOT VIKTIGT ATT KÖPA ELLER FÅ. TILL HÖGER OM DISKEN STÅR DEN VÄLBEKANTA DATORN.



ÄR MARILL MÄNNE EN UTVECKLING AV DENNA POKÉMON?



I POKÉMON RUBY OCH POKÉMON SAPPHERE ANVÄNDS EN NY TYP AV POKÉ DEX, SÅ HÄR SER DEN UT (I DE JAPANSKA VERSIONERNA AV SPELEN VILL SÄGA).

»Pokémon-e Trading Card Game«

Hett i USA just nu är de nya Pokémon-korten som ingår i Pokémon-e Trading Card Game. Dessa kort fungerar precis som de vanliga spel- och samlarkorten, men med ett par stora skillnader. Genom att dra kortsidan av korten genom Game Boy Advance-tillbehöret e-Reader får du upp information om den aktuella Pokémon på Game Boy Advance-skärmen. Dra kortet på långsidan och vips så uppenbarar sig ett helt minispel i ditt Game Boy Advance!

Vi håller tummarna för att e-Reader och de nya korten Pokémon-e kommer till Sverige under nästa år.



DE NYA POKÉMON-KORTEN INNEHÅLLER OLIKA MINISPEL SOM KAN SPELAS PÅ GAME BOY ADVANCE. FANTASTISKT, ELLER HUR?

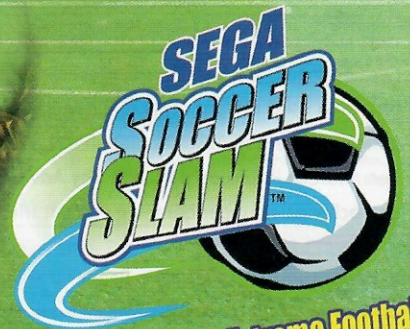
Distributed by



PlayStation 2



© SEGA CORPORATION. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Microsoft, Xbox, and Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All Rights Reserved. © 2002 INFOGRAMES. All Rights Reserved.



Extreme Players. Extreme Football.

retro



»Duck Tales – från Disneys storhetstid«

Text: Emelie Lager

Disney må tala om magi när de döper sina Musse Pigg-äventyr till Game Boy Advance och Nintendo GameCube, men för mig kommer Duck Tales till Game Boy och NES alltid att vara ett minst lika magiskt spel, baserat på en helt fantastisk TV-serie som förtrollade många under en tid då det mesta som producerades av Disney höll en mycket hög standard.

Först ut var Duck Tales till NES, tätt följd av en exakt kopia i svartvitt till Game Boy. Den enda skillnaden mellan de två var att det förstnämnda innehöll en bonusbana och några andra små trick, vilka antagligen inte fick plats i den mindre kassetten. Ett par år senare utkom en uppföljare till båda formaten, och 1997 gjordes ett nysläpp av originalet till Game Boy, men det är endast de första två spelen jag har valt att behandla i denna text.

På sin väg genom Amazonernas djungler, Transsylvaniens rustkammare och månens kalla berg-hällar fick vår gamle vän Farbror Joakim verkligen visa på en beundransvärd vigör. Genom att använda sin trogna käpp som både hoppstav och golfklubba kunde han ta sig förbi de flesta väghinder och förinta fiender utan problem. Hans uppdrag var att erövra fem dyrbara skatter från de bossar som huserade varje värld, allt medan han samlade juveler och hembakt för såväl plånboken som hälsans skull, för att tillslut nå fram till spelets slutboss, greve Dracula (i gulligt Disney-utförande med anknäbb, så klart).

Duck Tales är inte precis världens längsta spel, men var ändå tillräckligt klurigt och hänförande för att få den tioåriga lilla Emelie att vakna mitt i natten efter att ha drömt fram nya lösningar på en viss bana. Tyvärr innehöll varken NES- eller Game Boy-versionen någon sparfilm, men även om man aldrig hann se alla spelets fem världar under en spelomgång behövde man inte vara rädd för att gå miste om någon av dem för det. Allihop var nämligen valbara redan från början. Kruxet var i stället att klara av dem i rätt ordning, förslagsvis genom att spara de lättaste till sist. Taktikspela, helt enkelt.



SPELINFO

Titel: Duck Tales

Plattform: NES och Game Boy

Kategori: Action

Utvecklare: Capcom

Utgivare: Capcom

Releasedatum: 1990-1991

BITS VI MINNS

Att hitta genvägen till bossen på Amazonasbanan, att inför ett långt hopp placera Farbror Joakim så långt ut på en avsats som pixlarna bara tillät honom, eller att rädda lille Bubba ur ett isblock i Himalayabergens grottor för att bli belönad med en extra hälsopoäng... Dessa är bara några av de minnesvärda ting som fångats in så under spelets gång.

SÅ TYCKTE VI DÅ

Bortsett från bossarna var Duck Tales på många håll ett svårt spel. De läskigt svåra hopp som skulle utföras på var och varannan bana är bra exempel på det. Emellertid var det få ting som Farbror Joakims käpp inte klarade av! Att spelen sedan innehöll några småbuggar här och där accepterade man oftast blint när man var liten.

SÅ TYCKER VI NU

För att vara ett Game Boy-spel känns Duck Tales än idag mycket varierande och detaljerat. Jag kan fortfarande spela igenom månbanan bara för att få höra den fina musiken och få hjälp av den coola Gizmo Quack vid banans slut. Spelar man Game Boy-versionen på ett Game Boy Advance blir spelet dessutom nästan lika färggrant som det var till NES.

Club Nintendo Shop är tillbaka på webben – nu med direktbetalning. Om du registrerar dig för en virtuell plånbok på club.nintendo-se.com slipper du omvägen till posten när du ska betala varorna. Lagom till nästa nummer laddar vi shopen med fler prylar!

FÖRVARING



CN TIDSKRIFTSAMLARE, 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:-.

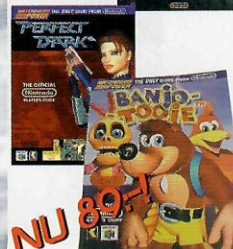
Art nr. 400123. Pokémon Stadium 2. Att ha ordning på 250 Pokémon kräver rätt tränare och rätt information. Officiell, engelsk text. Medlemspris 169:-.



Art nr. 400153. Super Mario Sunshine. Den officiella guiden från Nintendo Power hjälper dig att hitta alla Shine Sprites, mynt och hemligheter i Super Mario Sunshine. Här finns detaljerade kartor i färg över hela semesterön. Engelsk text. Medlemspris 199:-.



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 Nares höjdspele. 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 400029 Perfect
Dark-guide 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:-

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

POSTGIROET SVERIGE		INBETALNING / GIRERING A	
Medlemsnr till betalningsmottagaren		45 35 85 - 2	
1 st 400129 CN Tidskriftssamlare, à 129,-		Club Nintendo	
1 st 400138 Ultra Racer N64, à 100,-		Maria Johansson, MEDELSNUMMER	
1 st 400029 Perfect Dark-guide, à 99,-		Bygatan 111	
		100 00 SVENSKBYN	
		Ej tillåtet vid girering	
		Summa till betalning 328,-	
		# 000#	

Här skriver du postgirotalongen:
45 35 85 - 2

Skriv in betalningsmottagare:
Club Nintendo

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

Kom ihåg att skriva tydligt!

»Fraktfritt - direkt hem i brevlådan!«

TILLBEHÖR, N64



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



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

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:-.**

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

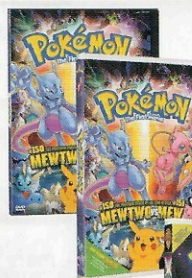


Art nr 400008. Cobra microTalk, PMR 100. Räckvidden är ca 3 km. Två kanaler, går på FM-bandet. Drivs med 4 st AAA-batterier. Färg: Plommonlila. Ord pris 595:-/par. **Medlemspris 545:-/par.** (Batterier ingår ej.)

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!

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!

För 16 år sedan...



...hette Club Nintendo "Nintendo Videospelklubb" och var en klubb som så småningom skulle komma att bestå av över 400 000 svenska medlemmar. En del av er som läser Club Nintendo Magazine idag var inte födda 1986, så här kommer en sammanfattning av vad ni har missat.

Under 1986, i samband med att NES gavs ut i Sverige, startade Bergsala "Nintendo Videospelklubb". Lappar med erbjudanden om gratis medlemskap packades ned i kartongerna tillsammans med NES, som med sin popularitet hjälpte till att, under vissa perioder, dra in flera tusen medlemmar i veckan.

Till en början bestod klubben endast av ett blad med spelinformation, men växte sedan till sig och inkluderade både telefon-support och prylshop. Syftet med att ha en Nintendo-klubb var detsamma då som det är idag – att ge alla Nintendo-spelare insiderinformation om de nya spelen och öka intresset för dem.

Klubbladet blir till tidning!

I mars 1988 kom det första numret av Nintendo Videospelklubbs medlemstidning. Bergsala var faktiskt en av de allra första utav Nintendos distributörer att ha en egen medlemstidning.

Det första numret av den fyrsidiga tidningen pryddes med korta recensioner av Ice Hockey och Pro AM Racing till NES samt tips och koder till The Legend of Zelda, Mike Tyson's Punch Out!!, Kid Icarus och Super Mario Bros. Naturligtvis fanns det också nyheter, insändare och en tävling, vars frågor förmodligen hade fått dagens yngre spelare att se ut som frågetecken. En av frå-

gorna löd: "Hur gammal är Piston Honda i Mike Tyson's Punch Out!!?". Någon som kan svaret på rak arm?

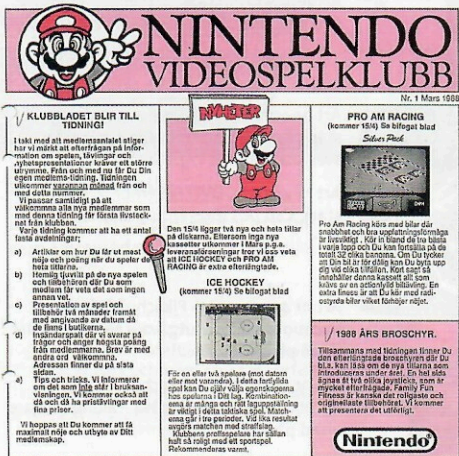
Medlem nummer 1

Vi får fortfarande då och då frågor om vem som hade medlemsnummer 1 i Nintendo Videospelklubb. Denna hedersplats hade radioprofilen Ulf Elfving. Ulf skrev korta kåserier i medlemstidningen, som framstår som charmigt barnsliga när man läser dem nu, några år senare. Här följer ett utdrag ur den första, med rubriken "Barnen m å s t e bli snällare mot sina föräldrar!":

"Det duger inte att ge oss stryk varenda dag. Själv har jag fått så mycket smörj av min son Kasper, snart sex år, att jag numera knappt törs visa mig för folk. ... Vadå, säger du, ska inte en fullvuxen karl rå på en sexåring? Nej, svarar jag – inte i videospel. För det är alltså det jag talar om. Ice Climber, Super Mario Brothers och allt vad det heter. Där har han, sen vi började spela tillsammans för ett drygt halvår sen, blivit jätte-dukigt. Och jag förlorar titt som tätt. Men ibland kan det faktiskt vara riktigt kul ändå – fast man får stryk."

Nya format och SM

Under sommaren 1990 startades den nya tidningen Nintendo Magasinet, som gavs ut av ett tidningsförlag i samarbete med



FRAMSIDAN TILL DET FÖRSTA NUMRET AV NINTENDO VIDEOSPELKLUBBS MEDLEMSTIDNING. OM DU ÄR ÄGARE TILL ETT EXEMPLAR AV DET HÄR NUMRET HAR DU VÅR RESPEKT.

Nintendo Videospelklubb och amerikanska Nintendo Power. I och med detta förvandlades medlemstidningen tillbaka till ett informationsblad. Men kort därefter återupptod den i större format igen, först i stil med en liten pocketbok och sedan i ett format som påminner om det vi har idag.

1992 släpptes Super NES i Sverige och det blev ett betydelsefullt år för Nintendo Videospelklubb. Klubben bytte namn till Club Nintendo, även om den fortfarande populärt kallades "Nintendo-klubben". Detta år anordnas även Nintendo on Tour, där SM i Nintendo ingick (slutsegraren blev Laurent Kollberg från Sollentuna). Ett nytt SM i Nintendo anordnades 1993-1994, men därefter lades det på hyllan i några år.

Nystart 1998

Gamla Club Nintendo hade visserligen över 400 000 medlemmar bara i Sverige, men eftersom det inte fanns några krav på att förnya medlemskapet var detta endast ett teoretiskt antal. För att utöka servicen och ta nästa steg bestämde vi oss under 1998 för att göra om Club Nintendo till en betal-

klubb och därmed utöka servicen.

Det första numret av Club Nintendo Magazine gavs ut i december 1998, passande nog i samband med att The Legend of Zelda: Ocarina of Time erövrade Sverige. Nu utökades också klubben med en hemsida, shopen tog ny fart och mer fokus lades på olika typer av evenemang.

Detta var en kort tillbakablick på våra första 16 år. Hur kommer Club Nintendo att se ut när ytterligare 16 år har passerat? Kommer klubbtidningen att ges ut oftare, på DVD-skivor i stället för i pappersformat eller rent av tillsammans med Nintendos produkter? Återstår att se...

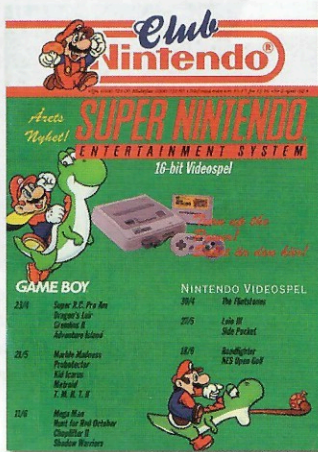
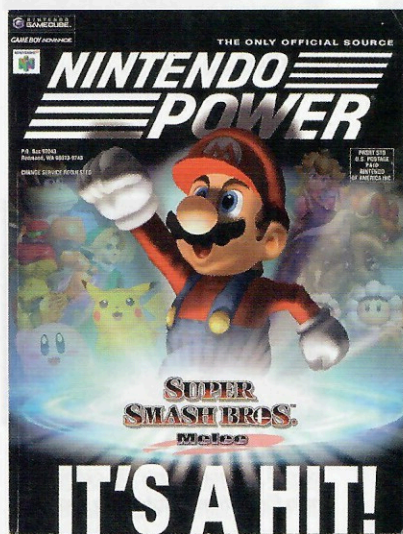


BILD OVAN: DET HÄR FORMATET PÅ MEDLEMSTIDNINGEN BLEV SENARE STANDARD. HJÄLTARNA FRÅN SUPER NES-SPELET STARWING FICK REPRESENTERA FRAMSIDAN PÅ NUMMER 2 ÅR 1993.

BILD TILL VÄNSTER: NAMNET NINTENDO VIDEOSPELKLUBB ÄNDRADES TILL CLUB NINTENDO I SAMBAND MED SUPER NES-RELEASEN. HÄR ÄR DET FÖRSTA NUMRET AV "CLUB NINTENDO", SOM KOM UT I APRIL 1992.

Nintendo-klubbar i andra länder

Officiella Nintendo-klubbar finns i länder över hela världen, men vi i Sverige är rätt så unika när det gäller att ha en klubb som inte bara omfattar en tidning, utan även en speciell hemsida, spelsupport, shop och olika slags evenemang. Så här ser Club Nintendo Magazines motsvarigheter ut i USA, Tyskland och Norge idag:

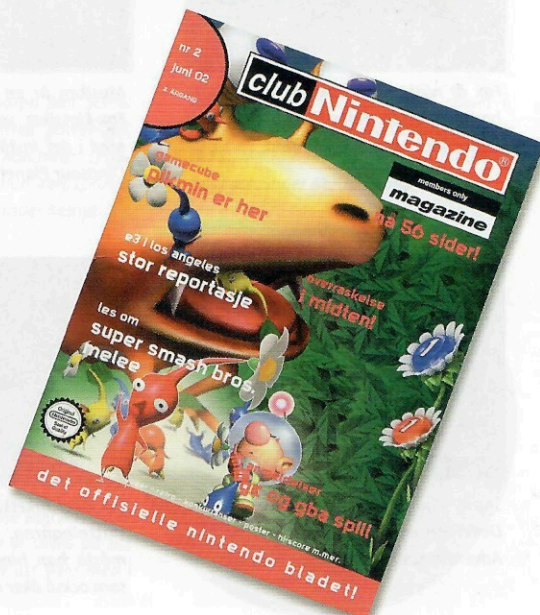


NINTENDO POWER (NORDAMERIKA)



CLUB NINTENDO (TYSKLAND)

CLUB NINTENDO MAGAZINE (NORGE)





»Star Fox Adventures«

Den 22 november inleds en suverän Nintendo-vinter, för då släpps äntligen Star Fox Adventures i Sverige. Håll ut ett tag till, för snart börjar årets största äventyr!



SPELINFO

Titel: Star Fox Adventures

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Rare

Releasedatum: 22 nov 2002



I ett äventyrsspel ska det gå att samlas saker. Många saker. Som den här bildens nederkant avslöjar kan Fox plocka på sig en hel del.



Krystal vill också rädda Dinosaur Planet, och gör det av moraliska skäl. Fox McCloud, å andra sidan, gör det minst lika mycket för pengarna.



Via den här stenbumlingen kan Fox ta sig till ett mycket speciellt ställe på Dinosaur Planet, nämligen Krazoa Palace.



Rob sitter säkert i Great Fox och hjälper Fox att lokalisera föremål och annat som är viktigt för uppdraget.



Fox är nästan lika säker i vattnet som han är i luften. Hans dinosauriekompis Prince Tricky kan också simma.



Musiken är en blandning mellan Star Fox-klassiker, spår som skulle ha varit med i det inställda Nintendo 64-spelet Dinosaur Planet och helt nya låtar.



För att lösa vissa uppdrag på Dinosaur Planet måste du tänka i helt nya banor. Andra gåtor känns igen från tidigare spel...



Skulle du köpa en begagnad bil av den här killen?



Slippy har hand om Research & Development-avdelningen i Star Fox Adventures. Och pratar gör han också.



Fox åker raketkälke utför de snöklädda sluttningarna. I ett av dessa avsnitt måste han hinna före ett par fiender som också åker nedför backen.



Dinosaur Planet känns verkligen som en helt annan värld, även om man är van vid andra fantasirika äventyrsspel.



General Scales är Star Fox Adventures svar på Ganondorf. Inte lika ökad ännu, men förmodligen nästan lika ond.

SPELINFO



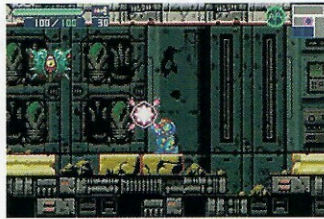
Titel: Metroid Fusion
Plattform: Game Boy Advance
Utvecklare: Nintendo
Releasedatum: 22 nov 2002

»Metroid Fusion«

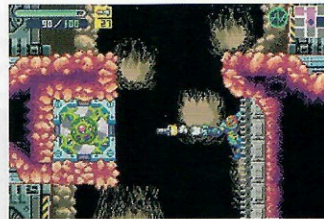
Det första Metroid-spelet sedan 1994 kommer till Sverige den 22 november. Spelet sys ihop av samma team som gjorde Super Metroid för åtta år sedan. Kan förutsättningarna bli bättre?



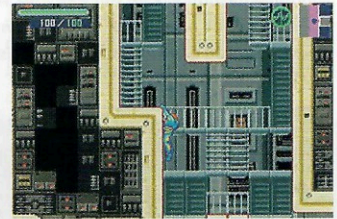
Två Samus? Storyn har alltid varit en viktig del av Metroid-serien och handlingen i Metroid Fusion verkar bli den mest raffinerade hittills.



Samus har flera olika typer av armkanoner och givetvis kan hon skjuta i åtta olika riktningar – även diagonalt.



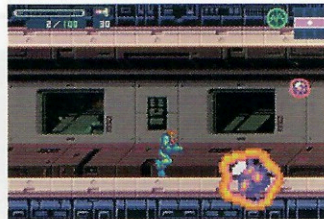
Samus rörelseschema är nu ännu mångsidigare än i Super Metroid – du kan räkna med att vi kommer ge det här spelet bra betyg i kategorin spelkontroll.



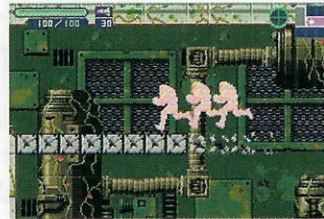
Samus kunde inte hänga från en kant i sina tre första äventyr, men det lärde hon sig förmodligen i Super Smash Bros.



Den här fienden är ganska liten, jämfört med Ridley och Kraid. Större består väntar säkert längre in i spelet.



Grafiken i Super Metroid är bra, men Metroid Fusion är vassare var man än tittar. Thank you, Game Boy Advance.



Samus kan använda Morph Ball, Screw Attack och andra klassiska power-ups, såväl som nya. Här har hon hittat snabbara skor, som gör att hon kan springa över mark som raseras under henne.



Metroid Fusion är det fjärde spelet i Metroid-serien. De tidigare är Metroid (NES), Metroid II: Return of Samus (Game Boy) och Super Metroid (Super NES).



Enligt oss är Metroid och Metroid II: Return of Samus två bra spel, men de går inte att jämföra med Super Metroid, som är det överlägset bästa spelet i serien. Hittills.



I Metroid Fusion introduceras en sedan tidigare okänd art, kort och gott kallad "X". Dessa parasiter har förmågan att kopiera de varelser som den angriper.



När 2002 års bästa Game Boy Advance-spel ska röstras fram är vi säkra på att Metroid Fusion kommer att vara med i toppen.



»Tony Hawk's Pro Skater 4«

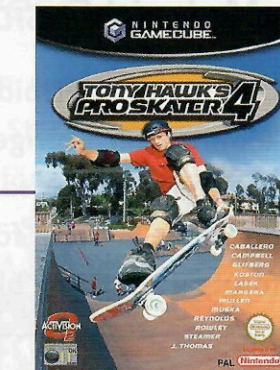
Gissa vem som är tillbaka? Det har bara gått ett halvår sedan trean kom ut till kuben, men nu är det hög tid att leta fram de slitna knä- och armbågs-skydden ur garderoben. Tony Hawk's Pro Skater 4 är på gång!



Det fjärde Tony Hawk-spelet skiljer sig mer från sina föregångare än vad som först verkar vara fallet. Den här gången har du ingen tidspress, utan kan dra runt i städerna precis som du vill.



Prova ABSOLUT inte det här i verkligheten...



SPELINFO

Titel: Tony Hawk's Pro Skater 4

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Neversoft

Releasedatum: 22 nov 2002

3. Spelupplägget är alltså mycket friare, men om du träffar på andra skateboardåkare kanske de ger dig en uppgift eller utmanar dig. Det är då det gäller att visa var skåpet ska stå.

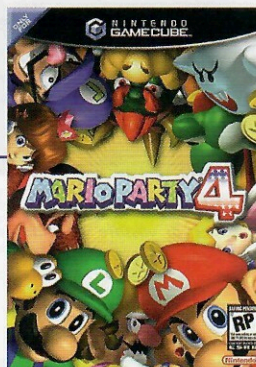
4. En präktig Nose Manual. Kombiner den med andra "sick tricks" och se poängen stiga i takt med självkänslan.

5. Tony Hawk's Pro Skater 4 kommer till Game Boy Advance också. Inte med lika bra grafik och ljud, men med nästan samma skateboardkänsla. Bilder ur det spelet får du vänta på till nästa nummer.



»Mario Party 4«

Festen fortsätter, för första gången till Nintendo GameCube. Mario Party 4 är Nintendos vildaste fest hittills!



SPELINFO

Titel: Mario Party 4

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Nintendo

Releasedatum: 29 nov 2002



1. Spelfigurerna är betydligt rundare och finare numera, men spelupplägget är det gamla vanliga. Ändra aldrig på ett vinnande koncept!

2. Samma gäng som var med i Mario Party 3 är tillbaka för en ny omgång i Nintendo GameCube-uppföljaren.

3. Ser ut som en extralivssvamp, undrar just vad den har för betydelse i Mario Party 4?

4. Nintendo kan aldrig få nog av dessa minispel. På aktivitetslistan för Mario Party 4 står 50 nya minispel. FEMTIO!

SPELINFO



Titel: Metroid Prime

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Retro Studios och Nintendo

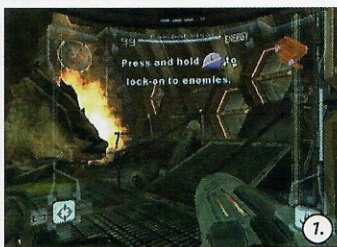
Releasedatum: 2003



»Metroid Prime«

När vi pratade med Nintendo of Europes produktchef på E3 hoppades och trodde han att Metroid Prime kommer att göra för Nintendo GameCube vad GoldenEye 007 gjorde för Nintendo 64. Tro oss – när du för första gången kliver ut ur Samus rymdskepp och dras in i den klassiska Metroid-atmosfären kommer du förstå att det inte är någon överdrift.

3. Det här fungerar på samma sätt som Z Targeting-systemet som uppfanns i The Legend of Zelda: Ocarina of Time.



1. Genom att trycka på L-knappen riktas Samus armkanon automatiskt in på en fiende. Vissa fiender är dock så snabba att det inte garanterar att Samus träffar dem med varje skott.

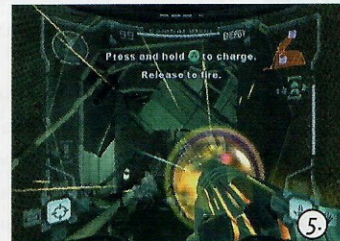


2. Samus använder dessa hologram till att öppna dörrar och aktivera omkopplare. Det finns säkert ännu fler användningsområden.



4. Samus har aldrig sett bättre ut! Metroid Fusion i all ära, men det är Metroid Prime som vi ser fram emot allra mest just nu.

5. Genom att ladda upp armkanonen blir skottet tillräckligt kraftigt för att blåsa bort skräpet som ligger i vägen för Samus här.



SPELINFO



Titel: The Legend of Zelda

Plattform: Nintendo GameCube

Utvecklare: Nintendo

Releasedatum: 2003



1. Föremålet som Link har på Y-knappen här är ett rep med en fästordning. I ett avsnitt som vi spelade på E3 fäste Link repet i svansen på en drake som satt på toppen av ett berg. Draken användes sedan till att klara av en boss.

»The Legend of Zelda«

Metroid och Zelda till Nintendo GameCube... 2003 kan bli precis hur bra som helst. Senaste nytt i The Legend of Zelda är att det numera är kompatibelt med Zelda-spelet till Game Boy Advance. Med andra ord kan det vara klokt att investera i en Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable inom kort.



2. Link är ute och seglar i ett minispel. Hissa seglet vid rätt tillfälle för att hoppa över tunnorna och ta de Rupees som är ovanför.



3. Med en Nintendo GameCube Game Boy Advance Cable kan du koppla ihop The Legend of Zelda till Nintendo GameCube med Game Boy Advance-versionen.

4. Link har tidigare fångat både hönar och hundar, och i The Legend of Zelda till Nintendo GameCube fångar han grisar som springer runt i det höga gräset.

5. Link har nu ett Game Boy Advance aktiverat på Y-knappen. Genom att koppla ihop de två nya Zelda-spelen med varandra får Link nya föremål, som till exempel en "Tingle-Bomb".

NINTENDO GAMECUBE*Oktober 2002*

Beach Spikers (Infogrames)
Eternal Darkness: Sanity's Requiem (Nintendo)
 FIFA Football 2003 (Electronic Arts)
 Kelly Slater's Pro Surfer (Activision)
 Madden NFL 2003 (Electronic Arts)
 Mat Hoffman's Pro BMX 2 (Activision)
 Need for Speed: Hot Pursuit 2 (Electronic Arts)
 NHL 2003 (Electronic Arts)
 Soccer Slam (Infogrames)
Super Mario Sunshine (Nintendo)
 TimeSplitters 2 (Eidos)

November 2002

Ace Golf (Eidos)
 Batman: Dark Tomorrow (Kemco/Kotobuki)
 Futurama (SCI)
 Godzilla: Destroy All Monsters (Infogrames)
 Harry Potter and the Chamber of Secrets (Electronic Arts)
 James Bond 007 Nightfire (Electronic Arts)
Mario Party 4 (Nintendo)
 Medal of Honor Frontline (Electronic Arts)
 Minority Report (Activision)
 NBA Live 2003 (Electronic Arts)
 Rally Fusion: Race of Champions (Activision)
 Rocky (Rage)
 SHOX (Electronic Arts)
Star Fox Adventures (Nintendo)
 Star Wars: Bounty Hunter (Activision)
 Star Wars: Clone Wars (Activision)
 Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast (Activision)
 Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)
 Ty the Tasmanian Tiger (Electronic Arts)
WaveBird – tillbehör (Nintendo)
 Wreckless (Activision)
 X-Men Next Dimension (Activision)

December 2002

Knockout Kings 2003 (Electronic Arts)
 Tiger Woods PGA Tour 2003 (Electronic Arts)

2003

Conflict Desert Storm (SCI)
The Legend of Zelda (Nintendo)
Metroid Prime (Nintendo)
 Rally Championship (SCI)
 Street Hoops (Activision)
Wario World (Nintendo)

Utan lanseringsdatum

1080°: White Storm (Nintendo)
Animal Crossing (Nintendo)
F-Zero (Nintendo)
GIFTPIA (Nintendo)
Mario Golf (Nintendo)
Mario Kart (Nintendo)
Mario Tennis (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*Oktober 2002*

Eggo Mania (Kemco)
Game & Watch Gallery Advance (Nintendo)
 Kelly Slater's Pro Surfer (Activision)
 Lego Bionicle: Matoran Adventures (Electronic Arts)
 Mat Hoffman's Pro BMX 2 (Activision)
 SSX Tricky (Electronic Arts)
 xXx (Activision)
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (Nintendo)

November 2002

Agassi: Tennis Generation (Cryo)
 Doom II (Activision)
 FIFA Football 2003 (Electronic Arts)
 Harry Potter and the Chamber of Secrets (Electronic Arts)
 Lego Island Xtreme Stunts (Electronic Arts)
 The Lord of the Rings: The Two Towers (Electronic Arts)
Metroid Fusion (Nintendo)
 Minority Report (Activision)
 Pink Panther (Wanadoo)
 Pro Beach Soccer (Wanadoo)
 Tarzan: Return to the Jungle (Activision)
 Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)
 Woody Woodpecker: Crazy Castle 5 (Kemco)
 Zidane: Football Generation (Cryo)

2003

Pokémon Ruby (Nintendo)
Pokémon Sapphire (Nintendo)

Utan lanseringsdatum

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

GAME BOY COLOR*Oktober 2002*

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

November 2002

Harry Potter and the Chamber of Secrets (Electronic Arts)



Parentesen anger spelets utgivare. Observera att denna lista inte visar 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 releaselist.

Ett riktigt

»rävspel«

Fox McCloud har hoppat ur sin Arwing, slickat såren från Super Smash Bros. Melee och börjat ett förhistoriskt äventyr på Dinosaur Planet. Club Nintendos sluga recensenter sätter tänderna i Star Fox Adventures och avgör om Rare har lyckats med sitt första och sista Nintendo GameCube-spel.

PLUS:

FESTSTÄMNING

Det blir arbete och fest samtidigt när Club Nintendo recenserar Mario Party 4 till Nintendo GameCube.

SAMUS ÄR TILLBAKA

Vår modiga testpatrull går igenom det första Metroid-spelet sedan 1994.

3 X STAR WARS

Tre nya Star Wars-spel är aktuella – vilket av dem har mest "Force"?

JULKLAPPSTIPSEN

Vilka hårda paket ska ligga under granen i år?

»Räven raskar i december!«

270453
HELSING DANIEL
KYRKBYVÄGEN 4
78041 GAGNEF

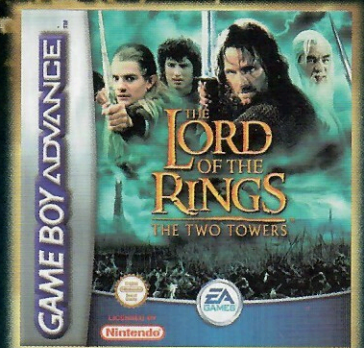


Bergsala AB • Box 10204 • 434 23 KUNGSBACKA



Midgård står på randen till undergång.

Ni enas, annars faller ni.



GAME BOY ADVANCE

NEW LINE CINEMA



©2002 New Line Productions, Inc. The Lord of The Rings and the characters, names, and places therein, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

lotr.ea.com
sverige.ea.com