

TUNN OCH GOD

club **Nintendo**[®]

magazine

2005:AUGUSTI



Another Code: Two Memories

Nintendo DS

Plus:

- RYMDRETROREOLUTION:
SPACE INVADERS REVOLUTION
- TILLBAKA TILL LOS ANGELES:
MER E³
- ROLIGARE SM FINNS INTE:
SM I NINTENDO 2005
- OCH VINNAREN ÄR...:
RESULTATET I CN AWARDS
- WE ♥ NY:
NINTENDO WORLD
- LÄS VÅR NYA SERIE:
ED-MAJSTER

Nintendo[®]

Världssuccé!

Över fem miljoner är redan sålda.



DUAL SCREEN



TOUCH SCREEN



WIRELESS



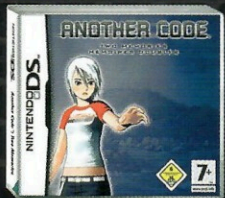
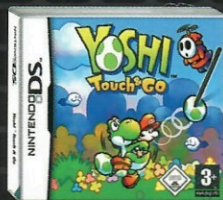
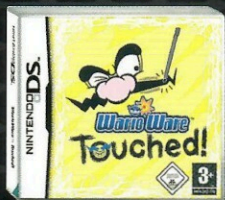
MICROPHONE



PICTOCHAT



DUAL SLOT



SÖTA HUNDAR OCH MAGISKA VÄRLDAR

Nintendo är smarta och godhjärtade speldesigners – det har jag bara blivit mer och mer övertygad om sedan jag började spela deras spel i början av 1990-talet. De håller alltid fanan och ribban lika högt, vilket gör att jag redan nu kan se framför mig hur jag under det närmaste året kommer att ha hunnit vara både lyckligt förlorad i **det nya, detaljerade Hyrule** i The Legend of Zelda: Twilight Princess, en stolt och kärleksfull matte till en av **världens sötaste små hundvalpar** i nintendogs, uppslukad av en **intensiv musikalisk skaparprocess** i Electroplankton, samt hopplost förälskad i **ett dussin nya spelkaraktärer** från de nya spelen i Fire Emblem-serien... Och så kommer jag naturligtvis, i vått och torrt, dygnet runt, att bära med mig det nya alterego i **hjärtmönstrade kläder** som jag skaffat mig i Animal Crossing DS.

Jag vet att jag kan lita på att Nintendo alltid har nya högkvalitativa spelupplevelser att erbjuda en sann spelälskare som jag, och under

det kommande året finns det verkligen mycket att se fram emot på Nintendo-fronten, både vad gäller mina redan existerande favoritserier och nya, innovativa och förtrollande spelkoncept. Läggs sedan till löftet om en **oerhört läcker ny spelmaskin** och **gratis online-uppkoppling** för alla Nintendo DS-ägare!

Nintendo är **spelglädje och konstnärlig genialitet** i ljuv förenig. Det är bara att slappna av, krypa upp i spelsoffan, sängen, solstolen eller tågsätet, slå på sitt spel och njuta!

EMELIE LAGER, SKRIBENT

TÄVLINGSVINNARE FRÅN FÖRR I TIDEN:

CNM 2004:4 JULRIMSTÄVLINGEN

Förstapristagare: Peter Tjærndal från Lindome

Peters eget rim (Donkey Konga):
"Trumma och klappa med händerna dina
Inom kort börjar grannarna grina
De tycker det låter för mycket
Men snart även de dras med i Nintendo-
spelsrycket"

Tröstpris: Adrian Blanco från Bandhagen, Djordje Grahovac från Vänersborg, Kenny Laffrenzen från Malmö, Mattias Lundin från Falköping och Mikael Wahlund från Kil

Rätt svar:

1. The Legend of Zelda: The Minish Cap
2. Super Mario Ball
3. Mario Vs. Donkey Kong
4. Tales of Symphonia
5. Paper Mario: The Thousand-Year Door
6. Metroid Prime 2: Echoes

HI SCORE-TÄVLINGEN (SUPER MARIO BALL)

1. Erik Andersson från Asarum (27,74)
2. Emil Sahström från Västra Frölunda (33,54)
3. Daniel Starck från Stockholm (34,80)

CNM 2005:1

NINTENDO DS-TÄVLINGEN

Förstapristagare: Daniel "Dynamite System" Mieltinen från Boden

Tröstpris: Manuel "Dumpa Sambon" Ferverza från Veberöd, Albin "Dolt Spelberoende" Gustafsson från Norrköping, Magnus "Delivering Sunshine" Holmgren från Burträsk, Per "Dass Sällskap" Lovén från Upplands Väsby och Adam "Digital Satisfaction" Lärkeryd från Skellefteå

Rätt svar: DS står för Developers System och Dual Screen

HI SCORE-TÄVLINGEN (SUPER MARIO 64 DS)

1. Simon Viklund från Kalix-Nyborg (319)
2. Adi Krzovic från Skarpnäck (307)
3. Christian Magnusson från Lidköping (293)
4. Mikael Lindström från Filipstad (278)
5. Kristofer Björnson från Ljung (244)

Det finstilta:

Ansvarig utgivare
Owe Bergsten

Redaktör
Kim Weinefelt

Skribenter
Fredrik Andersson
Emelie Lager
Johan Lennerd
Mikael Nylander
Kai Weinefelt
Kim Weinefelt

Art Director
Carolina Karlsson

Annonsförsäljning
Orjan Johansson

Tryck
Perstorps Tryckeri

Club Nintendo Magazine publiceras
av Bergsala AB, Box 10204, 434 23
KUNGSBACKA. © 2005 Bergsala AB. Alla
rättigheter förbehållna. Ingenting av
innehållet i Club Nintendo Magazine får, i
sin helhet eller delvis, användas utan
skriftligt tillstånd av Bergsala AB.

Kontakta Club Nintendo
Ha medlemsnumret redo
när du kontaktar oss.

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

INNEHÅLL

03
04–05
17
18

DET GAMLA VANLIGA
PRESS START
Nyheter
Game On!
GAME OVER

10–11
12–13
14–15
16

OVANLIGA AVDELNINGAR
Mer E³
Nintendo-SM 2005
Resultatet i Club Nintendo Awards 2004
Nintendo World

06–07
08–09

NINTENDO DS-RECENSIONER
Another Code: Two Memories
Space Invaders Revolution

02 & 19

ANNONSER
Bergsala

CLUB NINTENDO CREW



EMELIE LAGER

Emelie har många passioner i livet. 1700-talskläder, elektronisk musik, språkvetsenskap och bildkonst är bara några av dem. I våras skrev hon en C-uppsats i lingvistik om skönhetsuttryck, där hon citerade en av Luigis kärleksförklaringar till Princess Eclair i Paper Mario: The Thousand-Year Door. Hennes största själsfrände bland tv-spelskaraktärer är utan tvekan prinsessan Peach.

GIORT SEDAN FÖRRA NUMRET: Byggt upp skyhöga förväntningar på Pokémon XD och The Legend of Zelda: Twilight Princess till Nintendo GameCube

VILL GÖRA INNAN NÄSTA NUMMER: Skaffa en rosa Nintendo DS och tillhörande väska i samma färg



ZELDA VAR BÄST PÅ E³

Och det är inte bara vi som tycker. Alla som besökte E³-mässan i år och som hade vettet någorlunda i behåll vet att Nintendo GameCube-spelet *The Legend of Zelda: Twilight Princess* lekte med alla andra spel på mässan. Längst senast blev utnämnt till "mässans bästa spel" av bland andra CNN (inte CN alltså), otaliga Internetsajter och till och med de som arrangerade mässan. I november får du själv se om alla priser är välförtjänta, men det vet du nog redan att de är...

Andra Nintendo-spel som E³-mässans arrangörer gillade:

Mest originella spel: **Electroplankton**

Bästa äventyrsspel: **The Legend of Zelda: Twilight Princess**

Bästa Nintendo GameCube-spel: **The Legend of Zelda: Twilight Princess**

Bästa Nintendo DS-spel: **Mario Kart DS**

Bästa actionspel: **StarCraft Ghost**

Bästa Game Boy Advance-spel: **Gunstar Superheroes**

Bästa simulatorspel: **nintendogs**

Bästa spel på mässan: **The Legend of Zelda: Twilight Princess**



1 000 000 NINTENDO DS I EUROPA

Från Nintendos europeiska huvudkontor i Großostheim i Tyskland meddelas det att en miljon Nintendo DS nu har sålts över vår kontinent. Över hela klotet finns det sammanlagt fem miljoner Nintendo DS-ägare.

NYA RASER I NINTENDOGS

Den amerikanska versionen av *nintendogs* (ja, det ska stavas med litet n i början, i alla fall i Europa) kommer att berikas med tre nya raser som inte finns i den japanska versionen av spelet: golden retriever, Siberian husky och boxer. Hela listan över vilka hundraser som den europeiska versionen innehåller har vi förhoppningsvis i nästa nummer, men vi vet redan nu att precis som i Japan kommer *nintendogs* i tre olika versioner (ungefär som Pokémon-spelen alltså), var och en med olika hundraser i. I oktober kommer *nintendogs* till Sverige.



WARIOWARE TWISTED! FÖRSENAT

Det här Game Boy Advance-spelet skulle egentligen redan stå i butikshyllorna, men Nintendo har haft problem med att få en europeisk myndighet att godkänna tilsensorn (manicken som gör att spelet känner av när man lutar sitt Game Boy Advance) eller skakfunktionen som sitter i kassetten. Vi får hoppas att gubbarna och gummorna på myndigheten får lite fart på rullatorerna, så vi kan börja spela Warios senaste mikrospelet snart.



MUSIKEN I DONKEY KONGA 2

Listan över all musik som finns med i Donkey Konga 2 fick vi efter att förra numret skickats till tryckeriet, så här är den nu:

Pop

All Star
I'm A Slave 4 U
Losing My Religion
Are You Ready For Love?
Trouble
Boombastic
Shiny Happy People
Sidewalks
Runaway Train
Don't Let Me Get Me
Breakfast At Tiffany's
Enjoy The Silence

Rock

Drive
Predictable
I Don't Want To Know (If You Don't Want Me)
Mansize Rooster
Pumping On Your Stereo
I Just Wanna Live

Dance

Contact

Disco

Jungle Boogie
That's The Way (I Like It)

Latin

La Bamba
Don't Let Me Be Misunderstood
La Cucaracha

Klassisk

Havanaise
Trepak
William Tell Overture
Eine Kleine Nachtmusik

Tv-spels-soundtrack

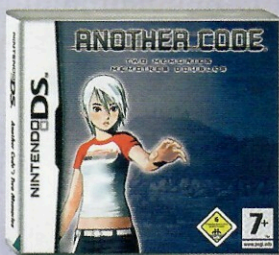
Green Greens (Kirby Theme)
Super Mario Bros. 3 Theme
Donkey Konga 2 Theme
Pokémon Main Theme
Mute City Theme (F-Zero)



NINTENDO-SUV:AR

Nintendo i Amerika har rustat upp sina SUV:ar ordentligt och stuvat in så många Nintendo GameCube och Nintendo DS som det bara går i dem. Synd att de bara rullar på amerikanska vägar.





FAKTA

Titel: Another Code: Two Memories
Spelsystem: Nintendo DS
Speltyp: Äventyr
Utvecklare: Cing
Utgivare: Nintendo
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 7 år
Antal spelare: 1
Kompatibla tillbehör: -
Sverigepremiär: 24 juni 2005

ANOTHER CODE

TWO MEMORIES

Mördade föräldrar, tragiska livshistorier och frågor som inte har några givna svar. Another Code: Two Memories är ett mörkt och spännande spel som använder alla de tricks som gör Nintendo DS till en unik spelmaskin.

RECENSIONER

KIM WEINEFELT

8 Gillar du spännande böcker är det här ditt spel. Själv läser jag i och för sig inte mer än ett par böcker per år, men jag fastnade helt i handlingen och ville verkligen klara av spelet snabbt för att få reda på hur det slutade. Men snabbt gick det inte, eftersom jag körde fast på flera ställen. Ibland satt jag fast så länge att jag började tänka onda saker om spelutvecklarna Cing, som inte alls ger många ledtrådar till spelaren. Men när jag tillslut löste gåtorna kunde jag ändå förlåta dem, för Another Code: Two Memories är det spel som har gett mig mest underhållning i sommar. Stark åtta.

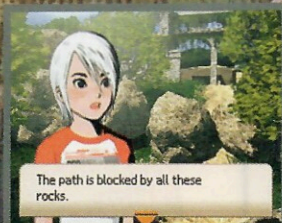
EMELIE LAGER

8 Ett harmoniskt och intellektuellt stimulerande spel, med skön grafik och spännande story, som dessutom verkar tilltala alla åldrar lika bra! På ett obesvärat och intuitivt sätt tar det tillvara stylumen och de dubbla skärmarna, och den lugna deckarkänsla som vilar över äventyret påminner oss lite äldre spelare om forna tiders peka-och-klicka-mysterier i 2D. Ett perfekt litet sinnessuppslukande tidsfördriv för regniga dagar eller långa resor denna sommar!



Ashley är snart framme vid Blood Edward Island - en ö där flera mysterier och en stor del av familjen Edward ligger begravda.

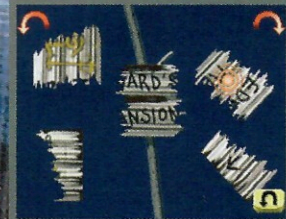
Det är dagen före min fjortonde födelsedag. Jag känner mig rastlös. Det är morgon nu. Solen skiner från en blå himmel. Och jag sitter på en båt på väg till Blood Edward Island. Havet är lugnt, men inom mig stormar känslorna. Jag är chockad, lycklig, upprörd, förvirrad, nervös och spänd av förväntan. Hjärtat dunkar som en hammare. Det känns som om jag har tusen fjärlar i magen. Jag har aldrig känt så här förut. Jag har just fått reda på att... min pappa lever.



Väl framme måste Ashley hitta vägen till den stora herrgården och börja söka efter sin far Richard och jester Jessica.



Du kan fotografera alla ställen på ön och i herrgården. Om du lägger ihop två fotografier från viktiga platser kanske du får fram en ledtråd till lösningen på en gåta.



Pussla ihop den tragiska skylten med hjälp av touch screenen så får Ashley reda på vart hon ska gå.



ASHLEY

Den snart 14-åriga flickan Ashley är spelets huvudperson. Hon har under hela sin uppväxt trott att både hennes mamma och pappa dött när hon själv var tre år gammal. Men nu har hon fått ett brev av sin far som vill att hon ska möta honom på ön Blood Edward Island.



JESSICA

Fastern Jessica har tagit hand om Ashley under nästan hela hennes uppväxt och följer med till ön för att leta efter sin bror Richard. Men Jessica försvinner nästan direkt när de båda kommit fram till Blood Edward Island...



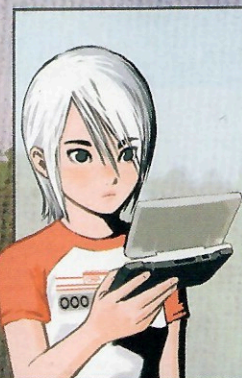
RICHARD

När Ashley kommer fram till ön hittar hon inte sin far Richard, och börjar tvivla på att hon någonsin ska få träffa sin pappa.



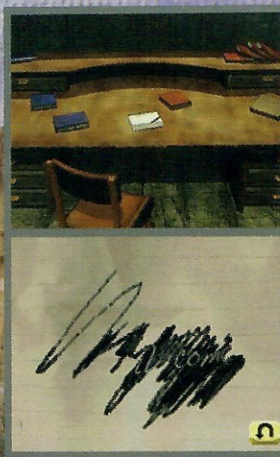
D

En ung pojke dog för 57 år sedan på Blood Edward Island. Ashley möter hans spöke på ön och det följer med henne för att få reda på hur han dog och varför.



EN ANNAN SORTS GÅTOR

Gåtorna som Ashley ställs inför måste du lösa med Nintendo DS touch screen och mikrofon och ibland på helt andra sätt. Vissa gåtor har sanslöst kreativa lösningar – på ett ställe i spelet måste du stämpla (övre skärmen) ett papper (undre skärmen) genom att fälla ihop ditt Nintendo DS!



Skrapar du med ditt finger eller stylusen på Nintendo DS touch screen så kan du tyda vad som har skrivits på lappen.



Leta efter föremål och ledtrådar genom att peka på den undre skärmen. På den övre skärmen får du se en bild sett från Ashleys ögon.



Du kan välja att styra Ashley med styrknappen eller helt enkelt genom att peka på touch screenen dit du vill att hon ska gå.



Herrgården på ön har många rum och nästan varenda millimeter av dem alla måste utforskas om du inte vill missa något viktigt.

BETYG



GRAFIK

Skarpa 2D-bilder på den övre skärmen och snygga 3D-landskap sett från ovan på den undre. Karaktärernas utseende går också hem hos oss.



LJUD

Den dystra musiken och de hårda, kalla ljudeffekterna hjälper till att skapa den ruggiga känslan som vilar över Blood Edward Island.



SPELKONTROLL

Knappar känns förlegat efter att man har styrt Ashley och menyerna på Nintendo DS touch screen. Det är underbart att bara behöva peka dit Ashley ska gå.



UTMANING

Den enda kategorin som hamnar lite efter. Another Code: Two Memories är ett kort spel och ibland för svårt.

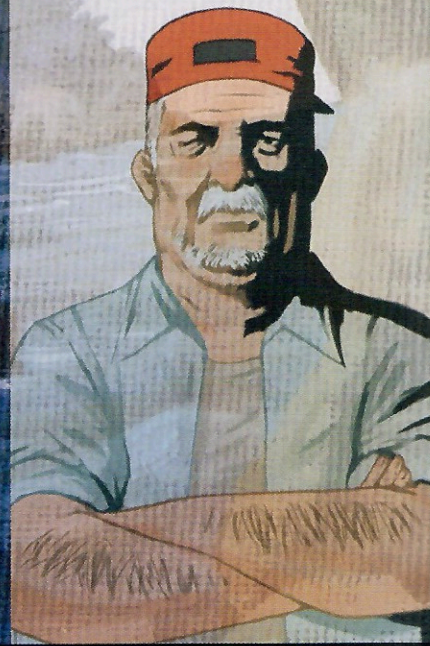


SPELDESIGN

Nintendo DS funktioner används på nya och riktigt smarta sätt. Ibland är det dock för svårt att veta vad man ska göra.

TOTALT

Another Code: Two Memories är som en riktigt bra bok – den håller dig fast i handlingen och släpper inte taget förrän det sista kapitlet är slut.



Ashleys (huvudpersonen i Another Code: Two Memories) mellannamn Mizuki betyder "vacker måne" på japanska



FAKTA

Titel: Space Invaders Revolution
Spelsystem: Nintendo DS
Speltyp: Action
Utvecklare: Marvelous Interactive
Utgivare: Rising Star Games
Svensk distribution: Bergsala AB
Åldersgräns: Från 3 år
Antal spelare: 1
Kompatibla tillbehör: -
Sverigepremiär: 24 Juni 2005

RECENSIONER

MIKAEL NYLANDER

6 Även ifall spelidén är enkel och bygger på ett koncept som är 27 år gammalt så har spelet en förmåga att få en att vilja fortsätta tills ingen av de små #g%& rymdsvinen längre rör sig på skärmen!

JOHAN LENNGERD

5 Visst gillar jag idén med att återinföra klassiska spel, enkelheten och det mer avskalade spelkonceptet som dessa ofta erbjuder kan vara ett perfekt komplement till dagens mer avancerade och tidskrävande spel. Dock tycker jag att *Space Invaders Revolution* hade gjort sig bättre till *Game Boy Advance*. Styrfunktionen med touch screenen känns lite krystad, och den nyutvecklade spelversionen av *Space Invaders* erbjuder ingen grafik som det krävs en DS för att prestera. Dessutom är det nya spelläget ganska idéfattigt. Hur som helst är det fortfarande väldigt vanebildande och kul att pricka ner invaderande aliens från himmeln när man väl sätter sig med spelet.



©TAITO Corp. 1978,2005 All Rights Reserved
©Marvelous Interactive Inc.
©Rising Star Games Ltd.

När spelet *Space Invaders* från Taito släpptes i Japan 1978 skapade spelet en landsomspännande hysteri. Hundratusentals *Space Invaders*-kabinetter producerades, och spelet var under sin höjdpunkt så populärt att det blev brist på 100-yen mynt i hela Japan.



1978

Programmeraren Tomohiro tog den klassiska Sci-Fi-klichén av rymdinvasion och transporterade den till spelvärlden. Utomjordingarna, var (då som nu) indelade i täta led i kolumnformationer. De marscherade till vänster och höger över skärmen och hoppade ner en nivå varje gång de träffade någon av ytterkanterna. Själv kontrollerade man en laserkanon och skyddade planeten genom att skjuta på den illasinnade armén av invaderare. Laserkanonen kunde man flytta i sidled och om det hettade till kunde man skydda sig bakom fyra sköldar som dock gradvis bröts ner av ens egna såväl som utomjordingarnas laserattacker.

Om du misslyckades i ditt försök att slå tillbaka någon av attackerna så var spelet över, både för dig själv och för planeten jorden!

2005

Space Invaders Revolution från Marvelous Interactive och Rising Star Games för Nintendo DS är en uppdaterad och vidareutvecklad version av den gamla klassikern. Spelet innehåller två olika versioner: *New Age Version* och *Classic Version*.



NEW AGE VERSION

När du startar *New Age Version* har du tillgång till fem olika banor, som är utsprida på en översiktskarta av jorden där de ondskefulla utomjordingarna har slagit till. Varje bana har musik och en bakgrundsbild som är relaterade till just det landet där utomjordingarna anfallit.

Varje bana innehåller även tre olika svårighetsgrader och för att avancera vidare i spelet måste du klara av dem alla!

Nu kan man säkert få för sig att det bara är att skjuta till spelet är slut, men så lätt är det inte! För att skapa variation och spänning i spelet har man lagt till funktioner som gör att man får tänka till både en och två gånger innan man börjar skjuta! Annars kan det vara kört redan efter första skottet!

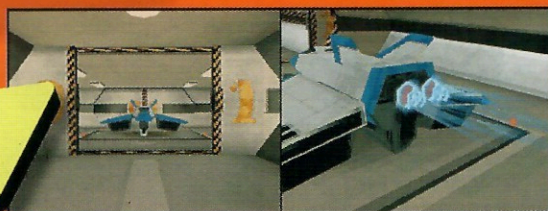
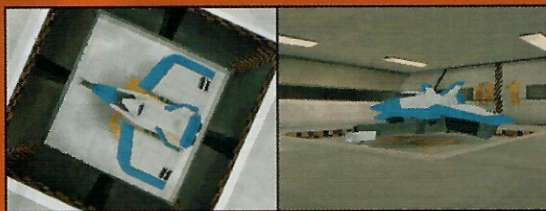
New Age-versionen av spelet innehåller 20 olika banor (21 om man räknar extrabanan). I nya versionen av spelet har man även tillgång till ett uppgraderbart vapensystem. Här kan man få tillgång till nya vapen vid varje 1 000- eller 1 500-poängsnivå (kan ändras i optionsmenyn).

CLASSIC VERSION

Den klassiska versionen är precis vad namnet avslöjar (en kopia av originalspelet)! En tillagd funktion är dock att man kan använda pekskärmen för att styra skeppet och aktivera en "auto fire" och en *Ufo*-funktion.

SPACE INVADERS

Revolution



revolution

VAPEN OCH FUNKTIONER:

Extra vapen och funktioner som finns i nya versionen av spelet blir tillgängliga en efter en beroende på hur mycket poäng du tagit i den klassiska versionen av spelet.

- Speed up:** Ökar hastighet på skeppet
- Rapid:** Ger din kanon/kanoner snabbskjutaregenskaper
- Support:** Ger två extra kanoner
- Laser:** Kanonerna avger högkoncentrerade laserskott
- Barrier:** Extra sköldar
- Stop:** Fryser temporärt utomjordingarna

Pekskärmen har tre olika funktioner i nya versionen:

1. Val av land där du vill slå tillbaka invasionen
2. Skjuta (valbart men ej att rekommendera)
3. Reglering av vapensystemet

BETYG



GRAFIK

Ett spel som detta är inte gjort för att ha raffig grafik, det skall vara enkelt och rolig och så är det också!



LIUD

Rakt igenom spelet håller musiken en nästan godkänd standard, förutom låten på sista bossen – den är nämligen grymt bra!



SPELKONTROLL

Tja, man skjuter, svänger höger och vänster och trycker lite på skärmen när man byter vapen. Allt fungerar som det ska!



UTMANING

Har man väl börjat spela så kan det vara svårt att sluta och således måste det även finnas en utmaning i spelet!



SPELDESIGN

Ett spel som bygger på ett annat spel kan väl aldrig nå toppoäng i speldesign, men visst önskar man att de hade varit lite mer kreativa när det gäller just denna "remake".

TOTALT

Även ifall man kan ha önskat sig mer av detta spel så är det faktiskt underhållande och självklart skall alla riktiga gamers ha spelat ett så pass spelhistoriskt viktigt spel som Space Invaders!



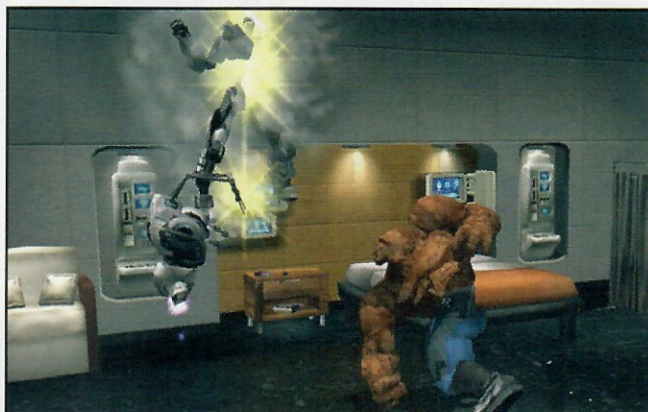
På förra numrets E³-sidor fick du alla av de viktigaste spelen som visades i Nintendos monter. Nu får du hänga med till några av de andra speltillverkarnas montrar, som också hade intressanta Nintendo-spel on display.

Mer

Fantastic 4



Sett filmen och vill spela den själv? Activision har betalat in filmlicenspengarna och gjort det officiella spelet, där du själv får känna på hur det är att ha de där coola superkrafterna. Finns till Nintendo GameCube och Game Boy Advance.



Madagaskar



Activision och filmlicensspel hör ihop på något sätt. Nu under augusti ger de dig chansen att spela som lejonet Alex, zebbran Marty, flodhästen Gloria, giraffen Melman och pingvingänget från filmen Madagaskar som är aktuell på bio inom kort. Spelas på Nintendo DS, Nintendo GameCube och Game Boy Advance.

2 in 1 Game Pack



THQ har startat en trend på Game Boy Advance: två spel i ett. Fler sådana kassetter än vi orkar rabbla upp finns redan ute på marknaden och Activision vill inte vara sämre och släppte kombinationen Shrek 2 & Shark Tale nu i juli och dessutom kommer Spider-Man & Spider-Man 2 under augusti. Dubbelt så mycket spel för pengarna alltså.



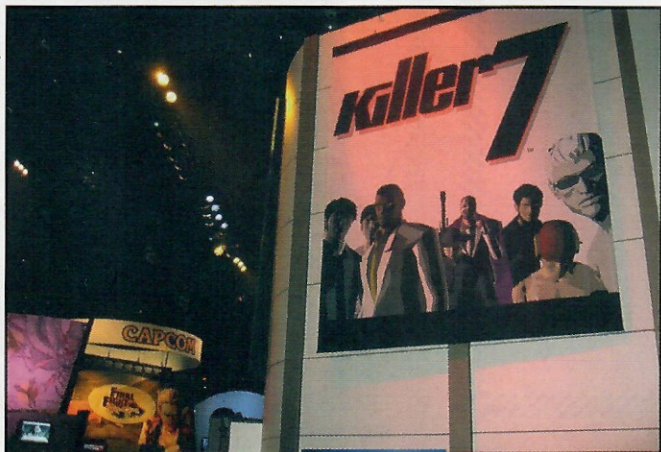
Killer 7



Ett av de skummaste spelen som gjorts? Capcoms Killer 7 har en helt skruvad handling och udda speldesign – du styr din spelfigur utefter en "räls" enbart med A- och B-knapparna och samlar blod från fiender som du avrättar. Spelet har släppts i Sverige nu i sommar och eftersom det är så våldsamt ska alla yngre gamers hålla sig långt borta ifrån det. Men det är verkligen en häftig Nintendo GameCube-resa för dig som vågar.



Capcom ville inte att någon skulle missa Killer 7 i sin monter på E³.



Mega Man Battle Network 5



Världens kanske mest utarbetade spelhjärte Mega Man jobbade övertid på E3-mässan i sina två Game Boy Advance-spel Mega Man Battle Network 5: Team Colonel och Mega Man Battle Network 5 Team: Protoman. En tuff bil har han i alla fall.



GoldenEye Rogue Agent



Tja, EA:s GoldenEye Rogue Agent är ju inte direkt i samma klass som Rares gamla klassiska GoldenEye till N64, men ändå ett helt ok actionspel till Nintendo DS i samma stil och med ett intensivt flerspelarläge för åtta spelare samtidigt (ett spelkort räcker). I butik nu.



Batman Begins



I spelet som bygger på den senaste Batman-filmen får du både slåss och åka snabb bil snabbt. Spelet finns redan ute till Nintendo GameCube (bilden) och Game Boy Advance.



Batmobilen från filmen Batman Begins fanns på mässgolvet men tyvärr fick vi aldrig provköra den annat än i själva spelet.



Medal of Honor: European Assault



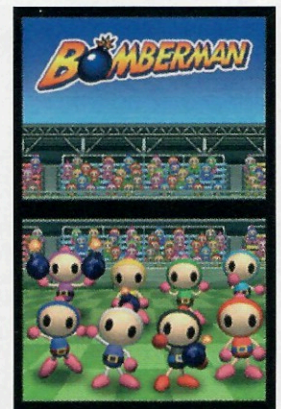
Gillar du Medal of Honor-serien är du inkallad till den tredje versionen på Nintendo GameCube. Kriget har redan startat i butikerna, så snabba dig ut dit...



Bomberman



Den forna gnistan i Bomberman har avtagit med åren, men gillar du serien kommer DS-versionen få dig att smälla av. Du kan utmana sju andra mänskliga bombare trådlöst med ett enda spelkort, ensamspelet har 100 banor och dessutom används Nintendo DS inbyggda mikrofon. Bomberman till Nintendo DS är redan lanserat av Ubi Soft.



Nintendo®: 2005

SVENSKA MÄSTERSKAPEN

Vad är det som startar i september, rullar från Malmö i söder till Luleå i norr och stannar på över 30 ställen däremellan? Helt rätt – det enda mästerskapet du behöver vara med på i år: SM i Nintendo.

TURNÉSCHEMAT

Läs mycket noga nu: DET HÄR SCHEMAT ÄR PRELIMINÄRT. Det kan hända att vissa datum och orter ändras, men det ger i alla fall en ungefärlig bild när vi kommer till din stad så du kan börja planera in träningsläger i din almanacka.

Turnéschema version "1.slutgiltigt" och info om vilka tävlingsspel blir får du i nästa nummer av Club Nintendo Magazine och på Nintendo.se under mitten av augusti.

Datum	Ort	
03 september	Malmö	(Premiärspelningen)
04 september	Helsingborg	
10 september	Skövde	
11 september	Västerås	(Gurkstaden)
17 september	Stockholm	(Club Nintendo intar huvudstaden)
18 september	Stockholm	
24 september	Kungsbäcka	(Här bor Club Nintendo)
25 september	Halmstad	
01 oktober	Göteborg	(Goa gubbar)
02 oktober	Göteborg	
08 oktober	Borlänge	
09 oktober	Örebro	
15 oktober	Linköping	
16 oktober	Norrköping	
22 oktober	Uppsala	(Många studenter)
23 oktober	Gävle	
29 oktober	Uddevalla	
30 oktober	Karlstad	
01 november	Luleå	(När vi är som högst upp)
02 november	Skellefteå	
03 november	Umeå	(Spela bland björkar)
04 november	Östersund	(Exklusive storsjöödjur)
05 november	Sundsvall	
06 november	Stockholm	
12 november	Malmö	(När vi är som längst ner)
13 november	Löddeköpinge	
19 november	Stockholm	
20 november	Södertälje	(Goda kringlor)
25 november	Jönköping	(Nära till Vättern)
26 november	Jönköping	
27 november	Växjö	
03 december	Karlskrona	
04 december	Kalmar	
10 december	Borås	(Sista spelningen)

Även i år är det Micke Nylander på Club Nintendo som står för tävlingsspel och reglerna i Nintendo-SM. Pierre Andersson på Fredag Eventbyrå (tidigare Dahlgren & Winterquist) har projektlett evenemanget i fem år nu.

Så, Micke och Pierre, vad kan vi förvänta oss av Nintendo-SM i år?

Pierre: Det kommer förmodligen att bli minst lika svårt att ta sig till final som förra året, även om vi har utökat deltävlingsantalet till 34 stycken! Så fort du får reda på spelen är mitt tips till dig: träna. Och på varje ort finns det möjlighet att prata spel och tips med klubben.

Micke: Blod, svett, glädje och tårar är bara en del av vad som kan väntas! Och då menar jag både för oss som arrangerar och för er som kommer att delta. Utan att tveka så kommer årets mästerskap att bli det största, bästa och mest spännande tv-spelsevenemang vi någonsin genomfört!

Hur anmäler jag mig då?

Pierre: Anmälningen görs på plats på respektive ställe. Beroende på plats så har vi en kapacitet på cirka 120 tävlande per ort.

Jag har ingen lust att vara med och tävla, finns det andra roliga saker att göra på Nintendo-SM?

Pierre: Klart du skall vara med!!! Hade jag inte arrangerat detta mästerskap så skulle jag varit med! Men om du verkligen inte vill så kan du testa nya och gamla spel på GameCube och DS!

Kan jag få Aurora Ticket till Pokémon FireRed/LeafGreen på plats?

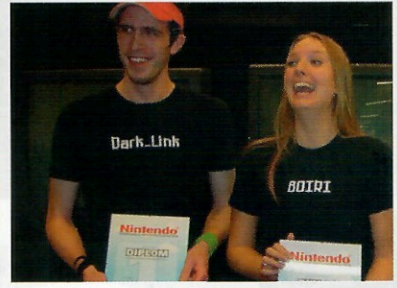
Micke: Svar: Ja! Personer från Club Nintendo kommer att finnas med på alla deltävlingsplatser, och där kommer man bland annat att kunna ladda ner den eftertraktade Aurora Ticket samt gå med i Sveriges största tv-spelsklubb Club Nintendo! PS. Glöm inte er GBA Wireless Adapter!!! DS.

Ge en ledtråd om vilka spel jag ska träna på!

Micke: Hm, både nytt (och med nytt menar jag ej importerat), gammalt och handhållet! I årets kval kommer alla spel som man skall tävla i redan vara släppta i butik!

Jag tänker vinna både deltävlingen och finalen, vad är det för priser?

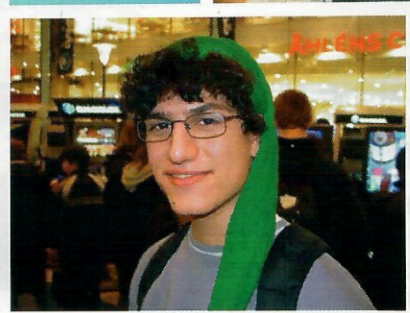
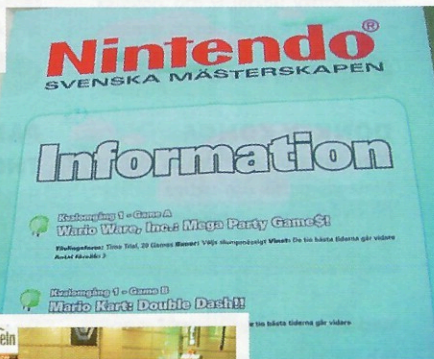
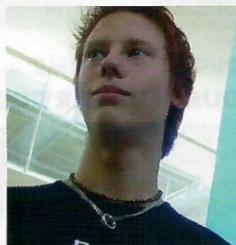
Micke: På sedvanligt vis kommer alla som deltar på ett kval att få ett snyggt diplom som styrker att de varit med och tävlat. Personerna som placerar sig på andra och tredje plats får något lite mer exklusivt. Personen som placerar sig som etta på ett kval får inte bara ett snyggt plakat utan även en eftertraktad inbjudan till finalen i Sveriges största tv-spelstävling! Vinner man finalen kommer man förutom den eviga bragden att ha varit svensk mästare i Nintendo-spel även få något mycket, mycket exklusivt och värdefullt!



Micke: "Blod, svett, glädje och tårar är bara en del av vad som kan väntas!"



Pierre: "Klart du skall vara med!!! Hade jag inte arrangerat detta mästerskap så skulle jag varit med!"





CLUB NINTENDO AWARDS 2004

Ni har röstat, vi har räknat – nu ska priserna delas ut. Här är 2004 års bästa Nintendo-spel enligt Club Nintendos medlemmar (och oss i Club Nintendo Crew).

01. BÄSTA GRAFIK

METROID PRIME 2: ECHOES

Planeten Aether är skarp som en Light Beam och full av spektakulära sevärdheter. En enkel inledande seger, om man ser till antalet röster.

Mickes röst: Metroid Prime 2: Echoes

02. BÄSTA MUSIK OCH LJUD

DONKEY KONGA

"Den bästa blandningen av klassisk Nintendo-musik och riktiga hitlåtar: Donkey Konga – hundrafemkomma-sex."

Fredriks röst: Donkey Konga

03. BÄSTA HANDLING

PAPER MARIO: THE THOUSAND-YEAR DOOR

Handlingen i Marios RPG till kuben är varken platt eller tunn, utan väldigt välskriven och många av dialogerna är underbara att läsa. Som den här texten.

Johans röst: Metal Gear Solid: The Twin Snakes

04. BÄSTA SPELFIGUR

LINK

Rollerna i The Minish Cap och NES Classics-Zelda räckte för att Link skulle bli den populäraste spelkaraktären i år igen.

Emelies röst: Legault (Fire Emblem)

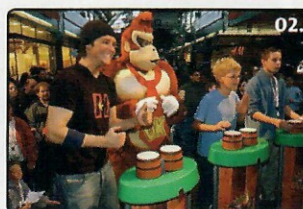


05. HÄRDASTE UTMANINGEN

FYLLA HELA POKÉDEXET I POKÉMON FIRERED & LEAFGREEN

Inte så konstigt att den här utmaningen är tuffast, eftersom det inte ens går att fylla hela Pokédexet innan Emerald har kommit...

Kais röst: Klara Weskers Battle Game enbart med kniven (Resident Evil Code: Veronica X)

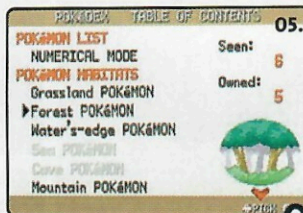


06. BÄSTA MULTIPLAYERSPEL

DONKEY KONGA & WARIO WARE, INC.: MEGA PARTY GAMES!

Det är roligt att spela flera och det är roligt när flera vinner, och det var precis vad som skedde i den här kategorin.

Kims röst: Pikmin 2



07. MEST IRRITERANDE MOMENT

GAME OVER I PITS OF 100 TRIALS (PAPER MARIO: THE THOUSAND-YEAR DOOR)

Att spela i ett par timmar utan att få möjlighet att spara och sedan dö är riktigt #g%& irriterande! Kim vet.

Johans röst: Händerna svullnar när man spelar för mycket (Donkey Konga)

08. MEST STÖRANDE SPELTITEL

LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

Ja, en titel som tar över tio sekunder att skriva på tangentbordet är helt klart störande, det tycker vi också.

Johans röst: Puyo Pop Fever

09. BÄSTA NYA SPELSERIE

TALES OF SYMPHONIA

Det här spelet har sålt oväntat bra i Sverige, och det är inte bara den breda massan som gillar det – ni kritiska röstare lovordar det också.

Emelies röst: Fire Emblem

10. MEST ORIGINELLA SPEL

DONKEY KONGA

Bongotrummor istället för handkontroller är nyskapande. Vid nästa års röstning kommer Nintendo DS in i bilden och då blir den här kategorin ännu tuffare.

Kims röst: Donkey Konga





11. BÄSTA ACTIONSPEL

DONKEY KONGA

Ok, Donkey Konga är väl mer ett musik- än actionspel. Men nu hade vi ingen musikkategori och det behövdes inte heller – Nintendos stora apa fick skala banan ändå.

Fredriks röst: Wario Ware, Inc.: Mega Party Games!

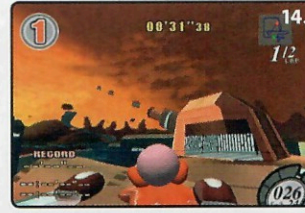


12. BÄSTA FIGHTINGSPEL

WWE SURVIVOR SERIES

Det var ont om tungviktiga fighting-spel förra året, så WWE Survivor Series slog knock-out på de andra stackarna i den här kategorin.

Mickes röst: Def Jam Fight for New York



13. BÄSTA PUSSELSPEL

PUYO POP FEVER

Många valde att inte ens rösta i denna kategori, och vi förstår varför. Ingen kommer att minnas den här vinnaren nästa år.

Emelies röst: Puyo Pop Fever



14. BÄSTA RACINGSPEL

KIRBY AIR RIDE

Kirby Air Ride är inget renodlat racing-spel, men tillräckligt roligt för att köra förbi sina mer realistiska motståndare.

Kais röst: Kirby Air Ride

21. BÄSTA NINTENDO-SPEL

1. PAPER MARIO: THE THOUSAND-YEAR DOOR
2. METROID PRIME 2: ECHOES
3. FIRE EMBLEM & THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Paper Mario: The Thousand-Year Door är härmed utsett till det bästa Nintendo-spelet 2004 alla kategorier av den bästa och mest kräsna speljuryn som finns: er.

Emelies röst: Animal Crossing, Fredriks röst: Metroid Prime 2: Echoes, Johans röst: Metroid Prime 2: Echoes, Kais röst: Kirby Air Ride, Kims röst: Paper Mario: The Thousand-Year Door, Mickes röst: Metroid Prime 2: Echoes

15. BÄSTA ROLLSPEL

PAPER MARIO: THE THOUSAND-YEAR DOOR

Den papperstunna Mario stod i vägen för tunga Snorlax och gulliga Moogles i RPG-kategorin.

Kais röst: Pokémon LeafGreen

16. BÄSTA SPORTSPEL

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Är golf roligare än fotboll, eller är bara Nintendos sportspel roligare än EA:s? Vi tror att ni håller på det sistnämnda.

Fredriks röst: FIFA 2005

17. BÄSTA STRATEGISPEL

PIKMIN 2

Pikmin 2 fick bra motstånd från Fire Emblem och bara ett fåtal röster mer. Sen släpptes det inget Advance Wars-spel förra året, den serien har ju vunnit de senaste två åren.

Kims röst: Pikmin 2

18. BÄSTA ÄVENTYRSPEL

METROID PRIME 2: ECHOES

Link får lämna över den här titeln till Samus i år. Ett mer spännande äventyr än Metroid Prime 2: Echoes fanns inte 2004.

Mickes röst: Metroid Prime 2: Echoes

19. BÄSTA GAME BOY ADVANCE-SPEL

POKÉMON FIRERED & LEAFGREEN & THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Båda spelen fick exakt lika många röster och det är utan tvekan två välförtjänta vinnare i den här kategorin. Fire Emblem blev trea.

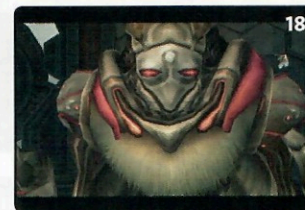
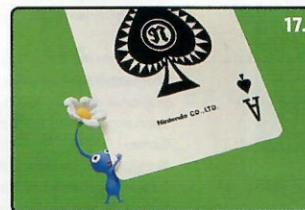
Kims röst: Fire Emblem

20. BÄSTA NINTENDO GAMECUBE-SPEL

METROID PRIME 2: ECHOES

Metroid Prime 2: Echoes tog en knapp seger före Paper Mario: The Thousand-Year Door, men sedan var det ett större hopp ned till Tales of Symphonia på tredjeplatsen.

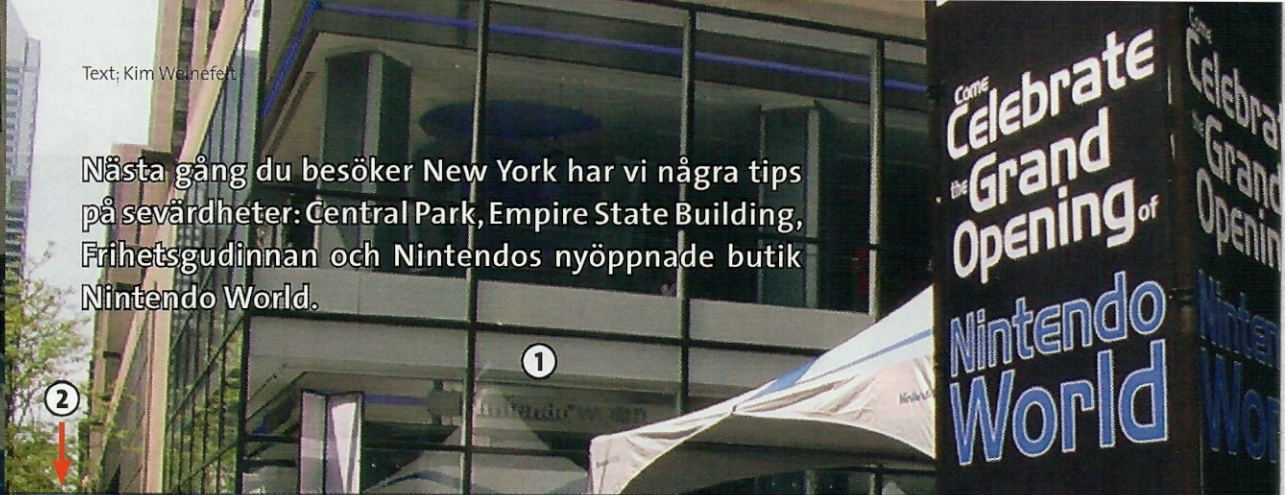
Kims röst: Paper Mario: The Thousand-Year Door





Text; Kim Weinefelt

Nästa gång du besöker New York har vi några tips på sevärdheter: Central Park, Empire State Building, Frihetsgudinnan och Nintendos nyöppnade butik Nintendo World.



Den 14 maj i år var det packat med folk utanför Rockefeller Center på Manhattan i New York. Redan på morgonen började gamers köa utanför Nintendo World ① – den första och enda butiken i sitt slag med två våningar och nästan 1 000 m² av bara Nintendo- och Pokémon-prylar (butiken Pokémon Center som låg här tidigare är nu en del av Nintendo World). När butiken öppnade var kön ② runt en timme lång bara för att komma innanför dörrarna. Den timmen gick i och för sig ganska snabbt för de flesta, för åt vilket håll man än tittade

var det alltid någon som höll i ett Game Boy Advance SP eller Nintendo DS.

Utanför butiken såg Nintendo till att det hördes och syntes att det var öppningsdagen av Nintendo World. De hade tagit över ett stort område där de ställt upp ett torn ③ med en pratglad och högljudd DJ högst upp, ett par Nintendo-omgjorda SUV:ar och tält med demostationer i långa rader, plus personal som delade ut roliga ④ och välbehövliga ⑤ gratisprylar.

Samtidigt som Nintendo World öppnade delade Nintendo ut Mystic Ticket ⑥

– en biljett till Pokémon Emerald/FireRed/LeafGreen som leder till Navel Rock där Lugia eller Ho-Oh väntar. När vi på Club Nintendo kommer att dela ut Mystic Ticket? Tja, den som läser den här tidningen ⑦ i framtiden får se...

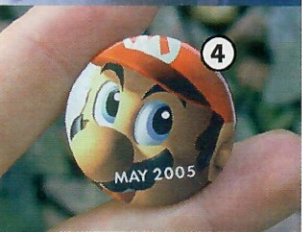
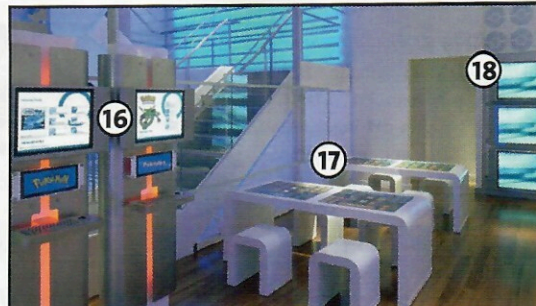
Pokémon-spelare hade en till kul bonus att hämta i form av Munchlax Special Course till Pokémon Dash. Jag som var dum nog att inte ha med mig mitt Pokémon Dash får vänta med att springa runt på den banan tills Munchlax går att fånga i ett riktigt Pokémon-spel.



DET HÄR FINNS I NINTENDO WORLD

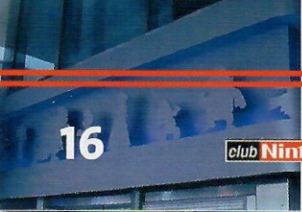
www.nintendoworldstore.com

www.pokemoncenter.com



- Nintendos nyheter visas upp på platta HD-skärmar
- Ett Pokémon Center ⑧ med nästan hur många Pokémon-kort och samlarfigurer som helst
- I mitten finns ett område med åtta Nintendo DS-enheter ⑨ där besökare kan PictoChatta och spela med varandra
- På väggen ⑩ kan man spela Nintendo DS och få bilden på två LCD-skärmar
- GBA SP i långa rader ⑪
- Många heta matcher i Super Smash Bros. Melee och Star Fox Assault i Nintendo GameCube-avdelningen ⑫
- De som spelar Nintendo GameCube här får sitta i äggformade stolar ⑬ med inbyggd skakfunktion och surroundljud

- I montern ⑭ finns en AVS (Advanced Video System) – prototypen av NES som Nintendo visade upp på en branschmessa, men som aldrig började säljas
- I en annan monter ⑮ ligger en Game Boy som bombats under Gulfkriget i början av 1990-talet. Plasthöljet är smält men maskinen fungerar fortfarande
- Stationer där man kan bläddra igenom hela Pokédexet ⑯
- Specialgjorda bord ⑰ där det hålls turneringar i Pokémon Trading Card Game
- Avsnitt av den tecknade Pokémon-serien visas på en skarp LCD-skärm ⑱
- Ett brett sortiment av kläder med Nintendo-motiv, bland annat jackor med texten "Nintendo, Since 1889" och T-shirts med texten "Player"

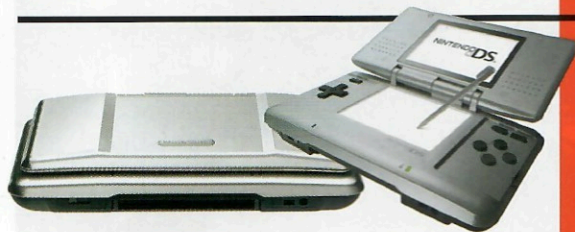


⑦

NINTENDO WORLD

Nintendo of America valde New York till testmarknad för spelmaskinen NES under 1980-talet

game on!



Den här gången blir det inga klockrena läsarbrev, istället tänkte vi dela med oss av några roliga förslag på vad DS står för, enligt er.

- Daily Satisfaction
- Damernas Spelmaskin
- Dangerous Sector
- Danke Schön
- Dark System
- Daskar Sony
- Death Serious
- Deepfrozed Sandwich
- Delete Sony
- Delightful Symphony
- Deluxe System
- Dental Surgery
- Dessvärre Slutsåld
- Destroyer Screen
- Developers Sanctuary
- Digital Sandwich
- Dimension Satoru
- Dinglande Snara
- Disco System
- Doktor Spelgalen
- Dominant Succé
- Don't Suck!
- Donkey Sunshine
- Double Size
- Dream Sharing
- Dual Sense
- Dubbel Spelglädje
- Dum Sak
- Dunka & Snacka
- Dyr Skönhet

Daniel Miettinen från Boden skickade till och med en DS-slogan som håller klar världsklass:

"Play the new Nintendo Dynamite System, the easiest way to explode. We promise you: This system is so good that you will/may explode! So good is the new gaming system from Nintendo, we say: Buy it, and... Explode!"

Säg hej till Club Nintendos nya serie: Ed-Majster. Seriens pappa är tecknargeniet Alan Kamienarczyk, som pluggat på seriehögskolan tidigare. Vi kommer att köra på med vartannat nummer Ed-Majster, vartannat Paus.



galleri

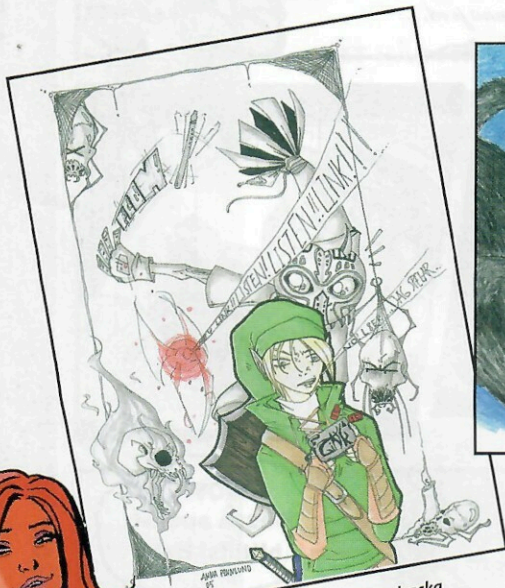


Vi hade en Marios Galleri-tävling med Nintendo DS-tema i början av året och här har du det bästa av det bästa från den.



**VINNARE I MARIOS GALLERI-TÄVLINGEN MED NINTENDO DS-TEMA:
JACOB ANDERSSON FRÅN SKURUP**

Sluta inte att skicka in teckningar och foton bara för att vi inte har en Marios Galleri-tävling i varje nummer! Och skicka med ett frankerat kuvert med din adress på om du inte vill att din teckning ska sluta som dekoration på någon av klubbrummets väggar.



Anna Pennlund från Hisingsbacka



Anonym DS-tecknare



N
Ä
S
T
A

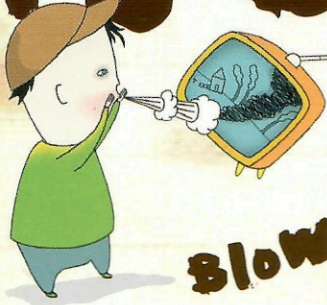
N
U
M
M
E
R



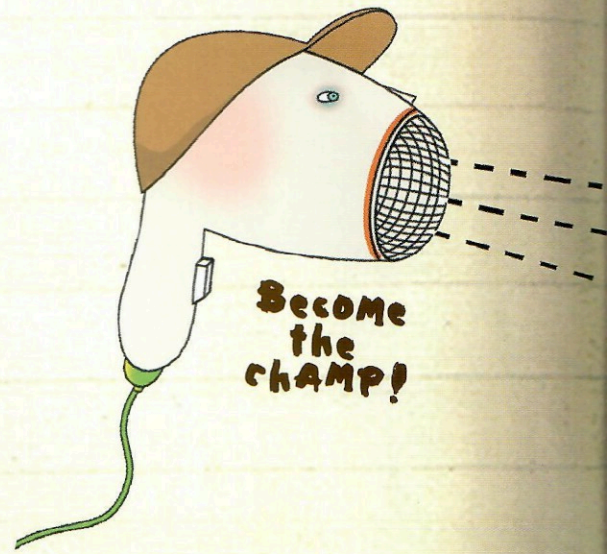
- CLUB NINTENDO FÖDER UPP HUNDVALPAR I NINTENDOGS
- OCH TAR VÄRVNING I ADVANCE WARS DUAL STRIKE
- VI PUSSLAR IHOP DET NYSKAPANDE SPELET METEOS
- GLÄNSER EMERALD MER ÄN RUBY OCH SAPPHIRE?
- NYA FÄRGER PÅ NINTENDO DS

LIGGER I DIN BREVLÅDA I SEPTEMBER

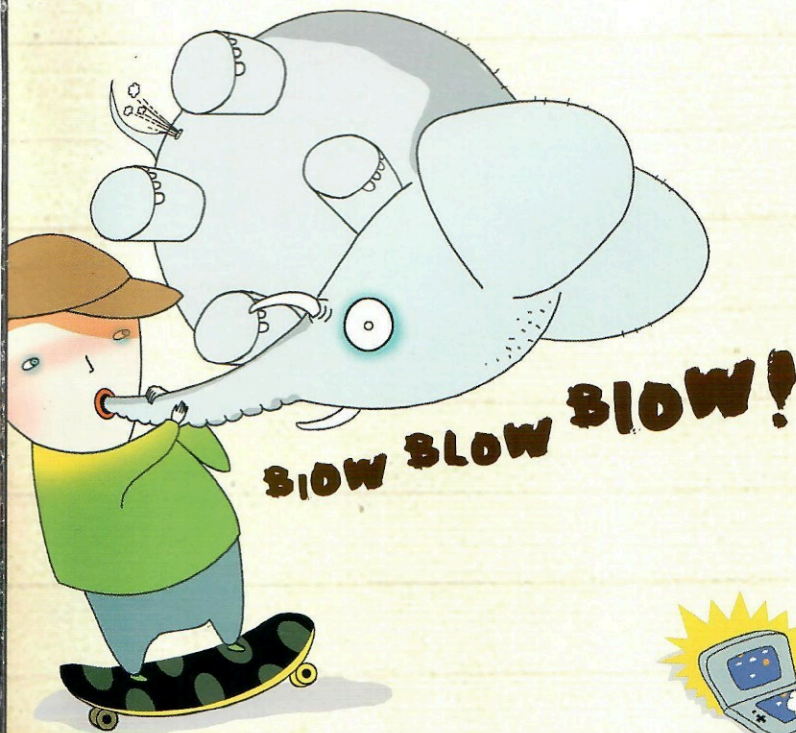
It's BLOW time!



slow'n'control!



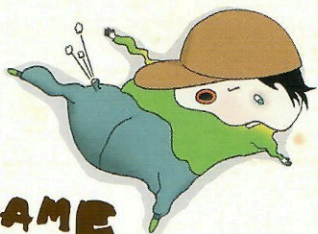
Become the champ!



slow slow slow!



Don't you cheat!



GAME OVER!



YOSHI Touch'Go™

Yoshi is back to face off against the evil Kamek. Guide him through a world of danger and adventure by scribbling with the Nintendo DS stylus – and blowing into the built-in microphone. It's easy to pick up, but tough to master. Blow that high-score away!

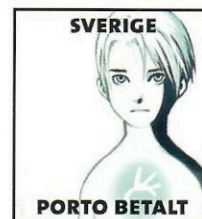
WWW.NINTENDO.SE

TOUCH ME!



317799
HELSING JOHAN
KYRKBYVÄGEN 4
780 41 GAGNEF

B



BERGSALA AB • BOX 10204 • 434 23 KUNGSBACKA



Nintendo.se