



NINTENDO

Magasinet

**Tjockt JULNUMMER
som räcker året ut!**

Nintendo Magasinet
Presenterar:
Dr Mario
på uppdrag!

Dessutom
**SUPER MARIO
BROS 3**
&
**The Legend of
ZELDA**



Allt du vill
veta om:

SHADOWGATE!

Hyr

Nintendo®

videospel och GAME BOY

hos närmaste videouthyrare eller leksaksaffär!



KNOCK OUT!!!

Det är mjukvaran som avgör!



Stealth

Den osynliga bombaren!
Endast för uthyrning!
Premiär 14/11

Willow

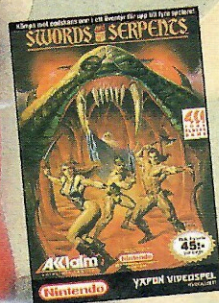
Axla Willows mantel i
kampen mot drottningen!
Premiär 28/11



Turtles II

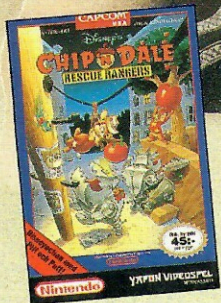
Sköldpaddorna är till-
baka på nya äventyr!
Premiär 14/11

för ca 45:-/dygn hyr du en Nintendo-kassett.
En basenhet hyr du för ca 35:-/dygn.



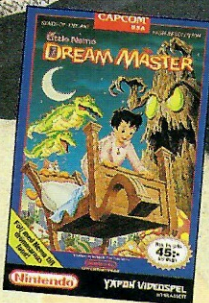
Swords & Serpents

Kämpa mot ondskans orm i
ett rollspelsäventyr för upp
till 4 spelare samtidigt!
Premiär 28/11



Chip 'n Dale

-Rescue Rangers
Disneyaction med
Piff och Puff!
Premiär 12/12



Little Nemo

-The Dream Master
Följ med Nemo till
drömmarnas land!
Premiär 12/12



Simpsons

Familjen Simpson på
galna upptåg för att
rädda jorden!
Premiär 12/12



NO WAY,
MAN!

10 fräcka,
självhäftande
Simpson-märken
till ALLA SOM HYR
Simpson-
kassetten någon
gång under
Premiärveckorna
(från Lucia till Jul)
12/12-25/12!!!

NYA TITLAR TILL DIN GAME BOY...

Premiärer 21/11: Spiderman • King of the Zoo • R-Type

Premiärer 5/12: Wrestling Super Stars • Batman
• Duck Tales • Power Racer • Kung Fu Master
• Burai Fighter Deluxe

YAPON VIDEOSPEL

Skarborgsvägen 35 502 34 Borås
Tel 033 - 13 33 20 Fax 033 - 13 43 30

Ett tjockt dubbelnummer som Nintendo-Magasinet nummer 11-12/91 innehåller gärna allt det här;

- | | |
|--|--|
| 3. Denna sida | 26. Månadens 3 hetaste topplistor |
| 4. Ledare:
Redaktör Lindberg har ordet | 27. Zelda och Link
får besök av en gammal vän. Men är han verkligen en vän? |
| 5. NY SERIE!
Dr Mario rycker ut och trillar piller. | 37. Servicesida
med lite råd om hur du själv kan göra enklare service på din NES-enhet.
+ Prenumerantvinnare. |
| 15. Vi svarar på de vanligaste frågorna kring Shadowgate. | 38. Månadens High Scores. |
| 16. Pro's Corner. | 39. Mario, Luigi och de andra på rollspelskonvent. Det verkar som om Luigi är hjälten här. |
| 18. Box Mario. | 49. Månadens tävling.
Vinn exklusiv Nintendo Power Game Kalender för 1992. |
| 20. Nintendojakten | 50. Nästa nummer
samt presentation av tidigare vinnare i Nintendojakten. |
| 21. Tips & Tricks
med bl a Mega Man II | |
| 23. Vinnare 6-7/91 och 8/91. | |
| 24. På begäran!
Komplett lista på samtliga utgivna spel till NES och Game Boy. | |
| 25. Aktuella kassetter | |

Telefonnummer & Adresser

När du skriver till oss på redaktionen ska du använda följande adress: Nintendo Magasinet, Fack 4205, 171 04 SOLNA. Tänk på att märka kuvertet med vad som anges i respektive avdelning eller tävling. Vi får så många brev att vi kanske inte hinner läsa de som inte är adresserade till någon avdelning.

Vi på redaktionen har ingen möjlighet att svara på era frågor på telefon så vi hänvisar er till något av följande telefonnummer.

Nintendoklubben

Jens, Stefan, Calle och Mia svarar på dina frågor om spel 0300 - 721 00

Snabba svar

Två telefonsvarare med svar på de vanligaste frågorna 0300 - 721 08
eller 0300 - 721 09

Prylshopen

Jean och Inger svarar på frågor om dina beställningar mm 0300 - 722 20

Titel Data

Frågor om prenumeration, adressändring mm 08 - 736 07 00

Serviceverkstaden

Hit ringer du om du har fel på ditt NES eller din Game Boy 031 - 98 28 09
mellan 14 och 16

Yapon Hyresrätt

Frågor om uthyrning av Nintendo videospel 033 - 13 32 20

Adressen till klubben:

Nintendo Videospelklubb, Box 10256, 434 23 Kungsbacka

Bäste läsare,

Tiden går fort när man har kul! Det är nu nästan ett och ett halvt år sedan första numret av *Nintendo-Magasinet* kom ut. Du som var med redan då tycker nog att det gått väldigt fort. Det tycker i alla fall vi på redaktionen. För oss som gör tidningen så började arbetet redan under sommaren 1988 då vi hade våra första kontakter med Nintendo i Japan och den amerikanska tidningen *Nintendo Power* som vi köper mycket material ifrån.

14:e utgåvan

Det här är den 14:e utgåvan av *Nintendo-Magasinet* sedan starten. Vi har skrivit om alla nya kassetter till *Nintendo Videospel*, presenterat det portabla videospellet *Game Boy* och på senaste tiden även berättat lite om Nintendos nya 16-bitare *Super-Nintendo*. När 16-bitaren väl kommer hit till Sverige så kan du som läsare av *Nintendo-Magasinet* vara säker på att få ta del av den senaste, hetaste och framförallt riktigaste informationen om Nintendos nya supermaskin.

Från början gavs *Nintendo-Magasinet* ut i 3 olika nordiska länder. Sedan nummer 8 i år så är även *Danmark* med oss och ger ut en mer eller mindre direkt översättning av det svenska *Nintendo-Magasinet*. De övriga länderna är givetvis *Norge* och *Finland*.

Vi har haft en del avdelningar som kommit och gått. *Pro's Corner*, *Box Mario* och *Tips & Tricks* hänger med och är omätligt populära. *Power Player* har utgått helt och ersatts med *High Scores* där vi i varje nummer presenterar de tre bästa poängresultaten vi fått in till olika spel. *High Scores* till NES såväl som *Game Boy* är välkomna. Två andra nytillkomna avdelningar är *Tekniksidorna* som kommer när vi tycker att vi har något att berätta samt *Nintendojakten* som skiljer spelare från *Power Players*. I slutet på det här numret kan du läsa vilka som vann de två första *Nintendojakterna* i nummer 6-7/91 och 8/91.

Givetvis ska vi försöka att göra *Nintendo-Magasinet* ännu bättre framöver. Genom bättre kontakter med internationella speltidningar, med modern datorutrustning och med flera kompetenta medarbetare.

Förseningar

De förseningar som ibland uppstår på utlovade titlar kan vi på *Nintendo-Magasinet* inte göra någonting åt. Dessa beror oftast på att de japanska leverantörerna meddelar ett skeppningsdatum som de sedan inte kan hålla. Men detta får vi oftast inte veta förrän vi redan skrivit om det försenade spelet. Som ni ser i rutan aktuella kassetter kommer nu äntligen *Batman till Game Boy den 5 december*. PRESSTOP! *Star Wars* till NES och *Wrestlemania* till *Game Boy* är försenade till början av 1992. Sorry!

Prenumerantlotteri

Som seden påbjuder så innebär dubbelnummer av *Nintendo-Magasinet* ett prenumerantlotteri. Läs mera om prelotteriet på sidan 37.

Alla baknummer slut!

Erbjudandet i nummer 9/91 om att beställa gamla nummer av *Nintendo-Magasinet* har nu upphört. Alla tidningar är sedan länge slut. Har du inte fått nåt svar från oss när du läser detta kan du vara säker på att de tidningar du beställt inte längre finns i lager.

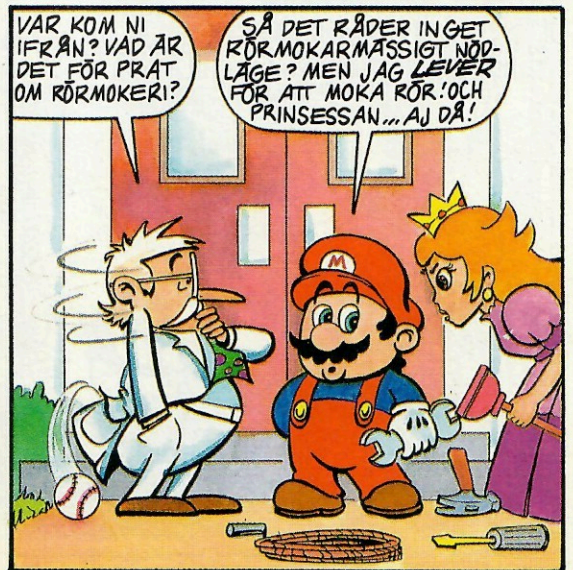
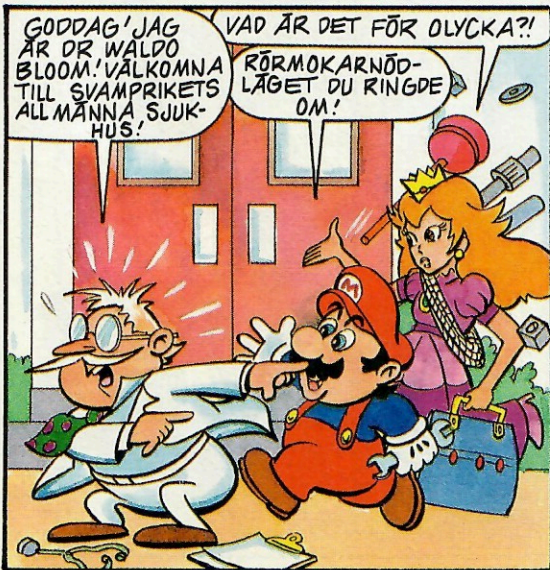
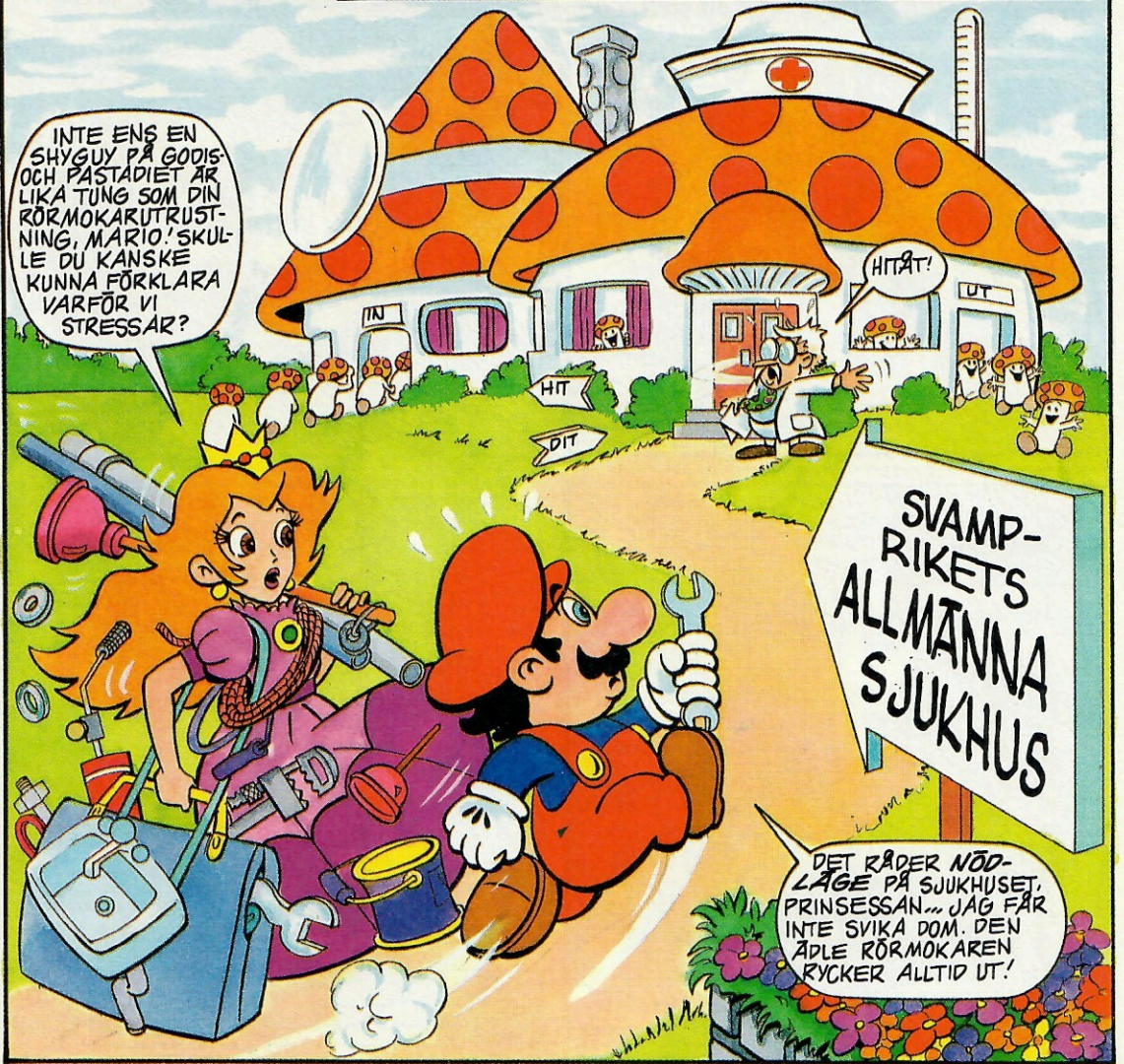
Psst!

Slutligen så får jag önska er en god och trevlig jul och samtidigt ge ett litet tips. Köp nu inte upp alla julklappspengarna redan innan nyår. För i januari får vi fint besök till Sverige. Då dyker nämligen en välkänd liten blå hjälte upp i sitt tredje äventyr till NES.

... Ässå tänker ni på att göra alla adressändringar till *Titel Data* och inte till oss på redaktionen. Alla register finns nämligen hos just *Titel Data* (telefon 08 - 736 07 00).

Julhälsningar,
Gunnar Lindberg
Redaktör

Dr. MARIO "DOKTORN HAR ORDET"





LUIGI VAR UPPTAGEN SÅ DU BAD MEJ BÄRA ALLA DOM HÄR TUNGA VERKTYGEN TVARS ÖVER HELA VÄRLDEN... OCH SEN AR DET INGET NÖDLÄGE??!

OH... DU FATTAR UPPENBARLIGEN GALOPPEN!



GISSA OM JAG NÄNSIN HJÄLPER DEJ ATT RYCKA UT IGEN!?

DET MÅSTE FINNAS EN LÄCKA HÄR... NÄNSTANS...

KNAPPAST, MEN DET RÄDER NÖDLÄGE, MARIO!

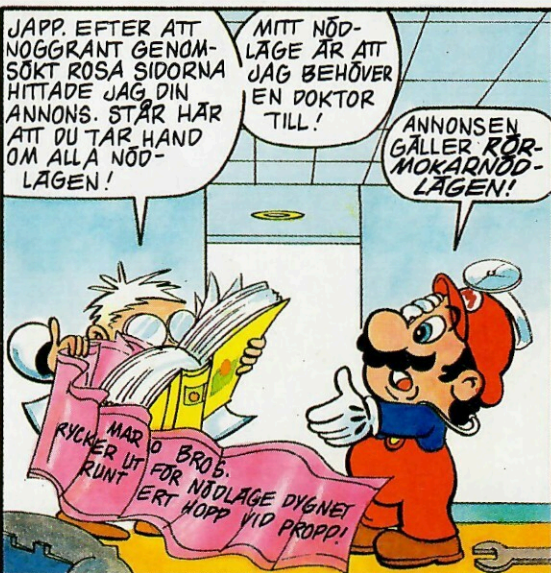
KEE-RASH



DU SER? DEN ÄDLE RÖRMOKAREN RYCKER ALLTID UT!

NEEEJ... DEN ÄDLE DOKTORN RYCKER ALLTID UT!

JAG BEHÖVER EN NY FORSKARASSISTENT... DR MARIO!



JAPP. EFTER ATT NOGGRANT GENOMSÖKT ROSA SIDORNA HITTADE JAG DIN ANNONS. STÅR HÄR ATT DU TAR HAND OM ALLA NÖDLÄGEN!

MITT NÖDLÄGE ÄR ATT JAG BEHÖVER EN DOKTOR TILL!

ANNONSEN GÄLLER RÖRMOKARNÖDLÄGEN!

MAR RYCKER UT RUNT O BRÖB. FÖR NÖDLÄGE DYGNET ERT HOPP VID PROPPI!



ÅH. SÅ NI KAN INTE HJÄLPA MEJ.

JO DÅ! VI ÄR INTE BARA RÖRMOKARE OCH PRINSESSOR... VI ÄR SNALLA MÄNNISKOR! DESSUTOM KÄNNS VALGÖRENHET SÅ TILLFREDSSTÄLLANDE.

M-M-MEN...

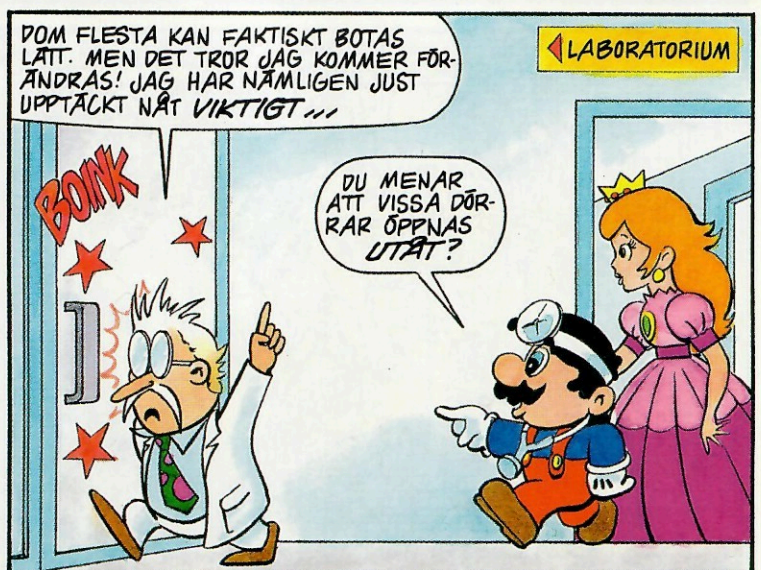
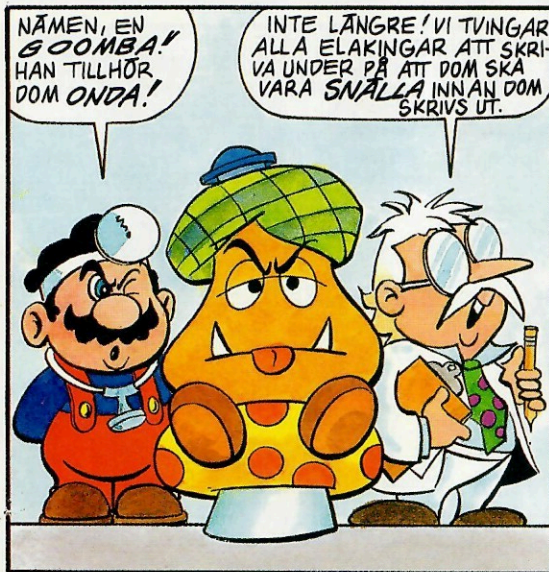
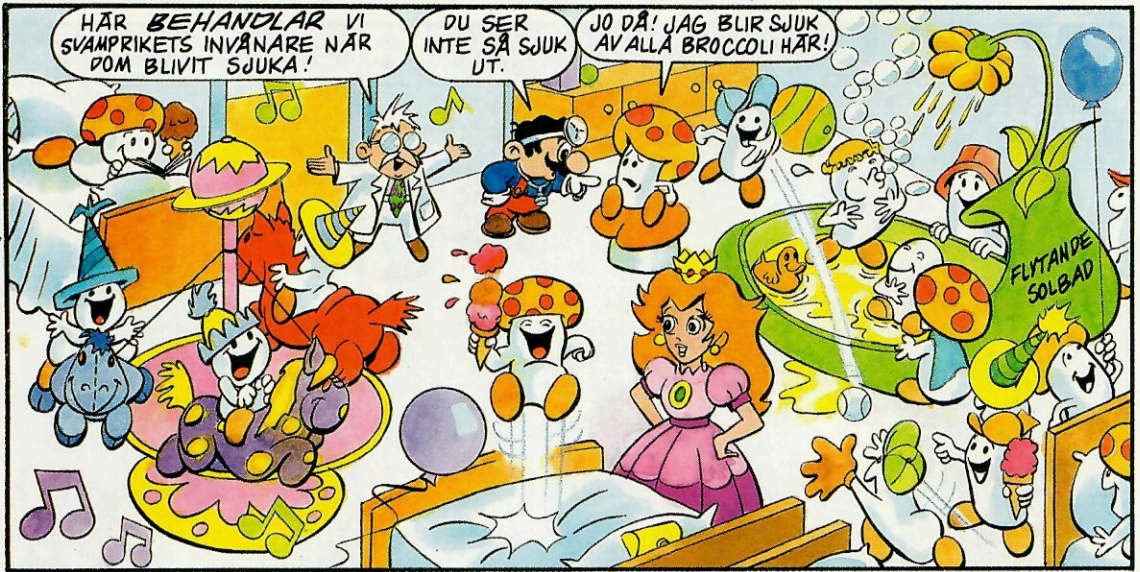


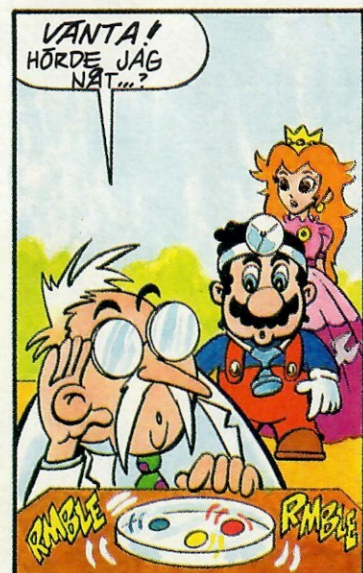
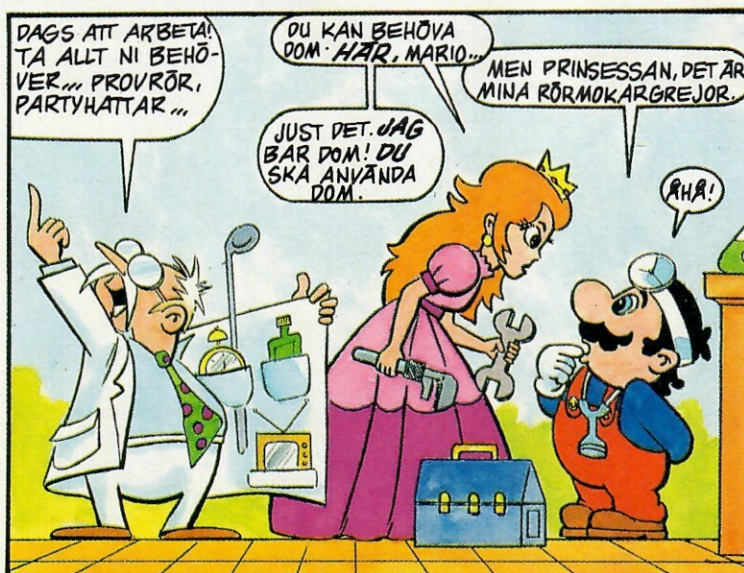
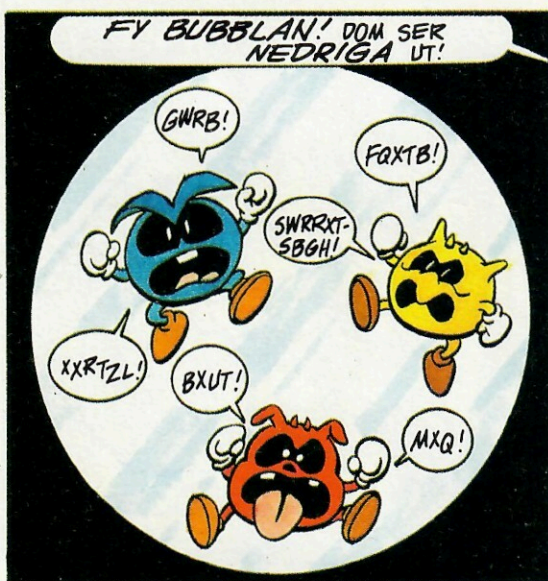
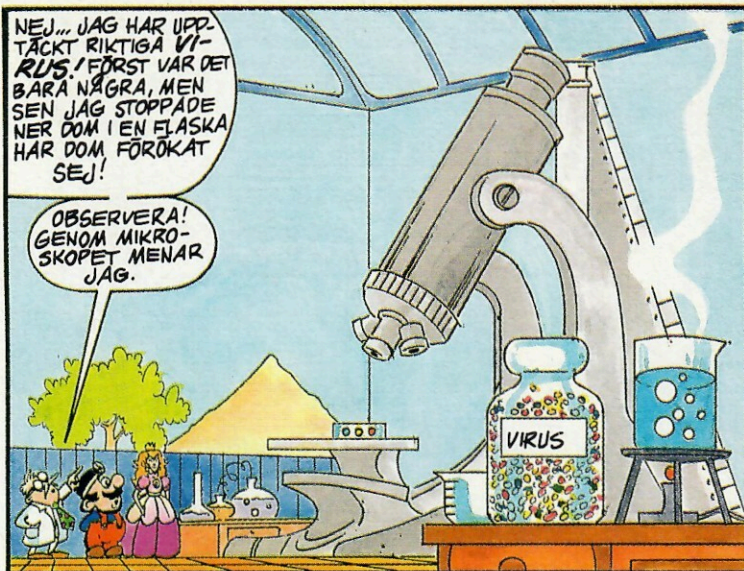
AVGJORT! FÖLJ MEJ, DR MARIO. SÅ VISAR JAG DEJ SJUKHUSET...

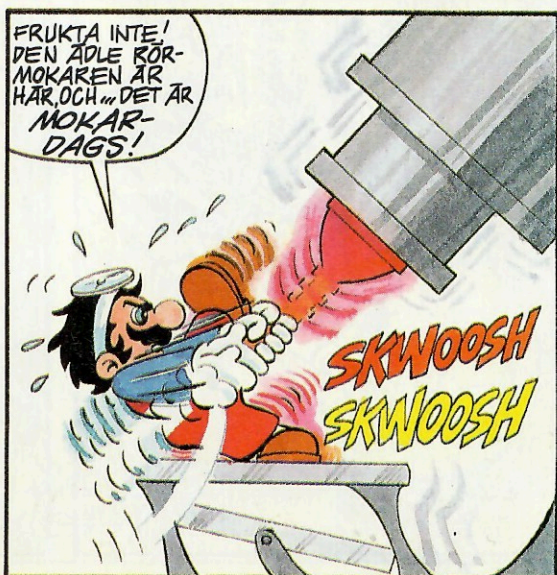
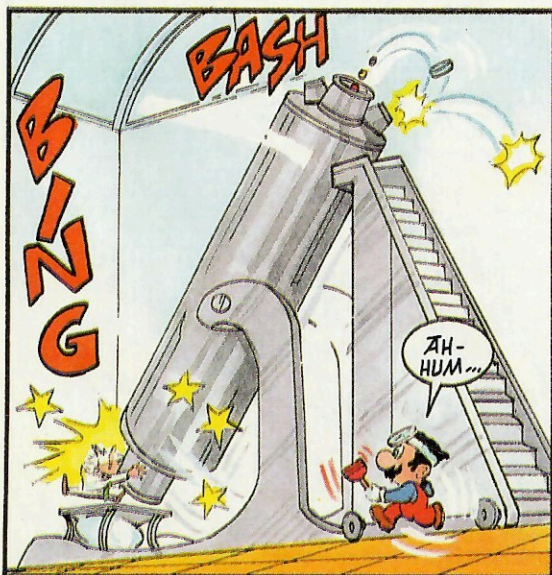
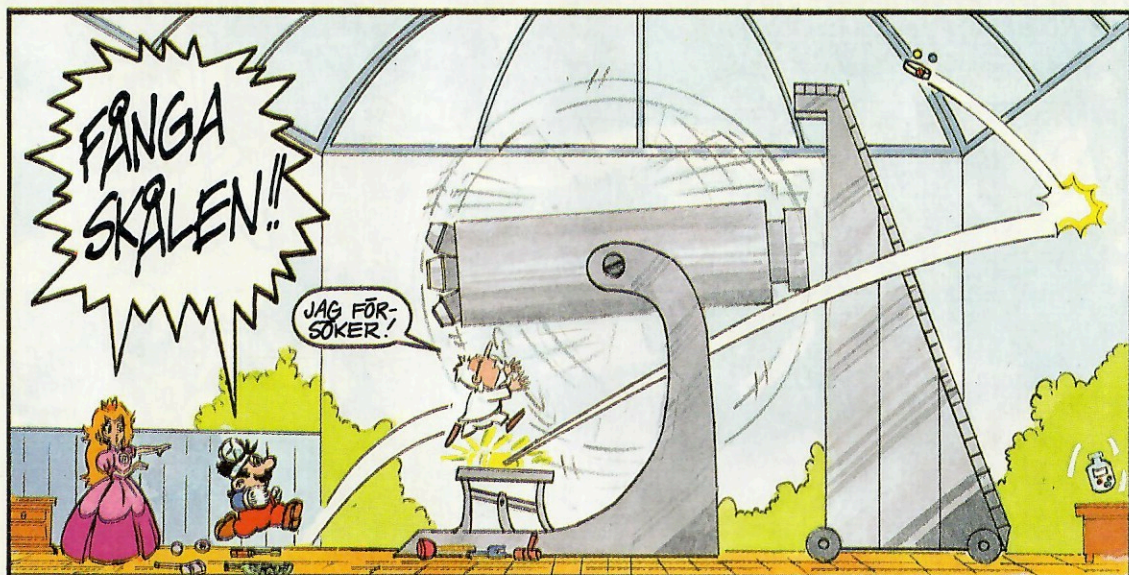
NEJ, NEJ. DET HÄR ÄR DR MARIO!

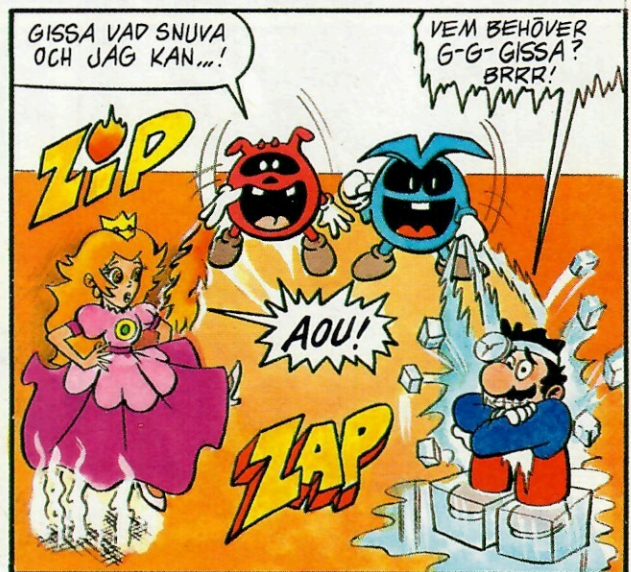
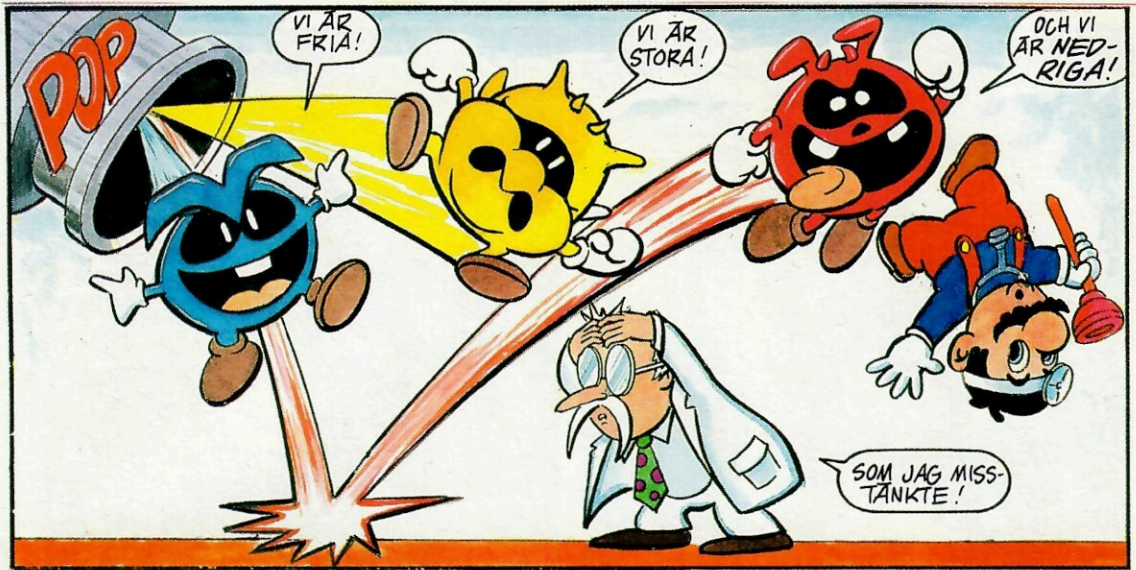
SUCK... JAG ÖNSKAR DOM INTE KALLADE MEJ SÅ.

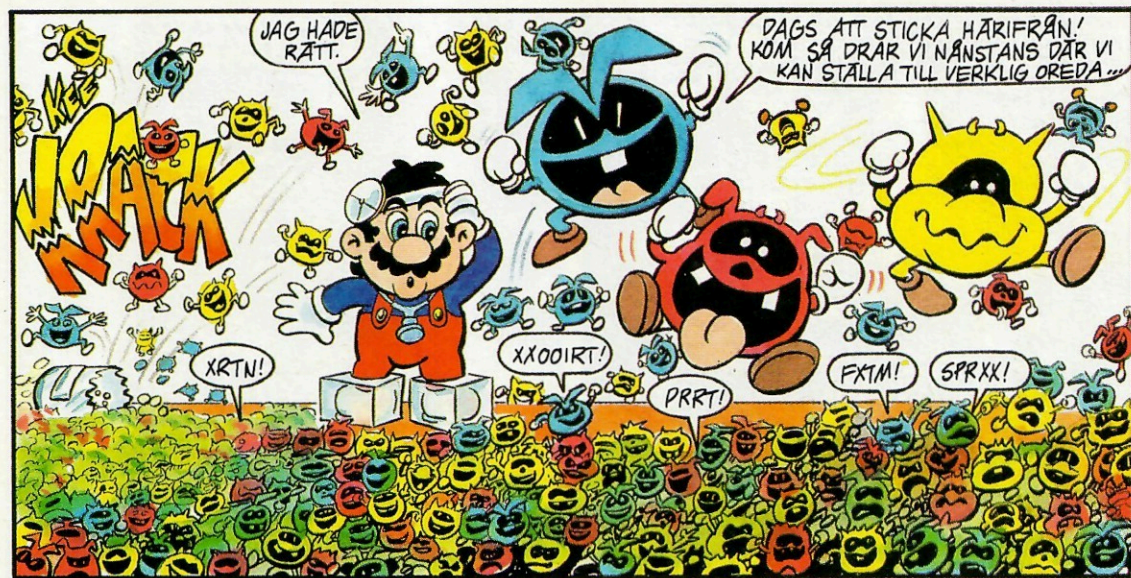
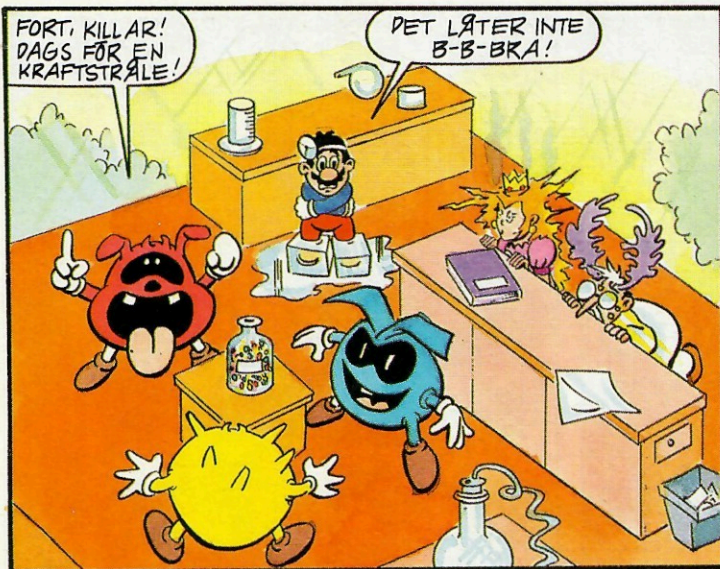
SQUEE-SQUEE-SQUEE EK

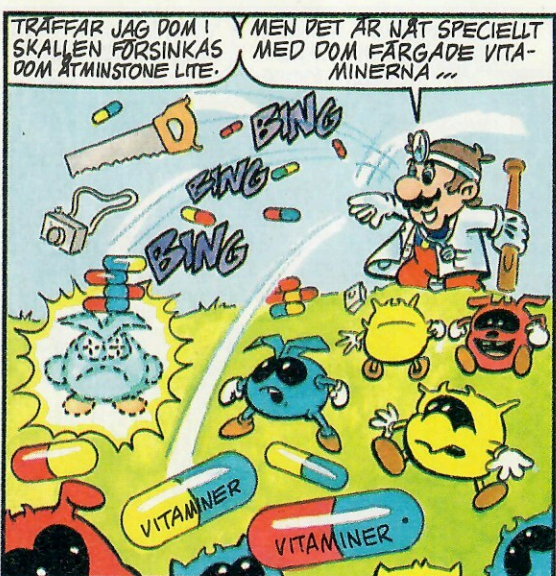


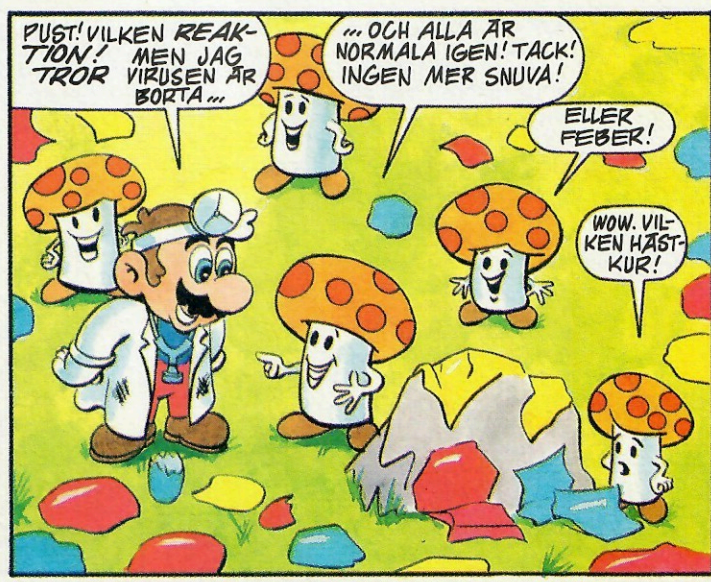
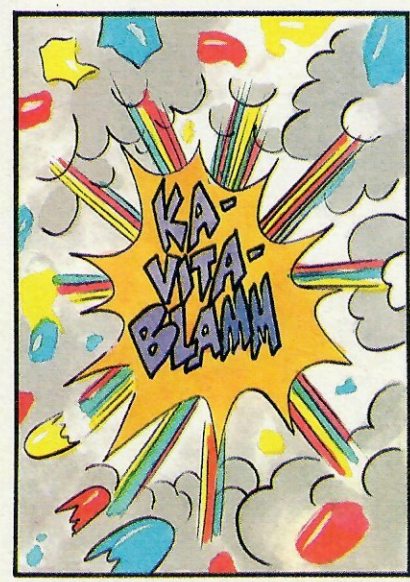
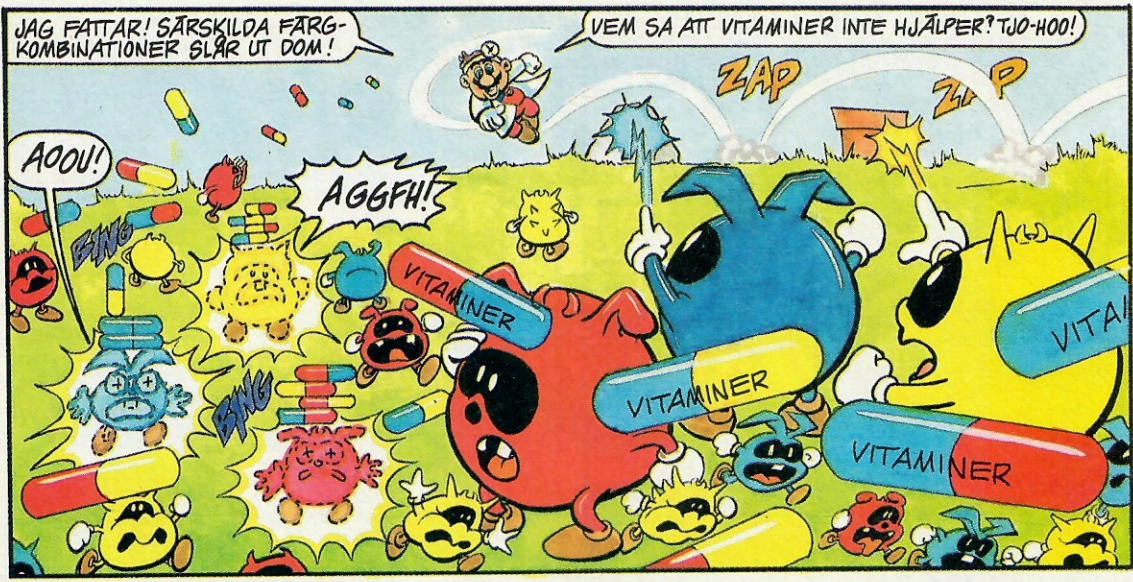


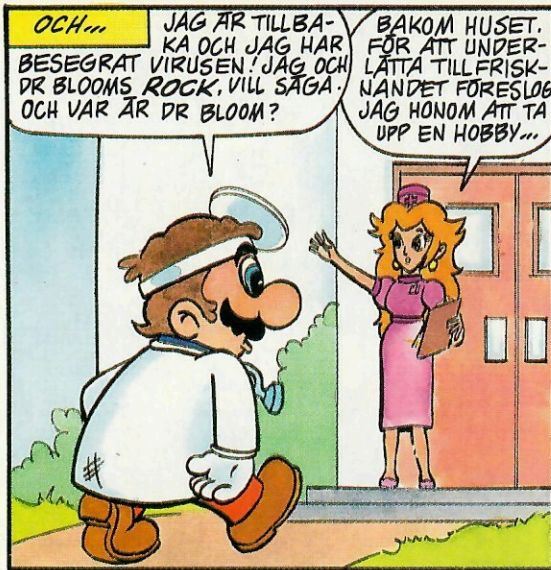












GAME OVER

Shadowgate

SPECIAL

Vi har fått så otroligt många frågor på Shadowgate så våra skrivbord drunknat i dem. Eftersom det är hart när omöjligt att svara på dem alla så har Bergsala tagit fram en special som du kan köpa från Nintendo Prynshop. En kupong för detta hittar du i förra numret av tidningen (10/91). Men vi tänkte även här ge svar på några av de allra vanligaste frågorna till detta spännande äventyrsspel.

Vad använder jag de olika flaskorna till och var hittar jag dem?

Den enda flaskan du har nån nytta av är flaskan nummer 2. Den hittar du i rummet med skylten "EPOR" i. Flaskan använder du för att ta dig över den trasiga bron. Drick innehållet så kan du flyga över bron.

Hur kommer jag förbi stenraset vid vattenfallet?

Det är inte meningen att du ska kunna rensa upp stenraset. Ta de lösa stenarna på marken (du kommer senare att använda dessa till slungan). Gå sedan in mellan väggen och vattenfallet, dvs bakom vattenfallet så kommer du till nästa grotta där du finner påse 1. Sedan går du tillbaka igen.

Jag har kommit till en underjordisk sjö som vaktas av en haj. Mitt i sjön står ett skelett som håller i en mässingsnyckel. Hur får jag tag i den?

Två rum innan rummet med sjön finns ett rum med en pedestal. Placera den vita stenen i hålet till vänster om denna så kommer en kula upp ur pedestal. Ta denna kula och kasta den i den underjordiska sjön som då fryser till is. Nu kan du gå ut och hämta nyckeln. Eftersom du kommer att behöva kula igen så måste du elda loss den med hjälp av den fackla du använder.

När jag dödat ormen och tagit staven måste jag gå förbi trollet en gång till. Hur gör jag?

I rummet med skylten "EPOR" hittar du en lönn dörr om du tittar noggrant på väggen. Väl inne i rummet så placerar du den blåa stenen i hålet i marken. Du får nu trollformeln "HUMANA" som du använder på trollet.

I ett rum med tre speglar finns det en lucka i golvet. Hur går jag ner i denna utan att bryta benen av mig?

Det är inte en nedgång utan en uppgång. Du kommer att komma upp där när du aktiverar repet i rummet "EPOR". Detta gör du genom att titta på skylten "EPOR" två gånger och sedan klättra upp på repet.

I ett rum med bl a två döskallar och smält guld finns det en varelse som jag bara kan se ögonen av. Hur dödar jag honom?

Du kan inte döda honom. Plocka upp skölden och använd den så skyddar den dig från varelsens eldattacker medan du plockar upp de övriga sakerna. Kistan som finns i detta rum går inte att öppna.

Berätta mer om de olika dokumenten och deras betydelse.

Dokument 1 och 5 innehåller enbart textledtrådar i gåtform. Dokument 2, 3 och 4 innehåller varsin trollformel. För att lära sig trollformlerna så måste du öppna och läsa dessa. Du måste kunna alla tre trollformlerna för att klara hela spelet.

Hur besegrar jag Warlock?

Det ultimata vapnet består av en kombination av tre olika saker som du sätter ihop i rummet med döds-kalleporten. Dessa är tidens stav, silveräpplet och Docum. Använd Docum på staven. Använd sedan äpplet på staven. Staven är nu specialpreparerad för uppdraget. Gå nu in till Warlock och använd staven på monstret Behemoth som står bredvid Warlock. Behemoth som varit förhäxad av Warlock vaknar nu upp och attackerar honom så att de båda trillar ner i avgrunden..

PRO'S CORNER

Blue Shadow

Hur klarar jag sista bossen i Blue Shadow? Jag får in jättemånga träffar på honom men han förlorar ingen kraft.

Medlem #129664, Göteborg

Precis som med bossen på bana 3 krävs det här att du dunkar i flera minuter innan det märks nån minskning på hans kraftmätare.

Mega Man II

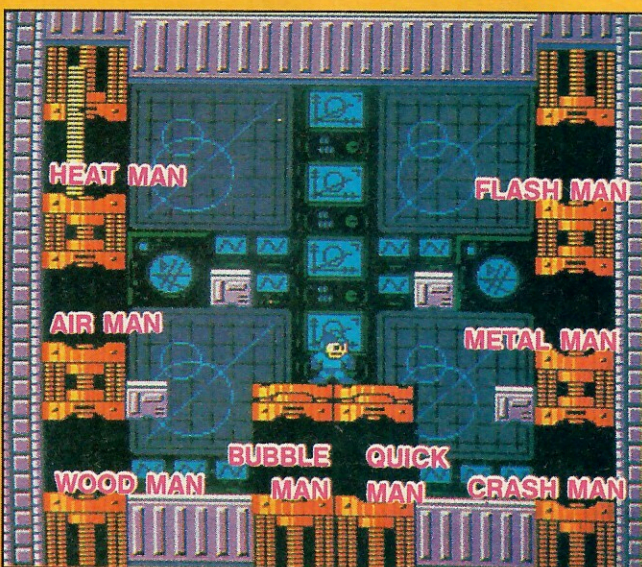
Så här tar du lättast hand om minibossarna.

Innan du möter Dr Wily ställs du mot minibossarna ännu en gång. Så här tar du dig an dem för att ha mesta möjliga kraft kvar till kampen mot Dr Wily.



Först tar du Air Man. Besegra honom med Mega Man Kanonen eller QuickBoomeranger om du är tillräckligt nära honom. Hoppa över de små virvelvindarna. Näste man är Heat Man som du har hand om med BubbleLead. Några träffar räcker. Håll noggrann uppsikt på honom och hoppa när han flammar upp.

(bild från sid 77 NP nov/dec 89)



Nu kan du behöva lite vila så ta Flash Man nu. Ge honom en skur med Metal Blades så går det fint. Du får extra energi för varje fiende som du besegrar. Så det kan vara smart att samla lite energi på de enklare bossarna att sedan använda mot de svårare. Nåväl, nu är du troligen redo för Wood Man. En Crash Bomb är vad som behövs för att penetrera hans sköld. När skölden väl är borta skickar du på honom några Metal Blades.

Crash Man är nästa och honom får du på fall med några välriktade skott från Air Shooter. Spring, vänd och skjut! Metal Man är en riktig mes. En bra träff från sitt eget vapen Metal Blade är allt han behöver för evig (?) vila. Dags för Quick Man som du knäpper med den vanliga Mega Man Kanonen. Men han är snabb. Håll dig ifrån honom och peppra hela tiden. Bubble Man är enklare. Metal Blades eller Quick Boomerangs blir bra här. Men hoppa inte för högt. Taket är fullt av underliga fällor. Färdig! Nu väntar dig Dr Wily ...

TMHT

Vilket är bästa sättet att förgöra Technodromevakten på?

Medlem #223295 & #219257

Håll dig så långt ner i vänstra hörnet du kan och peppra honom därifrån i ögat med vapnet som ser ut som en scroll (trollformelsrulle). Det tar rejält många träffar för att få honom på fall. Å andra sidan väntar Shredder dig när du besegrat vakten.

Skriv till Dr Shadowgate

Har du frågor om Shadowgate så kan du skicka dessa till Daniel i Göteborg. Han lovar att besvara alla dina frågor om Shadowgate. Men BARA Shadowgate. Märk ditt kuvert "Shadowgate" och skicka med ett frimärke för returportot. Daniel lovar att svara så fort han hinner. Adress: Daniel Didrichsson, Solstrålegatan 30, 417 42 Göteborg.

Ironsword

Jag har kört fast i Ironsword. På Eldnivån ska man ju leta efter en kungakrona. När jag går in genom en av dörrarna på Eldnivån kan jag se kungakronan på andra sidan en gul vägg men jag kan inte få tag på den. Vad ska jag göra för att få kronan?

Pontus Ström, Kalmar

Du måste använda dig av trollformeln Fleetfoot. Ta dig upp på det högra berget och gå in genom den dörr som finns där. Aktivera nu trollformeln Fleetfoot och hoppa sedan över kanten. Du kommer nu att sväva sakta neråt istället för att falla som ett lod. Styr nu dig själv så att du landar på höger sida om sprickan och kan ta kronan.

Rad Gravity

1. Var hittar jag Teleportern och energidisken?
2. Hur tar man sig ner i grottan i Volcania?
3. Var och hur använder man översättningsmaskinen?

Marcus Eriksson, Asarum

1. Teleporten hittar du i asteroidbältet. Energidisken hittar du på Volcania.
2. Gå till hålet längst till höger. Hoppa ner där och använd teleporten.
3. Den går inte att använda till någonting.

Bionic Commando

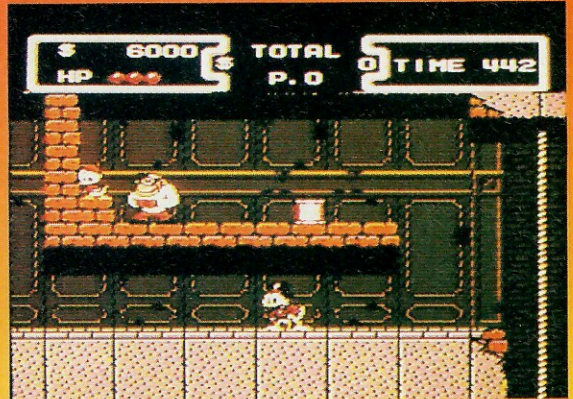
Hur klarar jag monstret i area 12?

Tomas Rosenqvist, Örkelljunga

Det svåra med Bionic Commando är ofta att veta vilken utrustning man skall använda för de olika banorna. På bana 12 ska du förstöra två stycken energibaser samt skjuta ner Albatrosskeppet. För att klara detta behöver du vara utrustad med Guldradion, Trevägs pistolen och den skottsäkra västen. Har du inte rätt radio kan du t ex inte öppna alla de dörrar du behöver. När du förstört de båda energibaserna ger du dig på Albatrosskeppet som är en slags syntes mellan helikopter och rymdskepp. När du skjutit ned det kapitulerar kaptenen och ger dig en bazooka. Denna använder du för att döda sista bossen. Ge dig nu snabbt som sjutton ut därifrån eftersom hela alltet sprängs efter 60 sekunder.

Disneys Duck Tales

Har du tröttnat på Duck Tales? Du vet väl att det finns massor med hemliga bonusbanor och lönn dörrar för Farbror Joakim att upptäcka. Förutom de välkända passagerna i Transylvanien kan du även vid Fru Matilda hitta lönngångar.



The Legend of Zelda

Hur vinner jag pengaspelet?

Först ska vi berätta hur man snabbavslutar spelet. Tryck på Start för att pausera spelet. Tryck sedan A och Upp på handkontroll 2. Nu får du chansen att Spara, Fortsätta eller Försöka igen (Save, Continue, Retry).

För att kunna genomföra detta trick måste du ha minst en bomb och 10 Rupier. Gå en skärm till vänster om startskärmen. Bomba här väggen så kommer du in i en dold grotta. Snabbavsluta spelet enligt ovan och börja om igen. Spela nu pengaspelet och utför sedan snabbavslutningen återigen. Vann du spelet så sparar du. Förlorade du så försöker du igen. Om du håller på såhär tillräckligt länge kan du få ihop upp till 255 Rupier.



BOX Mario

Game Boy

1. När kommer Mega Man till Game Boy ut?
2. Finns det något annat spel typ Gargoyle's Quest till Game Boy?
3. Kan man spela 4 spelare på World Cup till Game Boy?

Medlem #221196, Tyresö

1. Vi hoppas kunna släppa den kassetten i Sverige under 1992.
2. Nej, tyvärr inte. Även vi saknar fler spel av den här typen. Men det vet Nintendo om så det kommer nog en del 2 om inte annat.
3. Nix, på Game Boy-varianten kan man spela högst 2 personer.

Mera frågor

1. Varför finns det bara en handfull Game Boy-spel i affärerna när man kan köpa ett 80-tal på postorder?
2. Till Sega Game Gear finns det en adapter som gör att man kan spela Master System-spel på GG. Finns det nåt liknande till Game Boy som gör att man kan spela NES-spel på den?
3. I NM 2/91 berättade ni om en manick med vars hjälp man kunde koppla Game Boy till TV:n. Kommer den att säljas i butikerna snart?
4. Varför kan ni inte publicera en lista över alla affärer där man kan hyra NES och Game Boy?

Daniel Bergström, Bureå

1. Bergsala som är generalagent för Game Boy tar in de spel som de har tillåtelse från Nintendo i Japan och USA att sälja. Bergsala säljer till leksaksaffärerna. De postorderföretag som säljer kassetter till Game Boy tar själva in dessa direkt från USA. De har alltså inte tillåtelse från Nintendo att göra detta. Eftersom det finns många fler spel att välja på i USA så har de fler titlar att erbjuda.

2. Nej det känner vi inte till. Någon sådan pryl kommer nog aldrig Nintendo att göra. Kvalitetsmässigt är det snarast en fördel om spelen på de olika systemen inte är helt identiska. Däremot har Camerica, som gör Game Genie,

ritat på en egen portabel enhet vilken skulle kunna använda sig av vanliga NES-kassetter. Denna är dock inte på långa vägar färdig än.

3. Nej, Wide Boy som den kallas kommer aldrig att säljas i butik vare sig i Sverige eller i USA. Den är enbart till för att visa upp Game Boy-spel på TV-skärmar på mässor och liknande tillställningar. Vi hoppas dock få en Wide Boy till redaktionen för att kunna göra bättre och skarpare bilder till tidningen.

4. Därför att det går att hyra Nintendo i så gott som varenda videoaffär i hela Sverige. En sån lista skulle alltså bli väldigt lång. Om du vill veta var din närmaste Nintendouthyrare finns så kan du ringa till Yapon Hyresrätt och fråga. Deras telefonnummer står på sidan 3 i detta nummer.

Nyheter

1. Hur många spel kommer det i SMB- och Zelda-serien?
2. Kommer Super-NES att bli bättre än Segas Megadrive?
3. Kommer det fler spel på Svenska?

"Den Okände Medlemmen"

1. Vi har 3 SMB till NES:en, 1 till Game Boy och en till Super NES idag. Det kommer säkert minst en till till varje system. Zeldaäventyr finns det två till NES och ett till Super NES.

2. Självklart! Vad trodde du? Skämt åsido, S-NES har faktiskt sådan hårdvara att den har bättre förutsättningar för grafiskt snyggare och snabbare spel än Mega Drive. Men det är inte bara hårdvaran som avgör ett spels klass och kvalitet. Det gäller även att de som gör spelet gör ett bra jobb. Och det har ju japanerna på Nintendo gjort hitills.

3. Ja, Deja Vu och Uninvited heter två spel som håller på att översättas just nu när du läser detta. De använder sig båda av samma typ av styrning som Shadowgate.

Dubbelmoral

När jag skulle köpa spelet Blue Shadow på Stor&Liten så sade de att de inte sålde det bara för att det är för "våldsamt". Hur ska jag då kunna vara med i Nintendojakten?

Nino Garcia. Täby

Jo, det blir inte lätt. Du får helt enkelt handla dina Nintendospel någon annanstans. En del leksaksbutiker har fått för sig att vissa spel är våldsammare än andra och att artificiellt våld i dataspel skulle vara mera skadligt än det du kan se på video eller varje kväll på TV.

Mera piratkopior och parallellimport

1. Varför finns det japanska versioner av Turtles till Game Boy i Sverige? Jag köpte Turtles på Åhlens i Stockholm och det var en helt annan förpackning än den ni visar i tidningen. Dessutom stod det på japanska.

2. Det finns ett företag som tillverkar spel till Nintendo basenhet som heter Color Dreams. Det är en helt annan kassett än dom vanliga spelen och det finns inget licensmärke. Varför?

Medlem # 4711, Piteå

1. Vad ska vi säga? Vi kan bara säga att det är synd att seriösa varuhus som Åhlens ska sälja piratimporterade spel till Game Boy. Men det är nog inget vi kan göra nåt åt tyvärr.

2. Att dom inte har något licensmärke beror givetvis just på att dessa inte är licensierade av Nintendo. De är alltså inte godkända av Nintendo för att tillverka spelkassetter till Nintendo Videospel. Följdaktligen säljs inte dessa icke godkända kassetter av Bergsala utan av mindre seriösa källarföretag.

Sportspel till Game Boy

Jag undrar om det kommer att släppas något sportspel liknande Track & Field II till Game Boy?

Medlem #140991, Stockholm

Det finns inga sportspel av just den typen till Game Boy idag. De sportspel som finns är en himla massa fotboll, basket och baseball. Men även vi hoppas givetvis på ett friidrottsspel till Game Boy.

Mera om Super Nintendo

1. Kan man med ett MMC5-chip få lika bra grafik som på S-NES?

2. Kommer Lemmings och Space Ace till S-NES?

3. Varför visar ni inte mer bilder på S-NES spel?

4. Har Nintendo några planer på en 16-bitars Game Boy med färgskärm?

Medlem #82545, Strängnäs

(här skare bergis in nån fräck bild på nåt spel till S-NES)



1. Nej, en 16-bitars processor innebär så mycket mer än bara mera färger på mindre yta. S-NES kan rotera 3-dimensionell grafik mjukt och fint, använda många fler färger samtidigt och har dessutom ett superbt stereoljud. Grafiskt sett ger den även ett helt annat djup i bilden. S-NES är verkligen en fantastisk maskin!

2. Lemmings vet vi att det är på väg till USA ja. Men Space Ace har vi nog inte sett nåt om.

3. Vi vill inte berätta allt för mycket om Super Nintendo eftersom det ännu är så lång tid kvar till den kommer till Sverige. Senaste budet är att den kanske inte kommer förrän i början på 1993. Då känns det rätt dumt att börja skriva mera ingående om den redan nu.

4. Nix, att göra en sån sak idag verkar bara dumt. Nintendo of America har idag fullt upp med att övertyga 30 miljoner NES-ägare om att de ska köpa en S-NES. Att då komma med ytterligare en produkt som uppdaterar den relativt nya Game Boy skulle nog göra att kunderna tappar förtroendet för Nintendo. Å andra sidan går ju utvecklingen ständigt framåt, så man kan ju aldrig veta säkert ...

Hur gör ni Nintendo-Magasinet?

Hur går det till att göra Nintendo-Magasinet? Hur kan Jens vara med och skriva när han är i Kungsbacka och ni andra är i Bromma? Jag tycker också ni kan berätta vad ni gör med alla brev ni får till NM och hur många brev ni får varje dag.

Hans Andersson, Falun

Jag (Gunnar) på redaktionen pratar med Jens eller Stefan i telefon nästan varje dag. Förutom kontakt genom telefax och datorer så träffas vi även när jag ibland åker ner till Kungsbacka.

Vi försöker att läsa alla brev som kommer till oss. Om ett brev är märkt med den avdelning i tidningen det är till så är det större chans att det blir läst. Helt omärkta brev har alltid lägst prioritet.

Veckan efter att det har kommit ut ett nytt nummer till prenumeranterna får vi alltid mest brev. Vi får ca 20-30 redaktionella brev om dagen. Sedan tunnas det ut allt eftersom tiden går. Tävlingsbrev kommer nästan alla på samma gång precis när ett nytt nummer utkommit. Alla tävlingsbrev lagras i en stor kartong tills det är dags att dra vinnarna. Vinnarna till en tävling dras samma dag som nästa nummer kommer ut.

Så får du ett nytt medlemskort

Har du tappat bort ditt medlemskort så skriver du till Nintendoklubben för att få ett nytt. Ange ditt medlemsnummer om du kommer ihåg det. Annars anger du ditt namn och din adress så kan Stefan leta reda på ditt medlemsnummer i dataregistret.

NINTENDO

Jakten

mot nya utmaningar ...

Nintendojakten innebär att vi i varje nummer av Nintendo-Magasinet utlyser en tävling om vem som först lyckas lösa ett visst nytt spel som vi berättar om och skickar in bildbevis på detta till oss.

Månadens spel i Nintendojakten är:

Little Nemo - The Dreammaster

från Capcom

Tror du att du har chansen att vara först i Sverige med att klara månadens spel i Nintendojakten så tar du ett fotografi på en skärm i spelet som bevisar att du verkligen klarat det och skickar in det till oss. Glöm inte att skriva vilket spel det är eller ditt eget namn och adress.

Skriv helst detta på baksidan av fotografiet.

Adressen till oss är Nintendo-Magasinet, Fack 4205, 171 04 SOLNA. Glöm inte att märka kuvertet med "NINTENDOJAKTEN" så att vi verkligen hittar ditt brev i floden av andra brev till tidningen.

Vad kan man vinna då?

Vinnaren i varje etapp av Nintendojakten får förutom den stora äran att få sitt namn publicerat i tidningen även en valfri NES eller Game Boy-kassett. Om du vet vilken kassett du vill ha kan du skriva det i brevet med fotografiet.

Tänk på att INTE använda blixtnär du fotograferar din TV. Blixten reflekteras i TV-bilden och i värsta fall blir ditt fotografi bara en stor bild på blixtljuset.

TIPS & TRICKS

Den här gången har vi en hel bunt tips & tricks från er läsare. Vill du se ditt eget tips eller tricks i Nintendo-Magasinet? Skriv då till "Tips & Tricks", Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 SOLNA.

Punch Out - Full kraft efter knock

När du blir nedslagen ska du inte genast satsa på att komma upp. Om du timear så att du kommer upp precis på 9 så får du tillbaka all kraft. Det här är ett trick som kräver en hel del övning. Allra lättast är det att använda första gången du blir nedslagen.

Peter Müller, Södertälje

Snake Rattle n Roll - Bonusbanor

När du klarat hela bana 8 och är på väg mot utgången så gå inte in. Gå istället åt höger och hoppa upp på den flygande mattan som väntar där. Den tar dig ner till en sjö med flera kraftbonusar. Nere på botten finns det två extraliv att slicka i sig. Gör det och simma sedan runt till alla fiskar i vattnet försvinner. Nu dör du. Men när du börjar om har de två extraliven kommit tillbaka. Slicka i dig dessa igen och gör om proceduren tills du har 10 extraliv som är max. Åt nu upp några fiskar så att utgången öppnas. Simmar du ut där kommer du tillbaka till slutet på bana 8.

Henrik Eriksson, Dalsjöfors

Turtles till Game Boy - Bonusbanor

När optionskärmen är framme trycker du på Select, A och B samtidigt. Nu kommer det fram ett frågetecken till höger om 5:an. Välj det och du kan spela vilken bonusbana du vill.

Matte Hot, Uppsala

Nintendo World Cup - Vinn utan specialare

Om dina specialare är slut kan du ändå lätt vinna med lite övning. Ställ dig i motståndarens mål och vänta på passning från dina utespelare. När det kommer en så gör du mål med en bicykletas-spark. Det här tricket kräver en del övning men det är det värt. Alla uppfångade passningar blir nämligen mål.

Signaturen "Shredder"

En hel massa tricks

Följande 4 tips & tricks kommer ifrån medlem #218717 i Västervik.

Gunsmoke

När titelskärmen kommer upp så trycker du A fyra gånger, Select fyra gånger, Höger två gånger och sen på Start. Nu får du starta med ett maskingevär och 300 kulor.

Bubble Bobble

För att kunna spela Super Bubble Bobble använder du koden DDIII.

Ghost'n Goblins

För att kunna välja level så trycker du: Håll ner Höger, tryck B tre gånger, Släpp Höger, Upp, tryck B tre gånger, Vänster, tryck B tre gånger, Ner, tryck B tre gånger och tryck slutligen Start. Det kommer nu att stå "Stage 1A" på skärmen. Du väljer nu nivå genom att trycka på A och B-knappen.

Gargoyle's Quest

En kod för att komma till sista byn: OQUE SWEA.

Blaster Master - Döda bossen med 1 handgranat

När du kastat en handgranat mot en boss så trycker du på paus precis när granaten träffar. Vänta nu ett par sekunder och sätt sedan igång spelet igen.

Nu är monstret besekrat. Det här tricket funkar på monstren på nivå 2, 4, 6 och 7.

Steve Eriksson, Karlskoga

Super Mario Land

Om du är Super Mario kan du hoppa högre genom att ducka och hoppa på en gång.

Medlem #130558, Alvesta

TIPS & TRICKS

Shadowgate

- framkalla nyttiga föremål

Öppna påse 1. Där finns det tre stenar. En röd, en blå och en vit. Ta den vita stenen och sätt den i det lilla hålet bredvid dörren i rummet framför rummet med skölden. Alltså rummet före draken. Nu får du en magisk kula som kan vara mycket användbar.

Lotta i Boden

Double Dragon till Game Boy

När du kommer till en fiende så kan slå ner honom direkt med följande parad; A, B, A, B. Funkar dock inte på bossar.

Medlem #68871

Bubble Bobble - De ultimata koderna

Här är alla koder du behöver för att ta dig igenom hela Bubble Bobble, håll till godo!

Värld 1	Bana 99:	GEJJ
	Bana B2:	EECJJ
Värld 2	Bana 99:	GEJAJ
	Bana B2:	EECFG

Glöm inte att ta kristallkulorna på 99-banorna. Då kommer du nämligen att hitta den hemliga vägen om du hoppar i den lilla fyrkanten i mitten av banan. Tänk på att ni måste vara 2 spelare om ni ska klara hela spelet.

Mattias Nilsson, Bjuv

Faxanadu

I Vietim, den andra dimstaden, behöver du inte köpa en Full Plate för 5200 guld om du inte vill. Se bara till att du är Soldier och gå in i saloonen istället för handelsboden. I baren talar du sedan med den rökande mannen längst bort. Nu får du Full Plate alldeles gratis. Bra va?

Här är en, nej två bra koder till Faxanadu:

7sf?8n?84MZksaNC RCEIQhCA

och

Jcf?8n?8YMZksaGN RCEIQhCA

Adventures of Lolo 2

4 koder till CASTLE:

QDDQ QKDH QTDV

Goonies 2

Koder: X4⁹ N⁹⁹4P 987 eeepp

24□ e2 9R 4S7 ee□□R

- Tipsen och koderna till Faxanadu, Lolo 2 och Goonies 2 kommer från Jan Ericsson i Korsberga.

Gargoyle's Quest

Här är lite trevliga koder:

1:a staden: FX4Y - DSO4 (Här träffar du på en typ som ger dig en ny kod varje gång du talar med honom)

3:e staden: G50I - WLUI

5:e staden: MNAQ - LBSD

Sista staden: C95Y - DYU5

Niclas Janson, Härnösand

Följande tips & tricks har vi hämtat från den amerikanska tidningen S.W.A.T. Secrets Weapons And Tactics.

Adventure of Lolo

Här ett knep som låter dig hoppa till andra nivåer än de du egentligen har lösenord till. Om det lösenord du får efter avklarad bana har en andra bokstav som kommer före den fjärde bokstaven i alfabetet så byter du helt enkelt plats på de båda. Om den kod du får tex är ABCD (fiktiv kod) så kommer B före D i alfabetet. Byter du då plats på dessa får du koden ADCB.

SWAT

Ironsword

För att få tre liv på en nivå som t ex Ice Fire Mountain så byter du ut det femte tecknet i den kod du får mot bokstaven N. Alla andra tecken låter du vara som vanligt.

SWAT

Batman

Här är ett säkert sätt att besegra de "Javelins" som finns på nivå 2 och 5. Välj Batarang och ställ dig precis utanför en Javelins räckvidd. När spjutet är i absolut yttersta läget så slår du till det en gång med Batarangen. Om du gör detta rätt så räcker det med en träff istället för de vanliga fyra för att förgöra en Javelin.

SWAT

Adventures of Lolo 2

Lösenordet för att komma till sista banan är VQTD. Nu får du chansen att besegra Kungen av Eggerland. För att besegra honom kan du prova detta. Gå och ställ dig utmed den vänstra väggen. Gå sedan uppåt tills du i höjd kommer precis under kungens fötter. Skjut nu mot honom upprepade gånger. När han kommer för nära dig går du neråt igen men håller dig utmed vänstra väggen. När nu kungen åter drar sig åt höger så går du uppåt och gör samma sak igen. Upprepa detta tills du knäppt honom för gott. Gå sedan till trappan i mitten av rummet så får du se slutscenerna.

SWAT

Duck Tales

I Amazonerna finns det en stor staty som kräver en muta för att låta dig passera. Du behöver inte muta honom för att komma förbi utan kan istället göra såhär. Stå precis bredvid statyn tills en inföding kommer springande emot dig. Pogo-hoppa på infödningens huvud och ta nu tag i lianen ovanför när du studsar uppåt. Gratis passage!

SWAT

Bugs Bunny Craz Castle

En himla massa lösenord!

Nivå Lösenord

10	wzfs
20	ztpz
30	wycz
40	tx9w
50	2twx
60	ytkx
70	she2
80	xho2

SWAT

Vinnare av Signalementet

Följande 5 läsare kände igen alla bilderna i tävlingen Signalementet i NM 6-7/91 och har därför vunnit varsin kassett med Super Mario Bros. 3. Grattis till er!

Roger Andersson, Hällefors Roger Lindblad, Huddinge
Andreas Sternbro, Orsa Johan Sandberg, Eskilstuna
Magnus Dahlberg, Hudiksvall

De rätta svaren var 1) Anticipation 2) Rygar och 3) Trojan

Vinnare - Turtlestipset

Den rätta tipsraden var: 1, X, 2, 1, 1, 2, 1, X, 2, 2

De 30 lyckliga vinnarna av varsin fribiljett till filmen TMHTII blev:

Björn Karlstad, Sävsjö • Daniel Johansson, Strängnäs • Stefan Ohlson, Vätö • Daniel Åkerlund, Tullinge • Anna Österman, Lidingö • Kim Anselmo, Braås • David Kristensson, Rönnäng • Theodor Tsiolis, Göteborg • Mikael Lindqvist, Partille • Erik Berggren, Ekerö • Mattias Rudolfsson, Tågarp • Jonas Asp, Nyköping • Henrik Forsström, Finspång • Niklas Svensson, Norrköping • Robert Möllefors, Floda • Kim Lindborg, Helsingborg • Tony Iansen, Ulricehamn • Anders Thorén, Nol • Martin Hellman, Skanör • Sara Norling, Borlänge • Kim Hedin, Uppsala • Daniel Fennhagen, Malmö • Christian Wentzel, Storvreta • Tomas Andersson, Piteå • Robin, Lundgren • Anders Walther, Oxie • Björn Petterson, V. Frölunda • Fredrik Stenström, Bålsta • Fredrik Kallström, Västerhaninge • Robert Svensson, Kungälv

Samtliga utkomna NES-kassetter

Här är en lista på samtliga produkter och spel till Nintendo Videospel. De produkter som följs av texten **UTGÅNGEN** finns inte längre i lager hos Bergsala. Så om din handlare inte har några kassetter kvar av just den titeln så kan han inte beställa hem dessa.

1987

- 001 Nintendo Basenhet
+ Super Mario Bros
- 002 Action Set (NES + Zapper
+ SMB/Duck Hunt)
- 003 Superset (NES+4Player Adapter
+ 4 handkontroller + SMB3
+ Tetris + World Cup)
- 004 Basenhet med SMB3
(korttidserbjudande)
- 005 Zapper Ljuspistol
- 006 Super Controller
- 007 Advantage Power Joystick
- 008 Family Fun Fitness hoppmatra
- 009 NES Max Joystick
- 010 Mario Bros
- 011 Pinball **UTGÅNGEN**
- 012 Popeye **UTGÅNGEN**
- 013 Tennis
- 014 Excitebike **UTGÅNGEN**
- 015 Donkey Kong **UTGÅNGEN**
- 016 Golf **UTGÅNGEN**
- 017 Balloon Fight **UTGÅNGEN**
- 018 Soccer **UTGÅNGEN**
- 019 Clu Clu Land **UTGÅNGEN**
- 020 Mach Rider **UTGÅNGEN**
- 021 Kung Fu **UTGÅNGEN**
- 022 Super Mario Bros.
- 023 Donkey Kong JR **UTGÅNGEN**
- 024 Devil World **UTGÅNGEN**
- 025 Pro Wrestling **UTGÅNGEN**
- 026 Donkey Kong 3 **UTGÅNGEN**
- 027 Wrecking Crew **UTGÅNGEN**
- 028 Slalom **UTGÅNGEN**
- 029 Volleyball **UTGÅNGEN**
- 030 Legend of Zelda
- 031 Punch Out
- 032 Hogan's Alley (Zapper)
- 033 Rad Racer (med
3D glasögon) **UTGÅNGEN**
- 034 Metroid **UTGÅNGEN**
- 035 Wild Gunman
(Zapper) **UTGÅNGEN**
- 036 Kid Icarus **UTGÅNGEN**
- 037 Pro Am Racing **UTGÅNGEN**
- 038 Ice Hockey
- 039 Gumshoe
(Zapper) **UTGÅNGEN**
- 040 Zelda II
- 041 Top Gun
- 042 Gadius **UTGÅNGEN**
- 043 Castlevania **UTGÅNGEN**
- 044 Goonies II **UTGÅNGEN**
- 045 Gunsmoke **UTGÅNGEN**
- 046 Trojan

- 047 Ghost'n Goblins
- 048 Duck Hunt (Zapper)
- 049 Super Mario Bros. 2
- 050 Rush'n Attack
- 051 Ikari Warriors
- 052 Donkey Kong
Classic **UTGÅNGEN**
- 053 Section Z
- 054 Robo Warrior
- 055 Xevious
- 056 Anticipation **UTGÅNGEN**
- 057 Cobra Triangle **UTGÅNGEN**
- 058 Track & Field II
- 059 Life Force
- 060 Metal Gear
- 061 Double Dribble
- 062 Mega Man

1990

- 063 Wizards & Warriors
- 064 Tiger Heli **UTGÅNGEN**
- 065 Stadium Events **UTGÅNGEN**
- 066 To the Earth **UTGÅNGEN**
- 067 Tetris
- 068 Rygar
- 069 Solomon's Key
- 070 Star Force
- 071 Castlevania II - Simon's Quest
- 072 Fighting Golf
- 073 Knight Rider
- 074 Spy vs Spy **UTGÅNGEN**
- 075 Teenage Mutant Hero Turtles
- 076 Skate or Die! **UTGÅNGEN**
- 077 Batman
- 078 Fester's Quest
- 079 Binoic Commando
- 080 Paperboy
- 081 Bubble Bobble
- 082 Blades of Steel
- 083 Silent Service
- 084 World Wrestling
- 085 Duck Tales
- 086 Mega Man II
- 087 Faxanadu
- 088 Probotector

1991

- 089 Bigfoot
- 090 Black Manta
- 091 Bayou Billy **UTGÅNGEN**
- 092 Gremlins II
- 093 Journey to Silius
- 094 Adventures of Lolo II
- 095 Super Off Road

- 096 Ironsword
- 097 Snake Rattle n Roll
- 098 Rescue: Embassy Mission
- 099 Robocop
- 100 Days of Thunder **UTGÅNGEN**
- 101 Gauntlet II (4 spelare)
- 102 Blaster Master
- 103 Puzznic
- 104 Shadowgate på Svenska
- 105 Rad Gravity
- 106 Trickshooting (Zapper)
- 107 Dr Mario
- 108 NES World Cup (4 Player)
- 109 Jack Nicklaus Golf
- 110 Defender of the Crown
- 111 Blue Shadow
- 112 Shadow Warriors
- 113 Super Mario Bros. 3
- 114 Werewolf
- 115 Solar Jetman
- 116 Battle of Olympus
- 117 Solstice
- 118 Top Gun II
- 119 Roller Games
- 120 Ski or Die
- 121 Turtles II - The Arcade Game
- 122 Swords & Serpents (4 Player)
- 123 Willow
- 124 Mission Impossible
- 125 Chip'n Dale - Rescue Rangers
- 126 The Simpsons
- 127 Little Nemo - Dream Master
- 128 Star Wars **FÖRSENAD**

Mera tillbehör

- 300 Handkontroll
- 301 RF Switch Antennkabel
- 302 AC Adaptor
- 350 Scart-kabel
- 602 Zinger Joystick
- 603 Remote Controller
- 604 Double Player
- 605 Cleaning Kit
- 606 2-pack Handkontroller
- 607 Nin 10 Case
- 608 NES Satellite
- Ghostbusters II **UTGÅNGEN**

Kassetter exklusivt för uthyrning

- Double Dragon II
- Adventure of Lolo I
- Total Recall
- Stealth ATF

Game Boy Artikelregister

Här är en lista på idag (91.09.26) tillgängliga spel och tillbehör till Game Boy.

GB01	Game Boy + Tetris	GB16	Kwirk	GB31	Dynablaster
GB02	ledigt	GB17	Fortress of Fear	GB32	F1 Race
GB03	ledigt	GB18	Revenge of the Gator	GB33	Paperboy
GB04	ledigt	GB19	Double Dragon	GB34	Hyper Loderunner
GB05	AC-adapter/Batteriladdare	GB20	Balloon Kid	GB35	Castlevania
GB06	Bärväska	GB21	Gargoyle's Quest	GB36	Skate Or Die
GB07	Bärväska i plast	GB22	Dr. Mario	GB37	Spiderman
GB08	Light Boy	GB23	Chessmaster	GB38	Boulder Dash
GB09	CaseBoy - Gummi-fodral från Konami	GB24	TMHT	GB39	King of the Zoo
GB10	Super Mario Land	GB25	Motocross Maniacs	GB40	R-type
GB11	Golf	GB26	Nintendo World Cup	GB41	Batman
GB12	Tennis	GB27	Bugs Bunny	GB42	Duck Tales
GB13	Solar Striker	GB28	Chase HQ	GB43	Power Racer
GB14	Qix	GB29	Radar Mission	GB44	Kung Fu Master
GB15	Alleyway	GB30	Side Pocket	GB45	Burai Fighter Deluxe

Observera att Wrestlemania är försenat och kommer under nästa år.

Aktuella kassetter under november och december.

För NES:

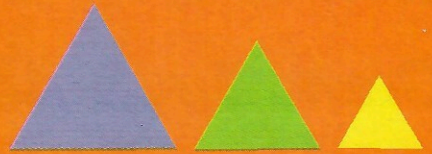
Little Nemo - Dream Master	Capcom	12 december	398:-
The Simpsons	Acclaim	12 december	499:-
Chip'n Dale - Rescue Rangers	Capcom	12 december	499:-
Willow	Capcom	28 november	469:-
Swords & Serpents	Acclaim	28 november	469:-
Mission Impossible	Konami	28 november	469:-
Turtles II - Arcade Adventure	Palcom	4 november	549:-
Top Gun II	Konami	24 oktober	469:-
Roller Games	Palcom	24 oktober	469:-
Ski or Die	Palcom	24 oktober	398:-
Stealth ATF	Activision	14 november	

HYRKASSETT

För Game Boy:

Burai Fighter Deluxe	Taxan	5 december	249:-
Kung Fu Master	Nintendo	5 december	249:-
Power Racer	Tecmo	5 december	249:-
Duck Tales	Capcom	5 december	299:-
Batman (äntligen!)	Sunsoft	5 december	299:-
R-type	Irem	Våren 92	249:-
King of the Zoo	ASCII	Våren 92	249:-
Boulder Dash	JVC	Våren 92	249:-
Spider Man	LJN	Våren 92	249:-
Paperboy	Mindscape	31 oktober	269:-
Hyper Lode Runner	Bandai	31 oktober	269:-
Castlevania	Konami	31 oktober	269:-
Skate or Die - Bad'n Rad	Palcom	31 oktober	269:-
F1 Race	Nintendo	10 oktober	298:-

TOPPLISTOR



Var med och rösta fram Nintendo-Magasinetns egen topplista. Skriv upp dina 5 onummerade favoriter på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 SOLNA. Märk ditt vykort med "Topplistan".

Nintendo-Magasinet Topp 10 september

- 1 (5) Mega Man 2
- 2 (2) Duck Tales
- 3 (4) TMHT
- 4 (—) Snake Rattle'n Roll
- 5 (6) Super Mario Bros. 3
- 6 (3) Shadowgate
- 7 (9) Zelda II
- 8 (1) SMB 2
- 9 (—) Blades of Steel
- 10 (7) SMB 1



Mega Man II avancerar och Duck Tales håller positionerna. SMB 2 går ner medan SMB 3 avancerar lite sakta. Ut åker Faxanadu och Bubble Bobble.

Nintendo Power Topp 15 september

- 1 Super Mario Bros.3
- 2 TMHT II: The Arcade Adventure
- 3 Mega Man III
- 4 Crystalis
- 5 Final Fantasy
- 6 The Simpsons: Bart vs the Space Mutants
- 7 Dragon Warrior II
- 8 Tetris
- 9 Startropics
- 10 Dr. Mario
- 11 Battletoads
- 12 The Legend of Zelda
- 13 Super Mario Bros. 2
- 14 Mega Man II
- 15 Destiny of an Emperor

Topp 3 är ju självklara höjdare. Mega Man III hoppas vi få se i Sverige första kvartalet nästa år. Nypå listan Battletoads. En grymmare kopia av Turtles säger vissa.

Nintendo Uthyrning Topp 15 augusti

- | | | |
|----------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| 1 NY Defender of the Crown | 7 (3) Dr Mario | 13 (11) Super Mario Bros. 2 |
| 2 NY Blue Shadow | 8 (4) Jack Nicklaus Golf | 14 (12) Double Dragon |
| 3 NY Shadow Warriors | 9 (6) Duck Tales | 15 (15) Days of Thunder |
| 4 (1) Nintendo World Cup | 10 (10) Snake Rattle'n Roll | |
| 5 (2) Shadowgate | 11 (9) Rescue: Embassy Mission | |
| 6 NY Super Mario Bros. 3 | 12 (5) Rad Gravity | |

Idel nyheter i toppen. SMB3 visar upp sig lite grand (den släpptes ju sent i augusti) men ska vi gissa att den toppar nästa månad? Förra månadens toppar håller bra än.

POWER

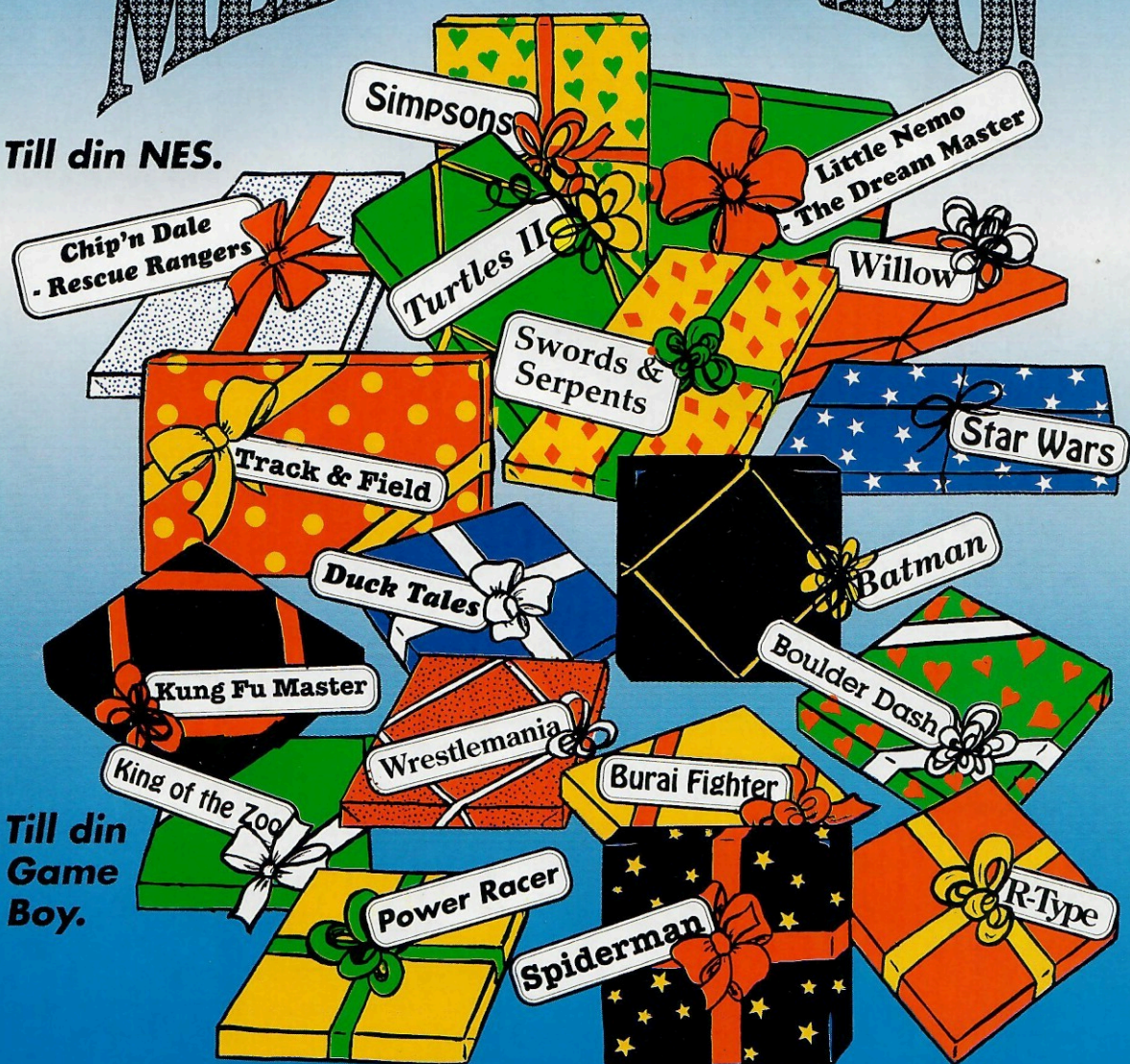
NUMMER 16-17

Med
klubbmytt

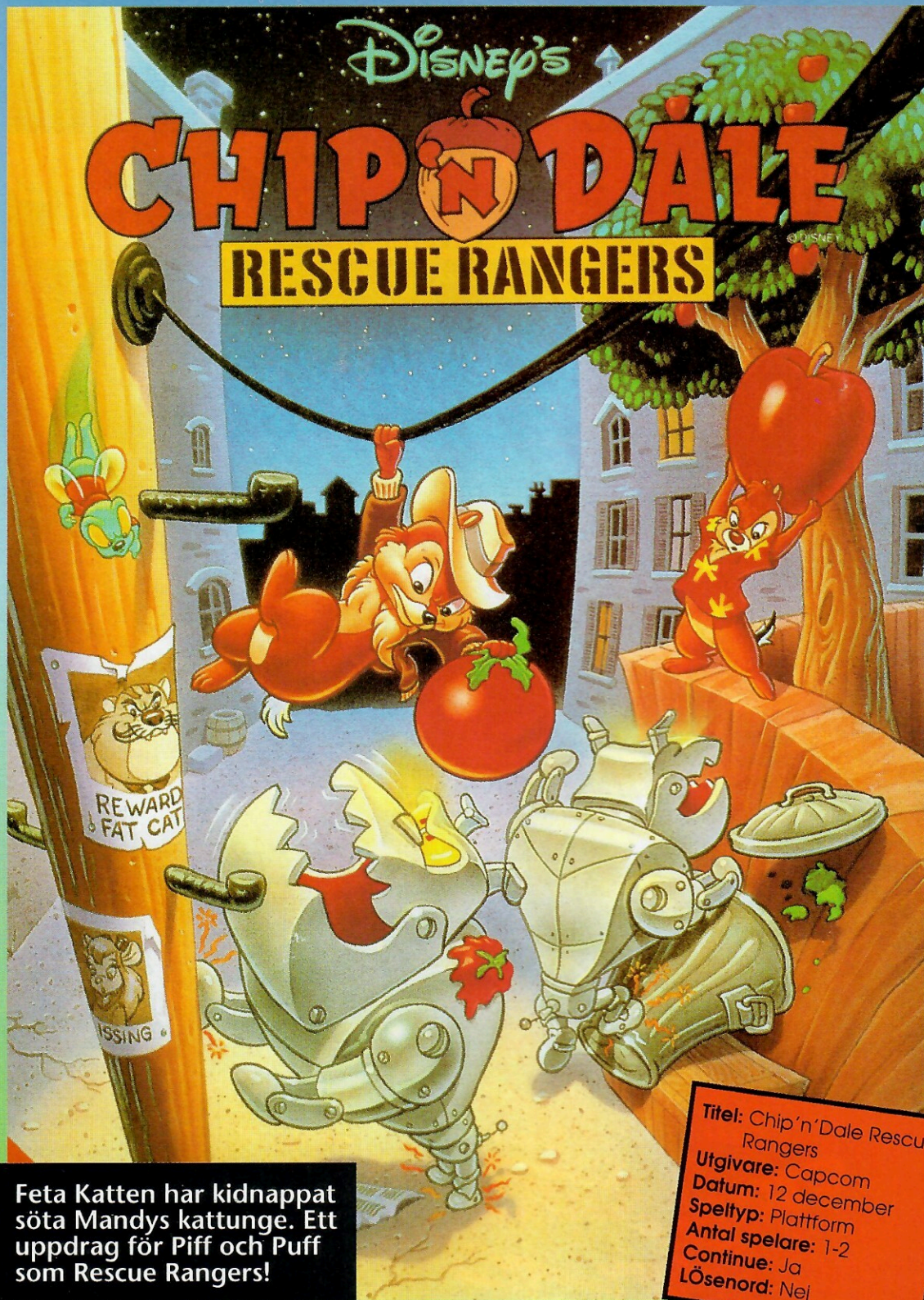
PLAYER

EN FRÖJDEFULL JUL MED NINTENDO!

Till din NES.



Till din
Game
Boy.



Feta Katten har kidnappat söta Mandys kattunge. Ett uppdrag för Piff och Puff som Rescue Rangers!

Titel: Chip'n'Dale Rescue Rangers
Utgivare: Capcom
Datum: 12 december
Speltyp: Plattform
Antal spelare: 1-2
Continue: Ja
Lösenord: Nej

UPPLÄGGNING

Piff och Puff, eller Chip'n'Dale som de heter i USA, har fått en viktig uppgift! Deras gulliga granne Mandy har blivit av med sin kattunge, samtidigt som mystiska robotdjur har varit synliga i trakten. Allt tyder på att ekorrarnas svurne fiende, Den Feta Katten, är i farten igen. Men Piff & Puff och deras kamrater i Rescue Rangers, Livräddningsbrigaden, är redo att ge sig ut och ställa allt till rätta igen.

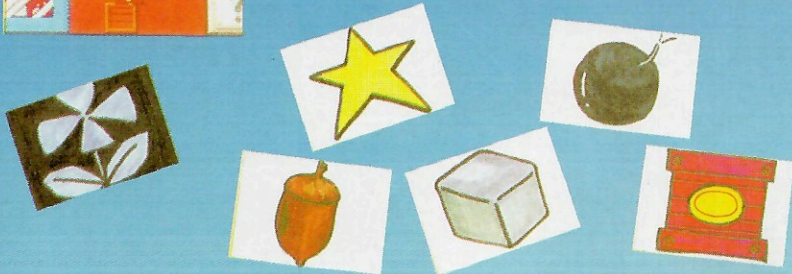


SPELTEKNIK

En ensam spelare får välja mellan att vara Piff eller Puff, men det blir enklare och roligare om två spelare sköter varsin ekorre. Förutom att kuta omkring och hoppa kan de lyfta på lådor för att antingen kasta dem på sina fiender eller gömma sig under dem. Dessutom kan de samla blommor och stjärnor för att öka antalet liv de har på sig - 50 blommor eller 10 stjärnor per liv utöver de tre som ekorrarna startar med.



Längre fram i spelet dyker andra intressanta grejor upp: upplivande ekollon, stålklotsar att stapla i travar, bomber och skattkistor.

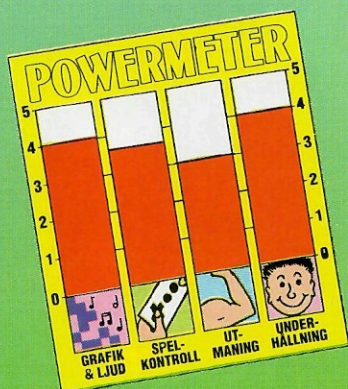
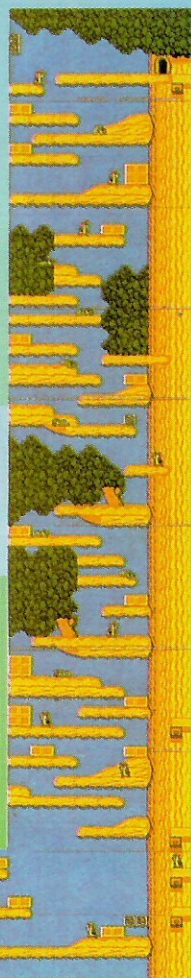


Zon A: Bakgården, kraftledningarna, laboratoriet och trädet

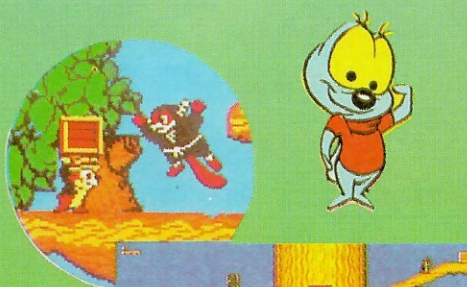
Här gäller det först att ta sig förbi robohundarna på bakgården. Uppe till vänster om den andra kaktusen finns en osynlig överraskning gömd.

Upp i kraftledningarna går färden, med både elchocker och rostfria råttor som hinder i vägen. Zipper, en av The Rescue Rangers, väntar på att få hjälpa till.

Längst in i laboratoriet står en konstig, mångarmad städrobot och sprutar gnistor. Här gäller det att hålla sig undan och kasta något hårt på glödlampan i toppen.



I trädet vimlar det av fiender. In i en låda om de kommer för nära! Och se upp med de flygande ninja-ekorrarna...



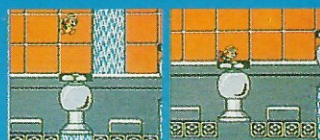
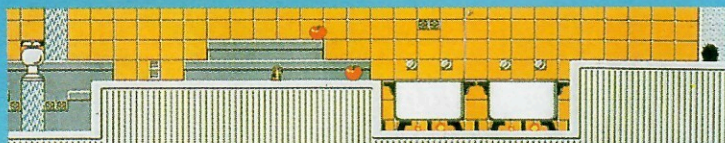
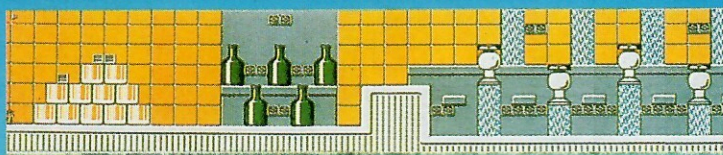
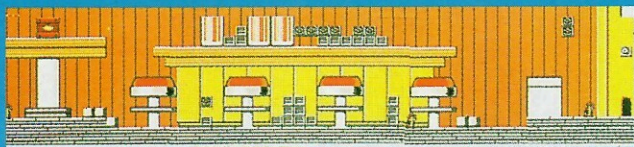
START



Ugglans fjädrar är inte lika lätta och ofarliga som de verkar. Kasta bollen fem gånger på fjäderfäet så blir trädskronan en trevligare plats.

Zon B: Cafét och köket

I köket måste du stänga av vattenstrålar genom att hoppa på kranarna tre gånger.

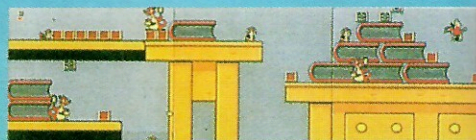
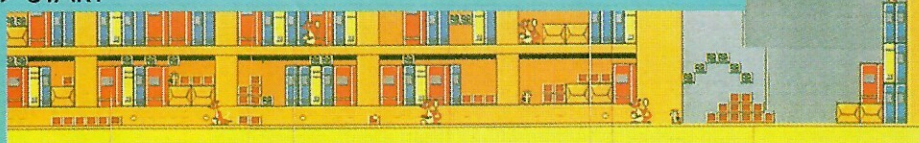


Ditzarna är konstiga typer, de kan se ut precis som Piff och Puff själva, men låt dig inte luras!

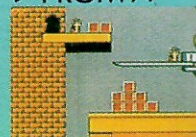
Zon C: Biblioteket

Här är det fullt av vansinniga pungdjur som inte ens drar sig för att spela tennis på biblioteket.

► START



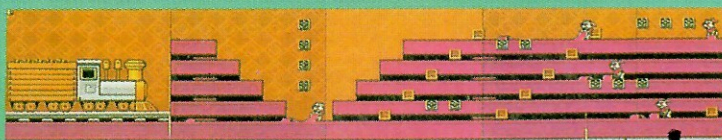
► FROM A



Zon D: Leksakslandet

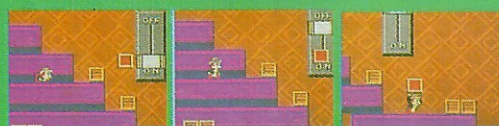
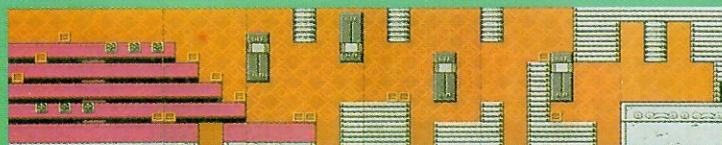
Och sådana här saker säljer de till småbarn!

► START



Matträckarkaninerna flyr när du kommer nära.

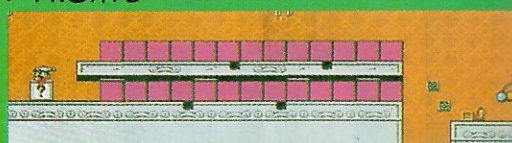
TO A ►



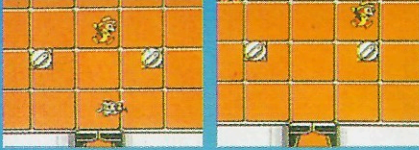
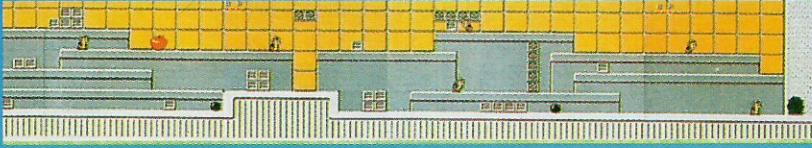
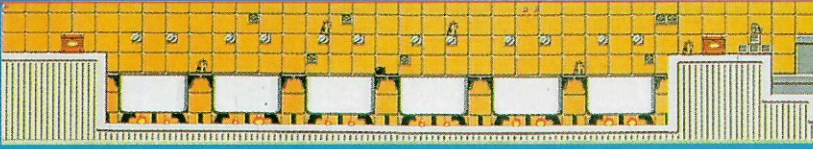
Se upp för snurrorna och sprättclownerna!



► FROM B

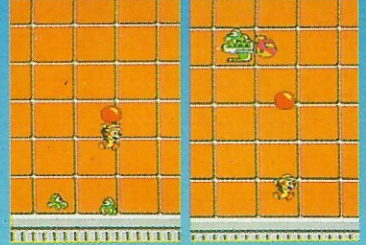


Strömmen av bollar kontrolleras med strömbrytaren. Kasta en låda på den så blir livet lite lugnare ett slag.

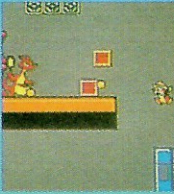


De här surrande machomyggorna dundrar rakt på dig om du inte hoppar undan strax innan de kommer fram.

Det lilla rymdskeppet kanske ser ut som en leksak, men utomjordingarna i det är verkligen inte på lekhumör. Hoppla undan från de små monstren och sikta på skeppet.



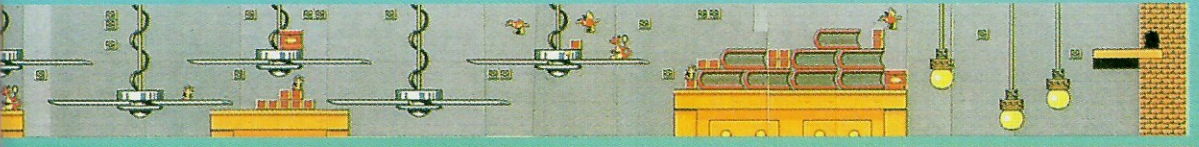
TO A ▶



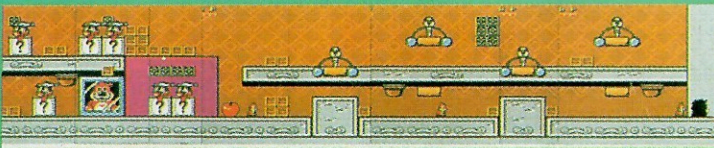
Tag med dig en låda upp och kasta den till tenniskängurun.



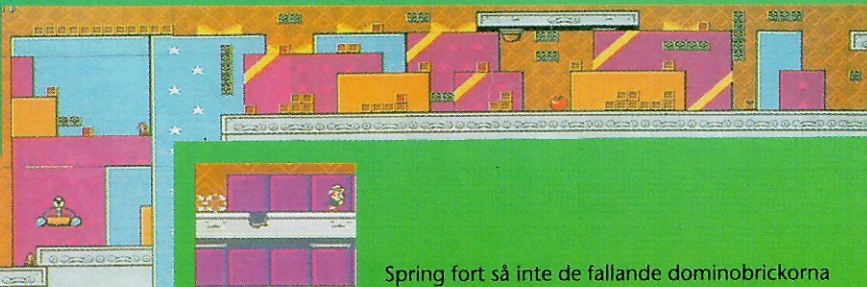
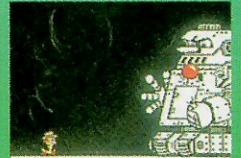
Bombvråkarna störtar ofelbart om du tar dem när de står stilla i luften.



▶ FROM A



TO B ▶

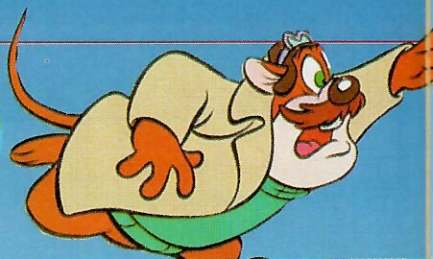


Spring fort så inte de fallande dominobrickorna kommer ikapp dig!

Den stora leksaksroboten har ett hårt pansar, men är sårbar i lyktorna på framsidan. Se upp för strömmen av bollar!

Zon E: Ute på vischan

Här vimlar det av vaksamma skalbaggar. Kasta lådor på deras kokonger innan de hinner kläckas.

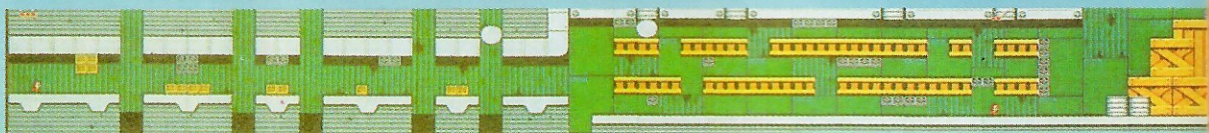


▶ START



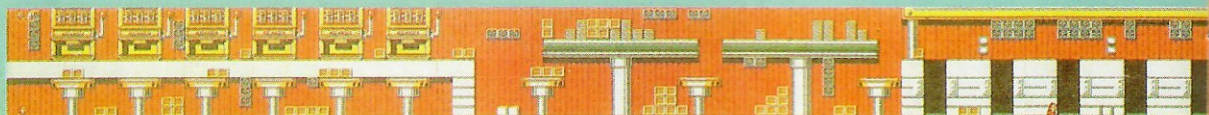
▶ FROM A

Zon F: Stora Kullager-Fabriken

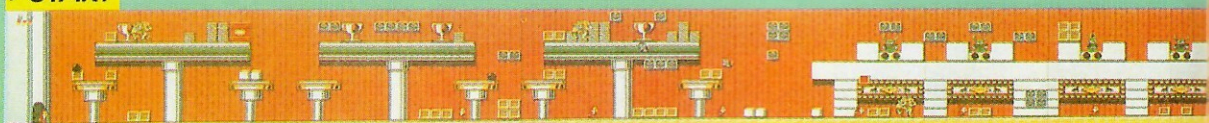


▶ START

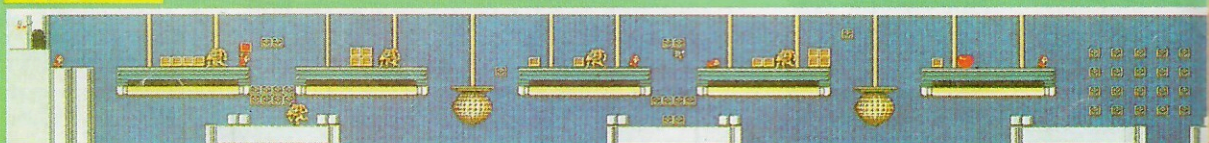
Zon G: Den Feta Kattens Kasino



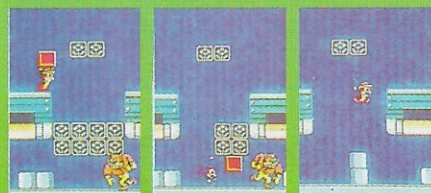
▶ START



▶ FROM A

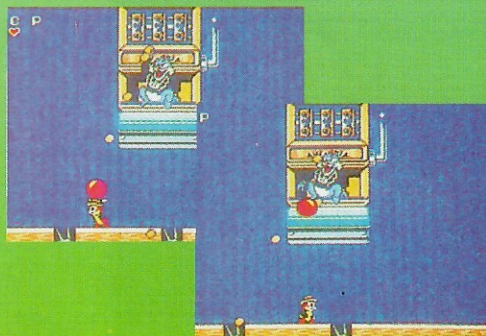


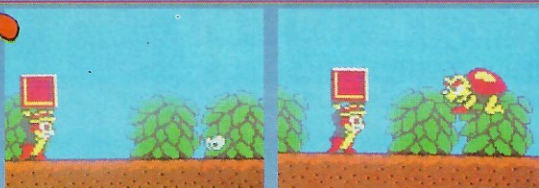
▶ FROM B



Banka noshörningarna och stapla sedan ställklotsarna på varandra så du kommer upp.

Den Feta Katten är egentligen inte så svår att besegra. Hoppa allra först över den första spiken och spring in till rummets mitt. Kasta bollen rätt upp på katten, och dra dig lite åt vänster en stund när hans bollström kommer för nära.





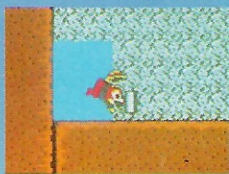
Ibland gömmer de sig i buskarna och hoppar fram när du kommer nära. Se upp!



Den stora fisken i slutet av Zon E simmar snabbt och skickar elektriska stötar. Här är snabbhet det viktigaste. Kasta bollen så fort du ser en öppning.



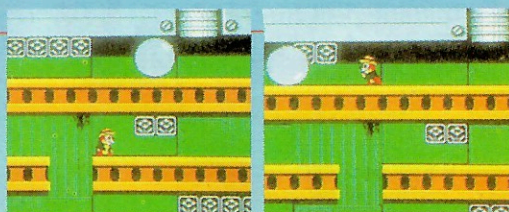
Klättra upp till stjärnan.



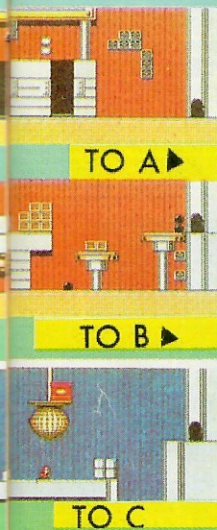
Tag hammaren och banka dig fram.



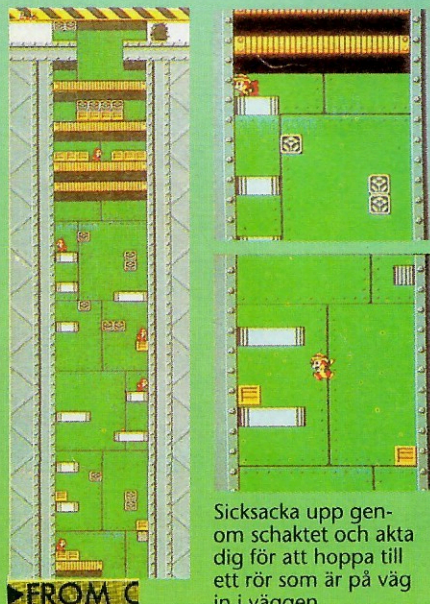
Elakingarna har rullat ut stäldankar överallt. Se upp, och passa på att springa när det blir uppehåll i dankflödet.



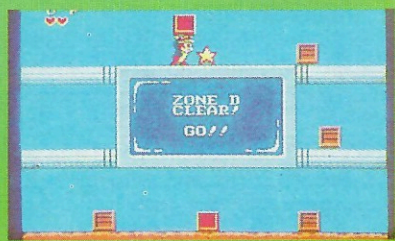
Dankarna faller efter fasta scheman, så du kan ta blommorna så snart du räknat ut hur dankarna rör sig.

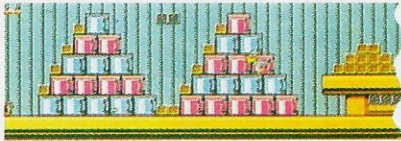
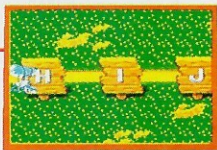


Kunderna här på spelhallen är inte goda att tas med. Krokodiler och noshörningar gör stället klart osäkert.



Sicksacka upp genom schaktet och akta dig för att hoppa till ett rör som är på väg in i väggen.

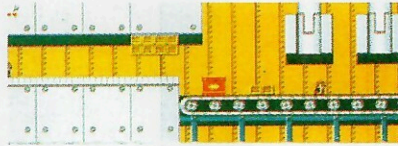
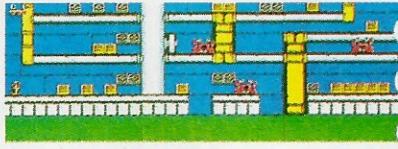




Zon I bjuder på orkanvindar och bredkäftade pelikaner.

FORTSÄTTNINGEN

Nu har du jagat iväg Den Feta Katten från hans kasino, men spelet är inte över än. Efter Zon G blir det raketfärd till Zon H, en labyrint fylld med flygande ekorrar och knäppa krabbor.



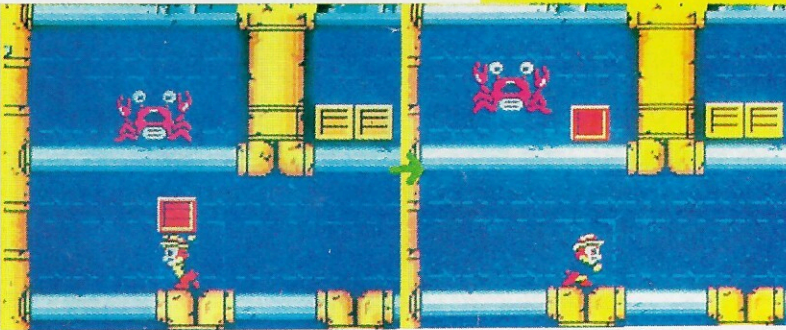
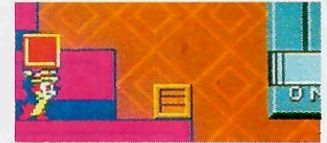
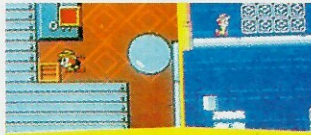
I Zon J når du till sist Den Feta Kattens hemliga högkvarter. Här gäller det att ta det försiktigt.



TIPS

Efter varje avklarad zon kommer ett bonusrum fullt av lådor. Du har inte mycket tid på dig, så börja med de översta lådorna. Under dem hittar du stjärnor, och därefter kan du fortsätta ner till lådorna med blommor.

Kasta saker åt alla håll - även uppåt. Då är fienderna en våning upp chanslösa.

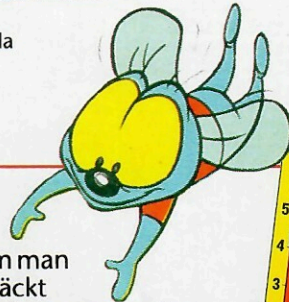


Tag det lugnt. Det går inte att gå tillbaka längs banorna, så se till att få med dig alla godsaker innan du springer vidare.

Planera med blommorna. På Select-skärmen ser du hur många blommor du samlat på dig, se till att du får 50 stycken, och därmed ett extraliv, när det passar i spelet.



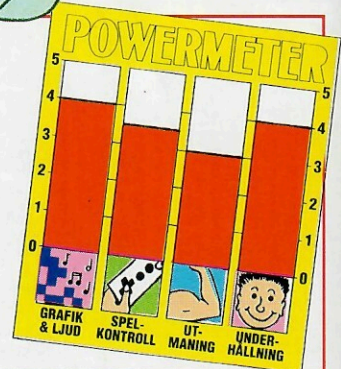
Studera fienderna. Alla de olika elakingarna rör sig efter bestämda mönster. Lär dig dem, så kan du förutsäga deras rörelser.



REDAKTIONENS OMDÖME

Chip'n'Dale är ett snabbt spel som kräver träning och koncentration. Det blir lättare och roligare om man är två. Lite knäckande är det att zon A är så långsträckt eftersom man hamnar hela vägen tillbaka till bakgården varje gång man dör, men när man väl fått grepp om speltaktiken kan man ta sig upp till de kortare zonerna ganska snabbt.

Grafiken är rätt fin, med alla vardagliga föremål i sin rätta storlek gentemot de små ekorrarna. Spelet är kanske lite väl enkelt för en riktig Power Player.



VÄRLDENS VÅLDSAMMASTE PIZZAÄLSKARE ÄR TILLBAKA

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES II

THE

ARCADE GAME

Lagom till film nummer 2 om de fyra gröna hjältarna kommer spel nummer 2. Om du trodde att den ondskefulle ninjadern Shredder satt sin sista nunchaku i sopkrossen (där han hamnade i slutet av den första filmen) har du tagit gruvligen miste - han är vid liv

och lika stor onding som förut. Och, han har journalisten April O'Neil i sitt våld, så allas våra sköldpaddor får än en gång ge sig ut och kämpa för rättvisan så det knakar i skalen.



Titel: Teenage Mutant Hero Turtles II
Utgivare: Ultra Games
Datum: 14 november
Speltyp: Stridskonst
Antal spelare: 1-2
Continue: Ja
Lösenord: Nej

HUR DET HELA BÖRJADE

Alltihop började när den tidigare ninjan och numera kloakrättan Splinter hittade fyra övergivna sköldpaddungar och tog dem med sig hem till sitt bo. De små sköldpaddorna hade av misstag fått radioaktiv mutagen på sig och växte på nolltid till mångdubbel storlek, styrka och intelligens. Splinter gav dem träning i ninjutsu, och när tiden var mogen gav sig Teenage Mutant Hero Turtles ut på gatorna för att bekämpa ondska och orättvisor i allmänhet, och Shredder och hans hejdukar i synnerhet. Genom stadens skummaste vrår rör sig fyra gröna skuggor: Leonardo, Raphael, Michelangelo och Donatello!



Till sin hjälp har Shredder förutom sina fanatiskt trogna fotsoldater även två prisjägare från fjärran planeter, och de är tuffa! Så, välj en av sköld-

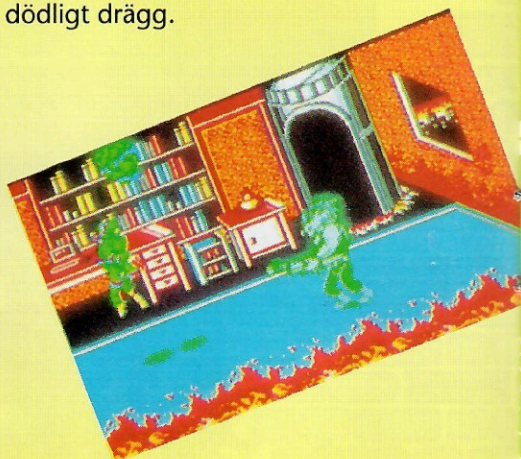


paddorna och kasta dig ut i New Yorks undre värld! Alla fyra har olika vapen; katana, sai, nunchaku eller bo, och alla fyra är lika dödliga i strid. Det

här är alltså samma häftiga Turtlesspel som du kan spela upp till fyra personer samtidigt i spelhallen.

Det underlättar om man har ryggskölden fri, och lyckligtvis kan man spela två stycken samtidigt. Det blir ett virvar av hoppande och sparkande sköldpaddor bland maskerade fotsoldater och annat dödligt drägg.

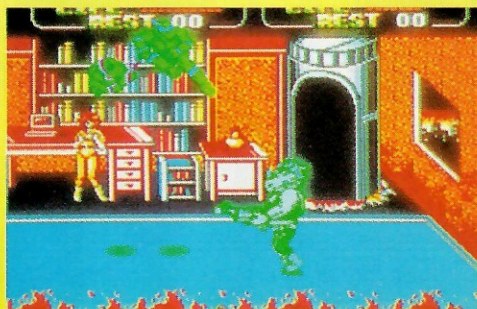
Nattens tystnad slits sönder av en explosion, och flammor och rök stiger mot natthimlen. Fyra gröna figurer stirrar i fasa från ett närbeläget tak: deras vän April är någonstans i det brinnande huset! Utan en tanke på egen säkerhet, döden eller ens pizza kastar de sig ned genom röken till hustaket.



Att rädda April är dock bara början. TMHT II bjuder på tio svåra banor, inklusive ett nytt ninjaslott och en snöstorm i New York! Sköldpaddorna måste ta sig förbi en hel rad märkliga platser för att rädda April och återställa ordning och rättvisa: från Aprils brinnande hus till Times Square, från kloakerna i SoHo till Central Park, från ett öde parkeringshus till Madison Square Avenue, från Rockefeller Expressway till ett stort stenbrott och från ett japanskt shogunhus till den ökända Technodromen. Överallt vimlar det av stridslystna fiender, Shredder själv inte att förglömma.



I det första TMHT-spelet till NES:en var sköldpaddorna begränsade till att slåss på marken - nu kan de göra hoppsparkar och volter som det anstår riktiga ninjor. På så vis kan de ta ned fiender enklare. Det gäller dock att se upp med folk som håller upp spetsiga vapen mot en där man kommer farande!



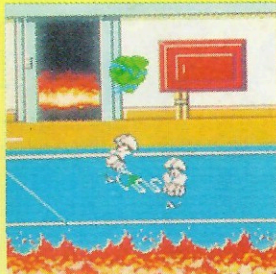
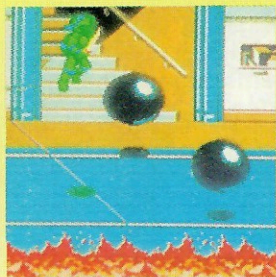
Här vimlar det av Shredders fotsoldater: röda, vita och blå ninjor.

BANA 1

1



Bowlingklotet rullar ut från trapphusen och hotar att platta ut sköldpaddorna som pizzor (en död i skönhet). Hoppa efter andra klotet så klarar du dig.



Rummet där April hålls fången vaktas av ettriga Mousers. Eftersom de både skjuter omkring sig med lasrar och knipsar med sina gripklor gäller det att ta sig in bakom dem och sparka i ryggen.

För att komma vidare till nästa bana måste du ta ned den väldige Rocksteady. Även här är ryggsparke en bra metod.



Här har April blivit bortrövad igen (hur lyckas hon?) av Shredders fotsoldater, och sköldpaddorna måste banka sig genom gator fulla av stridslystna fiender. Tumregeln här är handvapen mot fotsoldaterna och hoppsparkar mot Bebop.

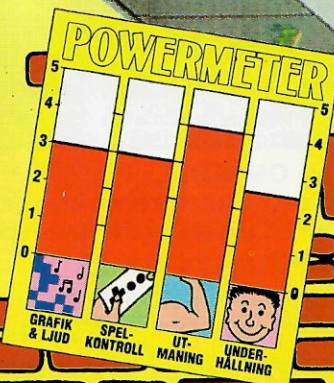
BANA 2

2



REDAKTIONENS OMDOME

TMHT II:s verkliga förtjänst ligger i att spela två personer samtidigt. Det känns fint att trycka på paus efter samarbetet på en svår bana och skaka lapp med ens sköldpaddskamrat. Att spela ensam blir däremot väldigt tröst och enformigt efter bara ett kort tag. Det här är heller inget spel för pacifister.



THE SIMPSONS™

don't have a cow, man!

Här är spelet för alla er som sitter som fixstråle vid TV:n när The Simpsons visas: Bart versus the Space Mutants!

MATT GROENING

Titel: The Simpsons - Bart vs the Space Mutants
Utgivare: Acclaim
Datum: 12 december
Speltyp: Plattform
Antal spelare: 1
Continue: Ja
Lösenord: Nej

Familjen Simpsons hemstad Springfield har invaderats av rymdmutanter som far ute efter att ta över världen! Bart har med sina röntgenglasögon avslöjat de slemma utomjordingarna och deras planer. Problemet är bara det att av någon anledning är det ingen för honom som har berättat om det. Bart vet att rymdslemmingarna håller på att bygga en maskin för att förläsa hela världen, och att denna maskin måste ha en massa lilafärgade föremål.

Saken är klar inför spelets början: Bart måste få tag på bevis för att utomjordingarna faktiskt finns och samtidigt hindra dem från att få tag på lila saker till sin hemska maskin!

BANA 1: Springfields gator

Bart börjar spelet med sina röntgenbrillor och tio dollar. Nu gäller det att akta sig för rymdslemmisarna och samtidigt hålla ögonen öppna efter förklädda mutanter - om Bart avslöjar en förklädd rymdgegglo får han poäng, och när han fått tillräckligt många poäng kommer någon annan medlem av familjen Simpson till hans hjälp. Och utan hjälp från familjen kommer inte Bart särskilt långt!

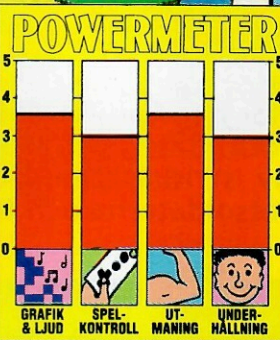
Enklaste sättet att åtgärda de lila sakerna är att skaffa en burk sprayfärg och måla om dem, men det finns saker som man inte kan måla om. Då gäller det att fundera ut något annat sätt att dölja deras rätta färg...

REDAKTIONENS OMDÖME

Bart versus the Space Mutants är en bra spelversion av de tecknade filmerna om familjen Simpson. Det finns till och med digitaliserade Bart-repliker med: "Eat my shorts" säger spelet när man börjar om med en ny Bart.

Själva spelet är ganska omfattande, med massor av småproblem av varierande svårighetsgrad att lösa. Det tar ett bra tag innan man greppat vilka saker man skall köpa och vad de används till.

Bilderna i spelet följer stilen i Matt Groenings originalteckningar riktigt väl, så alla Simpsons-fans kommer känna igen sig.



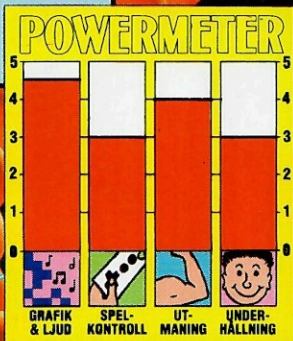
BANA 2: Köpcentret

Om Bart lyckas trola bort alla lila föremål tvingas rymdugglona konstruera om sin maskin, och därefter behöver de - ja, du har säkert gissat det: just det - hattar! Alltså gäller det för Bart att rusa omkring i köpcentret och sno åt sig alla hattar han ser, men för att sno en hatt måste man ju få av den från ägaren först. Problematiskt!

R-TYPE

Titel: R-type
Utgivare: Irem
Datum: 21 november
Speltyp: Shoot'em up
Antal spelare: 1 spelare
Continue: Ja
Lösenord: Nej
GameLink: Nej

Storsuccen från arkadhallarna nu till din Game Boy!

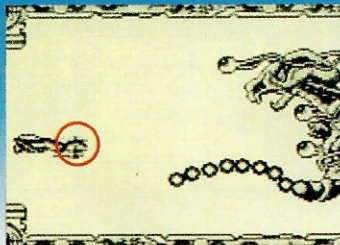


R-type är det rymd shoot'em up som satte upp en ny definition för häftiga pangpangspel.

Det finns ingen anledning att gripas av panik! Vi har läget under kontroll. Ja, det stämmer att blodtörstiga varelser från planeten BYDO försöker ta över hela vårt solsystem. Och det är riktigt att du blivit utvald av Förenade Rymdfederationen för att lösa detta problem. För att klara av uppgiften har FR försett dig med R-type, ett allanvändbart superrymdskepp med multipla vapenmoduler och all tänkbar elektronisk navigationsutrustning. Det här kommer att gå fint. Tro oss!

Nivå 1

Den första nivån är som sig bör rätt enkel med lite smått och gott att skjuta här och var. Bara som en uppvärmning alltså.



BOSSEN GLADIATOR

Besegra den förste bossen med en välriktad Power Pod följt av en skottskur från en säker plats på skärmen.

Om du inte har nån Power Pod kan du sänka bossen med fem stycken Super Shots. Tryck in fireknappen tills mätaren är full och släpp sedan iväg ett super-skott. Men sikta väl.



UTRUSTNING

Håll dig ständigt skjutande så kan du komma över följande kraftbonusar:



Mera fart!



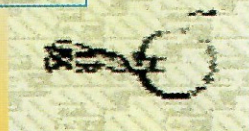
Bubbla



Laser



Eldkedja



Nita fulingarna med ett kraftfält.



Spreid en dödande eldslåga vid behov.

Kraftpod

När du skjutit din första kraftbubbla får du detta potenta skydd.



Kraftbubbla

Innehåller diverse kraftbonusar.

Plasma

En gnistrande boll av energi att fånga upp.



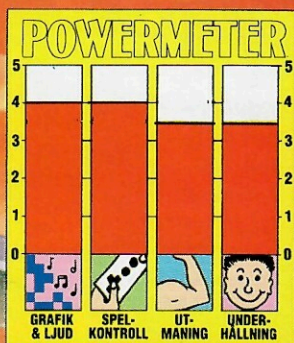
Redaktionens betyg

Snabbt, furiöst och horder med elaka aliens att panga på. Troligen det bättre av månadens två pangpangspel.



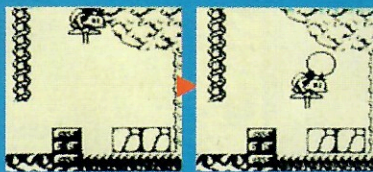
Disney's DUCKTALES

Farbror Joakim är tillbaka på jakt efter nya skatter. Den här gången på din Game Boy. Duck Tales till Game Boy påminner mycket om Duck Tales till NES men är ändå inte riktigt samma spel. Tex så kan du inte smita förbi statyn utan att betala \$300.000 i Game Boy-versionen.



En skattjakt runt jorden!

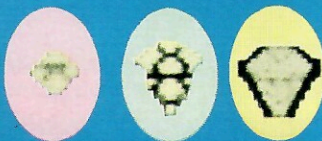
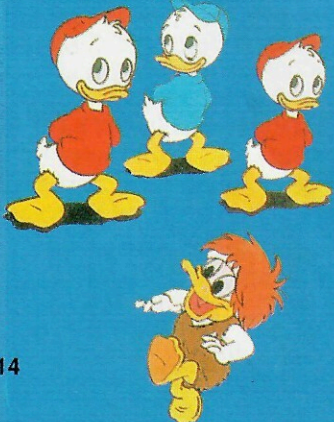
Farbror Joakim tar sig fram med hjälp av sin käpp som kan användas på de mest skiftande sätt. Med den kan han slå till saker så att de öppnar sig och förhoppningsvis trillar det ut nåt värdefullt. Men framförallt kan han med käppen göra sitt berömda pogo-hopp med vilket han kan öppna kistor, besegra fiender och ta sig upp till ställen han inte kan nå med vanliga hopp. Utan dessa Pogo-hopp skulle Joakim inte ha mycket av en chans att samla ihop de fem mäktiga skatterna.



Titel: Duck Tales
Utgivare: Capcom
Datum: 5 december
Speltyp: Plattform
Antal spelare: 1 spelare
Continue: Nej
Lösenord: Nej
Gamelink: Nej

Medhjälpare

Till sin hjälp har Joakim sina 3 brorsöner Knatte, Fnatte och Tjatte, samt ankflickan Anki. Dessutom kommer husmor Matilda till hjälp med uppiggande kakor och Sigge McKvack (Launchpad) står till tjänst med flygservice när det som bäst behövs.

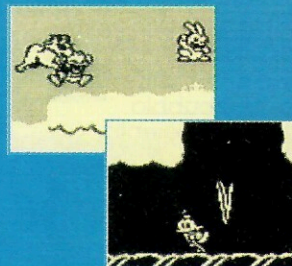


Bonusar

Det finns tre olika typer av diamanter 10.000 dollar och den största, som det bara finns en av, är värd modiga 1 miljon dollar. Leta på din gamla anka!

Himalaya

I Himalaya får du kämpa mot den fruktansvärda snömannen och en hel massa snökaminer innan du kan lägga vantarna på den krona som en gång tillhört Genghis Khan.



BURAI FIGHTER DELUXE

Mera pangpang i rymden!

Burai Fighter Deluxe är baserat på ett NES-spel med samma namn.

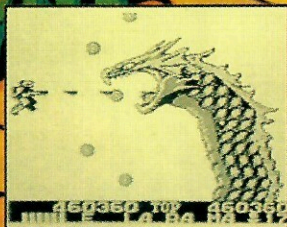
Utrustad med det allra senaste i rymd-dräkts- och vapen-våg ska du skjuta dig fram genom horisontellt och vertikalt scrollande nivåer med horder av allhandla rymdmonster och elaka robot-

varelser. Precis som i alla bra shoot'em ups så kryllar det av olika kraftbonusar utmed vägen.

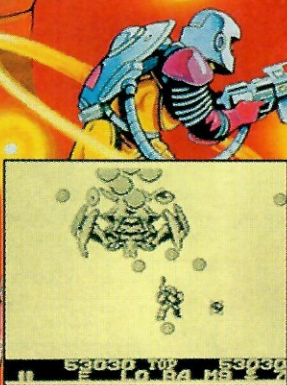
Spelets mål är att besegra de 5 Buraibossarna och befria världen från deras terror-vælde. För att passa såväl nybörjare som riktiga pangpang-freaks så har Burai Fighter Deluxe tre olika svårighetsgrader kallade Eagle, Albatross och Ace. Du kan dessutom använda dig av lösenord eller välja VS-mode i början för att spela mot en kompis.

Redaktionens omdöme

Snyggt om än rätt oengagerat pangpang. Egentligen gör sig väl inte Game Boy så bra för snabbscrollande och snabbskjutande spel. Men här flyter bakgrunden fram på ett snyggt sätt.

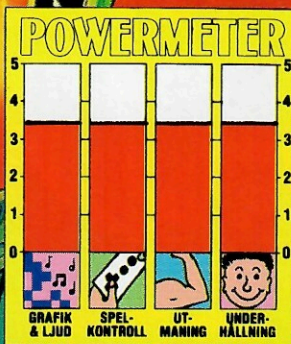


Huh, det var mig en stor en!

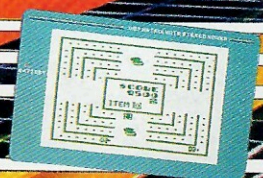


Jaha, det här verkar snårigt.

Titel: Burai Fighter DeLuxe
Utgivare: Taxan
Datum: 5 december
Speltyp: Space Shoot'em up
Antal spelare: 1-2 spelare
Continue: Från samma nivå
Lösenord: Ja
GameLink: Ja



POWER RACER



Runt, runt, runt utan att krocka!

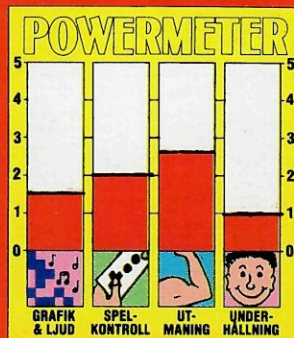
Här gäller det att köra runt runt i en bana och samla upp de prickar som ligger där innan du får fortsätta till nästa bana. Körandes åt andra hållet, dvs emot dig, startar en annan bil vars mål är att köra på dig mitt i nosen. Du måste alltså dessutom undvika denna dödsförare för att komma vidare till nästa bana.

Du kan välja mellan att spela ensam eller via Gamelink med en kompis. Dessutom kan du välja mellan olika svårighetsnivåer samt specialnivåer. På dessa specialnivåer finns det utlagda bonusföremål att samla in samt oljefläckar att halka på och därmed tappa dyrbar tid.

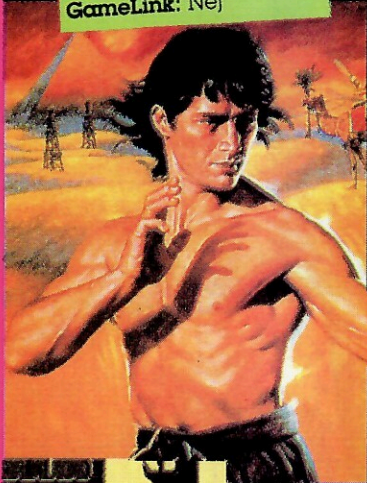
Redaktionens omdöme

Vad ska vi säga? En sällsynt dålig spelide har blivit ett ännu sämre spel. Provspela det här spelet många gånger innan du ens funderar på att betala 249 kronor för det. Det går ju att hyra Game Boy-spel också.

Titel: Power Racer
Utgivare: Tecmo
Datum: 5 december
Speltyp: Bilrace
Antal spelare: 1-2 spelare
Continue: Nej
Lösenord: Nej
Gamelink: Ja



Titel: Kung Fu Master
Utgivare: Irem
Datum: 5 december
Speltyp: Kampsport
Antal spelare: 1 spelare
Continue: 5 gånger
Lösenord: Nej
GameLink: Nej



KUNG FU Master

Kamelförare karatehjärte

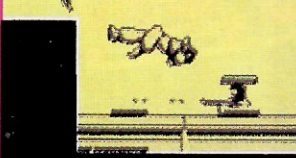
Nanting är på gång under den gnistrande ökensolen. Storskurken Daddy Long Legs och hans Ninja-legosoldater har tillsammans med Kung Phooey och andra banditer någonting skumt för sig i sin pyramidformade fabrik.

Utom tvekan är det återigen dags för halvtidskaratehjälten och kamelföraren Bruce Leap att ge sig ut för att ställa saker och ting till rätta. Bruce behöver inga vapen då hans händer och fötter är registrerade som dödliga vapen i sig. Vapen har däremot fienden gott om.

Ditt enda val innan du ger dig in i striden är om du vill spela på den lätta eller den svåra nivån. På den svåra nivån går det lite fortare och fienden gör lite mera skada på dig med sina träffar.



Den här killen verkar vilja dela på dig.



Oops, här kommer de visst underifrån också.

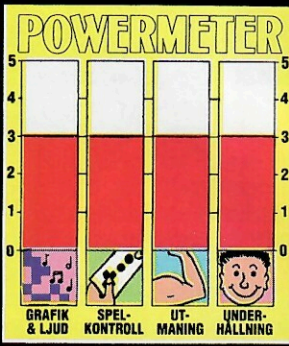
Bana 1

På första banan träffar du på rätt harmlösa typer med plastknytnärvar och glaskäkar. En och annan typ med kedja kan också upptäckas. Slutbossen är en fet sak försedd med facemask och motorsåg. Om du lär dig hans rörelsemönster så ser du när det är läge att gå in under motorsågen med en fotparad.

Bana 2

Inte heller den andra banan är några större problem. Här går landskapet upp och ner på en massa lådor och kartonger. Du får alltså hoppa och sparka på en gång ibland. Bossen är en stor kille som kastar tunnor på dig. Men om du attackerar honom ettrigt så hinner han inte med att lyfta upp några tunnor att kasta på dig.

Till en början ser du bara fyra olika bossar på skärmen. Men allteftersom du klarar bossarna så dyker det upp nya från höger. Den tredje bossen har en dammsugarliknande manick på ryggen med vilken han skjuter nåt läbbigt slem på dig.

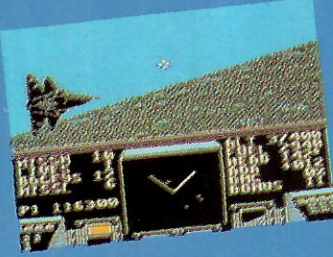


Redaktionens omdöme

Kung Fu Master är inte nåt jättekul spel. Men det är inte dåligt heller. Som betyget antyder är det ett ganska medmåttigt spel helt enkelt. Vad som saknas är nog lite personlighet. Men karate är ju alltid karate förstås.

Titel: Stealth ATF
Utgivare: Activision
Datum: 14 november
Speltyp: Flygsimulator
Antal spelare: 1-2 spelare
Continue: Nej
Lösenord: Nej
ENDAST FÖR UTHYRNING!

STEALTH ATF



Stealth ATF
 hyr du hos din
 Nintendouthyrare för
 ca 45:- per dygn.

Stealth var länge det amerikanska flygvapnets mest hemlighetsfyllda projekt. Längre förnekades det att ett plan med Stealths egenskaper

Little Nemo

the DREAM MÄSTER™

Lille Nemo ger sig ut i drömmarnas värld



Titel: Little Nemo - The Dream Master
Utgivare: Capcom
Datum: 12 december
Speltyp: plattform
Antal spelare: 1
Continue: Ja
Lösenord: Nej

LILLE NEMOS ÄVENTYR I DRÖMRIKE

Söndagsnumret av en amerikansk tidning under nittonhundralets första årtionde innehöll något ganska nytt: en helsida med en tecknad serie. Denna serie, som tecknades av en man vid namn Winsor McCay, hette "Little Nemo's adventures in Slumberland" och är än idag en av de bästa som gjorts.

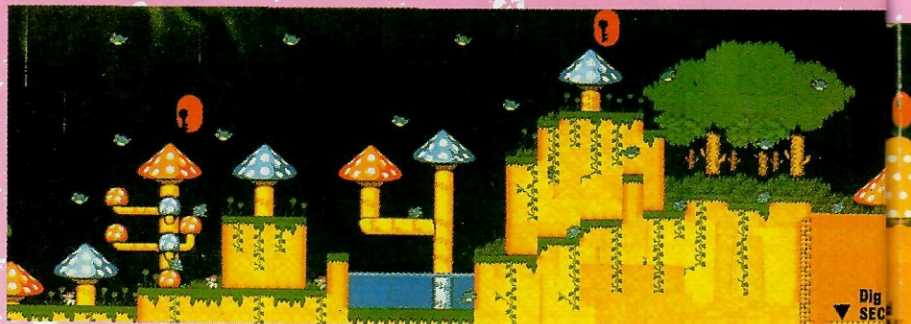
Av Martin

Varje avsnitt har samma grundstruktur: en liten pojke somnar och kommer till ett drömrrike där han skall få leka med en prinsessa, men blir väckt och rycks bort ur drömmen när han minst väntar det. Nemos äventyr utspelar sig i drömmarnas sagoland bland märkliga varelser i fantasifulla miljöer.

Nu har lille Nemos äventyr i Drömrrike blivit ett spel till din NES.

SPELETS GÅNG

Spelet börjar när Nemo just krupit till kojs för natten. Ett sändebud från prinsessan av Drömrrike kommer och bjuder Nemo att följa med till ett främmande land för att leka med dess härskarinna. När Nemo väl fått klart för sig att tjejbaciller inte är så farliga som han trott följer han med. Sändebudet ger Nemo en present från prinsessan: en magisk godispåse.



I Drömrrike möts Nemo av clownen Flip som ger honom ett par goda råd: för att komma till prinsessan måste Nemo ta sig genom åtta olika drömmar fulla av faror. Vägen till varje ny dröm spärras av en port med många lås vars nycklar Nemo måste finna. Varelserna i Drömrrike är inte särskilt hjälpsamma från början, men vissa av dem kan tämjas. Det är där den magiska godispåsen kommer in - ge en varelse tre godsaker så får du rida på den eller ta dess skepnad och egenskaper. Andra varelser är inte lika lättmutade, men de blir i alla fall tillfälligt paralyserade om de träffas av en godsak.

DRÖM 1: Svampskogen

Svampskogen Nemo skall ta sig genom är lika svårframkomlig som Svampriket i SMB3. Tack vare godispåsen har Nemo en chans att klara sig igenom.



Flygmyror:

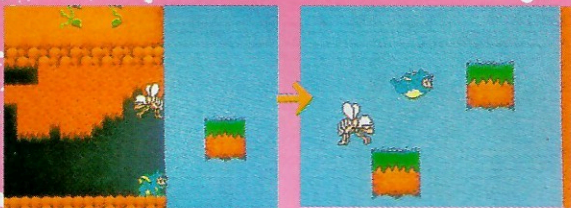
Inte är de snabba, inte är de snälla och inte är de smarta. Om du ser dem komma räcker det ofta att stå och stirra på dem så vänder de och flyger hem. Även här kan ett välriktat grodhopp rensa vägen.



Gräv här så hittar du en hemlig gång!

Den gröna grodan:

I grodskepnad kan du göra riktiga grodhopp och platta till uppstudsiga fiender. Se upp för flygmyrorna vid vattenfallet.



Den hemliga gången:

med djurens olika egenskaper kan du ta reda på nycklarna på flera olika sätt, och hitta dolda utrymmen!

Gräv dig ned åt vänster så långt du kan, så finner du den hemliga gången.

När du kommer ut befinner du dig ovanpå den största svampen. Med ödlands hjälp kan du få ett extraliv ovanför vattenfallet.



Taggiga sniglar:

Inte är de snabba och inte är de snälla. Dessutom är de svåra att hoppa över. I grodskepnad kan Nemo platta till dem genom att hoppa på dem.



Den maklige mullvaden:

han kan inte slåss eller hoppa, men han kan gräva sig fram under jorden! Snoka runt ordentligt i underjorden och se till att få med dig de två nycklarna.



Den sista nyckeln:

här är ödlan den bästa skepnaden.



DRÖM 2: Blomsterträdgården

Tyvärr hinner inte Nemo stanna och njuta av de vackra blommorna - här vimlar av ormar, piggsvin och påflugna fåglar!



Vänliga blomstertomtar ger en hjälpsam hand i trädgården - se till att prata med Oompi, som lever under den första dammen.

Herre på täppan:

det gäller att hoppa en hel del och gå långsamt fram så du möter fienderna en i taget om du skall kunna ta dig uppför kullen. Om det går för fort kommer de flera på en gång. Nemo behöver ett hjälpsamt djur!

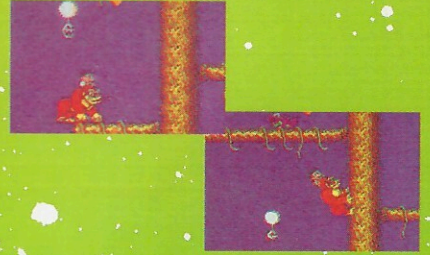
Gorillor gillar godis:

på gorillans rygg kan du ta dig förbi det mesta. Tryck på B så manglar han dina fiender handgripligen.



Vad var det Oompi sade?

Gorillan kan ta dig uppför trädstammen till ödlan, men det blir inte lätt. Hoppa upp och ned på grenarna tills det otrevliga maskrosbuskfröet är på väg rakt mot dig - då hoppar du.



Hoppa upp på ödlan så fort du fått tag på nyckeln. Då kan du klämma dig genom smala gångar.



Jordhumlan:

humlor gillar också godis. I humlans skepnad kan du flyga korta sträckor.



Ta nyckeln nedanför dig, men stanna och vila innan du försöker flyga upp ur grottan.

Du måste vara en god humlepilot för att klara av trädgården. Knappa A på rätt sätt för att ta nyckeln.



Vänta på blomman tills du kan undvika busfröet och sikta sedan på nyckeln.

Humlor gillar inte vatten:

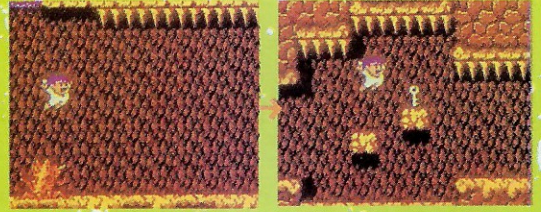
som humla kommer du inte längre än den tredje stora dammen. Simma ned som Nemo till den djupa undervattenstunneln, så når du slutet.



Strunta i förbandslådan om grodynglen är efter dig, men lägg vantarna på den när de passerat.

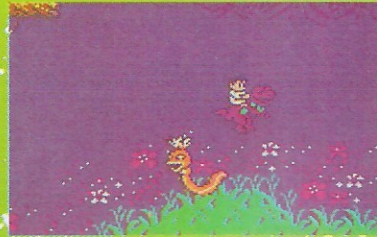
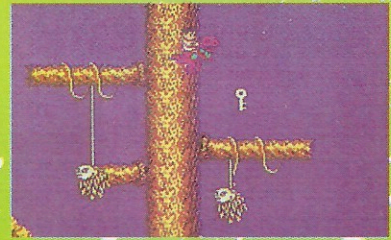


Inte bara dy: kolla botten på dammarna efter dolda gångar. På botten av damm nummer två finns ett extraliv och en nyckel.



Mucka inte med surstubben i grottan - tryck ned och höger för att inte landa på honom.

Alla borde ha en lila ödla: den sista nyckeln finns också i ett träd, så klättra upp med ödlan. Vänta tills han kommer ut från sitt lilla krypin, mata honom med godis och hoppa på!

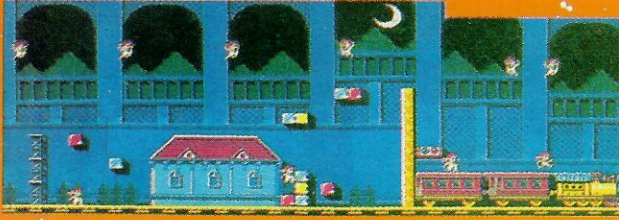


När du väl fått tag på den sista nyckeln behöver du bara hoppa från trädgrenen över den sista ormen och sikta på dörren.



DRÖM 3: Leksakshuset

Första gången kan man bli lite knäckt av leksakshuset, men när man lärt sig knepen blir det lättare. Det finns ett par säkra platser på tågtaket, och om du håller dig till dem går du säker.



Håll dig vid den andra vagnens framända vid resans början och gör inga yviga rörelser. Var beredd att hoppa, ducka eller kasta dig undan när leksaksplanen och ballongerna går till attack.

DRÖM 4: Natthavet

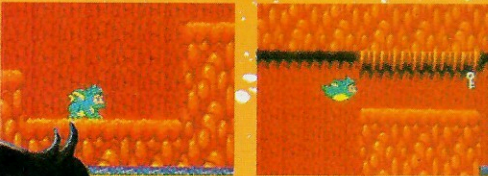
Här kan Nemo skaffa sig ett par nya vänner. Eremitkräftan kan gräva sig fram genom sanden och hålla fienderna i schack med sina klor. För att klara sig undan grodynglen är det bäst att lifta med den stora fisken.

Nemo på fiskafänge:

ett par godsaker charmar den stora fisken, men det är inte så lätt när grodynglen virvlar omkring en. En välriktad godsak paralyserar dem och gör livet lättare.

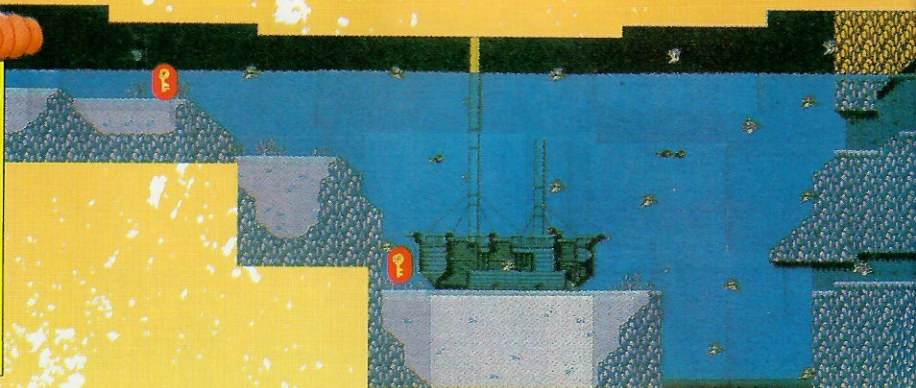
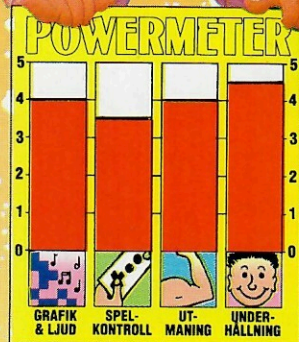
Längdhopp:

din gamla vän grodan väntar i en avsnörd grotta. Hon hjälper dig med ett mäktigt hopp, men för att undgå att bli spetsad skall hoppet börja mitt i området under öppningen. Om du hoppar rakt underifrån blir det trasig groda för hela slanten.



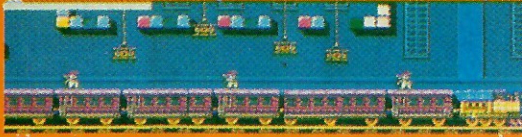
FORTSÄTTNINGEN

Nemos drömmar är så detaljerade att vi inte har plats att berätta om resten här i tidningen. Vi kan dock avslöja att de utspelar sig i Nemos hem, i ett ruinslott bland molnen, i upp-och-ned-vända världen och i Mardrömslandet! När Nemo äntligen når prinsessan ger hon honom en uppgift, och för att fullfölja den måste han klara att drömma en riktigt hemsk dröm...



Säkra platser:

för att inte bli mosad skall du hålla dig nära bakändan på andra vagnen.

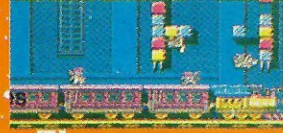


När taket börjar rasa ned skall du ducka i tågets bakända och vänta tills spikarna gått ned fyra gånger.



Flygekorrarna anfaller:

de två första ekorrarna klarar du såhär: hoppa över ekorren och ducka sedan undan spikarna.



Leksakshuset kräver träning. Lägg varje hinder på minnet!



Här finns fler nycklar än du behöver, så oroa dig inte om du missar en eller två stycken.

Man kan ibland locka fram ekorrarna genom att hoppa upp och ned ett par gånger.

Bantar denna krabba?

Ibland vill djuren inte äta, eller sitter illa till när man skall mata dem. Gå inte för nära eremitkräftan, utan håll dig på botten och kasta godiset en bit. Och se upp för de spottande havstulpanerna!

En dold grotta!

Återvändsgränden i grottan leder i själva verket till en dold undervattenshåla. Den är full av faror i form av vassa spikar och taggiga fiskar, men kan vara värd besväret: här finns en nyckel och ett extraliv.



Hoppa eller ducka när flygfisken kommer svepande, och sikta mot dörren! Du behöver bara fem nycklar för att ta dig vidare till nästa dröm. Om du fortfarande har grodskepnad kan du platta till flygfisken med ett skutt.



REDAKTIONENS OMDÖME

Little Nemo är bra. Grafiken ger fina bilder av det färggranna Drömrrike, och de olika djurskepnaderna skapar möjligheter som för tankarna till Super Mario Bros. 3. Spelet erbjuder variation och fin musik, samt en av de finaste inledningarna vi sett. Spelmässigt ger det riktiga NES-experten något att bita i utan att ändå vara för svårt för nybörjarna.



**För länge,
länge
sedan i
en galax
långt långt
borta ut-
spelade sig
ett stort
äventyr...**

STAR WARS

Titel: Star Wars
Utgivare: Lucasfilm Games
Datum: Våren 1992
Speltyp: Äventyrsaction
Antal spelare: 1 spelare
Continue: Ja, 10 gånger
Lösenord: Nej

Redan 1975 kunde all världens biobesökare för första gången bekanta sig med det mest kända rymdäventyret människan någonsin upplevt. Då hade filmen Star Wars eller Stjärnornas Krig premiär för första gången. Trots att det är över 15 år sedan så är intresset än idag stort för rymdhjälten Luke Skywalker och hans kamp mot Rymdimperiets diktaturvälde över galaxerna. Nu har Lucasfilm gjort en videospelversion till din NES av detta storslagna äventyr.

Historien

Star Wars är spelet som motsvarar den första filmen i trilogin. Den unge rymkrigaren Luke Skywalker börjar på planeten Tatooine där han måste samla ihop sitt gäng för att kunna befria prinsessan Leia som just kidnappats av Rymdimperiets stora krigsherre Darth Vader.

Våra hjältar

Här är spelets huvudpersoner. Luke, Han och prinsessan Leia kan du själv kontrollera. Obi Wan och de två robotarna C3PO och R2-D2 ingår också i gruppen och kommer med goda råd lite då och då.

Luke Skywalker

är den unge orädda rymdhjälten som förhoppningsvis kommer att krossa dödsstjärnan. Luke har många olika färdigheter. Han är dessutom beväpnad med ett lasersvärd.



R2-D2

är programmerad av prinsessan Leia att hitta Obi Wan och få honom att delta i kampen mot Rymdimperiet.



C3PO

kanske inte alltid säger så användbara saker själv. Men han är den ende som kan översätta R2-D2:s mystiska blippar och pip.



Prinsessan Leia

är ledare för rebellerna som söker göra uppror mot det grymma Rymdimperiet. Det är hon som måste räddas ifrån Dödsstjärnan.



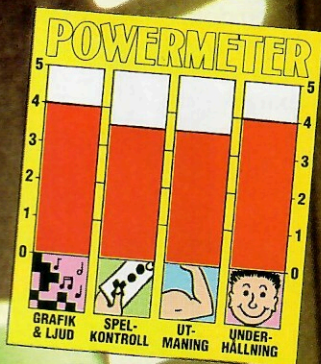
Han Solo,

kapten för rymdskeppet Årtusendets Falken och äventyrare. Gör allt om priset bara är det rätta. Till sin hjälp har han Wookieen Chewbacca som talar med sin laserpistol och små grymtningar.



Obi-Wan Kenobi

är den störste av alla Jedi-krigare. Endast den onde Darth Vader är hans jämlike. Obi-Wan lär upp unge Luke i Jedikrigarens konst.



Tatooine

Ökenplaneten

Äventyret börjar på Lukes hemplanet Tatooine där vår hjälte måste samla ihop sitt gäng för att kunna ge sig ut på äventyr. Som vi vet träffar han här på Han Solo och Ärtusendets Falken.

A
Lasergrottan. Här börjar ditt äventyr som Luke Skywalker. Du får här goda chanser att öva dig i hoppteknik mellan små slippriga stenblock.

B
I Sandkravlaren hittar du flera nyttiga bonusar. Här håller också de Jawas som kidnappat R2-D2 till. Rädda honom så att han kan föra dig till Obi-Wan Kenobi.

C
Tuskens grotta. Här får du kämpa hårt för en enda sköld till Ärtusendets Falken. Men den kan verkligen behövas längre fram.



D
Stenhundens grotta innehåller en sköld och en hel massa farliga Stenhundar. Dessa bör man hålla på avstånd om livet är dig kärt.

E
Larvrullarens grotta. Den här banan är lättare än de flesta. Men några Sand Slugs står i vägen för de sköldar du behöver så väl.

F
Här inne bor sandmänniskorna. De är inte snälla alls. Men det finns kraftbonusar också givetvis.

G
Kenobis grotta. Här bor Obi-Wan själv. Han ger Luke det åtråvärda lasersvärdet..

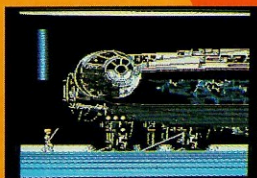
H
Mos Eisley är hålan där galaxens alla prisjägare och annat avskum håller till. Ett utmärkt ställe för att glömma sitt förflutna eller förstöra sin framtid.

Fortsättningen

Det här var bara första planeten i detta storslagna äventyr. När de kommer till prinsessans hemplanet Alderaan visar den sig vara borta! Rymdimperiet har sprängt den i bitar på jakt efter rebeller. Ni måste stoppa dem innan de tar över hela galaxen! Det hänger på dig och dina kamrater.



TIE Fighters. Sikta säkert!



Luke utrustad med lasersvärd på väg mot Ärtusendets Falken.

Redaktionens omdöme

Det här är ett spel i stil med Blaster Master och Rad Gravity. Men ändå påminner det lite om spel som Faxanadu och Battle of Olympus också. Det låter väl som en vinnande kombination? Visserligen är konkurrensen stenhård nu i december månad. Men Star Wars är väl värt att tittas närmare på.

Swords and Serpents

Hör upp rollspelsälskare! Swords & Serpents innehåller allt vad ett riktigt rollspel ska. Dolda skatter, hemska monster, magiska krafter, fagra ljungfrur och blodiga strider.

INTRÄD I DEN STORA ORMENS LABYRINT

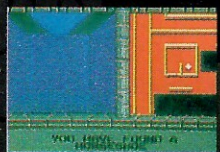
I över hundra år har den jättelika ormen då och då slingrat sig ut från sin håla längst in i labyrinten för att terrorisera folket i den närliggande bygden. Men nu har äntligen 4 unga män åtagit sig uppgiften att göra slut på denna terror. En krigare, en tjuv och två unga magiker.



En vis gammal man ger er råd på vägen

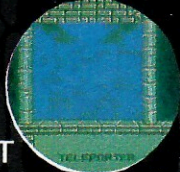
LÄMNA INGEN STEN ORÖRD

När du rör dig fram genom labyrinterna så lyser den automatiska kartan upp de mörka platser du ännu inte utforskat. Undersök allt så du inte missar nåt viktigt.



TA GENVÄGAR FÖR ATT SPARA TID OCH LIV

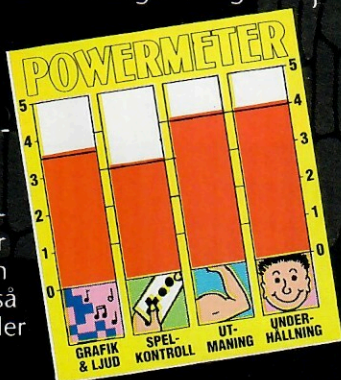
Zoomtuber och Tele-portörer tar dig snabbt mellan de ställen du vill färdas. Till en början är det dock svårt att veta var de tar dig. Så gör kartor som visar vart du warpat dig. Zoomtuberna är ett utmärkt sätt att ta sig till och från tempelna på nivå 1, 5 och 10.



KÄMPA MED VISHET

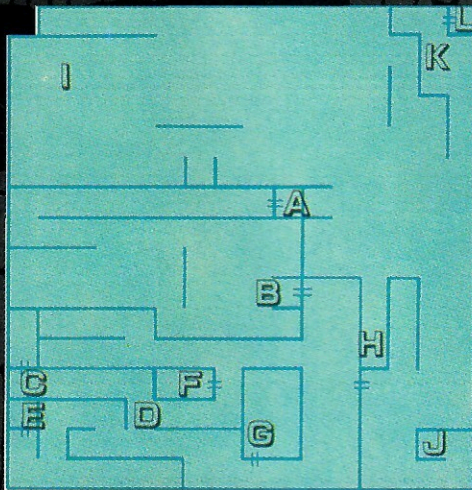
Spelet har en inbyggd unik kontroll för bataljer med fienden som ger verklig känsla åt kampen - något som många vanliga rollspel saknar.

När du trycker på A-knappen för att attackera kan du sedan med kontrollknappen själv bestämma var på fienden du vill hugga eller slå. Skyddar sig fienden med en sköld eller pansar så siktar du på ben eller huvud istället.



FÖRSTA NIVÅNS LABYRINT

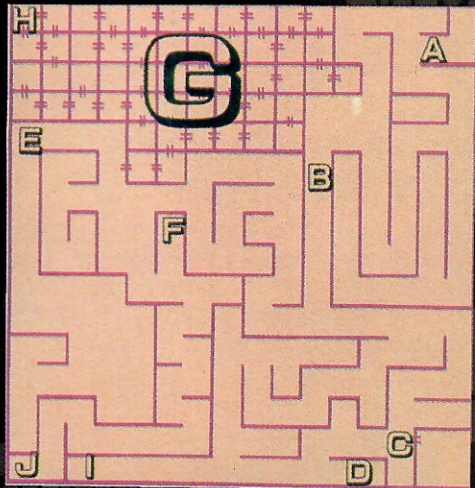
Här börjar ditt äventyr in i labyrintens skuggvalde. Fladdermöss, spindlar och vakter här är relativt enkla att besegra. Samla vapen i strid, köp dem inte.



- A Tempel
- B Vis man
- C Vis man
- D Vis man
- E Information
- F Information
- G Rustning
- H Information
- I Information
- J Trollformel
- K Vakt
- L Trappa

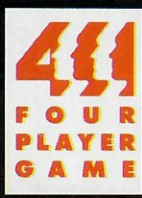
ANDRA NIVÅNS LABYRINT

På den andra nivån är fienderna lite starkare. Här finns många återvänds-gränder så det är viktigt att rita kartor. När livet börjar sina går du tillbaka till templet på första nivån.



- A Information
- B Vis man
- C Låst dörr
- D Information
- E Vis man
- F Teleportör
- G Stort svärd här nästan i labyrinten
- H Sköld
- I Zoomtub
- J Trappa

Titel: Swords & Serpents
Utgivare: Acclaim
Datum: 28 november
Speltyp: Rollspel
Antal spelare: 1-4 spelare med NES satellite
Continue: Minne
Lösenord: Minne

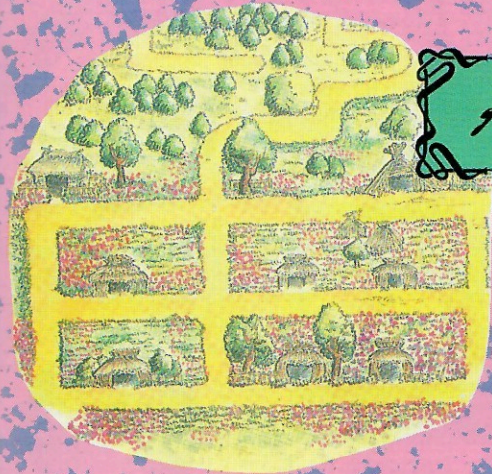


WILLOW

Titel: Willow
 Utgivare: Capcom
 Datum: 28 november
 Speltyp: fantasyäventyr
 Antal spelare: 1
 Continue: ja
 Lösenord: ja

Hjälp Willow att frigöra världen från den onda drottning Baumorda.

Fantasyfilmen om halvlängds mannen Willow och hans stora uppdrag är känd för sina realistiska bilder av en sagovärld där magi och monster är delar av vardagen. Nu har Willow blivit ett spel till din NES!



Allting börjar i Melwyn



Prata med alla du träffar på.



Hemma hos familjen återställs alla Willows krafter och hans sår läks.



Hälsa på bysmeden Vohnkar, så ger han dig ett långsvärd. Utan det kommer du inte långt.

Ödet har utvalt den fattige bonden Willow Ufgood att bli en stor hjälte. Alltihop börjar i den lilla byn Nelwyn, där Willows familj och vänner bor. Här finns mycken hjälp att få, så ströva runt och prata med alla du träffar på.

PERSONGALLERI

- ett litet urval

Willow Ufgood: sagans hjälte. Kort i rocken men modig som få.



Sorsha: den ondskefulla drottning Baumordas krigardotter.



Willows familj: stöd och trygghet för den kämpande hjälten.



Gamle Aldwin: Nelwyns bymagiker och Willows lärare.



Skogsvättarna: Franjean och Rool gör så gott de kan för att hjälpa Willow på färden.



Utrustning:

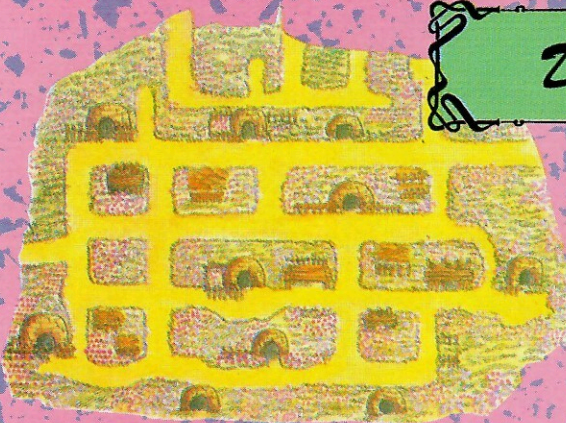
det pålitliga långsvärdet och magiska ekollon som kan förvandla fiender till sten.



Demonen i byn Dew

Utrustning:

träskölden, guldstatyetten, den lilla stålskölden, den helande stridsklubban och svärd och sköld av drakfjäll.

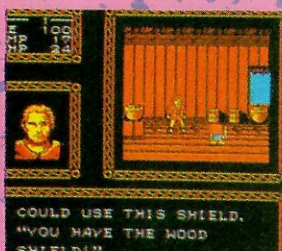


På vägen till Dew kommer du säkert att råka i bakhåll. Slå dig fri med svärdet så får du viktig erfarenhet!

Innevånarna i byn Dew lever i skräck för en främmande varelse vid namn Bogarda. Det går märkliga rykten om vad Bogarda egentligen är för slags varelse, och Willow måste ta reda på sanningen i frågan för att befria Dew. Samtidigt kan han samla på sig viktig utrustning och erfarenhet inför framtiden.



Byhövdingen misstror främlingar, men det kan löna sig att prata med honom ändå.



En av byborna ger Willow en träsköld, Prata med hövdingen efter det att du fått skölden.



Den gamle mannen kan inte bara hela sår, han kan smida vapen av drakfjäll också.



Willow måste ha guldstatyetten innan det vaktande skelettet släpper förbi honom.



Hämta den lilla stålskölden i en grotta i den vänstra skogen.

Bogardas Grotta i den norra skogen

Skogen norr om Dew är full av monster, och längst in finns Bogardas grotta. Han kräver en tung tribut av byborna. Bogardas grottsystem vaktas av hans skoningslösa tjänare, men Willow måste ta sig förbi dem för att rädda byn. Med lite tur kan han hitta användbara saker på vägen.

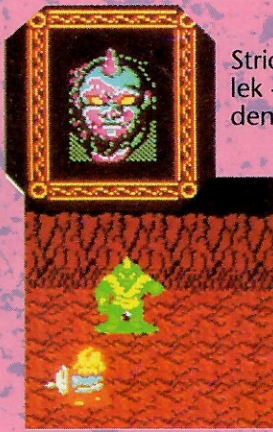
Utrustning:

stridsskölden, styrkeringen, eldcirkelns besvärjelse, eldsvärdet, guldskölden, den magiska lergöken, drakfjället, tjuvarmbandet som öppnar en hemlig dörr och läkeörterna.





Akta dig för zombien, så han inte förvandlar dig till en pipande griskuling för ett tag. Spring förbi honom ur vägen för besvärjelsen.



Du måste ha stridsvärdet för att ta ned Bogarda. Banka på honom tills hans energi är slut.

Striden mot Bogarda blir ingen lek - i hans håla fungerar inte den helande stridsklubban.



Bavmordas besvärjelser hindrar folk från att använda bron väster om Dew. Här stöter Willow ihop med Nagelklanen.



"Tusen tack, Willow, för att du löste förtrollningen som gjorde mig till ett monster. Som tack skall jag lära dig eldcirkelns besvärjelse - den kommer ge dig gott skydd."



Dödens skog är ännu värre än den norr om Dew. Här är till och med träden illvilliga. Draken Matandas grottsystem är ännu mera omfattande än Bogardas. Utforska området ordentligt!

Dödens Skog och draken Matanda



På vägen till Dödens skog möter Willow skogsvättarna Franjean och Rool. Av dem får han höra om fen Cherlindrea.



Den gamla gumman blir överrumplad av Willows uppdykande, men kan tänka sig att hjälpa honom mot att han letar reda på hennes kelgris Po. Po är försvunnen i Dödens skog...



Po är en vänlig, fågelliknande varelse som kan komma Willow till stor nytta när han väl hittat honom. Locka på Po med den magiska lergöken så kan du lifta med honom en bit.



Willow måste hämta en kristallkula hos draken Matanda. Det finns massor av intressanta saker i Matandas grottor.



Stora och otrevliga monster irrar omkring i Dödens skog. Banka och backa, och undvik deras kastvapen.



Willow måste utforska hela Matandas grotta för att spelet skall gå vidare. Att anta utmaningarna är värt besväret, för det är här spelet börjar bli riktigt intressant.

När Willow funnit den hemliga utgången från Matandas grotta öppnar sig Fen Cherlindrea i en kaskad av magiska spcialeffekter. Hon ger Willow det magiska trollspöt, med vars hjälp mycket gott kan utföras.



Fen Cherlindrea vördas av alla godsinta varelser för sin stora vishet.



Fen Cherlindrea från sjön Cheef och Vandrarens Vårdshus



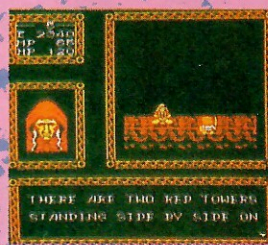
Om trollspöt skall göra någon nytta måste dess ägare ha ett rent hjärta och goda kunskaper. Bara trollspöt kan stoppa drottning Baymordas ondskefulla planer!



På vägen till vårdshuset stöter du på Madmartigan i ett lite trångt läge. Lita inte på honom, men ge honom den hjälp han behöver. Han kan komma dig till undsättning senare under äventyret.



Bortom sjön Cheef ligger Vandrarens Vårdshus, där alla trötta äventyrare kan vila upp sig och snoka upp nya ledtrådar i sitt sökande.



På Vandrarens Vårdshus kan man vila upp sig, läka sår och höra spännande rykten av de andra gästerna.

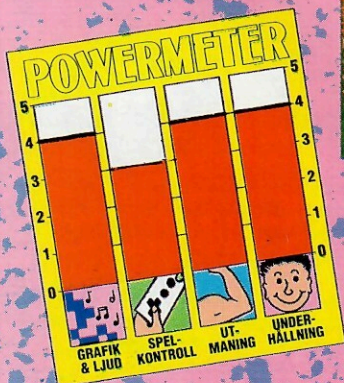
FORTSÄTTNINGEN

Willows stora sökande har bara börjat, men nu har du fått reda på tillräckligt för en bra start. Länderna under den svartsjälade drottning Baymordas styre är vidsträckt, och överallt kommer du stöta på fiender - samt en och annan vän till hjälp på färden. Vägen sträcker sig bortom horisonten, äventyret väntar!



REDAKTIONENS OMDÖME

Willow är rätt bra. För att klara sig genom den snåriga intrigen är det bäst att rita kartor och föra anteckningar över vad folk berättar för en i spelet. Man dras in ganska starkt i berättelsen efter ett tag. Grafiken och musiken är välgjorda, och de många olika föremålen man kan få tag i skapar variation i spelandet.

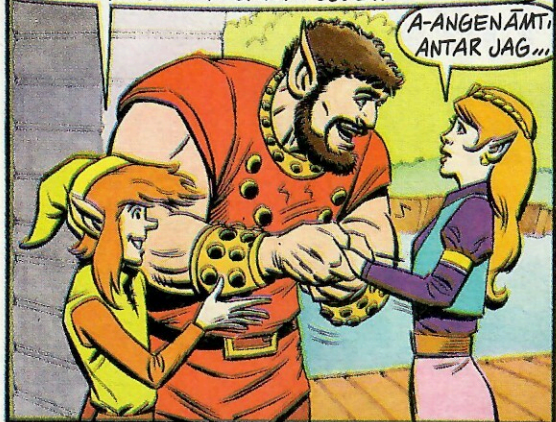


EN MORGON VID NORRA
PALATSETS ÖSTRA
PORT ...

SOM EN TJUV OM NATTEN



ZELDA, DET HÄR ÄR MIN KOMPIS BAGU, DEN STARKASTE MANNEN I HYRULE! HAN KOM HELA VÄGEN FRÅN TRÄSKKOGEN FÖR ATT BESÖKA OSS! PÅ MITT ANDRA ÄVENTYR MOT GANON HJÄLPTE BAGU MEJ ÖVER SARIAFLODEN!



A-ANGENÄMT, ANTAR JAG...



ZELDA!!! LINK HAR BERÄTTAT SÅ MYCKET OM DEJ! JAG ÄR GLAD SOM EN VÄLGÖDD OCTOROK ÖVER ATT ÄNTLIGEN FÅ TRÄFFA MIN FRÄNDES FLICKVÄN!



PÅSTÅR LINK ATT JAG ÄR HANS FLICKVÄN...?!

EH... KOM SÅ GÅR VI IN, BAGU! DU MÅSTE VARA HUNGRIG!

HÄRLIGT! MAT!



SENARE PÅ KVÄLLEN...

HA HA HA! DU ÄR EN LUSTIG PRICK, LINK!

BAGU! MINNS DU NÄR VI...

SKULLE NI KUNNA VARA LITE TYSTA?! JAG FÖRSÖKER FAKTISKT SOVA!



ZELDA ÄR VISST INTE DIREKT BUSK-BLYG?

HON ÄR PRINCESSA. HON SKA INTE VARA BLYGSAM. HUR SOM HELST... JAG TYCKER HON ÄR... TJA... JAG GÖR VAD SOM HELST FÖR HENNE!



MEN, VAR ÄR LANGHORNE OCH CALAVERAS... DOM BÅDA JÄTTEGRODORNA SOM ALLTID FÖLJER DEJ?

JAG... EH... LÄT DOM STANNA HEMMA.



DU, GRÄBBEN! OM DU VILL VINNA ZELDAS HJÄRTA MÅSTE DU VARA ROMANTISK! DU VET, FÅ HENNE PÅ FALL!

JASÅ? HUR SKULLE DET GÅ TILL?



♪ 0000H!
LA, LA, ♪
LA...
♪ LA-LIIII...

VILKET FRUKTANSVÄRT OLJUD! NÄN BÖRDE AVLIVA DET STACKARS DJURET!



LINK! VAD GÖR DU?!

S-SJUNGER EN SERENAD! JAG HYLLAR DITT... EH... SKÖNA VÄSEN INFÖR STJÄRNORNA! JA, JUST DET!



DU! SÅ DÅLIGT VAR DET INTE! JAG KAN SLU...

LJUDET... FRÅN DITT RUM! TREKRAFTEN!



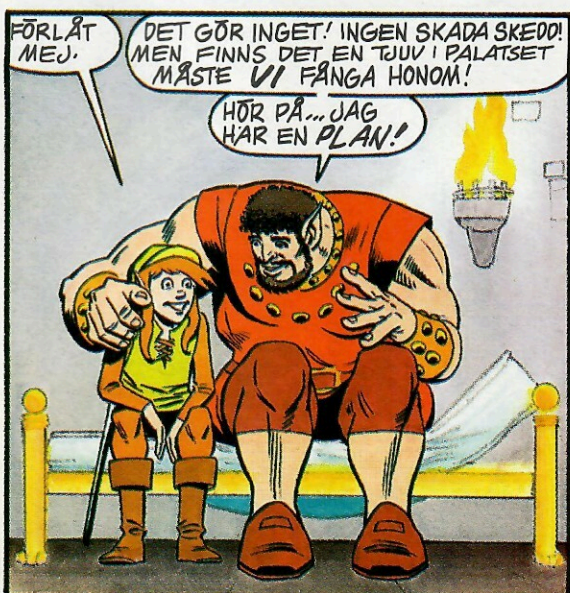
NÄN HAR BRUTIT UPP DÖRREN! ETT PAR SEKUNDER TILL, OCH DOM HADE KOMMIT LINDAN MED TREKRAFTEN!

DET FINNS BÄRA EN SOM ÄR STARK NOG ATT BRYTA UPP DÖRREN! VAR ÄR DIN VÄN... BÄGU?



HÖRDU! DET DÄR SNACKET GILLAR JAG INTE!

JAG TAR INGA RISKER! VISDOMENS TREKRAFT ÄR DET MEST VÄRDEFULLA I PALATSET. JAG DELAR DEN I TRE DELAR TILLS TJUVEN ÄR INFÄNGAD!











TRE-
KRAFTSDE-
LEN! GE
HIT DEN!

JAG HAR
DEN INTE!



JAG GAV DEN TILL GANON,
JAG VAR TVUNGEN. HAN HÅL-
LER MINA GRODOR SOM GISSLAN!

THUD



VARFÖR STAL
DU INTE TRE-
KRAFTEN TIDI-
GARE?

FÖR ATT JAG VISSTE
ATT DU SKUGGADE MEJ.
DU ÄR URUSEL PÅ ATT
SMYGA!

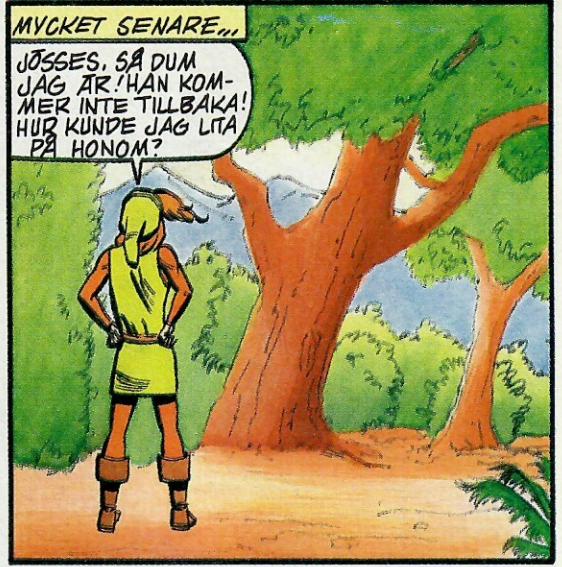


GANON TVINGADE MEJ ATT HÄMTA RESTEN
AV TREKRAFTEN. MEN VAD ÄR DET SOM ÄR
SÅ VIKTIGT MED DEN? GANON SÄGER ATT DET
BARA ÄR EN STOR JUVEL. PRINCESSAN HAR
MASSVIS AV JUVELER. HON KOMMER INTE
ATT SÄKNA DEN!



DIN KORKADE DRUMMEL! GANON ÄR MÖRK-
RETS PRINS! HAN ÄR EN ONDSINT FÖRBRY-
TARE! OM DU SKULLE GE HONOM RESTEN AV
TREKRAFTEN SKULLE HAN KUNNA TA ÖVER
HYRULE OCH FÖRGÖRA OSS ALLA!





GAME OVER

Servicesidan

När det blir fel på din Nintendo basenhet beror det oftast på damm och nedsmutsning. Här är några enkla punkter att alltid tänka på så att du förhoppningsvis slipper skicka dina Nintendoprylar på service.

1. Håll alltid luckan i basenheten stängd.

Kontakterna inne i basenheten är känsliga för damm. Kommer det in större skräp som t ex kaksmulor så kan det bli ordentliga problem.

2. Förvara alltid spelkassetterna i plastfodralen.

Även kassetterna är känsliga för damm. Om det kommer damm på kontakterna kan det bli glappkontakt när du sätter in kassetten i basenheten.

3. Ha aldrig mat, dryck eller annan vätska i närheten av dina Nintendoprylar.

Om det kommer vätska i din basenhet när den är påslagen kan det innebära gnistbildningar och i värsta fall att hela enheten kortsluts och går sönder. Mat kan kladda ner och t ex göra så att kassetten inte går att trycka ner i basenheten.

4. Rör aldrig de metallkontakter som finns nedtill på spelkassetterna.

Dessa kontakter är känsliga även för fett. Och fett har du mycket av på fingrarna. Det värsta med fett är att du inte kan se om kontakterna är nedsmutsade

eller inte. Då måste du köpa en speciell rengörare (NES Cleaning Kit).

5. Titta alltid efter om det sitter nåt skräp på kontakterna på spelkassetten innan du stoppar in den i basenheten.

Om du inte gör det kan detta skräp i värsta fall fastna i basenheten och hindra kassetten att komma in ordentligt.

6. Lämna aldrig din basenhet, dina spelkassetter eller dina handkontroller liggande på golvet.

De kan inte bara samla på sig virvlande damm utan även klivas på eller bitas på av hunden, katten, kaninen eller marsvinet.

7. Tänk på att alltid rengöra kassetter du lånar eller hyr INNAN du använder dem. Rengör även dina egna kassetter med jämna mellanrum.

Hyrkassetter är ofta smutsigare än dina egna kassetter. Det vore väl synd om de skulle smutsa ner och kanske förstöra din basenhet.

Prenumerantlotteriet

Som vanligt när det är dubbelnummer på gång så innebär det även ett prenumerantlotteri. Denna gång har följande 40 prenumeranter vunnit ett hemligt paket bestående av olika spännande Nintendoprylar.

Ferdinand von Walden, Stockholm • Hans Green, Spånga • Petri Keränen, Kattarp • Tomas Friberg, Burseryd • Daniel Wallberg, Västra Frölunda • Magnus Johansson, Brastad • Stefan Jönsson, Skara • Björn Lindström, Uppsala • Anton Aspgrén, Sandviken • Olle Petrus, Östersund • Martin & Adam Kmet, Stockholm • Carl Henrik Lundin, Lidingö • Marcus Gustafsson, Ängelholm • Frederik Christensen, Värnamo • Mattias Wiksbom, Torslanda • Mikael Karlsson, Tanumshede • Niklas Carlsson, Hultsfred • Niclas Jolhammar, Vansbro • Robert Persson, Färila • Sven Pousette, Strömsund • Göran Öberg, Hägersten • Oskar Arreström, Täby • Christopher Wessberg, Långås • Gunnar & Jimmy Svensson, Kallinge • Johan Stähle, Mölndal • Stina Ulldahl, Brålanda • Magnus Kronståhl, Vimmerby • Anders Samuelsson, Vikarbyn • Matias Andersson, Bollnäs • David Eliasson, Vilhelmina • Ludvig Greek, Rönninge • Daniel Granström, Helsingborg • Jimmy Sormuren, Forsheda • Magnus Tabell, Sydkoster • Lars-Åke Christensson, Borås • Malin Wallin, Eskilstuna • Berith Landquist, Järbo • Gerd Blom, Krokomb • Bengt Karlsson, Voullerim • Anette Vracaric, Göteborg

Vinnarna har fått sina priser på posten.

H I G H S C O R E S !

Var med i High Scores och visa att du är en riktig Power Player! Ta en bild på TV-skärmen som bevis och skicka in det till oss. Tänk på att ha mörkt i rummet och INTE använda blix. "High Scores" Nintendo-Magasinet, Fack 4205, 171 04 SOLNA är adressen.

Duck Tales

\$17 117 000 Staffan Bölander &
Lennart Eriksson, Rossön
\$12 562 000 Jimmy Andersson, Helsingborg
\$11 826 000 Robert Nilsson, Ljungby

Pinball

514 860 p Jimmy Andersson, Helsingborg

Gradius

727 300 p Mattias Celindh, Mora

Duck Hunt

994 800 p Daniel Nordqvist, Källered
560 900 p Michael Lundquist, Gnesta
437 000 p Mikael Lundmark, Umeå

Super Mario Bros. 1

3 010 200 p Caroline Ekblad, Energyda
991 950 p Magnus Gradén, Borlänge
712 200 p Stefan Jonsson, Eskilstuna
Ser man på! En flicka i toppen.

Snake Rattle N Roll

992 950 p Kalle Tollmar, Stockholm
751 650 p Anders Johansson, Nyköping
430 350 p Karl Sjöberg, Täby

Tetris till Game Boy

422 504 p Gabrielle Persson, V. Frölunda

Silent Service

79 600 ton Nils-Johan Gynther, Oskarsström
77 650 ton Johan Sveholm, Sollentuna

Robo Warrior

3 150 200 p Salman Shamskiri, Hallstahammar
2 031 700 p Per Hedman, Västervik

RoboCop

119 630 p Andreas Persson, Nordmaling
102 640 p Mikael Lindfors, Enebyberg

Mega Man

9 997 000 p Mikael Edlund # 31574
8 022 700 p Medlem 129 715
1 021 800 p Fredrik Sigte, Torsby

Black Mantha

219 200 p Kristian Axelsund, Oskarshamn

Wild Gunman

999 900 p Douglas Johansson, Sollefteå

Sådär ja. Nu börjar den här sidan bli riktigt täckande. Här gäller det alltså inte att klara eller varva spelet utan att samla ihop så många poäng som möjligt. Spel som inte har poäng eller spel där man alltid har lika många poäng vid slutet är alltså inte nåt för High Scores. Vi visar upp de 3 bästa poängplockarna till varje spel.

SLEM-PROPPENS HÄMND!

SLASK-MANNEN



HUR KÄNNS DET ATT VARA BROR TILL NÅN SOM PÅ PRICKEN LIKNAR SLASKMANNEN?!

DET KÄNNS FÄNIGT. MARIO! MÅSTE JAG VERKLIGEN MEDVERKA I DEN ÄRLIGA SLASKMANNENMASKERADEN?

JAG HAR GLÖMT VEM DET VAR JAG SKULLE FÖRESTÄLLA PRINCESSAN.

MEN PAPPA... DU ÄR SLASKIS ONDSKEFULLE MOTSTÄNDARE "SLEM-PROPPEN" TOAD ÄR HANS LÖMSKE FÖLJESLAGARE "GEGG", OCH JAG ÄR "BARONESSAN BLÅ-BLOD"!

JAG GILLAR ATT VARA "GEGG" VEM SKULLE INTE GILLA ATT BADA I SLEM?





OCH, ÖH, VAD VAR DET JAG SKULLE GÖRA?

VI LÅTSAS ALLIHOP VARA SUPERHJÄLTAR UR MARIO'S FAVORITSERIE.

JUST DET... VI SPELAR UPP NR 287, "VARMMA OCH KALLA RINNANOE HJÄRNOR!"

MYSIGT.



DU TOAD, DU SER UT SOM RENA KLOAKSLAMMET!

ÄSCH, DET SÄGER DU SÄKERT TILL ALLA SUPERSKURKAR!



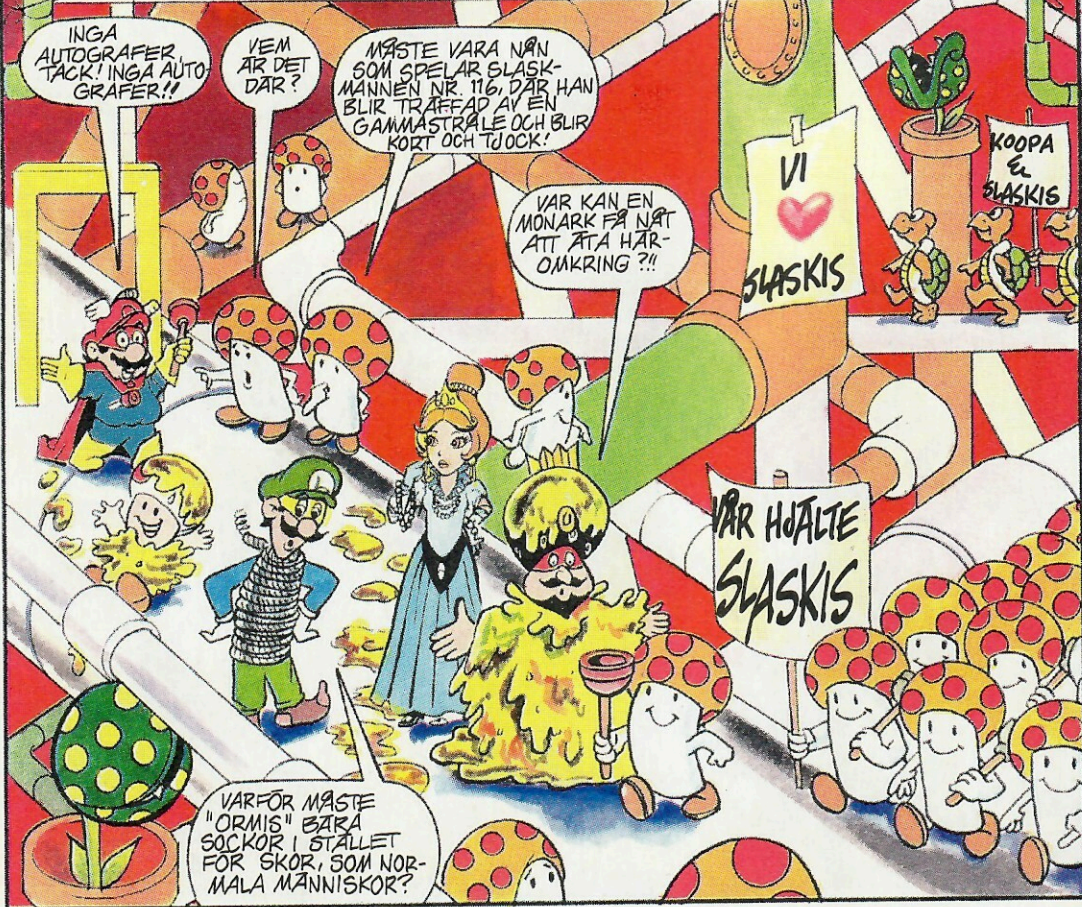
ALLA KOMMER BLI AVUNDSJUKA FÖR ATT JAG ÄR EN SÅN PERFECT SLASKMANNEN-KOPIA OCH ATT LUIGI ÄR LIKA BRA SOM SLASKIS FÖLJELAGARE, ORMIS!

JAPP... DET HÄR BLIR MITT LIVS DAG !!

SÅ HUNGRIG JAG BLIR AV ATT VADA I SLEM! JAG ÄR SUGEN PÅ NÄT!

JAG MED!

VÄLKOMMEN ALLA SLASKMANNEN-BEUNDRARE! TILL DEN ÅRLIGA SLASKMANNEN-MASKERADEN!



INGA AUTOGRAFER TACK! INGA AUTOGRAFER!!

VEM ÄR DET DÄR?

MÅSTE VARA NÅN SOM SPELAR SLASKMANNEN NR 116, DÄR HAN BLIR TRÄFFAD AV EN GAMMASTRÅLE OCH BLIR KORT OCH TJOCK!

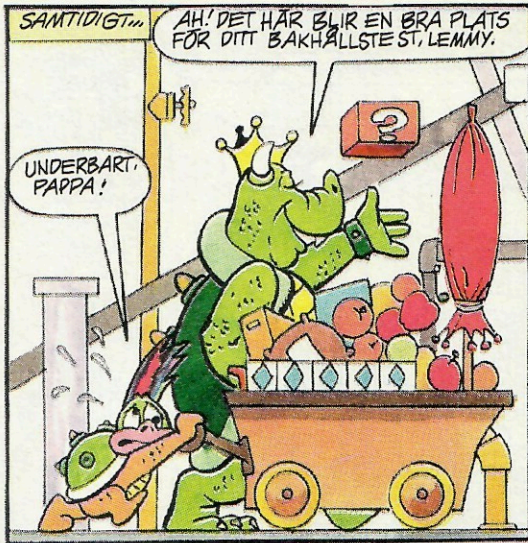
VAR KAN EN MONARK FÅ NÄT ATT ÄTA HÄROMKRUNG ?!!

VI ♥ SLASKIS

KOOPA & SLASKIS

VAR HJÄLTE SLASKIS

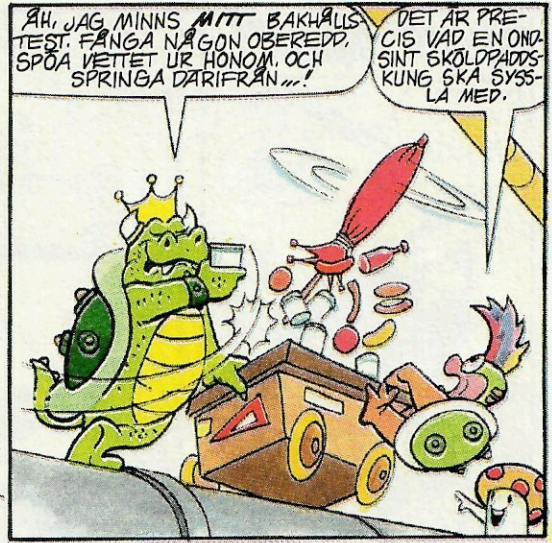
VARFÖR MÅSTE "ORMIS" BÄRA SÖCKOR I STÄLLET FÖR SKOR, SOM NORMALA MÄNNISKOR?



SAMTIDIGT...

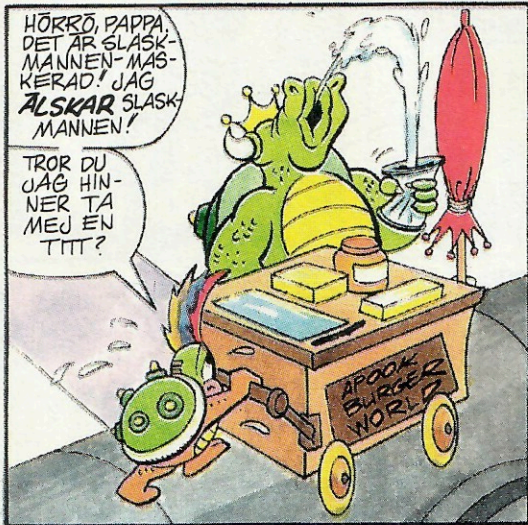
AH! DET HÄR BLIR EN BRA PLATS FÖR DITT BAKHÅLLSTEST, LEMMY.

UNDERBART, PAPPA!



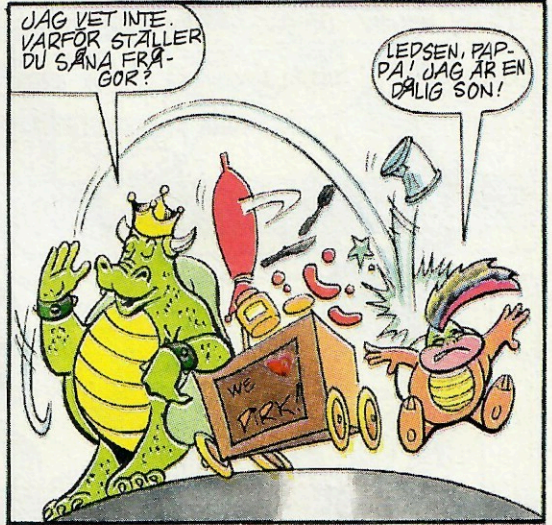
ÅH, JAG MINNS MITT BAKHÅLLSTEST. FÅNGA NÅGON OBEREDD, SPÖA VETET UR HONOM, OCH SPRINGA DÄRIFRÅN...!

DET ÄR PRECIS VAD EN ONDSINT SKOLPADDSKUNG SKA SYSSLA MED.



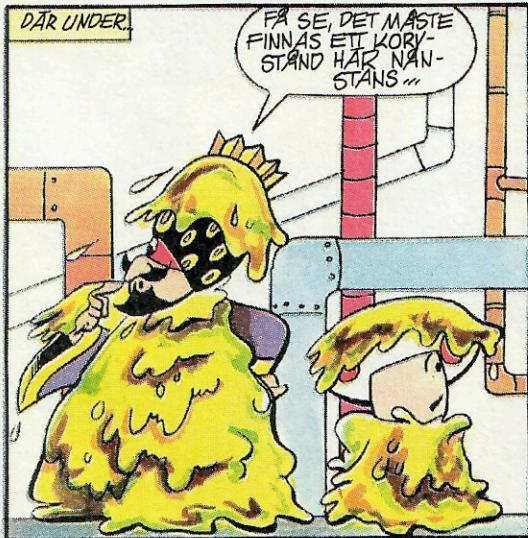
HÖRRÖ, PAPPA, DET ÄR SLASKMÄNNEN-MÄSKERAD! JAG ALSKAR SLASKMÄNNEN!

TROR DU JAG HINNER TA MEJ EN TITT?



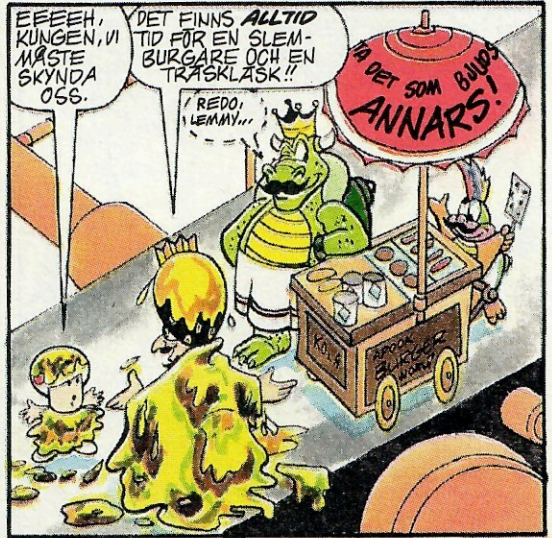
JAG VET INTE. VARFÖR STÄLLER DU SÅNA FRÅGOR?

LEDSEN, PAPPAN! JAG ÄR EN DALIG SON!



DÄR UNDER!

FÅ SE, DET MÅSTE FINNAS ETT KÖRSTÄND HÄR NÄRSTANS...!

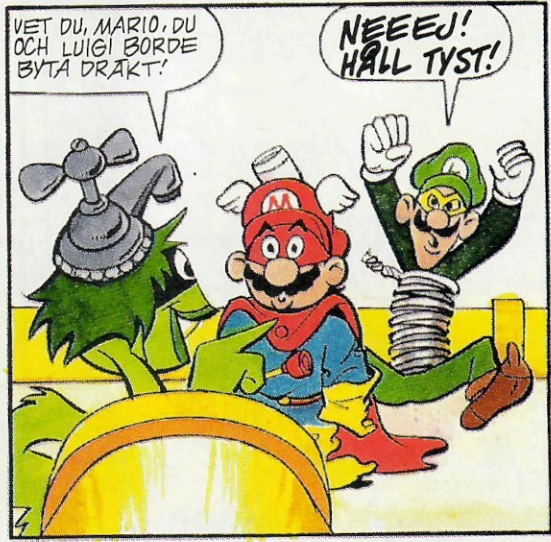
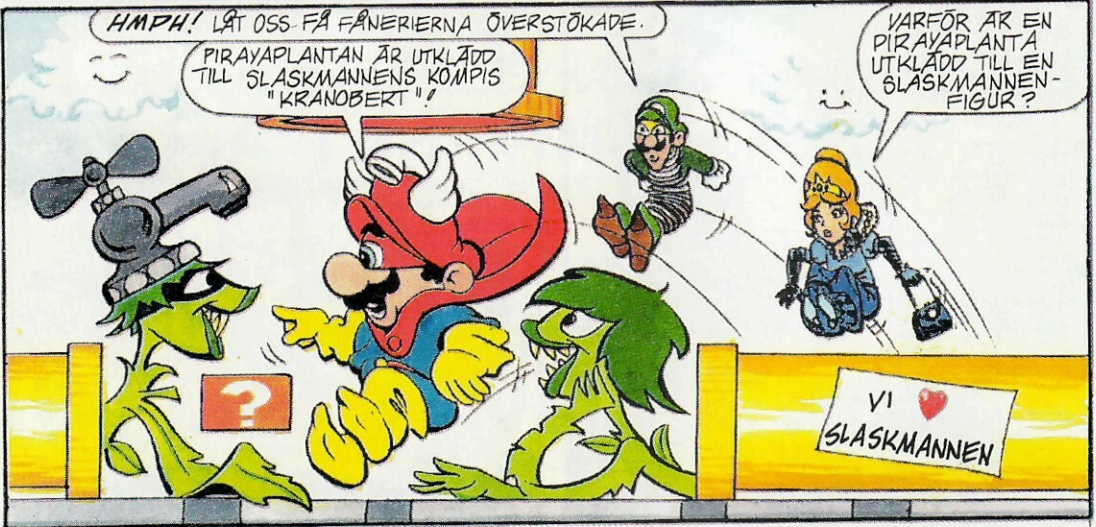
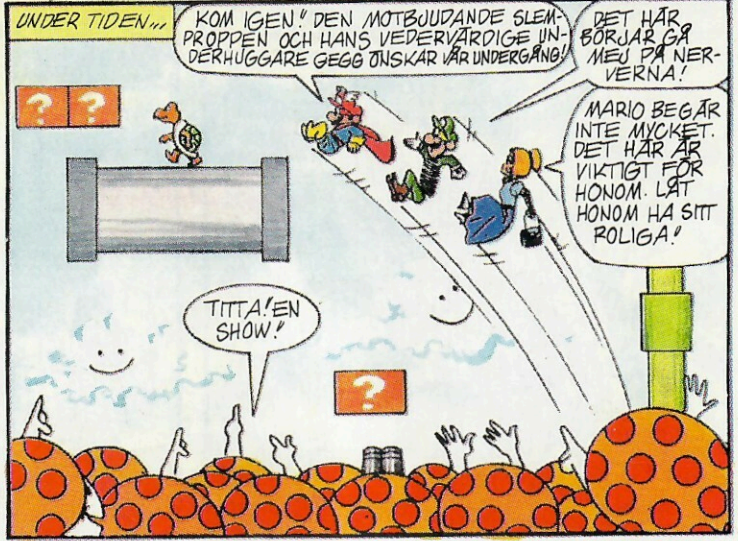
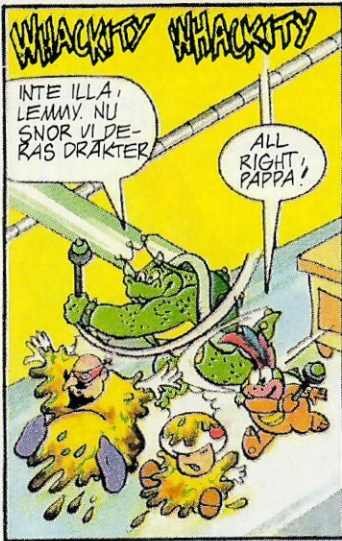


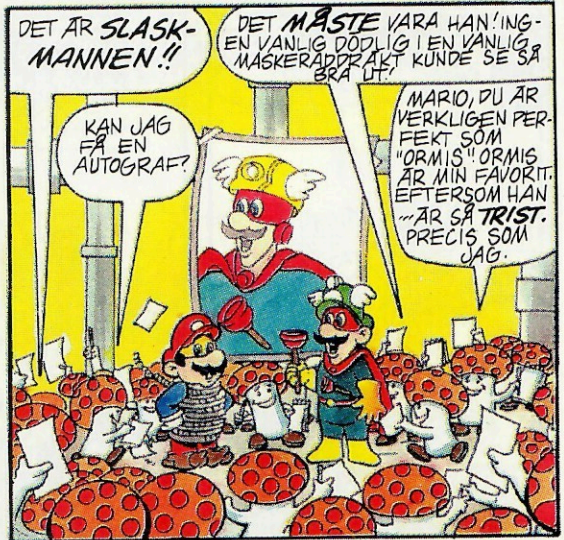
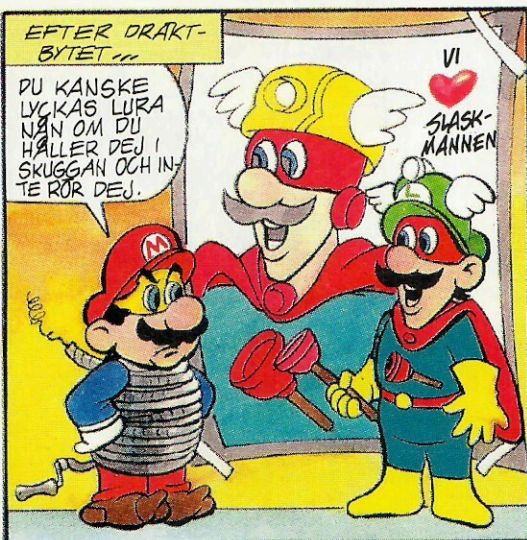
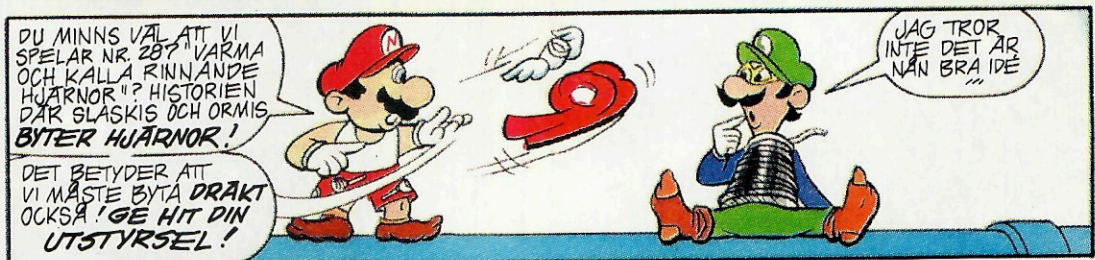
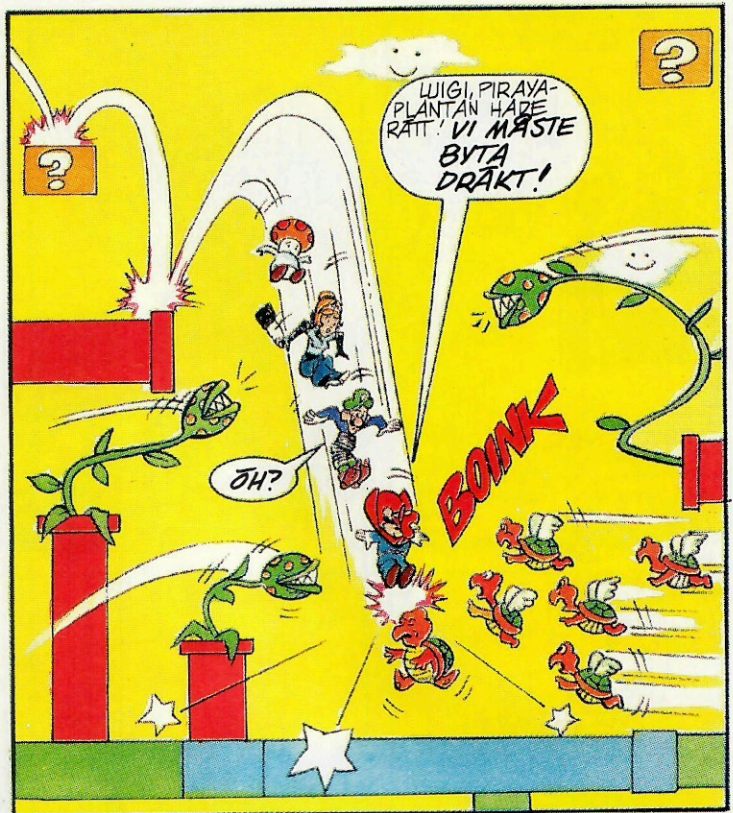
EEEEH, KUNGEN, VI MÅSTE SKYNDAS OGSÅ.

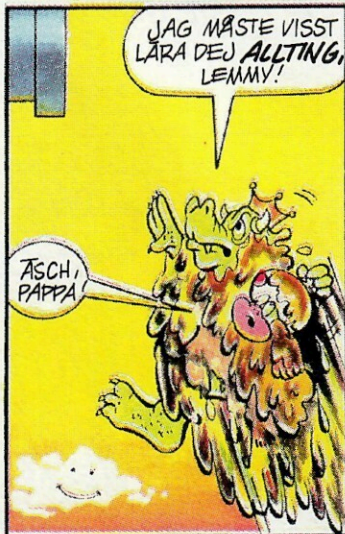
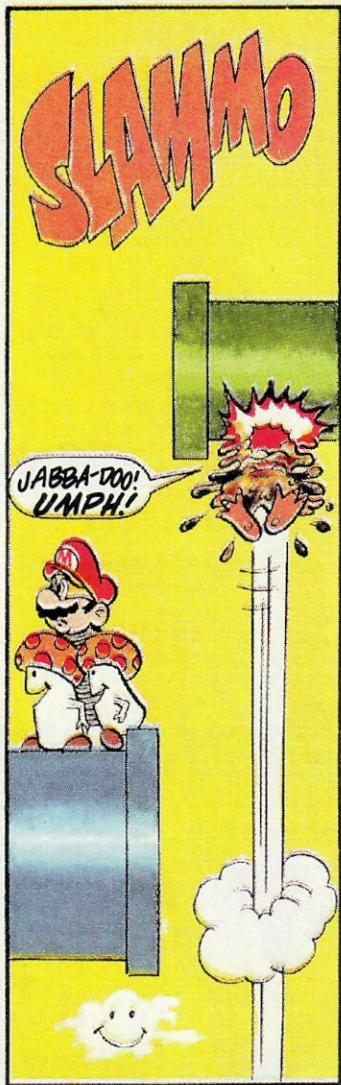
DET FINNS ALLTID TID FÖR EN SLEM-BURGARE OCH EN TRÅSKLASK!!

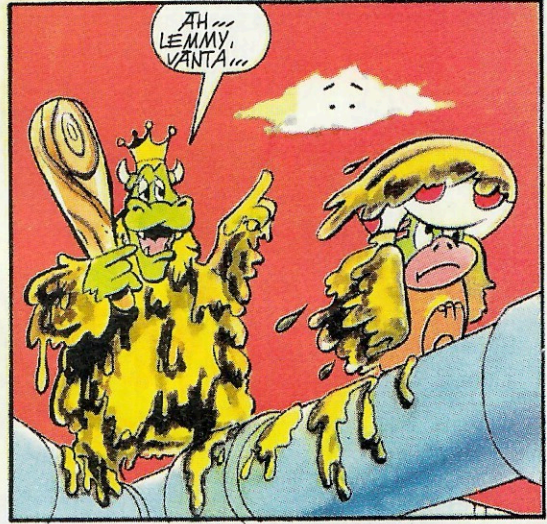
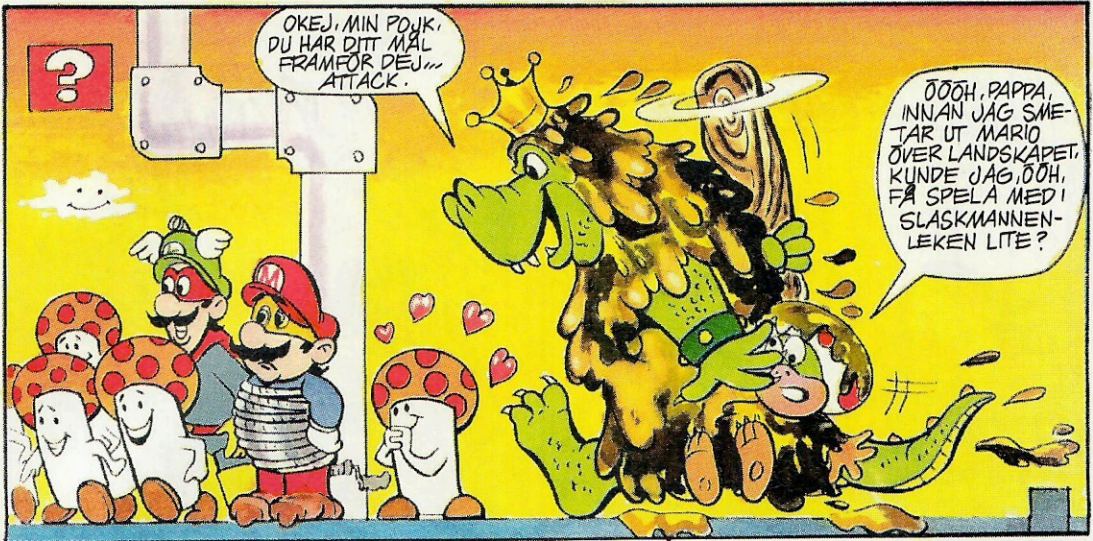
REDO, LEMMY...

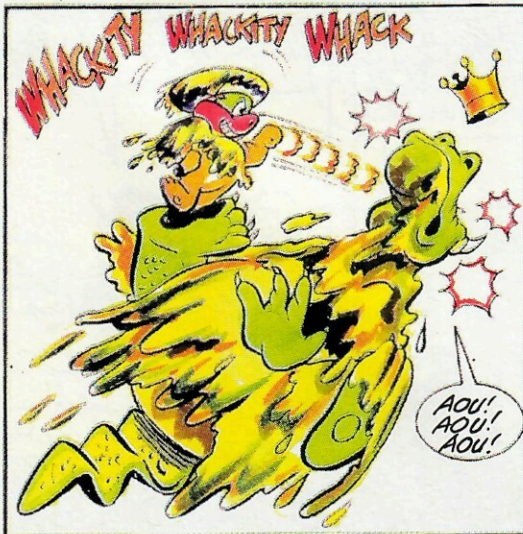
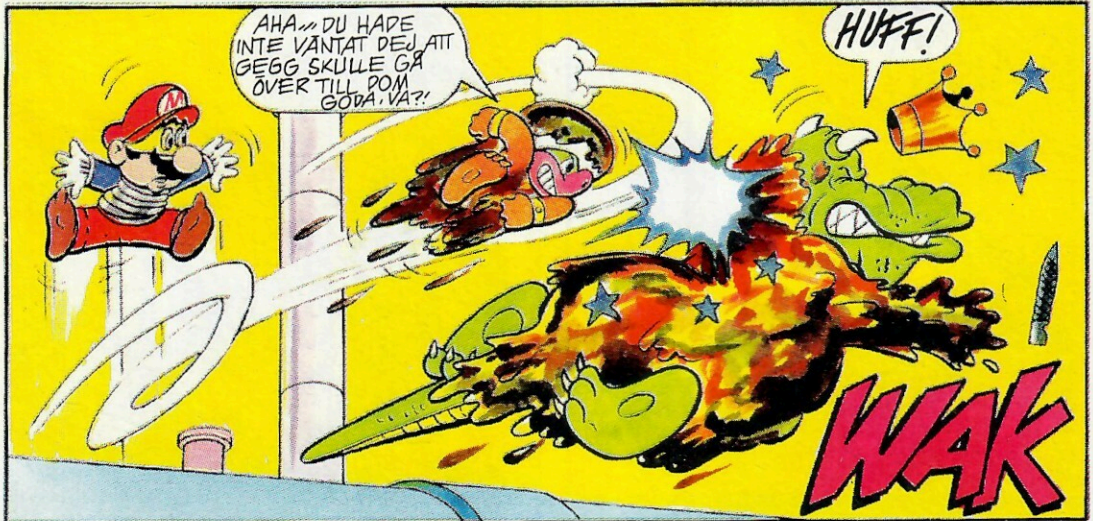
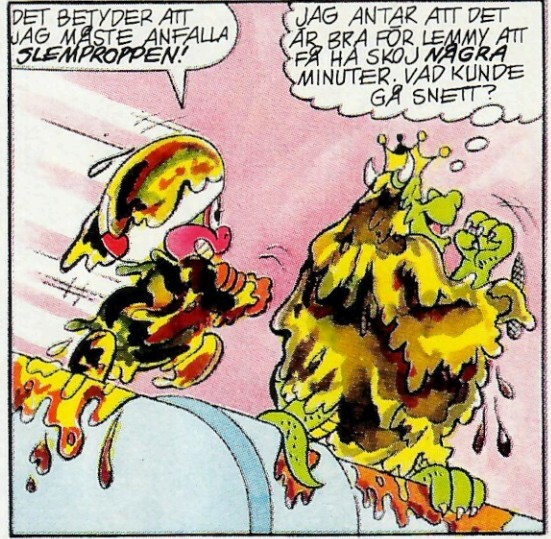
VA DET SOM BÄNDS ANNARS!

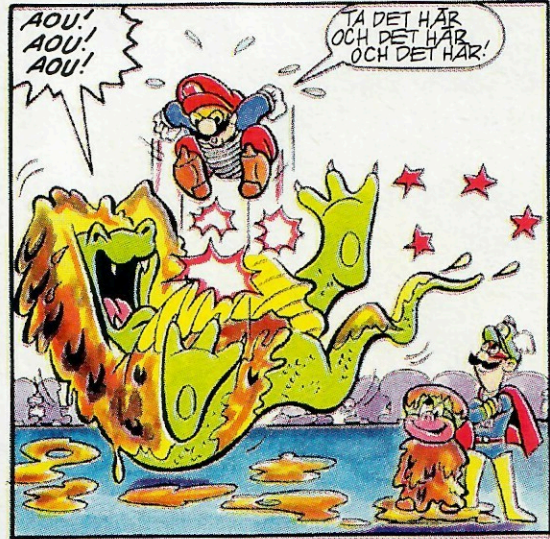
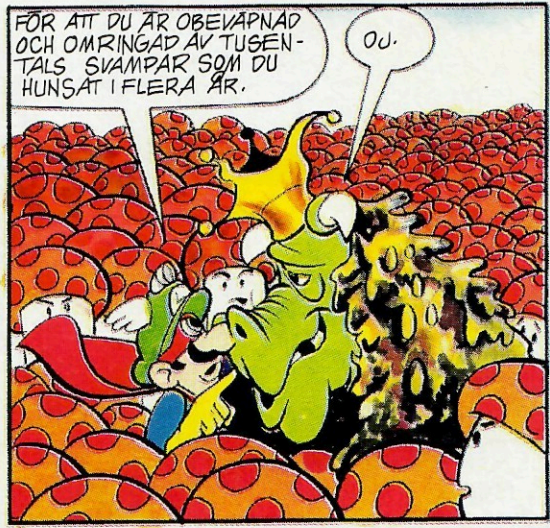
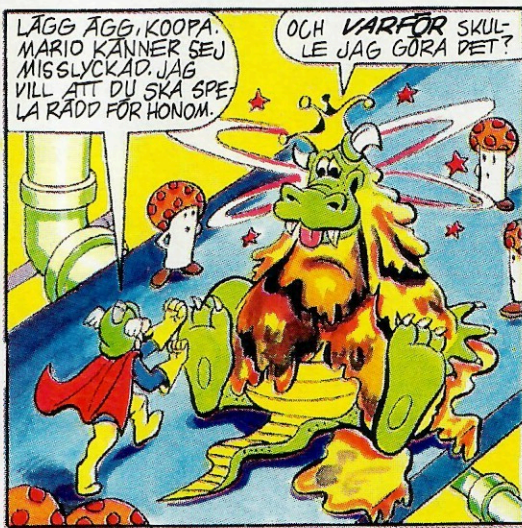
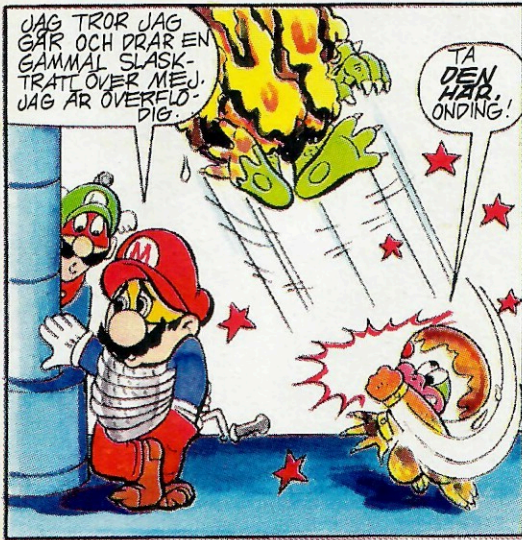


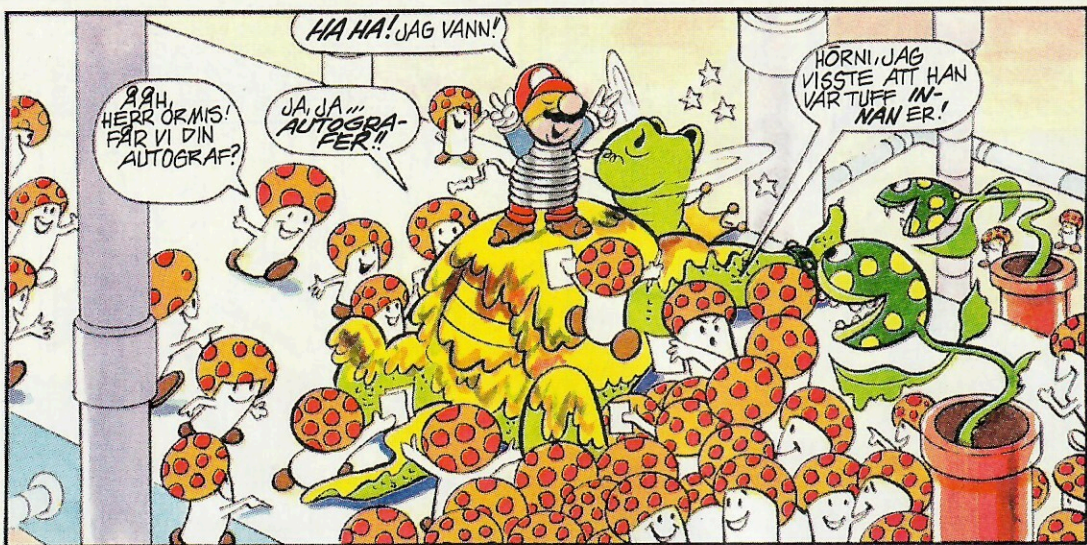












ÅÅH, HERR ORMIS! FÅR VI DIN AUTOGRAF?

JAJA... AUTOGRAFER!!

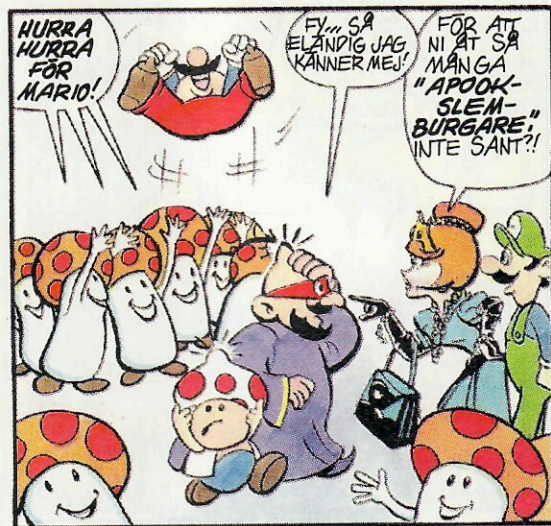
HIA HA! JAG VANN!

HÖRNI, JAG VISSTE ATT HAN VAR TUFF IN-MAN ER!



HÄR HAR DU DRÄKTEN TILLBÄCKS, MARIO. JAG KLARADE INTE ATT VARA SLASKMÄNNEN. JAG ANTAR ATT DET INTE ÄR LITSIDAN UTAN INSIDAN SOM RÄKNAS! DU ÄR MYCKET MER SLASKIS ÄN JAG!

ÅH, TACK, LUIGI. NU KÄNNER JAG MEJ TOPPEN!



HURRA HURRA FÖR MARIO!

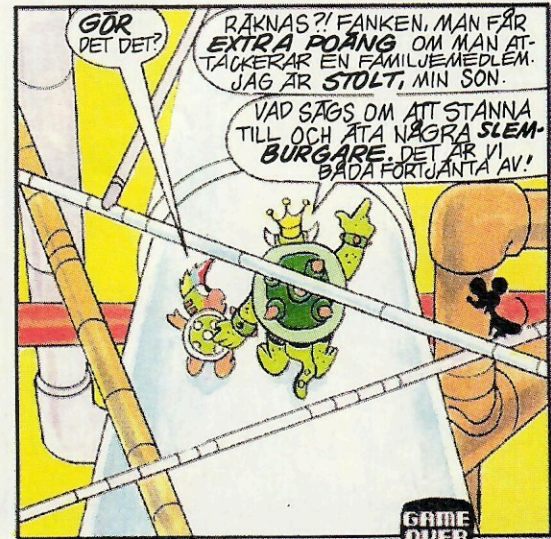
FY... SÅ ELÄNDIG JAG KÄNNER MEJ!

FÖR ATT NI ÄT SA MÅNGA "APOOK-SLEM-BURGARE", INTE SANT?!



JAG TROR JAG MISSLYCKADES MED MITT BAKHÅLLS-TEST.

DU GJORDE NOG DET... SÄVIDA INTE ATTÄCKER DÅ SIN PAPPA RÄKNAS!



GÖR DET DET?

RÄKNAS?! FANKEN, MAN FÅR EXTRA POÄNG OM MAN ATTÄCKER EN FAMILJEMEDLEM. JAG ÄR STOLT, MIN SON.

VAD SÄGS OM ATT STANNA TILL OCH ÄTA NÅGRA SLEM-BURGARE. DET ÄR VI BÅDA FÖRTJÄNTA AV!

GAME OVER

TÄVVLING TÄVVLING TÄVVLING

Mega Man-kunskap

Vi går vidare i vår kunskapsserie. Den här gången ställer vi en rad 1X2-frågor runt spelen om Mega Man. En del frågor handlar om Mega Man III som kommer ut i början på nästa år.

1. Vad har Mega Man för färg på sin normala dräkt?

1. Blå X. Röd 2. Grön

2. I Mega Man I finns det en speciell stråle som du kan gå på och som ligger still i luften. Vad heter den?

1. Magnetstråle X. Elecbeam 2. Gammastråle

3. Vad får du när du besekrat Elecman i Mega Man I?

1. Magnetstråle X. Elecbeam 2. Gammastråle

4. Hur många poäng får du när du besekrat Dr Wily i Mega Man II?

1. 100.000 X. 200.000 2. 350.000

5. I Airmans värld i Mega Man II hittar du ett av de tre viktiga tillbehören. Vilket?

1. Jetsläden X. vägghissen 2. Leviteringsplattform

6. I vilken värld i Mega Man II får du tillbehöret vägghissen?

1. Air Mans X. Flashmans 2. Heatmans

7. Hur många olika banor finns i Dr Wily's värld i Mega Man II?

1. 4 stycken X. 5 stycken 2. 6 stycken

8. I Mega Man III har du en medhjälpare som du kan kalla fram vid behov. Vad är det för typ av djur?

1. Hund X. Flodhäst 2. Dinosaurie

9. Hur många olika vapen har du efter att ha besekrat de 8 första bossarna i Mega Man III?

1. 8 st X. 10 st 2. 12 st

10. När man klarat av alla bossarna för första gången i Mega Man III så möter man på en samling välkända typer. Varifrån kommer dessa?

1. Arla Mejerierna X. De övriga Mega Man-spelen 2. Super Mario Bros. 4

Skicka ditt svar på ett vykort eller utanpå ett kuvert till "MMK", Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 SOLNA. Senast den 5 januari vill vi ha ditt svar.

Vinn Nintendo-kalendern!

De 10 först öppnade rätta svaren vinner varsin Nintendo Power Game Calender för 1992 med tuffa bilder på Mario, Link och de andra. En fin tavla för varje månad! Kalendern är 50x40 cm och fyller verkligen upp sin plats på väggen! Den går INTE att köpa i Sverige.

TÄVVLING TÄVVLING TÄVVLING

1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Det är rätt
lång tid kvar
till nästa
nummer av

NINTENDO

Magasinet

Faktum är att det inte kommer förrän nästa år...

**Vilken tur att det blir nytt år
redan en vecka efter julafton!**

Stor
FÄRGPOSTER
på

Och nya spel som vi
presenterar i bilagan
Power Player
då förstås ...

Åsså blir det ett
nytt äventyr med
Little Mac
i **Punch Out.**

SUPER MARIO
BROS. 3

Då är det dags
att välja ut
1991 års bästa spel
i 5 olika klasser.
Fina priser utlovas.

Ett rykande färskt nummer av
Nintendo-Magasinet väntar hos din handlare

den 9 januari.

Vinnare Nintendojakten 1

Heder åt Höllviken!

Den förste att skicka in ett fullt godtagbart screenshot på ett löst Blue Shadow blev

Lars Jacobsen

från Höllviken.

För det vinner Lars en valfri spelkassett till NES eller Game Boy. Grattis Lars!

Vinnare Nintendojakten 2

Mera Ninja i Furulund

Även del två av jakten har vi hunnit att få med här.

Först att klara Shadow Warriors och skicka in bildbevis på detta var

Jerry Andersson

i Furulund.

Även Jerry vinner en valfri NES eller GB-kassett. Grattis Jerry!



TOP GUN

THE SECOND MISSION



Strategi och taktik avgör.

Det är din andra mission som Top Gun Pilot. En fientlig armé hotar ditt land. Du måste stoppa den.

Till sjöss, i luften och till lands.

Du klarar av det. Du har stålhårda nerver, mod och intelligens. Du är en äkta Top Gun Pilot.

Top Gun – The Second Mission: Det är Heta titlar till Nintendo Videospel från KONAMI.

KONAMI har många fler top-hits för Nintendo-systemet:

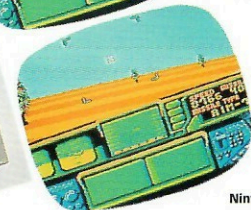
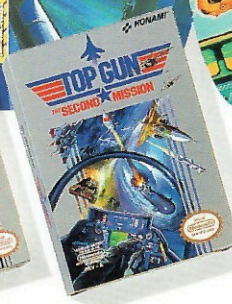
Teenage Mutant Hero Turtles II. Roller Games och Mission: Impossible. Kom och hämta dom!

KONAMI

Heta titlar till Nintendo Videospel



PALCOM
SOFTWARE

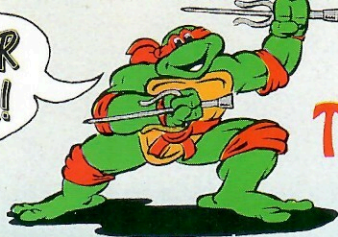


Exklusiv for Nintendo Entertainment Systems

Distribution:
Bergsala AB, Box 10204, 434 23 Kungälv, Sweden, Phone 46 30073000, Telex 27510, Fax 46 300 73375
Electronic Fun A/S, Engvangsvej 17, 8464 Galten, Denmark, Phone 86946333, Fax 86945794
Unsaco A/S, Nedre Rommen 5, 0988 Oslo 9, Norway, Phone 02 102200, Telex 78607, Fax 02 213248
Funente OY, Särkiniementie 5, 00210 Helsinki, Finland, Phone 0670455, Fax 0670726

Copyright © 1989 Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved. TOP GUN is a trademark of Paramount Pictures Corporation. KONAMI Inc. Authorized User.
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI Industry Co., Ltd. Underlying Source Code © 1989 KONAMI Inc.

VI SNACKAR SVENSKA!



NYA MEGASPÄNNANDE TECKNADE ÄVENTYR PÅ 4 NYA KÖPKASSETTER MED TURTLES!



Extra!



**BESTÄLL MINST 4 KASSETTER SÄ FÄR DU
EN HÄFTIG BYGGIS-SÄTS MED 100 BITÄR
(värde 98:-) UTÄN EXTRA KOSTNÄD!
BYGG DIN EGEN TURTLE-VÄRLD!**



Dessa kassetter släpptes i förra omgången och går fortfarande ätt beställa.

Jag beställer följande videokassetter med Turtles:

- Kassettn nr 1: "SÄ började det hela" (72 min)
- Kassettn nr 2: "De läskiga pizzorna" (45 min)
- Kassettn nr 3: "Punkgrödorna anfäller!" (45 min)
- Kassettn nr 4: "De fyra Muske-Turtles" (45 min)
- Kassettn nr 5: "Robotkriget" (45 min)
- Kassettn nr 6: "Turlarna på toppen" (45 min)
- Kassettn nr 7: "Turlarna i Jordens inre" (45 min)

Namn:

Adress:

Postnr: Postadress:

Målsmans underskrift (om Du är under 16 år):

Priser: Kassettn nr 1 kostar 169:- . Kassettn nr 2 -7 kostar 179:-/st.
Vid köp av 3 eller flera kassetter bjuder vi på portot och postförskottsavgiften.
Vid köp av 4 eller flera kassetter medföljer Byggis-satsen (värde 98:-) utan extra kostnad.

Skicka inga pengar nu! Din beställning skickas mot postförskott.
Leveranstid: ca 3-4 veckor.

Vill du inte klippa i tidningen så skriv av kupongen!

Frankeras ej!
Donatello
betalar portot!



Svarspost
Kundnr. 170012402
171 04 SOLNA

Collegetröja, Vit

Super Mario 2™ eller Zelda II™ i häftigt 8-färgstryck. 50 % bomull, 50 % polyester. Strl. 120/130, 140/150, 160/170. **PRIS 159:-**

Jogging Set, Vit

Super Mario 2™ eller Zelda II™ i 8-färgstryck. Collegetröja och byxa. 50 % bomull, 50 % polyester. Strl. 120/130, 140/150, 160/170. **PRIS 279:-**

T-shirt, Vit

Super Mario 2™ eller Zelda II™ i 8-färgstryck. 100 % bomull. Strl. 120/130, 140/150, 160/170. **PRIS 79:-**

Nin10Case™

Kassettbox i hårdplast med plats för 10-20 kassetter. **PRIS 159:-**

Förvaringsbox i trä

Med ditt TV-spel topplacerat rymmer de 2 utdragslådorna 28 kassetter, 2 handkontroller och Zapper™ ljuspistol. **PRIS 259:-**

Game Boy™ - Väska

I hårdplast med justerbar axelhrem. Plats för ditt Game Boy™, 4 kassetter och tillbehör. **PRIS 99:-**

BAMSHOLMSVÄG 19
291 64 KRISTIANSTAD



Artnr	Artikel	Strl	Antal	á Pris	Summa
NPS-152	Collegetröja Zelda II™			159:-	
NPS-153	Jogging Set Zelda II™			279:-	
NPS-154	T-shirt Zelda II™			79:-	
NPS-155	College Super Mario 2™			159:-	
NPS-156	Jogging Set Super Mario 2™			279:-	
NPS-157	T-shirt Super Mario 2™			79:-	
NPS-220	Nin10Case™	-----		159:-	
NPS-224	Game Boy™ väska	-----		99:-	
NPS-225	Förvaringsbox - trä	-----		259:-	

Summa totalt:

Samtliga priser inkl. 25 % moms. Till samtliga priser tillkommer postförskottsavgift och fraktkostnader. Vi reserverar oss för eventuella prisbörjningar och stutförsäljningar.

Namn

Adress

Postnr Ort

Telefon

Målsmans underskrift (om du är under 16 år)

Skicka beställning till: **NINTENDO PRYLSHOP**
Box 10204

434 23 KUNGSBACKA
Tfn. 0300 - 722 20