

Nr 9 1992

Pris 16:- (inkl. moms)

NINTENDO

MAGASINET

Snake's Revenge
Special!

DIN BÄSTA
MEDSÄLARE



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Trix!



Nytt äventyr med
SUPER MARIO
BROS. 3



687-09

**Billiga
kassetter!!!**



169:-/st 169:-/st 169:-/st 169:-/st

Skynda dig, antalet är begränsat!

Oavsett tidigare pris.

**Finns hos de flesta
Nintendo-handlare!**

GAME BOY 

**NINTENDO-
MAGASINET**
9/1992
ÅRGÅNG 3 •
VOLYM 22

NINTENDO-MAGASINET UTGES AV
ATLANTIC FÖRLAGS AB OCH
UTKOMMER 10 GÅNGER PER ÅR.

PRODUKTION:
PANDORA PRESS AB.
I REDAKTIONEN:
GUNNAR LINDBERG OCH TOBIAS
BJARNEBY (REDAKTÖRER) SAMT
LENA PERSSON OCH ELISABETH
ENGSTRAND (GRAFISK FORMGIV-
NING). NIKOLAJ LINDBERG
(ÖVERSÄTTNING SERIER).
ANSVARIG UTGIVARE:
PETER SPARRING.
REDAKTIONENS ADRESS:
BOX 4205, 171 04 SOLNA.
TÄVLINGSPOST:
BOX 4206, 171 04 SOLNA.
ANNONSBUKNING:
MAURI ISENGAARD,
ACCORDIA AB,
BOX 31 173, 400 32 GÖTEBORG.
TEL 031 - 24 91 00.
FAX: 031 - 12 21 60.
FÖR PRENUMERATION
KONTAKTA DU TITEL DATA AB
PÅ TELEFON 08 - 652 84 00,
8:30 - 16:30
ELLER PÅ ADRESS
112 86 STOCKHOLM.
ATT PRENUMERERA ETT ÅR
KOSTAR 195:-.

TIDNINGENS INNEHÅLL ÄR ©
1992 NINTENDO AND © 1992
VOYAGER COMMUNICATIONS INC.
ALL CHARACTERS HEREIN AND
THE DISTINCTIVE LIKENESSES
THEREOF ARE TRADEMARKS OF
NINTENDO. ALL RIGHTS
RESERVED. TRYCKT I FINLAND
1992 AV ALGRAPHICS OY/
TAMPEREEN ARPATEHDAS.
ISSN 1101-5209

DET GÅR INTE ATT RINGA TILL
REDAKTIONEN. REDAKTIONEN
ANSVARAR EJ FÖR OBESTÄLLT
MATERIAL. MÅRK ALL POST MED
LÄMPLIGT NAMN ELLER
AVDELNING. ALLA VINNARE
MEDDELAS PER POST.
EVENTUELL SKATT PÅ VINSTER
BETALAS AV VINNAREN SJÄLV.

NINTENDOLINJEN
(4:55/MINUT) 0712 - 11 0 11

NINTENDOKLUBBEN
BERGSALAS POWER PLAYERS
SVARAR PÅ SPELFRÅGOR
TEL 0300 - 721 00
FAX 0300 - 732 80

HETA TITLAR
TVÅ TELEFONSVARARE MED DE
SENASTE TITLARNA
0300 - 721 09 / 0300 - 721 08

PRYLSHOPEN
FRÅGOR KRING DINA BESTÄL-
LNINGAR FRÅN PRYLSHOPEN
0300 - 72220

PRENUMERATION
RING TITEL DATA FÖR
PRENUMERATIONSFRÅGOR OCH
ADRESSÄNDRINGAR.
08 - 652 84 00

BERGSALA SERVICE
LAGAR DIN TRASIGA NES, GAME
BOY ELLER SUPER NINTENDO.
14 - 16 031 - 98 28 09

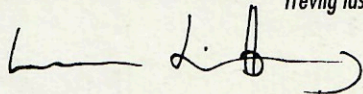
YAPON AB
ANSVARIGA FÖR UTHYRNING AV
NINTENDOSPEL I HELA LANDET.
033 - 14 10 91

ADRESSEN TILL KLUBBEN ÄR:
NINTENDO VIDEOSPELSKLUBB,
BOX 10256
434 23 KUNGSBACKA

Bäste läsare,

Minns i november den ljuva september heter det i sången. Än är det lite sommar kvar och än är det ljus flera timmar efter skolans slut. Skolan ja, med alla läxor och idrottsdagar är det inte lätt att hinna med den dagliga dosen av Nintendospelande för att hålla fingrar och hjärna i trim. Tur att vi bjuder på en special till Snake's Revenge i det här numret. En trix-mix till de nya Super-NES-spelen är inte heller helt fel. Ett reportage från superspeltillverkaren Capcom passar utmärkt att läsa på uteddaset vid sommarens sista besök på lantstället.

Trevlig läsning.



Nintendo-Magasinet's septembernummer innehåller:

3 Ledare
och innehåll

4 Jens Spalt
och aktuella kassetter

5 Information om
Nintendo On Tour

6 NEWS
från hela världen

8 SPECIAL:
Snake's Revenge

12 Mario Mania
del 5

16 NYHET!
Super-NES trixmix

17 Capcom
reportage

18 Egna färskas
topplistor

19 Mario-
bröderna
i förvirrat äventyr

29 Smyg-
titten

30 Pro's
corner

32 Tips &
Tricks

33 Månadens
tävling

34 Nästa nummer
+ vinnare

Jens SPALT

Bäste medlem,

Nu har skolan börjat igen och med den allt snacket om nya balla Super Nintendo. Vilka har köpt den under sommaren? Hur många har klarat Super Mario World? Är det nån som klarat expert-nivån i F-Zero? Har du hört att Zelda III kommer snart?

Om du vill veta fakta och inte bara förlita dig på rykten så läser du Nintendo-Magasinet för den senaste och bästa informationen. Det stämmer att Zelda III kommer snart. Närmare bestämt den 24 september. Samtidigt som Sim City. Blir du först i klassen att återigen besegra Ganon och rädda prinsessan Zelda? Vilken höst det kommer att bli!

Många spelhälsningar,



Aktuella kassetter under september 1992.

SUPER-NES

Super-NES basenhet med en handkontroll och spelet Super Mario World. 4 JUNI 1.695:-

106	Sim City	24 september	499:-
105	Zelda III	24 september	499:-
104	Castlevania IV	27 augusti	599:-
103	F-Zero	4 juni	499:-
102	Super R-Type	4 juni	499:-
101	Super Soccer	4 juni	499:-
100	Super Tennis	4 juni	499:-
	Nintendo Scope 6	27 augusti	795:-

För NES:

150	Tecmo Cup Soccer	24 september	469:-
149	Tale Spin	24 september	499:-
148	Deja Vu	24 september	499:-
147	Star Tropics	20 augusti	469:-
146	Captain Planet	20 augusti	499:-
145	Adventure Island II	23 juli	499:-
144	Kick Off	23 juli	398:-
YAP	Double Dragon III	2 juli	HYRKASSETT

Försenade är: *Sword Master, Battletoads, Tom & Jerry (22/10), Maniac Mansion (22/10), Addams Family /10/12) och Tiny Toons (22/10)*

För Game Boy:

79	Tiny Toons	17 september	299:-
78	Qberth	17 september	269:-
77	Mickey Mouse	27 augusti	269:-
76	Godzilla	27 augusti	269:-
75	Bubble Ghost	27 augusti	269:-
74	Terminator 2	30 juli	299:-
73	Kick Off	30 juli	299:-

Försenad: *Home Alone (29/10)*

Clear View (utbytesglas)	30 juli	49:-
Wide Boy (förstoringsglas)	30 juli	129:-
GB Car Adapter	17 september	109:-

Att hålla dessa listor korrekta flera månader innan spelen släpps är nästan omöjligt. Ring **Nintendolinjen på 0712 - 11 0 11** för den senaste och mest korrekta informationen. Samtalet kostar 4:55:- per avslutad minut.

Denna lista senast uppdaterad 92.08.05

Tävla
med ...

Nintendo®

ON TOUR

Visa att du är en Power Player!

Nu drar Nintendo on Tour igång igen. Höstens turné avslutas med den stora finalen på Gröna Lund i slutet av december. Första pris är en resa för hela familjen till fantastiska Euro Disney utanför Paris. Vinnaren i varje deltävling får dessutom en Super-NES. Klart du ska vara med!

På Nintendo On Tour kan du, förutom att vara med och tävla i Nintendospel, dessutom se rapparen MC B True, häpnas över trickcyklisten Andreas Lindqvist (bäst i Sverige!), kappåta GB-glass och spela med det tuffa lasergeväret Nintendo Scope till Super-NES. Bland annat! Allting presenteras i farlig fart av den galne discjockeyn Boogie-man från Borlänge.

Höstens turné börjar med en spektakulär show på Liseberg i Göteborg fredagen den fjärde september. Här är de orter Nintendo On Tour preliminärt besöker under höstens turné:

VECKA 36

4/9D	Göteborg	Liseberg
5/9D	Uddevalla	Agnesbergshallen
6/9	Strömstad	Skagerak

VECKA 37

11/9D	Linköping	(Ring NTOL)
12/9D	Motala	Folkets Park
13/9	Mariestad	Folkets Park

VECKA 38

17/9	Sundsvall	Folkets Hus, Skönsberg
18/9D	Örnsköldsvik	Gnistan
19/9D	Umeå	Folkets Hus, Galaxen
20/9	Skellefteå	Stadshotellet
21/9	Luleå	Pontushallen

VECKA 39

23/9	Östersund	Folkets Hus
24/9	Mora	(Ring NTOL)
25/9D	Borlänge	Cozmoz
26/9D	Söderhamn	Folkets Hus

VECKA 40

2/10D	Hudiksvall	Högliden
3/10D	Gävle	Idrottshallen
4/10	Uppsala	Grand Metro

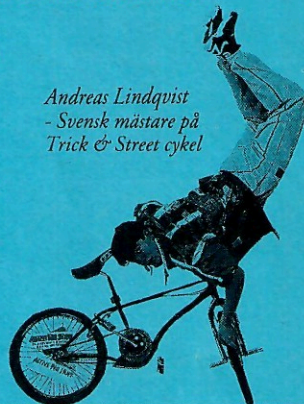
VECKA 41

8/10	Växjö	Trelleborgshallen
9/10D	Halmstad	Galejen
10/10D	Hässleholm	Sporthallen
	Vollsjö (D)	Nyvängs Folkets Park
11/10	Malmö	Stor&Liten, Burlövs Centrum

VECKA 42

16/10D	Sollentuna	Galaxen
17/10D	Karlskrona	Idrottshallen
18/10	Kalmar	Sporthallen

MC B TRUE UPPTRADER



Andreas Lindqvist
- Svensk mästare på
Trick & Street cykel

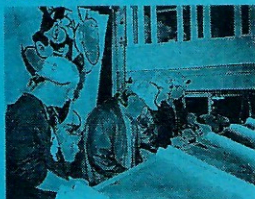
UNIKT!

På de platser Nintendo On Tour besöker kan du dessutom till rabatterade priser köpa Nintendobiblioteket 1 - Super Mario Bros. 3 Special och den unika ärgångssamlingen Power Player -91 med alla Power Player-bilagor från 1991.

Ring
0712 - 12567

Ring Nintendo-Magasinet egen Nintendo Tour On Line-linje (NTOL) på telefon 0712 - 12 567 för den senaste informationen om var NTO befinner sig och vilka som vunnit!

KANDISRACE I GALLERIAN



MARIEKÄLLSKOLAN SÖDERTÄLJE



Vinn den tuffa Nintendo On Tour-postern. Skicka in namn och adress märkt "NTO" till Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 SOLNA så är du med i utlottningen av 10 tuffa affischer.

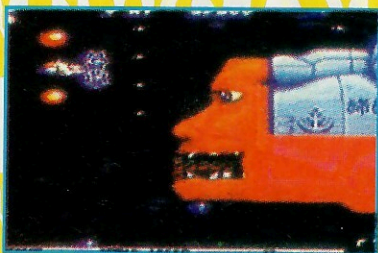
NEWS! NEWS! NEWS! NEWS!

Det är glest mellan nyheterna så här tätt in på sommarens CES-mässa. Men vi letar oförtrutet vidare. Som så ofta är den amerikanska speltidningen EGM vår främsta källa.

KONAMI JOBBAR HÅRT

Vi hade lite dålig pejl på Konamis nyheter i förra numret. Låt oss försöka åtgärda det genom att berätta vad vi nu vet om dessa toppspelstillverkarens nyheter.

Nya Axelay är enligt EGM det bästa rymdspelet någonsin. Inte illa! Nya Parodius, som bygger på Gradius-serien, ser också otroligt häftigt ut.



Parodius

Cybernator är ytterligare ett shoot'em up som vi inte vet så mycket mer om än att du är en liten robot som ska skjuta ner andra robotar. NFL Football är ett bra amerikanskt fotbollsspel som knappast är aktuellt för den svenska marknaden men ändå är värt att nämnas. Dessutom ryktas det att Tiny Toons och Batman Returns kommer till Super-NES i början av 1993. Det sistnämnda lär vara en riktig höjddare.

Till NES kommer ett nytt spel i Contra-serien. Contra Force blir troligen det amerikanska namnet. Ett spel liknande Nintendos Mario Paint (som vi skrev om i förra numret) är Tiny Toons Cartoon Workshop där du kan göra dina egna animerade figurer. Rollspelet King's Quest V kommer ut ungefär när du läser detta och bilspelet Grand Prix och Tiny Toons 2 släpps också i USA mot slutet av året. Och sen kommer Batman Returns i januari 1993. Inte dåligt!

Game Boy-ägare lär inte heller bli missnöjda när titlar som Track & Field och Batman Returns dyker upp under hösten och vintern.

Ja, just det. När du läser detta finns Turtles IV - Turtles in Time ute i USA. Det beräknas anlända till Sverige under våren/sommaren 93. Som ni ser ska vi inte skänka segerbucklan till Capcom ännu. Konami kan och vill fortfarande.

ROLLSPEL I MÄNGDER

Företaget Square, som mest gjort sig kända i USA för Final Fantasy-spelen, (förutom Rad Racer då) fortsätter på den inslagna vägen. Till Game Boy är det nu dags för det fjärde (!) äventyret i serien. Final Fantasy Legend III blir det första 3 megabit-spelet till Game Boy. Till Super NES är 12 megabits-äventyret Final Fantasy jr på gång. Vi gissar att det är ett instegsspel för unga spelare. Square håller dessutom på med ett nytt rollspel till Super NES. Namnet är fortfarande oklart. Slutligen meddelas det att Square satsar hårt på Nintendos kommande CD-ROM. En CD-version av Final Fantasy på över 200 megabit lär vara på väg.

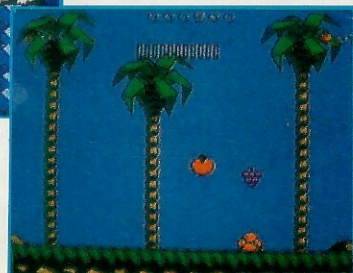
NYTT NES



Adventure Island III

Hudson, som just släppt Super Adventure Island till Super-NES, är nu

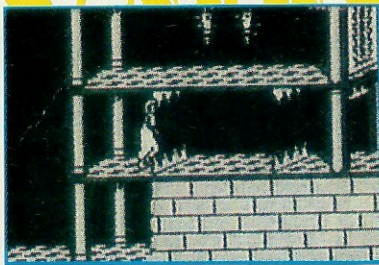
färdiga med Adventure Island 3 till NES. Det ser



NEWS! NEWS! NEWS! NEWS!

ut att vara likt de tidigare spelen men givetvis med ännu fler banor och nya kluriga fiender • *Prince of Persia* har funnits länge till olika datorer och släpps, efter en lyckad debut på Game Boy, nu även till NES • De två coola grottsnubbarna *Joe & Mac* dyker nu, efter framgångar på Super NES, även upp till NES.

Prince of Persia



non, kulsprutor och missiler. Super Battletank innehåller flera digitaliserade bilder från Gulfkriget • Absolute släpper under vintern även ett tennisspel. *Amazing Tennis* kommer det troligen att heta • Parker släpper brädspelsklassikerna *Monopoly* och *Clue* till Super NES • FCI släpper snart uppföljaren till *Sim City*. *Sim Earth* heter det och nu styr du inte bara en stad, utan en hel planet! Snacka om storhetsvansinne • LJN släpper *Terminator 2* till Super NES och samtidigt *Spiderman* och *NBA Super All Star Challenge* när de ändå håller på. Kan det var något, tro?



Double Dragon - Super NES



Joe & Mac

NYTT SUPER NES

Jalecos *Rival Turf* kan sägas vara en kombination av *Final Fight* och *Street Fighter II*. Givetvis inte lika bra som Capcoms slaktarspel, men värt att nämnas •

Rival Turf



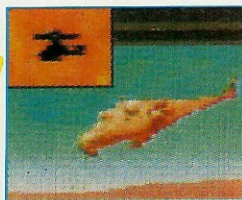
Stridsvagnssimulatoren *Super Battletank - War in the Gulf* från Absolute är ett något annorlunda spel. Du kör runt i en stridsvagn utrustad med en 120 mm ka-

NYTT GAME BOY

I USA har *Bonk* länge varit en favorit bland Turbo Grafx 16-ägarna och nu släpper Hudson ett spel med den lille grottpojken till Nintendos portabla underverk • *Absolute* gör en simulator även till Game Boy i flygspelet *Turn and Burn*. De lär också ha *Super Battletank* i Game Boy-version på gång •



Super Battletank



Super Battletank

Det var allt för den här gången. Mera NEWS nästa månad.

SPECIAL: SNAKE'S

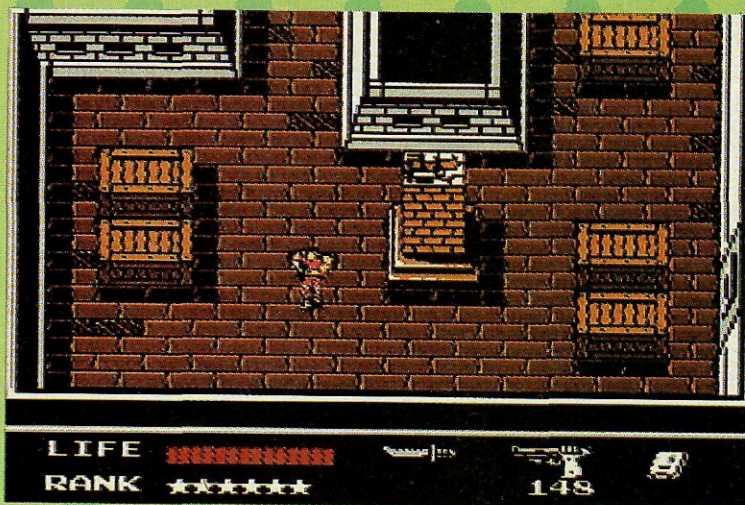
Agent Solid Snake's andra äventyr är minst lika populärt som det första. Eftersom det dessutom är minst lika svårt och lite större än Metal Gear så tänkte vi bjuda er på en Snake's Revenge Special fördelad på två nummer.

Här i den första delen kan du läsa om var du får tag på alla vapen och föremål du behöver för att lösa uppdraget. Alla dessa saker finns med på skärmen du ser om du trycker på Select.

VAPEN

SLÅ (Punch)

Du kan använda dina knytnävar redan från början av spelet. Om du slår ner fiendesoldater på det här sättet kan du få mat eller ammunition.



KNIV (Knife)

Kniven har du också när du börjar spela. Den är ett effektivt vapen om du har ont om ammunition eller inte har funnit ljuddämparen.

PISTOL (Handgun)

Även denna har du när spelet

börjar men du kan inte använda den förrän du skaffat ammunition.

HÄGELGEVÄR (Shotgun)

Använd ditt hagelgevär när du är omringad av fiender eller på svåra motståndare. Precis som till din vanliga pistol behöver du ammunition för att kunna använda det. Du finner hagelgeväret längst upp till höger i den andra sektionen i andra fånglägret efter tåget.

HANDGRANATER (Grenade)

Kasta handgranater för att ta kål på flera fiender samtidigt eller för att döda en boss. För att fylla på ditt förråd måste du hitta ett gömställe med granater. Dessa gömmer finns du i första byggnaden, på fartyget, på tåget och i sjätte byggnaden.

MINOR (Mine)

Placera ut dessa för att överraska fiender som kommer. Du kan lägga ut tre stycken samtidigt. Det finns minor att hämta i det andra fånglägret och sjätte byggnaden.

SPRÄNGDEG (Plastic Explosives)

Med sprängdeg kan du spränga väggar och annat som är i vägen. Du kan också använda den som vapen. På sex olika ställen kan du hitta sprängdeg. I första byggnaden, på fartyget, i det minerade fånglägret, i det andra fånglägret

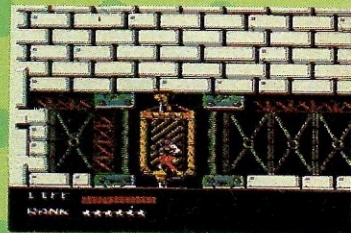
och i femte och sjätte byggnaden.

K-PIST (Machine Gun)

K-pisten är mycket effektiv när flera fiendesoldater anfaller dig samtidigt. Självklart behöver den ammunition för att fungera. Den finns att hämta om du går ner en våning i den första byggnaden.

MISSILER (Missile)

När du skjutit iväg en missil kan du använda handkontrollen för att styra den mot sitt mål. Missiler finns det längst upp i det minerade fånglägret och i den sjätte byggnaden.



TRUPPMINOR (Claymore Mine)

Dödliga och mycket effektiva. Tryck en gång på A-knappen för att osäkra och en gång till för att avfyra. De finns på fartyget, i andra fånglägret och i sjätte byggnaden.

SIGNALPISTOL (Flare gun)

Avfyra pistolen för att lysa upp mörka platser. Du finner den på fartyget om du går ner en våning och sen längst upp till vänster.

PASSERKORT

Passerkorten behöver vår agent för att komma in genom dörrar.

Kort 1

Gå ner på vänster sida när du kommit in i första byggnaden och gå sen in genom den öppna dörren.

Kort 2

Det andra kortet finns längst ner till vänster på första våningen i första byggnaden.

Kort 3

Gå ner en våning och sen längst

REVENGE

upp till höger på fartyget så finner du kort 3. Du måste först döda de tre granatkastarna.

Kort 4

I fjärde vagnen på tåget finns det fjärde kortet.

Kort 5

Gå ner tre våningar i femte byggnaden och gå sen in genom dörren längst upp.

Kort 6

Det sjätte kortet finns längst upp till höger i tredje byggnaden. Du får det innan det femte.

Kort 7

Gå in i sjätte byggnaden och ner en våning. Längst ner till vänster av den första sektionen finner du kort 7.

Kort 8

I mitten av den fjärde sektionen i sjätte byggnaden finns det åttonde och sista passerkortet.

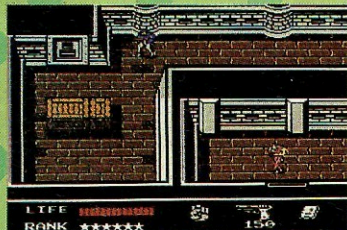
UTRUSTNING

SKYDDSVÄST (Body Armor)

Minskar dina skador med 50%. Finns på tredje källarvåningen i femte byggnaden.

MOTGIFT (Antidote)

Om du blir förgiftad måste du ta motgift så att du inte dör. Finns i samma rum som det tredje passerkortet.



LUFTTUBER (Oxygene Tank)

Du behöver luft för att överleva under vattnet. Du kan hitta lufttuber på fem ställen i spelet. I första byggnaden, i det minerade fånglägret (på två ställen), i andra fånglägret och i femte byggnaden.

MINSÖKARE (Mine Detector)

Hittar fiendens minor. Finns längst ner till höger en våning ner i fartyget.

KRAFTARM (Power Armor)

Gör att du kan flytta stenblock. Du får den när du besegrat bossen i tågets tredje vagn.

VÄGGKIKARE (Optic Lens)

Gör att du kan se genom väggarna. Den finns i andra fånglägret.

RÖNTGENAPPARAT (X-Ray Detector)

Avslöjar svaga punkter i väggarna

RÖKGRANAT (Smoke Bomb)

Skickar en signal till kommandogruppen. Finns till höger om åttonde passerkortet.

RYGGSÄCK (Backpack)

När du har ryggsäcken kan du ha dubbelt så många missiler och minor. Du finner den i rummet längst upp till vänster i tredje sektionen i sjätte byggnaden.

ANTENN (Antenna)

Gör att du kan använda radion även när fienderna störsänder. Finns längst upp till vänster i fjärde byggnaden.



så att du kan spränga dig genom dem. Finns i tredje tågvagnen.

BUGGNINGSUTRUSTNING (Bugging Kit)

Med denna kan du höra vad som händer på andra sidan en vägg, men bara i sjätte byggnaden. Du hittar den i femte byggnaden.

STÖVLAR (Boots)

Skyddar dig mot giftnålar på golvet. Finns bredvid femte kortet.

IR-INDIKATOR (Infrared Goggles)

Hjälper dig att avslöja alarmsensorer. Finns längst upp till vänster i den andra byggnaden.

BATTERI (Battery)

Efter ett tag måste du byta batteri i din radio. Se till att hitta ett extra sådant i det minerade fånglägret.

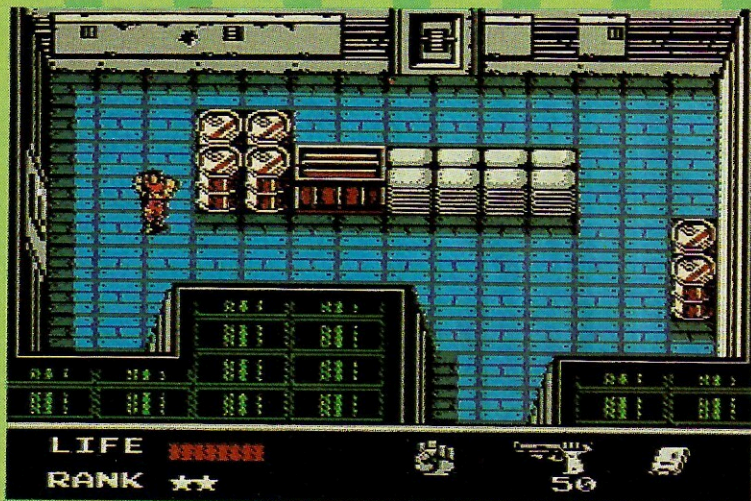
När du nu vet var alla saker finns så kan det vara bra att veta i vilken ordning du ska ta dem och göra olika saker.

DJUNGELN

Här börjar Snakes äventyr. Djungeln är ganska liten men ändå inte helt enkel om man aldrig varit där tidigare. I början är det lätt att dö men du lär dig snart hur du ska lura fienderna. Undvik strålkastarna så slipper du efterhängsna fiendesoldater.

ATT GÖRA I DJUNGELN:

1. Hämta maten uppe i vänstra hörnet
2. Rädda de två fångarna
3. Hämta ammunitionen
4. Ta dig in i första byggnaden



FÖRSTA BYGGNADEN

Så fort du skjuter på någon eller blir upptäckt kommer en hel drös med fiendesoldater. Se till att skaffa ljuddämparen och smyg alltid på fienderna bakifrån.

ATT GÖRA PÅ FÖRSTA VÅNINGEN:

1. Hämta passerkort 1.
2. Hämta ljuddämparen.
3. Rädda den första fången.
4. Hämta passerkort 2.
5. Hämta sanningsgasen.
6. Använd sanningsgasen på den fångade officeraren.
7. Rädda den andra fången.
8. Gå till hissen och åk ner en våning.

ATT GÖRA PÅ ANDRA NEDRE VÅNINGEN:

1. Använd sanningsgasen på officeraren.
2. Hämta k-pisten.
3. Hämta sprängdegen.
4. Hämta lufttuber.
5. Hämta granater.
6. Gå till hissen och åk ner en våning.

ATT GÖRA PÅ TREDJE NEDRE VÅNINGEN:

1. Besegra bossen.

2. Gå ombord på fartyget.

BESEGRA BOSSEN

Första bossen är fem snubbar som springer mot dig. Håll dig längst ner och rör dig åt vänster och

8. Ta hissen ner till den tredje nedre våningen.

ATT GÖRA PÅ TREDJE NEDRE VÅNINGEN:

1. Besegra soldaten och gå in genom dörren.
2. Använd signalpistolen för att lysa upp rummet.
3. Gå till höger och placera sprängdeg på packlådorna
4. Ta hissen upp till första våningen
5. Använd radarn och ta dig till rummet som visas
6. Åk helikopter till det minerade fånglägret

BESEGRA BOSSEN

Tre soldater ligger i hål och kastar granater mot dig. Använd handgranater, truppminor och sprängdeg. Det krävs sex stycken granater eller minor för var och en av fienderna. Börja med fienden i mitten, sen den till höger och slutligen den till vänster. Använder du sprängdeg ska du placera den längst upp och avfira när en fiende kommer upp ur sitt hål.

höger för att undvika dem. Kasta handgranater så länge du har några och skjut sen med pistolen. Varje fiende kräver ungefär sex handgranater eller tio skott med pistolen.

FARTYGET

Ditt uppdrag är att rädda alla fångar, samla alla vapen och föremål och slutligen spränga fartyget i luften.

ATT GÖRA PÅ FÖRSTA VÅNINGEN:

1. Rädda fången.
2. Hämta handgranaterna.
3. Använd sanningsgasen på officeraren.
4. Hämta sprängdegen.
5. Hämta mer sanningsgas.
6. Ta hissen till våningen under.

ATT GÖRA PÅ ANDRA NEDRE VÅNINGEN:

1. Hämta signalpistolen.
2. Hämta truppminorna.
3. Besegra bossen.
4. Hämta passerkort 3.
5. Hämta minsökaren.
6. Ta hissen tillbaka till första våningen.
7. Hämta ammunition till signalpistolen.



MINERADE FÅNGLÄGRET

Här är fullt av minor. Hämta alla saker och ta dig sen vidare till tåget.

ATT GÖRA UTANFÖR:

1. Hämta batteriet och handgranaterna.
2. Hämta missilerna och maten.
3. Rädda fången.
4. Hämta lufttuberna.
5. Hämta mer sprängdeg.
6. Leta upp den hemliga ingången. Spräng sandsäckarna som finns nedanför rummet med lufttuberna.
7. Döda fienden i hålet med tre

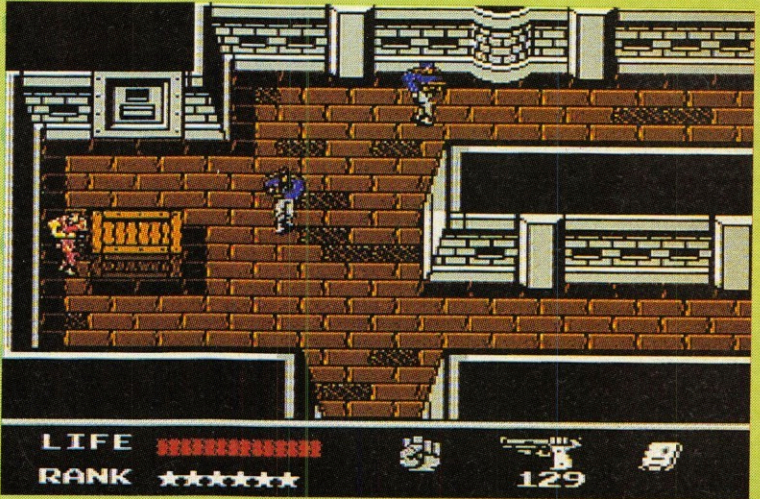
missiler och hoppa ner i hålet.

ATT GÖRA UNDER JORDEN:

1. Gå inte åt vänster, för då fastnar du där.
2. Spräng så att du kan gå åt höger.
3. Åk upp med hissen och du är redo att hoppa på tåget.

TÅGET

Tåget består av fyra vagnar med rum och kluriga vägar till de andra vagnarna. Om tåget inte stannar när du besegrat bossen har du glömt att rädda någon eller ta något föremål.



BESEGRA BOSSEN

Den tredje bossen ser ut som din kompis John Turner men låt dig inte luras av det. Du måste träffa honom med 18 handgranater för att han ska dö. Håll dig längst upp till vänster och rör dig åt vänster och höger för att undvika hans attacker.

ANDRA FÅNGLÄGRET

Det här fånglägret är uppdelat i tre sektioner. Ditt uppdrag här är att förstöra stridsvagnen som finns någonstans i lägret.

ATT GÖRA I FÖRSTA SEKTIONEN:

1. Hämta sprängdegen.
2. Hämta lufttuberna.
3. Rädda den första fången.
4. Gå upp och vänster och spräng väggen.
5. Gå höger och spräng väggen.
6. Hämta väggkikaren.
7. Rädda den andra fången. Du ska nu få din fjärde stjärna.
8. Hämta hagelgeväret.
9. Gå in genom dörren till höger om väggkikaren.
10. Ta dig till dörren på den högra väggen.

ATT GÖRA I ANDRA SEKTIONEN:

1. Spräng de två väggarna.
2. Hämta truppminorna.
3. Spräng sandsäckarna längst upp till höger.
4. Ta hissen till tredje sektionen.

ATT GÖRA I TREDJE SEKTIONEN:

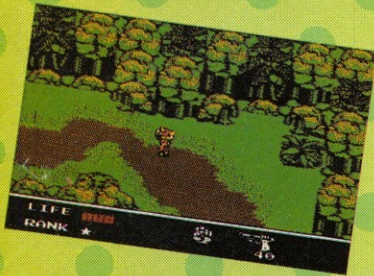
1. Hämta ammunitionen.

2. Hämta minorna.
3. Spräng väggen för att komma till dörren längst upp till vänster.
4. Ta dig till dörren längst ner till vänster.
5. Spräng sandsäckarna och hoppa ner i hålet.
6. Ta hissen upp och förstör stridsvagnen.
7. Gå till slutet av bron och in genom dörren så kommer du till den andra byggnaden.

BESEGRA BOSSEN

Här behövs 18 minor. Han har inte lätt men om du tar det försiktigt och inte stressar så klarar du det snart.

Försök nu klara resten av spelet på egen hand. Om du inte lyckas så kommer fortsättningen på den här specialen i nästa nummer av Nintendo-Magasinet.



ATT GÖRA I FÖRSTA VAGNEN:

1. Använd passerkort 3 för att komma genom dörren.
2. Undvik fiender och gå vidare till nästa vagn.

ATT GÖRA I ANDRA VAGNEN

1. Hämta batteriet och handgranaterna.
2. Gå in genom tredje dörren och hämta ammunitionen.

ATT GÖRA I TREDJE VAGNEN:

1. Innanför första dörren finns röntgenapparaten. Hämta den.
2. Nästa dörr kan du bara öppna med passerkort 4.

ATT GÖRA I FJÄRDE VAGNEN:

1. Rädda fången innanför första dörren.
2. Hämta passerkort 4.
3. Gå tillbaka till tredje vagnen och gå in genom dörren.
4. Besegra bossen.
5. Ta kraftarmen.
6. Gå av tåget så kommer du till det andra fånglägret.

För att kunna skydda sig mot en hjälte som Mario måste Kung Koopa ha ett helt menageri av medhjälpare vars enda uppgift är att stoppa vår framfusige rörmokare. Här är några av våra favoriter.

MARIO MANIA!



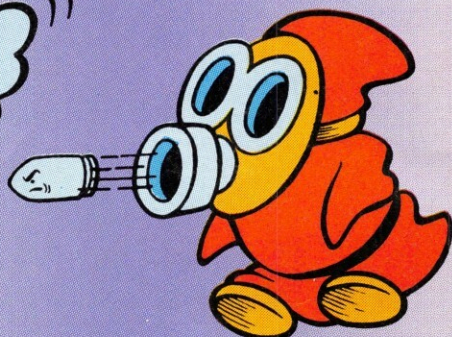
SHY GUY

Dessa feiga filurer från subvärlden i SMB 2 är egentligen rätt klena. Det är egentligen bara när de är så många att de är svåra att undvika som de kan bli farliga för vår hjälte.



GOOMBA

Lille Goomba tarvade från början bara ett stamp för att försvinna men i Super Mario World behövs det två stampar för att få honom ur världen.



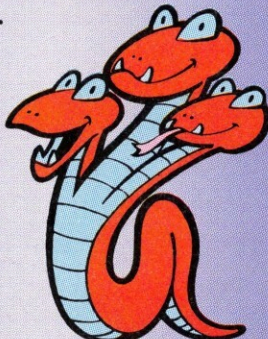
SNIFIT

Dessa Shy Guy-släktingar är lite värre än sina kusiner då de skuter projektiler efter våra hjältar. Men inte heller dessa är något större problem för Mario egentligen.



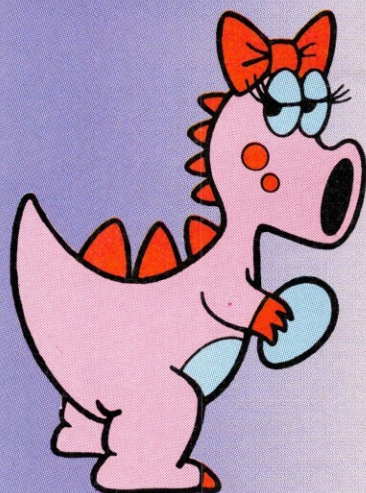
WART

Den elake härskaren av Drömvärlden påminner en hel del om Kung Koopa, men så vitt vi vet är de inte på något sätt släkt. Kan det helt enkelt vara så att alla elakingar är stora, gröna och har vassa huggtänder?



TRYCLYDE

Om det inte vore för att Tryclyde är så rackarns korkad skulle han ... eh de, vara riktigt farliga för Mario med sina tre eldsprutande huvuden.



BIRDO

Denna förhistoriska varelse aldrig omnämnd i historieböckerna, spottar osannolikt nog ägg på våra hjältar. Men en smart hjälte vet att bästa lösningen är att fånga upp ägget och kasta tillbaks det på Birdo. Denna rosa rackare finns på flera ställen i Sub-con i SMB2.

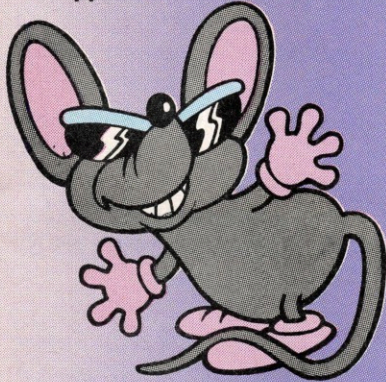
COBRAT

Dessa filurer har en förmåga att dyka upp ur krukor när Mario minst anar det. Deras bett är inte direkt giftiga men det är ändå säkrast att undvika dem. Trivs bäst i torra landskap.



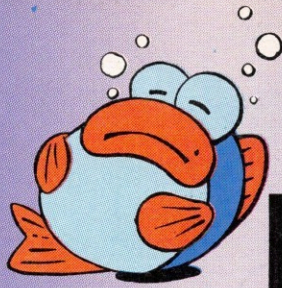
MOUSER

Den här ständigt smilande, solglasögonförsedda gnagaren gillar att ha pangkul. Det har han genom att kasta bomber på våra hjältar närhelst de har vägarna förbi. Tyvärr klarar han dock inte av en dos av sin egen medicin, så ett par snabba lobbar från Marios sida sänder snabbt iväg Mouser ut i omloppsbana.



KUNG BOWSER KOOPA

Denne galne, löjliga, fullständigt osannolike reptil till tyrannisk despot har i Super Mario World återigen onda planer med ingredienser som världsherravälde, förslavande- och pastaförbud som huvudpunkter på programmet. Den här gången har han tagit kontroll över det försvarslösa Dinosaurielandet. Om inte vår ambulering italienske hjälte från Brooklyn råkar komma förbi och hindra honom vill säga.



RIP VAN FISH

Rip vill egentligen bara ligga på botten och sova. Men när Mario kommer för nära och väcker honom blir han irriterad och tar genast upp jakten.



BOB-OMB

Den här klotrunde lille pysen har mycket inom sig. 20 kilo krut ungefär. När han ser Mario är det nånting som brister inom honom och han exploderar och tar med sig allt inom några centimeters avstånd.

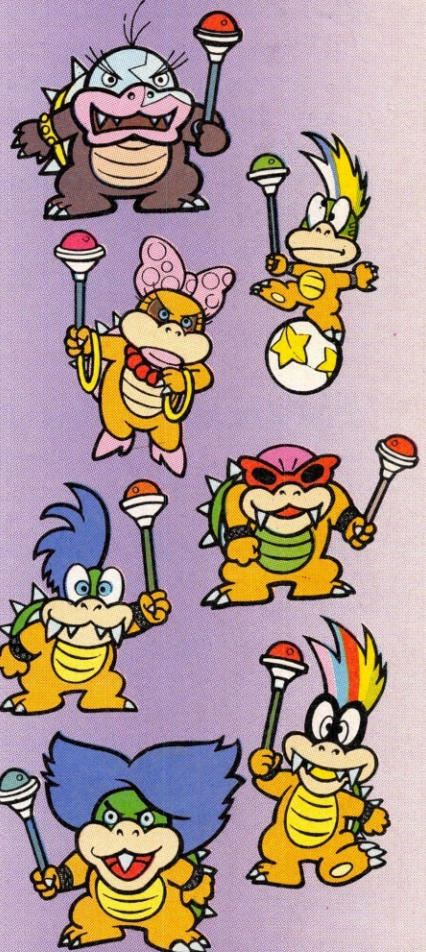
HAMMARBRÖDERNA

Storebror Hammar paralyserar sin fiende med enorma markomskakande hopp och kastar sedan släggor och hammare i alla riktningar. Men en riktig hjälte är alltid på flygande fot och gör klokt i att vara i luften när Storebror dunsar ner med sina klumpfötter.



FLERA FIENDER

Del 6



KOOPAUNGARNA

Morton, Lemmy, Larry, Iggy, Wendy, Ludwig och Roy är de mest korkade, misslyckade och klantiga lärljungar pappa Koopa kan tänka sig. Han är helt övertygad om att de aldrig kommer att bli lika bra tyranner som han själv. Vi å andra sidan tycker att de är pappa upp i dagen.

I nästa nummer ska vi titta lite närmare på några av de arkadspel som Mario varit med i. Vi börjar givetvis med Donkey Kong.



Vad heter Mario & Luigi i efternamn? Varför har prinsessan ingen mamma? Kommer det någon fortsättning på Shadowgate? Skriv till Box Mario så ska vi svara så gott vi kan. Adressen är **Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 SOLNA**. Märk kuvertet "Box Mario". Den här gången svarar Gunnar på en bunt frågor han hoppas ska intressera er alla.

MASSOR MED SUPER-NES

Jag tycker Super-NES är jättebra och har några frågor:

1. Kommer det någon handkontroll, typ NES Advantage, till Super-NES?
2. Passar de Super-NES-spel som finns i Tyskland i svenska Super-NES?
3. Jag har hört många säga att S-NES inte är en riktig 16-bitare när det gäller grafiken. Stämmer det?
4. I vilka spel går det att använda R och L-knappen?
5. Kommer det några Disney-spel till Super-NES?
6. Är Final Fight och Street Fighter II aktuella att släppas i Sverige?
7. Kommer Contra Spirit och Drakhen till Super-NES?

Magnus Emanuelsson, Uddevalla och Nino Garcia, Täby

1. Här på redaktionen har vi ASCII Pad med variabel turbo med mera. Den hoppas vi kommer till Sverige snart.

2. Japp, det är samma spel i Tyskland som i Skandinavien. De släpper samma titlar som i Sverige och deras priser är rätt lika de svenska.

3. Nej, det stämmer inte. Super-NES bygger på en 3.58 MHz 65816 och är en så äkta 16-bitare som den kan bli. En 65816 arbetar med 16 bitar internt och har en 16 bitars databuss. Det är för övrigt samma processor som satt i den mindre framgångsrika, men icke desto sämre, Apple IIgs. Ljuger i marknadsföringen gör däremot SNK när det kallar sitt NEO•GEO för ett 32-bitars videospel. Visserligen jobbar den 14 MHz 68000 som sitter i maskinen med 32 bitar internt. Men databussen kan bara hantera 16 bitar åt gången vilket försämrar den teoretiska prestandan högst avsevärt. Vidare kallar NEC sin TurboGrafx för TG-16. Underligt med tanke på att det sitter en 8-bitars 6820 i den.

4. Super Mario World och F-Zero, Super Probotector, Super Tennis och Pilotwings till exempel. Fler lär det bli.

5. Capcom har redan släppt Mystical Quest starring Mickey Mouse i USA och planerar dessutom att släppa ett spel med Långben längre fram.

6. Ja, det ser ut så. Final Fight kan komma runt nyår och Street Fighter II under våren 93. Om inte Margaretha Persson och hennes kompisar på Barnmiljörådet sätter stopp för det vill säga.

7. Contra Spirit heter Contra III - The Alien Wars i USA och kommer som ni säkert redan gissat att heta Super Probotector i Sverige. Drakhen är så rackarns uselt att jag hoppas vi slipper se det här.

SEG VERSION AV SFII?

Kommer Capcom att göra Street Fighter II till Mega Drive?

Örjan Andersson, Täby

Det här är egentligen ingen fråga för oss men eftersom jag träffade Scott T Smith från Capcom på SCES i Chicago och frågade om just detta så kan jag ju faktiskt svara på den. Svaret är nej. Capcom har inga planer på att göra spel till Mega Drive eller någon annan maskin gjord av andra än Nintendo.

LEGO-MARIO

Vi är två Power Players som har gjort Mario av lego. Vi tog kort på honom och hoppas att det kommer med i tidningen. För visst är den fin?

Daniel och Linus

Javisst. Ett riktigt mästerverk tycker vi på redaktionen.



ROLLSPEL, NÅGON?

1. Vilken typ av styrning har Final Fantasy?
2. Vad handlar Magic Sword om?
3. Kommer det någon fortsättning på Shadowgate?
4. I Shadowgate finns det bara drygt 40 olika ställen att besöka. Varför görs inte rollspelen större?
5. Kommer det något spel baserat på J.R.R. Tolkiens böcker om Midgård?

Medlem #118274, Nättraby

1. Du och dina kamrater i gänget knallar omkring på kartan som i Zelda-spelen. När du

träffar på någon kommer det fram en ruta där du får välja vad du vill göra. Fly, slåss, prata, använda magier eller annat. Final Fantasy II till Super-NES är det bästa rollspelet av dem alla meddelar Tobias som just gick förbi.

2. Du är den halvnakna hjälten som utrustad med ett svärd och en hel drös nycklar ska leta dig igenom 51 olika nivåer av ett torn. På din väg hittar du figurer som följer med dig och hjälper dig att slåss mot fienden. Magic Sword var en stor hit i arkadhallarna.

3. Det finns ett Shadowgate II till hemdatorerna som ännu inte licensierats för videospel. Å andra sidan finns de mycket snarlika spelen Uninvited och Deja Vu till NES. Högaktuella Deja Vu är precis som Shadowgate översatt till svenska och du kan läsa mer om det i Power Player-bilagan i detta nummer (om du prenumererar vill säga).

4. Såväl Shadowgate som Deja Vu kan väl kallas 'instegsspel' eller något sånt. De är inga riktiga rollspel utan ett slags mellanting mellan plattformsspel med problem och rollspel. Vi hoppas att Bergsala snart förstår att det finns ett stort sug efter rollspel här i Sverige och då vågar släppa titlar som Final Fantasy och Wanderer's from Y's till exempel. Information från Stefan säger att det kan vara på gång till nästa år.

5. Till hemdatorer finns flera olika Tolkienbaserade spel men till Nintendo har ännu inget licensierats. Jag tycker nog personligen inte att The Hobbit eller Lord of the Rings riktigt skulle göra sig på Nintendo som inte har något tangentbord. Men om något spelföretag kom på ett nytt och bättre sätt att föra över Tolkiens värld till videospel så finns det ju mystik och spänning att hämta så det räcker till flera olika spel.

HOCKEY TILL SUPER-NES

Kommer det något ishockeyspel typ EA Hockey till Super-NES?

Medlem #209593, Mölnlycke

Ja, det gör det. I USA i alla fall. Både EA Hockey II och Taito's Hit the Ice är planerade för lansering till Super-NES. Bland annat.

TRIX-MIX

Nu har ni suttit och slitit med era nya Super-NES-spel så pass länge att vi tycker det är dags för lite tips & tricks även till denna fantastiska maskin. Här kommer lite användbara koder

SUPER SOCCER

Koder till de första 8 matcherna:

- Match 2: 36352111
- Match 3: 33732515
- Match 4: 17373116
- Match 5: 16512715
- Match 6: 32554713
- Match 7: 12531712
- Match 8: 36573316



Fler koder i nästa nummer.

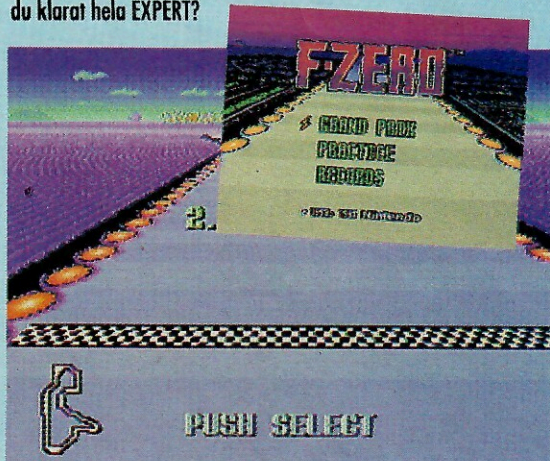
SUPER R-TYPE

Välj bana:

Tryck en gång på R och sen på Upp nio gånger när du ser titelbilden. Du hör nu en ton om du gjort rätt. Starta spelet och pausa sedan genom att trycka på Start. Tryck nu R, A och Select samtidigt så kommer det fram en liten siffra längst ner till vänster. Genom att trycka Upp eller Ner kan du ändra siffran och komma till vilken bana du vill. 01 - 07 är spelets sju banor och 11 - 17 är samma banor, men på en svårare nivå.

F-ZERO

Tycker du att det var för lätt att klara alla banorna? Även på nivån EXPERT? Då har du väl sett att det finns en MASTER-nivå att välja på när du klarat hela EXPERT?

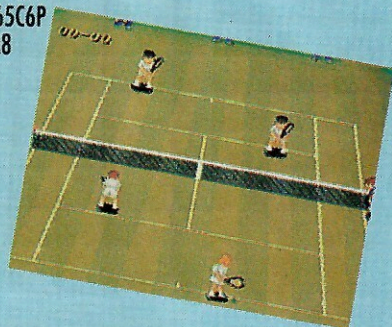


Och du vet väl att det går bra mycket bättre att ta kurvorna om du använder knapparna Left och Right när du svänger. Trodde väl det.

SUPER TENNIS

För att komma till New York Open som världsetta knappar du in följande kod:

- | | |
|---------|---------|
| 08QCMVF | RHRMSYY |
| RHYH9QX | JOVYQYH |
| 4HROCQ1 | 4065C6P |
| DJSSSRL | MM8 |



SUPER CASTLEVANIA IV

Här kommer koder till de första nivåerna. Använd inte något namn.

Level 2

- B2 Heligt vatten
- D2 Heligt vatten

Level 3

- A4 Yxa
- B1 Heligt vatten
- D1 Hjärta

Level 4

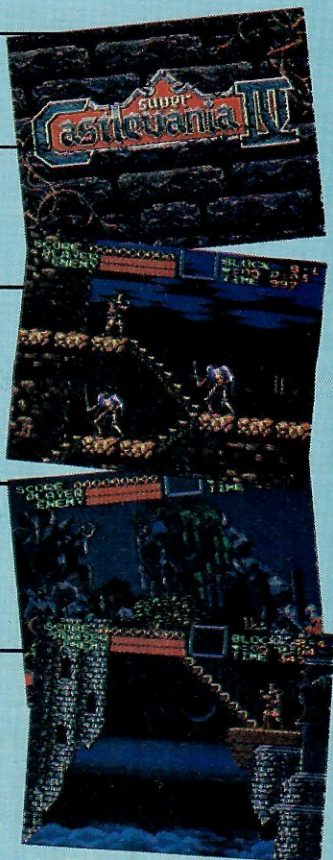
- A4 Heligt vatten
- B1 Heligt vatten
- B2 Heligt vatten
- C2 Heligt vatten
- C4 Yxa

Level 5

- B1 Heligt vatten
- C4 Yxa
- D1 Heligt vatten
- D2 Yxa

Level 6

- B1 Heligt vatten
- B2 Heligt vatten
- C2 Heligt vatten
- C4 Yxa
- D1 Heligt vatten
- D2 Yxa



Bokstäverna motsvarar vågrätt och siffrorna lodrätt i rutmönstret.

Fler koder i nästa nummer.

Capcom är idag ett av de allra största och mest framgångsrika speltillverkande företagen runt Nintendo videospel. Hur började det och vad har de för planer inför 90-talet? Gunnar Lindberg träffade Capcoms Scott T. Smith på SCES i Chicago i slutet på juni.

Som alltid har Scott T. Smith, betitlad 'marknadskordinator', bråda dagar i CES-tider. Men vi lyckades få en liten pratstund med honom i Capcoms (tack och lov) luftkonditionerade bås.

NM: Hur började det hela?

Scott: Capcom Japan började tillverka arkadspelsautomater i början av 80-talet och blev snabbt ett av de mest framgångsrika företagen i den branschen.

NM: Och sen blev det Nintendo?

Scott: Ja, nån gång runt 1985 släppte vi arkadsuccén Ghost'n Goblins till NES. Den blev en succé även till NES och därifrån har det fortsatt med titlar som Gun Smoke, Bionic Command och flera olika Disney-titlar. Och nu kommer Street Fighter II till Super-NES som ju är i en klass för sig. Totalt har vi nog släppt ett 40-tal titlar till NES.

NM: Aldrig några floppar?

Scott: Njaj, vi hade en titel, California Raisins, som vi förannonserade men sen aldrig släppte. Den visade sig inte hålla måttet riktigt.

NM: Höga kvalitetskrav, är det hemligheten bakom framgången?

Scott: Ja, delvis tror jag det. All utveckling av spel, både till arkadmaskiner och videospel, sker i Osaka i Japan, där vi har vårt huvudkontor. Vi köper inte in eller får några idéer utifrån, utan allt är originalidéer från våra egna utvecklare.

NM: Samarbetar era programmerare vid utvecklingen av spel till arkadmaskiner och videospel?

Scott: Nej, egentligen inte. Det är två helt skilda divisioner som jobbar med framtagning av nya spel till arkadmaskiner och videospel för hemmabruk. Men vanligtvis överförs en idé från arkadsidan till hemmasidan om spelet blir framgångsrikt ute i arkadhallarna. Totalt jobbar det ungefär 200 personer på kontoret i Osaka och cirka 50 i Santa Clara i Kalifornien.

NM: Vilka anser du vara era främsta konkurrenter?

Scott: Nintendo. Många tycker nog att det är Konami men jag vill nog säga Nintendo själva. Konamis titlar är alldeles för ojämnt i kvalitén. Dessutom satsar de på mycket färre olika idéer och licenser än Capcom.

NM: Vilket av hårdvaruföretagen tror du vinner kampen om videospelarna?

Scott: Till att börja med tror jag att kunden vinner på den hårda kampen mellan företagen. Den tvingar fram allt bättre teknik och roligare spel till allt lägre priser. Jag tror att företag som Atari, NEC, SNK och de andra små kommer att försvinna. Kanske inte dö helt men definitivt försvinna från den stora marknaden. Sega och Nintendo kommer däremot att fortsätta kämpa i flera år framåt.

NM: De tidigare kombattanterna inom persondatorbranschen, Apple och IBM, har börjat samarbeta för att möta konkurrensen utifrån. När börjar Nintendo samarbeta med Sega?

Scott: Det tror jag aldrig kommer att hända. Dels kommer det som jag sa tidigare troligen inte att finnas någon yttre konkurrens om några år och dels finns det ingen egentlig anledning att samma spel ska fungera i flera olika maskiner.

NM: Berätta lite mer om Street Fighter II.

Scott: Så gärna. Vi är mycket stolta över SF2 på Capcom och tycker nog att det är det bästa videospel för hemmabruk som någonsin gjorts. Nintendo själva kanske inte skriver under på det, men de använder SF2 flitigt i sina kampanjer för Super-NES. SF2 är ett litet tekniskt underverk där våra utvecklare gjort allt för att få med den rätta känslan från arkadversionen. Det är det första spelet till Super-NES som är hela 16 mbit stort. För att man verkligen ska få ut allt ur SF2 har vi utvecklat en speciell joystick med sex olika knappar för alla de rörelser personerna i spelet kan göra. Precis som på arkadversionen. Men man kan givetvis spela utan den också. SF2 kommer att kosta ungefär 75 dollar i USA. Specialjoysticken kommer att kosta ungefär 85 dollar. Båda ska finnas ute i USA till hösten.

NM: Några planer på att tillverka spel för Sega Mega Drive?

Scott: Nej, inte som det ser ut inom den närmaste framtiden. Vi klarar oss bra med Nintendo. Nya Super-NES ger oss de utmaningar vi behöver. Dessutom skulle nog inte Nintendo bli så glada om vi gjorde det. Men vi har sålt en licens till Sega en gång. Arkadspelet MERCS sålde vi hemrättigheterna på till Sega.



TOPPLISTOR

Nintendo-Magasinet's egna topplistor tar pulsen på vad som är hetast till ditt Nintendospel just nu. Var med och tyck till du också. Se nedan för instruktioner.

Game Boy

Topp 10 vecka 29

- 1 Super Mario Land
- 2 TMHT II
- 3 Metroid
- 4 Dr Mario
- 5 QIX
- 6 Bubble Bobble
- 7 Nemesis
- 8 Side Pocket
- 9 Power Racer
- 10 Robocop

NES

Topp 10 vecka 29

- 1 Flintstones
- 2 Roadfighter (!!!)
- 3 Super Mario Bros 3
- 4 Duck Tales
- 5 Lolo III
- 6 Star Wars
- 7 Mega Man 3
- 8 Snake's Revenge
- 9 Super Spike V'ball
- 10 Track & Field in Barcelona

SNES

Topp 5 vecka 29

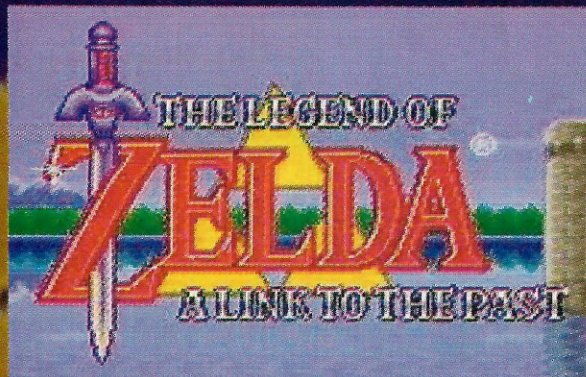
1. Super Mario World
2. Super Tennis
3. F-Zero
4. Super Soccer
5. Super R-type

Våra egna topplistor till NES, Game Boy och Super-NES är baserade på de samtal vi får till Nintendolinjen på 0712 - 11 0 11 (4:55 per avslutad minut). Ring och rösta du också! Du kan vinna Nintendo-Magasinet's fräcka t-shirt! Det går INTE att rösta på topplistan per brev eller att få Nintendo-Magasinet's fräcka t-shirt på något annat sätt.

POWER PLAYER

NUMMER 26

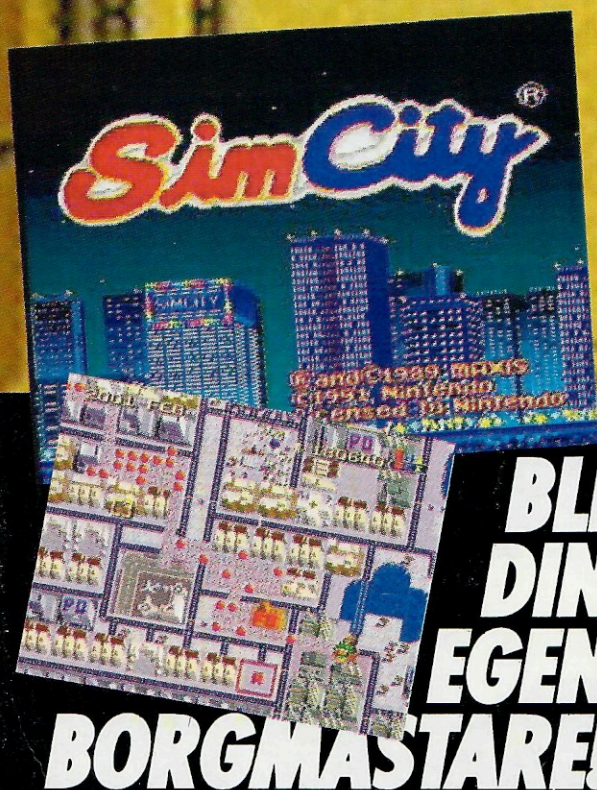
Med
klubbnytt



-NU ÄR DET HÄR!

Nintendo

ENTERTAINMENT
SYSTEM



**BLI
DIN
EGEN**

BORGMASTARE!

DÉJA VU

- ÄVENTYR

TALE SPIN

- FLYGKUL

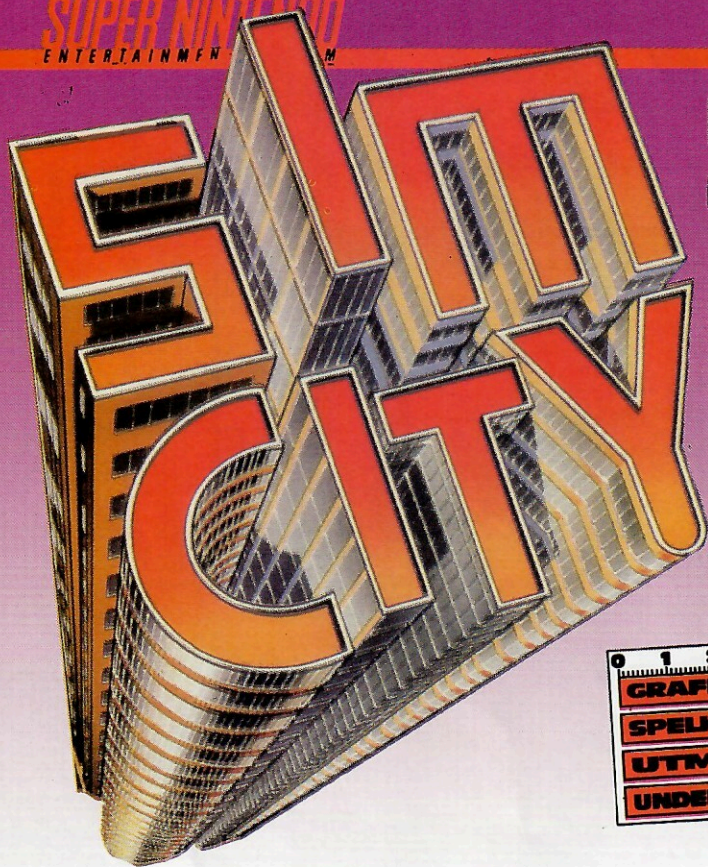
TECMO CUP

- FOTBOLL

GAME BOY!

QBERTH

TINY TOONS



Bygg en Megalopol med din Super NES

Sim City

Nintendo

Speltyp	24 september	Spelare
Bygg-simulator		1
Batteriminne	JA	Lösenord
		NEJ
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

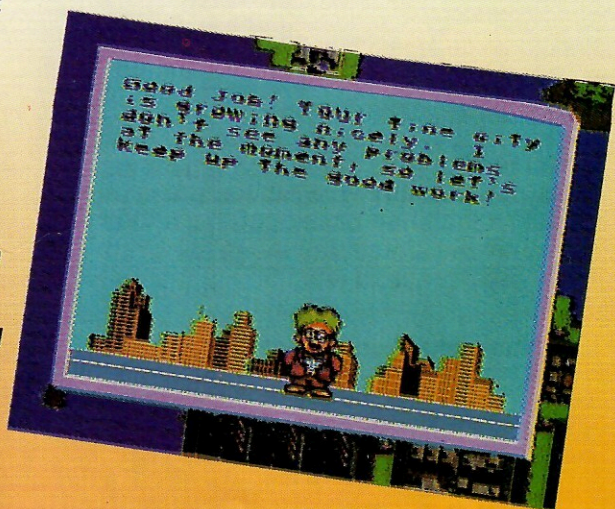
0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					
					3.6
SPELKONTROLL					
					3.4
UTMANING					
					4.5
UNDERHÅLLNING					
					4.5

Maxis Soft fick stora framgångar med Sim City till Macintosh och PC. Men på grund av den utbredda piratkopieringen till dessa maskiner ville aldrig den ekonomiska boomen riktigt infinna sig. Så hörde Nintendo av sig och ville licensiera Sim City för till att börja med NES och sedan Super-NES. Idag har Maxis mer än fördubblat sin personalstyrka och är ett mycket välmående företag.

Spelet går ut på att lyckas få 500.000 invånare i staden och det är inte helt enkelt. Du måste bygga staden helt perfekt så att alla blir nöjda för att du ska nå ditt mål. När du lyckats skapa en Megalopol får du det mycket speciella Mariomonumentet som belöning.

Sim City, personatorklassikern som nu kommer till ditt Super-NES. Den här versionen är den överlägset bästa och det var väl inte helt oväntat. Sim City till Super-NES är i grunden samma spel som i de tidigare versionerna, men versionen till Super-NES innehåller dessutom massor av nya finesser och funktioner som gör det ännu roligare att spela.

Året är 1900 kallt och du har just blivit vald till borgmästare. Din uppgift är att bygga staden så bra att fler människor flyttar dit och är nöjda med ditt jobb. Bygg industrier, villaområden, kontorsbyggnader, skolor, bibliotek, vägar och järnvägar, men se till att planera allting rätt. Till din hjälp har du Dr. Wright som är professor i stadsplanering.



Belöningar

När du lyckats med en speciell uppgift eller fått ett visst antal invånare belönas du med olika hus och byggnader. En del belöningar består av en summa pengar medan andra bara är bevis på din skicklighet. Det finns 16 stycken olika belöningar.

Ditt eget hus



När invånarantalet uppgår till 2 000 belönas du med att få bygga ditt eget hus. Placera det nära kontorsbyggnaderna så utvecklas de bättre och snabbare.

Bank



När du inte har mer än \$2 000 kvar dyker en bank upp i staden. Där kan du låna \$10 000 men du måste betala tillbaka \$500 varje år och du kan bara ha ett lån i taget. Så tänk dig för innan du bestämmer dig för att låna.

Nöjesfält



När du byggt 300, 400 och 500 kilometer väg får du nöjesfält. Placera dessa i närheten av bostadsområden så blir dina invånare glada.

Casino



När du bygger ett casino påverkas invånarna precis som när du bygger ett nöjesfält. Men tyvärr ökar kriminaliteten runt ett casino. Eftersom du får välja mellan ett nöjesfält och ett casino är det nog bättre med ett nöjesfält.

Zoo



I en stad med massor av barn måste det självklart finnas en djurpark. Du får en när du byggt stadion och bygger du två till får du ytterligare en djurpark.

Landpåfyllning



När du inte har någon mark kvar att bygga på får du ett stycke mark av Dr Wright att placera var du vill.

Polisens högkvarter



Om du bygger tillräckligt många polisstationer får du ett högkvarter. Det ger invånarna bättre skydd än de vanliga stationerna.

Brandkårens högkvarter



Precis som för att få polisens motsvarighet måste du ha byggt sex stycken brandstationer för att få ditt första högkvarter. Det täcker en yta som är en och en halv gång så stor som de vanliga stationerna.

Bibliotek



När din stad har tre, sex och nio skolor får du bibliotek. Förutom att biblioteken ger \$100 i inkomster per år lär sig människorna mycket nytt när de sitter i biblioteken och läser.

Stadspark

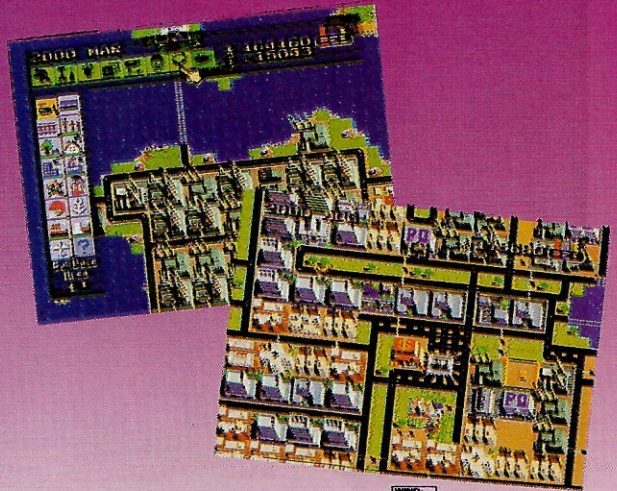


Den stora stadsparken är en belöning för att du anlagt många grönområden. Parken gör mest nytta om den placeras i närheten av ett område med många kontorsbyggnader.

Tågstation



En tågstation gör att det kan gå fler tåg än tidigare och ger dessutom staden \$100 i inkomster varje år. När du byggt 50 och 200 kilometer järnväg får du tågstationer.



Väderkvarn



Väderkvarnen är ett fint monument som du får efter att ha utvecklat 150 zoner. Även den ger dig \$100 vid varje årsskifte.

Expo



När du äntligen fått 50 000 personer att flytta in i din fina stad får du denna. En stor stad måste givetvis ha sina egna mässhallar. Den ska du helst placera i närheten av ett industriområde.

Fontän



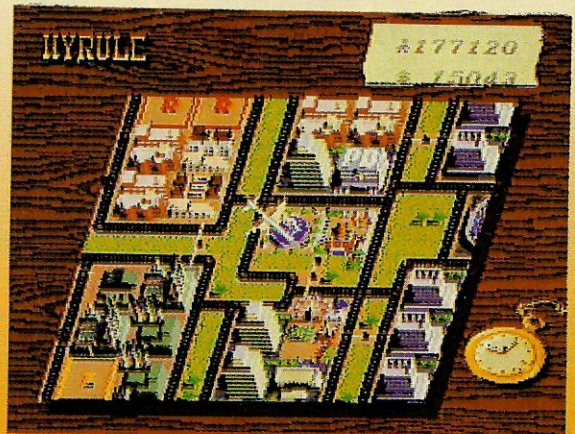
Efter 50 år som borgmästare ger staden dig detta fina minne som ett bevis på din uthållighet. Ställ den intill dina kontorsbyggnader så utvecklas de snabbare.

Mariomonument



Den mest svåråtkomliga gåvan är en staty av självaste Mario. För att få den måste du ha 500 000 invånare, vilket betyder en Megalopol. När du lyckats få den kan du känna dig mycket stolt.

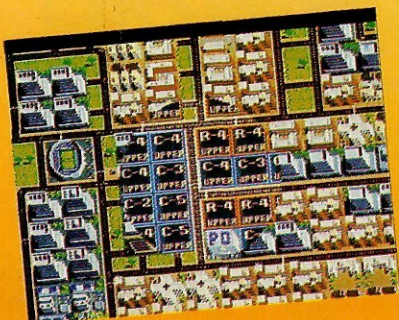
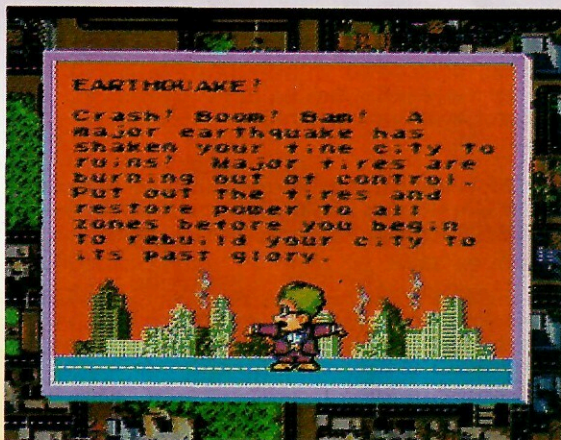
En annan belöning du kan få är View. Du kan nu se din stad från en annan vinkel.



Om du inte vill börja från början på en stad kan du välja att återuppbygga en stad med problem. Dessa problem kan vara allt från Bowser-attacker till radioaktiva utsläpp. Om du lyckas med alla dessa och sen dessutom klarar av att få staden som blivit anfallen av utomjordingar på fötter får du en bonusstad att exploatera. Bonusstaden har inget vatten vilket gör det mycket lättare och roligare. Här är de sex städer med problem du kan välja mellan.

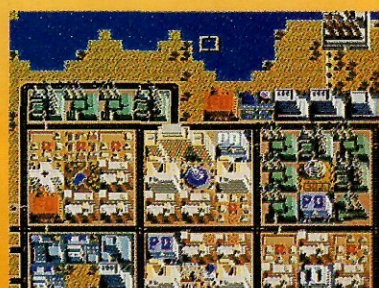
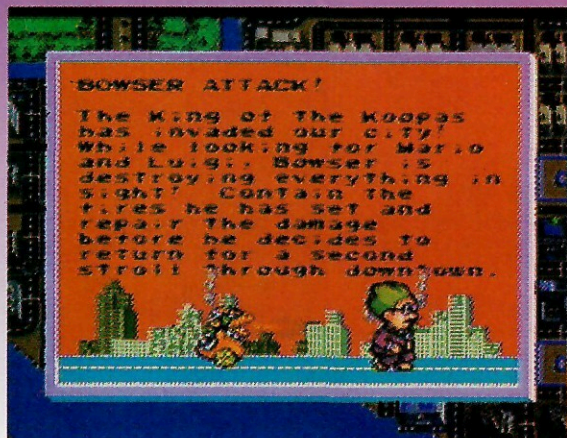
San Francisco 1906

San Francisco har drabbats av en enorm jordbävning. Det brinner överallt i staden som bara har två ynkliga brandstationer. Din första uppgift blir att bygga fler brandstationer, men se till att de får ström. Riv sen alla parker eftersom de lätt börjar brinna och när du släckt alla bränder kan du börja återuppbygga staden.



Tokyo 1961

Bowser är lös i staden. Han är på jakt efter Mario och Luigi men kan inte hitta dem, vilket inte är så konstigt eftersom de bor i Brooklyn i New York. I stället förstör han hela Tokyo och det är ingen idé att du försöker återuppbygga någonting förrän han försvunnit från stan. Du har fem år på dig.

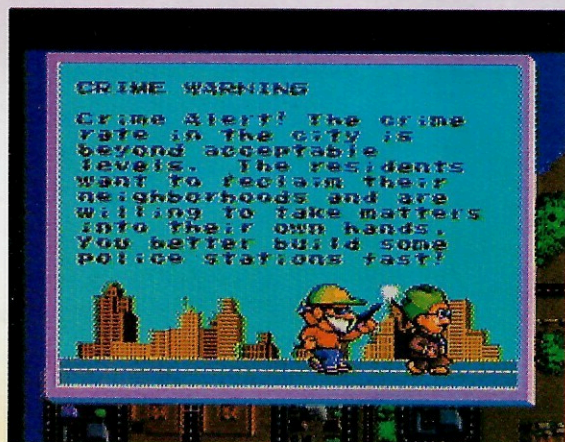


Bern 1965

Bern har inte riktigt lika hemska problem som de andra städerna. Här är det "bara" stora trafikproblem som uppkommit då det finns massor av vägar som inte leder någonstans. Upprätta ett stort järnvägsnät så att människorna kan lämna sina bilar hemma.

Detroit 1972

Den effektiva japanska bilindustrin börjar bli ett farligt hot mot USA:s bilhuvudstad, Detroit. Inflation och överproduktion gör invånarna arbetslösa och uppgivna. En stor brottsvåg har dragit in över staden och din uppgift är att få bukt med den. Se till att det finns polisstationer överallt, riv de delar av staden där ingen bor och bygg upp nya områden med parker i närheten. Du har tio år på dig att få Detroit på grön kvist igen.



Boston 2010

Här har det som inte får hända hänt. Det har blivit härdsmalta i stadens samtliga tre kärnkraftverk. Riv alla byggnader som förstörts och börja sedan bygga upp staden igen. Det kan bli svårt eftersom du bara har fem år på dig.

Rio De Janeiro 2047

Vattnet stiger mer och mer och snart ligger hela Rio De Janeiro under ytan. Många bränder har startat på grund av översvämningen och du gör bäst i att ta hand om dessa först av allt. Pausa spelet och gör hela kusterna gröna av parker. Det är det bästa sättet att stoppa vattnet. Du kommer också att behöva bygga ett nytt kraftverk och det är inte billigt. Tio år kan kännas som en lång tid men här är det verkligen rörigt.

När du fixat dessa sex städer får du alltså ta dig an Las Vegas som blivit invaderat av utomjordingar. Klarar du att återuppbygga staden efter detta anfall får du bonuslandet utan en enda sjö.

Tobias betyg

Här är ett spel man kan spela i all oändlighet. Det går inte att ge upp förrän man lyckats bygga en Megalopol med 500 000 invånare och klarat alla problemstäderna och det är inte det lättaste. Grafiken är inte på topp men det spelar ingen roll i den här typen av spel. Här är det viktigare att det är kul, och det är det verkligen. Sim City får Nintendo-Magasinet utmärkelse Toppspel.

Gunnars betyg

Efter Super Mario World är det här det spel jag lagt ner allra mest tid på att spela någonsin tror jag. Super-NES-versionen är dessutom bättre än alla datorversioner jag spelat. Det här är verkligen ett superspel!



LAST 10 EVENTS	
1900 OCT	Became town
1901 DEC	Became city
1912 AUG	Became capital
1925 AUG	A fire occurred!
1926 JUL	A plane crashed!
1940 AUG	A plane crashed!
1967 MAR	Became metropolis
1981 MAY	A plane crashed!
1988 MAR	A plane crashed!
1997 APR	A plane crashed!

2000 CITY EVALUATION	
PUBLIC OPINION	STATISTICS
Is the mayor doing a good job?	Population 178080
59% YES	Net Migration (fast slow)
41% NO	Assessed Value 16800
What are the worst problems?	7360000
18% CRIME	Category Metropolis
17% HOUSING COSTS	Game Level Easy
16% TAXES	Overall City Score
14% POLLUTION	current score 540
	annual change 40

1994 FISCAL BUDGET			
TAX RATE	6%		
	Amount Requested	Amount Allocated	Funding Level
Trans. Fund	\$ 1218	\$ 1218	100%
Police Fund	\$ 2100	\$ 2100	100%
Fire Fund	\$ 1000	\$ 1000	100%
Previous Funds	+		\$ 19472
Taxes Collected	+		\$ 6804
Special Income	+		\$ 4318
City Expenditures	-		\$ 23258
Current Funds			\$ 23258

Go With Figures

Minnesförluster och mordanklagelser

DEJÀ VU

Av: Tobias

Déjà Vu	
Kemco Seika	
Datum	Spelare
24 september	1
Speltyp	Lösenord
Rollspel på svenska	NEJ, <small>Kategori 1</small>
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium
	Svår

ETT MORD

Du vaknar upp på ett golv någonstans. Du vet varken vem du är eller var du är. Du letar genom ett casino och finner en bekant men tyvärr död man. Du måste få reda på vem du är och vem som mördat mannen, och det fort. Annars kommer polisen att sätta dit dig för mordet och de lär inte tro på att du inte vet vem du är.



3.5	3.0	4.3	4.0
GRAFIK & LJUD	SPELKONTROLL	UTMANING	UNDERHÅLLNING

GODDS	4
WEDAT	4
WEGAT	4
WEDIN=16	4
WLIGHTER	4
WIGUR	4
WHANKY	4
WSUNGLASS	4

YOU RUN INTO A BUN WHO
BLOKS YOUR WAY. HE STABS
SO CLOSE THAT YOUR EYES
WATER.

Redaktionens betyg

Déjà Vu är som sagt mycket likt Shadowgate i uppläggnigen men det här är roligare. Det är också större och du kan åka taxi till massor av olika hus fulla av ledtrådar. Ett originellt spel som är både kul och utmanande.

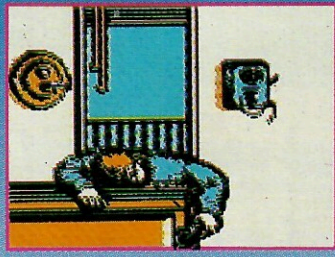
VAD ÄR DET SOM HÄNDER?



VEM ÄR MANNEN I SPEGELN?
DU TITTAR DIG I SPEGELN OCH SER ETT OBEKANT ANSIKTE. VEM ÄR DU OCH VAD GÖR DU I ETT BADRUM PÅ JOE'S BAR?



VEM ÄGER DEN HÄR HÅLAN?
ÄR JOE BARENS ÄGARE ELLER HETER BAREN BARA SÅ UTAN NÅGON ANLEDNING? OCH VARFÖR FINNS HÄR INGA MÄNNISKOR?



VEM ÄR MÖRDAREN?
ÄR DETTA ÄGAREN, ELLER JOE, ELLER BARA NÅGON KUND SOM GÅTT FÖR ATT RINGA?

Här är spelet för alla er som gått och väntat på en uppföljare till rollspelet Shadowgate. Du är en identitetslös privatdetektiv på jakt efter en mördare och ett motiv. Déjà Vu var det första spelet av den här typen och kom ursprungligen till Macintosh.

KOMMANDON

TITTA

Välj detta kommando för att titta på och söka igenom de föremål du finner. Välj alltid Titta innan du försöker ta någonting.

TALA

Du kanske har hört att man ska skjuta först och fråga sen, men det är nog bättre att prata med människorna i spelet om du vill få information.

SLÅ

Som den före detta boxaren du är vill du gärna slå till allt som kommer i din väg. Ibland kan det vara bra men oftast får du bara ont i händerna.

STÄNG

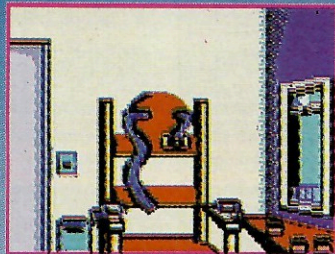
När du tittat färdigt i en byrå eller en bok kan du stänga den genom att använda kommandot Stäng. Om du stänger alla saker går det snabbare att bläddra genom sidorna i anteckningsboken.

ÖPPNA

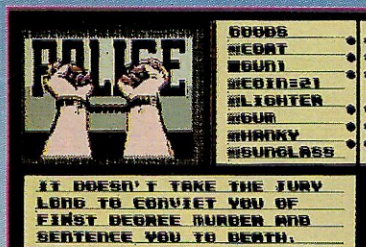
Öppna dörrar, böcker, lådor och allt annat som finns i rummen för att vara helt säker på att du inte missar någonting.

LÄMNA

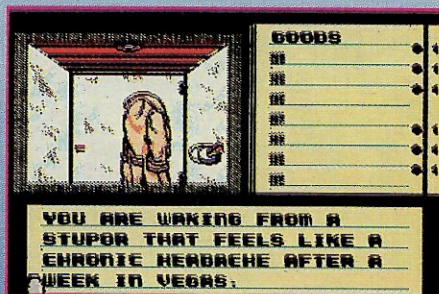
Om du upptäcker att något föremål bara tar upp onödigt plats i anteckningsboken kan du slänga bort det genom att välja Lämna.



VEM HAR BLIVIT GRILLAD HÄR? VAD GÖR EN ELEKTRISK STOL PÅ EN BAR? OCH VEM HAR TAGIT EN MASSA DROGER, BLIVIT GRILLAD OCH SEN FÖRSVUNNIT UTAN ATT LÄMNA NÅGRA SPÅR?



OM DU INTE LÖSER MORDET ÅKER DU DIT SJÄLV.



TA

Många föremål du hittar kan användas senare i spelet. För att kunna göra det måste du ta dem med dig. Välj kommandot Ta och peka sen på föremålet så finns det i din anteckningsbok.

ANVÄND

För att få någon nytta av de föremål du hittar måste du använda dem. Välj kommandot Använd och peka sen på det föremål du vill använda.

GÅ

Pecka på Gå och sen på det rum du vill komma till. Du kan också bara peka på den dörr du vill gå in genom.

MIG

Vissa föremål kan du använda på dig själv. När du blir tillfrågad hur du vill använda ett föremål på pekar du på denna ruta om du vill använda det på dig själv.

SPARA

Déjà Vu har inbyggt batteriminne vilket gör att du kan spara ditt äventyr.

ANTECKNINGAR

Här har du ditt anteckningsblock där du kan se alla föremål, adresser, pengar och ledtrådar du har.



FRÅGORNA ÄR MANGA OCH DU MÅSTE FINNA ALLA SVAREN. DET KOMMER INTE ATT BLI LÄTT MEN DU HAR TYVÄRR INGET VAL. DU MÅSTE JU RENTVÅ DIG FRÅN MORDANKLAGELSENA OCH TA REDA PÅ VEM DU ÄR.

Disney's

LOUIS

TALESPIN

Tale Spin	
Capcom	
Datum	Spelare
24 september	1
Speltyp	Lösenord
Äventyr	NEJ
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium Svår



Av: Tobias

Spänn fast säkerhetsbältet! Här kommer björnen Baloo och Vildanden för att leverera gods till byborna. Men Don Karnage och hans pirater har andra planer för Baloos last.

Så börjar Tale Spin, Capcoms senaste äventyr i Disney-serien. Tale Spin är uppföljaren till succéerna Duck Tales och Chip 'n Dale - Rescue Rangers. Senare kommer Darkwing Duck - mörkrets furste. Gemensamt för dessa titlar är att de alla är baserade på den populära, amerikanska, tecknade tv-serien Duck Tales.

UPPLÄGGNING

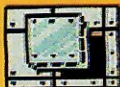
Du flyger Vildanden genom åtta fartfyllda banor. Rebecca Cunningham, chef på AB Far & Flyg, ger dig dina uppdrag innan du flyger iväg. I slutet av varje bana stöter du på en boss som i bland kan vara lite knepig, men när du lärt dig den rätta taktiken ska det nog gå bra. När du sen klarat en bana kan du köpa delar till flygplanet av Vildkatt, mekaniker på AB Far & Flyg. Där kan du också köpa fler Continues om du har samlat ihop tillräckligt med pengar.

HJÄLPMEDEL

Här är de hjälpmedel som Vildkatt erbjuder dig att köpa när du klarat av en bana:



GER DIG ETT EXTRALIV



DU FÅR MER ENERGI



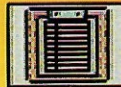
ÖKAR VILDANDENS HASTIGHET



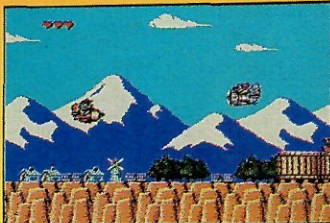
SNABBARE SKOTT



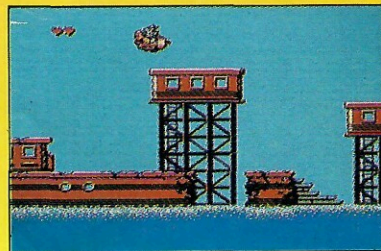
ÄNNU SNABBARE SKOTT



CONTINUE



HÄR FÅR DU DITT FORSTA UPPDRAG.



Redaktionens betyg

Tale Spin är ett bra spel. Både grafik och ljud är bra och precis som de andra Disneyspelen från Capcom är det en perfekt blandning av äventyr och action. Spelet är inte lika lätt som de två tidigare men inte heller för svårt. Det kan kännas lite klurigt till en början men när man väl kommer in i det så går det som på räls.

	4.1	3.9	3.3	4.0
5				
4				
3				
2				
1				
0				
	GRAFIK & LUD	SPELKONTROLL	UTMANING	UNDERHÅLLNING

TECMO CUP

Fotboll för rollspelare

Tecmo Cup	
Tecmo	
Datum	Spelare
24 september	1
Speltyp	Lösenord
Fotboll	Ja
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium Svår



Robin Field är en ung, lovande fotbollsspelare vars dröm är att bli lika stor och berömd som sin pappa. Han spelar i Dreams och för att få visa hur duktig han verkligen är måste laget med din hjälp vinna den stora turneringen Tecmo Cup.

Här är spelet Tecmo höll på att tillverka när Nintendo-Magasinet redaktion besökte dem förra hösten (resereportage i NM 3/92). Tecmo Cup är en helt ny typ av fotbollsspel. Du styr en spelare i laget och när en motståndare försöker ta bollen, eller du vill göra något annat än bara springa med bollen, kommer det fram en ruta med olika valmöjligheter. Du kan då välja att passa, skjuta eller dribbla förbi honom. När en motståndare har bollen kan du istället välja mellan att tackla, markera eller skära av hans skottvinkel. Varje spelare har ett antal poäng som visar hur bra han är på de olika sakerna. Självklart är Robin överlägsen alla andra i laget. Det känns lite konstigt och ganska svårt i början men du lär dig snart hur du ska göra i olika situationer och vilka spelare som är bäst på de olika sakerna.



Här är en tabell över hur bra samtliga spelare är när turneringen börjar:

	FÖRSVARARE			
	Brook	James	Alvan	Felix
Dribbla:	8	8	8	8
Passa:	8	8	8	8
Skjuta:	8	8	7	7
Tackla:	11	9	9	9
Skära:	10	10	9	9
Markera:	5	5	5	5

	MITTFÄLTARE		
	Robin	Ralph	David
Dribbla:	17	8	8
Passa:	17	9	8
Skjuta:	10	8	7
Tackla:	13	9	9
Skära:	13	9	9
Markera:	7	5	5

	FORWARDS		
	Kevin	Brett	Mark
Dribbla:	8	9	8
Passa:	8	9	8
Skjuta:	8	8	7
Tackla:	9	9	9
Skära:	9	9	9
Markera:	5	5	5

Redaktionens betyg

Ja, det här var ett originellt spel. Det känns konstigt i början men när man blir duktigare på det blir det också roligare. Det är bra att spelet har lösenord för det skulle vara jobbigt att köra om alla matcher varje gång. De tar nämligen längre tid än vad de brukar göra i fotbollsspel beroende på alla valmöjligheter som dyker upp hela tiden. Grafiken är godkänd och visst är det kul att det dyker upp lite annorlunda spel ibland.



MÅLVAKT	
John	
Boxa:	11
Fånga:	9
Passa:	12

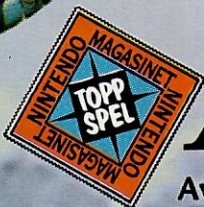


THE LEGEND OF

ZELDA

A LINK TO THE PAST™

The Legend of Zelda - A Link to the past		
Nintendo		
Speltyp	24 september	Spelare 3 <small>(ej samtidigt)</small>
Äventyr		
Batteriminne	Ja	Lösenord Nej
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår



Äntligen!!!

Av: Tobias

LÅT VÅR SAGA BÖRJA ...

Konstiga saker börjar hända och när den unge äventyraren Link en mörk och regnig natt plötsligt vaknar till i sin farbrors hus, hör han en röst.

"Hjälp mej...
Jag heter Zelda...
Jag är fånge i slottets underjordiska grotta."

Link känner genast att han är tvungen att rädda prinsessan och gör sig redo. Men hans farbror förbjuder honom att lämna huset och Link får gå och lägga sig igen. Så snart han slumrat till tar Links farbror sitt svärd och försvinner ut i regnet. När Link senare vaknar till och upptäcker att hans farbror är borta ger han sig ut i mörkret och regnet i riktning mot slottet. På vägen hör han ännu ett meddelande från Zelda som berättar om en hemlig ingång till slottet. Vid ingången finner han också sin farbror svårt skadad och utan minsta möjlighet att klara sig vidare. Link tar sin farbrors svärd och ger sig in i slottet...



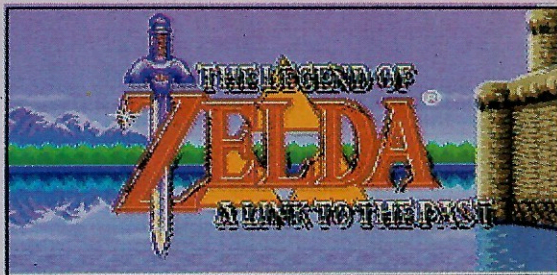
Agahnim offerar unga flickor.



Zelda III är ett otroligt snyggt och välgjort spel. Bara ovädret med ösregn och åska i början av spelet är bättre och verkligare än något du tidigare sett i ett videospel. Spelet har också ett fantastiskt ljud. Lyssna bara på när Link går i trappor eller i närheten av ett vattenfall så får du höra effekter du inte trodde var möjliga. Med Super-NES handkontroll kan du styra Link betydligt bättre än i de tidigare spelen och han kan göra fler rörelser än någonsin, till och med simma. Men som du vet krävs det mer än bara snygg grafik och häftigt ljud för att göra ett riktigt bra spel.

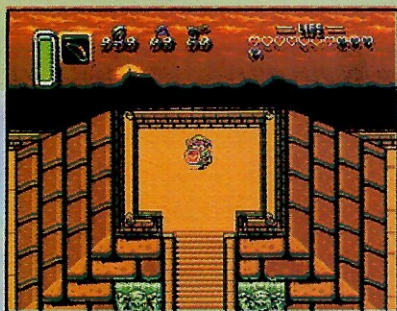
Zelda III har precis allt som behövs för att man ska kunna sitta i timtal och spela och är både utmanande och otroligt kul. Utforska mängder av grottor och städer för att hitta de bästa vapnen som behövs för att ta kål på de svåraste fienderna. Och när du tror att du klarat av allt och vunnit ska du vidare till en ny värld och slåss mot ännu hemskare fiender. I Den Mörka Världen ...

I fyra år har vi alla gått och väntat på uppföljaren till de fenomenala The Legend of Zelda och The Adventure of Link och snart är det äntligen dags för dig att återvända till Hyrule.



LEGENDEN

För länge sedan var Hyrule ett fantastiskt land med massor av enorma palats och snälla människor med magiska krafter. Men det var också ett land med stora problem. Den onde Ganon har förvandlat det tidigare vänliga grannlandet Gyllene Landet till en ond mörk värld och försöker nu förena det med Hyrule toch skapa en enda stor mörkerstat, kontrollerad av ondskans makter, det vill säga Ganon själv. Att detta givetvis skulle innebära Hyrules invånares undergång bryr sig Ganon och hans medhjälpare Agahnim föga om.



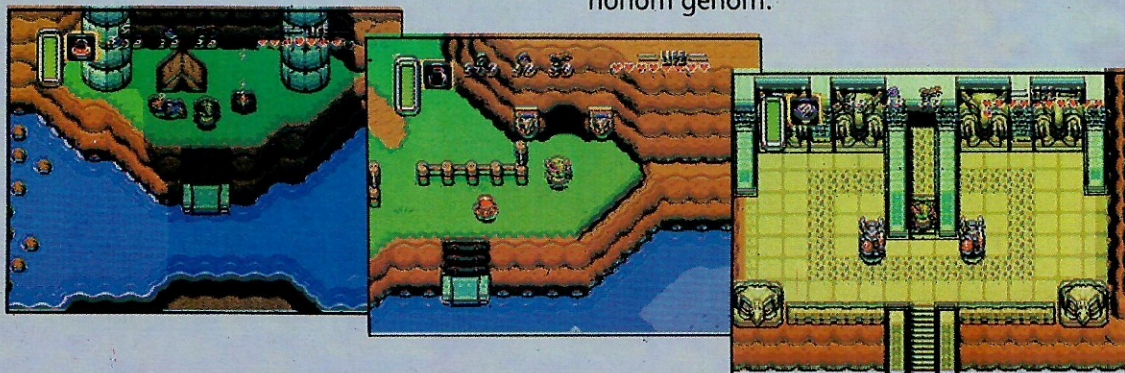
Dark World

Links tidigare äventyr

1987 fick hela världens videospelare chansen att träda in i en helt ny värld av magi, mysterier och faror de aldrig tidigare sett. The Legend of Zelda hette spelet och innan året var slut hade det som första videospel någonsin sålts i över 1 miljon exemplar. Ett år senare kom uppföljaren The Adventure of Link och även det blev en otrolig succé. Nu bodde Hyrules invånare i olika byar och när Link besökte dem gav de honom viktiga ledtrådar. Spelet utspelade sig flera år efter The Legend of Zelda och Link hade blivit både visare och modigare. I slutet av spelet fick han verkligen visa vad han lärt sig. Han blev då tvungen att besegra sin egen skugga för att kunna rädda prinsessan Zelda.

Tack vare en unik blandning av rollspel, äventyr och action har The Legend of Zelda och The Adventure of Link blivit otroligt populära och Link har efter Mario blivit den populäraste videospelshjälten genom tiderna.

Och nu, fem år efter originalet, kommer The Legend of Zelda - A Link to the Past. Detta nya fantastiska äventyr utspelar sig långt innan de två första äventyren och Link måste här utforska två världar betydligt större än de vi tidigare följt honom genom.





Links hjälpmedel

Alla föremål, vare sig de är gömda i grottor, under stenar eller vaktade av monster, är viktiga för Link. Vissa kan du använda många gånger till olika ändamål och andra kan bara användas en gång vid ett speciellt tillfälle. Hugg, bomba, lyft och slå allting så att du inte missar något.

Pilbåge & Pilar

Du hittar bågen och pilarna tidigt i spelet och de är nödvändiga för att ta kål på vissa fiender.



Bumerang

Hejda fienden eller plocka upp föremål som är utom räckhåll med hjälp av bumerangen.



Kastkedja

Ta dig över avgrunder med hjälp av kastkedjan. Du hittar den i det Gyllene Landet.



Bomber

Leta efter sprickor i väggarna, tänd stubinen och spräng dig fram. Link kan också ta upp bomber och kasta på fienden.



Svamp

Leta efter svampen i en mörk skog. Ge den sen till en vän som gör dig en tjänst senare i spelet.



Magiskt puder

Det magiska pudret är gjort efter ett topphemligt recept och gör dina hemskaste fiender helt ofarliga.



Eldstav

Bränn ner fienden med hjälp av eldstaven. Den kan också användas som ljus i mörka grottor.



Isstav

Frys ner dina fiender med isstaven och hacka dem till bitar med ditt svärd.



Medaljonger

De tre medaljongerna besitter otroliga, magiska krafter. Link måste ha mycket magi för att kunna använda dessa.

Bombos

Med medaljongen Bombos spränger du bort allt och alla i din närhet. Kallas ofta smartbomb i andra spel.



Ether

Frysandets medaljong fungerar bäst i den mörka världen men kan även frysa fiender på andra ställen.



Quake

Skaka fienderna genom att använda den tredje medaljongen. Med Quake kan Link ordna smärre jordbävningar och jordskred.



Lampa

Lys upp Hyrules mörka grottor och labyrinter med lampan. Du kan också tända andra lampor med den.



Magisk hammare

Mycket står på spel i Links äventyr och det finns mycket som är i vägen för honom. Med hammaren slår du bort det mesta.



Spade

En speciell skatt är begravd någonstans i Hyrule. Mannen som förlorat den ger dig spaden för en sång.



Flöjt

Det här är ett av Links mest berömda hjälpmedel. Flöjtens melodi kallar på vinden som bär dig iväg.



Håv

Låt dig inte luras av insekterna. Fånga dem i din håv, stoppa dem i en burk och släpp sen ut dem mot en fiende.



Mudoras bok

Konstiga krumelurer är skrivna här och där i Hyrule. Det enda sättet att tyda dem är med hjälp av denna bok.



Burk

I burkar kan Link ha medicin eller levande bin. Köp burkarna i en by eller leta upp dem ute i landet.



Somarias käpp

Den här käppen framkallar block som kan användas för många olika ändamål. Du kan också skydda dig genom att skjuta eld med den.



Byrnas käpp

För att få det allra bästa skyddet använder du denna. Den skyddar dig till och med när du simmar.



Magisk kappa

Den magiska kappan gör dig helt osynlig och fienderna kan inte slå det som de inte kan se. Inte ens i den mörka världen.



Magisk spegel

Ett steg genom glaset tar dig tillbaka därifrån du kom. En vän kommer att ge dig denna som en gåva.





Av den här pojken får du häven.



På baren i byn Kakariko.



Om du har en fé i en burk återupplivar hon dig om du dör.

Förutom alla dessa hjälpmedel finns det flera speciella saker som du behöver för att klara spelet.

Svärd

Links viktigaste vapen är svärdet. Du kan antingen hugga som vanligt eller göra ett sving som tar käl på alla fiender i närheten. Det gör du genom att hålla inne B-knappen och släppa den när fienden är nära.



Fenor

Med Zoras fenor kan Link simma i Hyrules sjöar. De är väldigt bra att ha men dyra och svåra att finna.



Skor

Med Pegasus skor kan du springa med superfart. Nu kan du plöja rakt igenom fienden. Du kan också springa in i träd för att få det som finns i trädet att falla ner.



Sköld

Links sköld skyddar mot pilar. Det finns tre olika sköldar i spelet. Lär dig använda dem rätt så slipper du bli träffad när fienden anfaller.



Kläder

Kläder och rustningar skyddar Link mot fiender. Link tar på sig dessa automatiskt så snart han hittar dem.

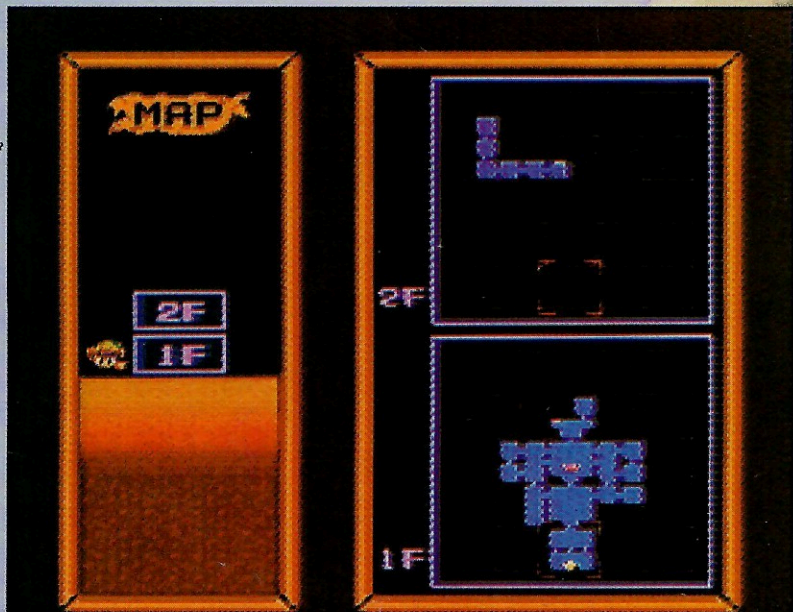


Handsken

Handsken ger Link otrolig styrka. Han kan lyfta enorma stenar och flytta statyer. Under stenarna kan det finnas gömda grottor.



Precis som i de tidigare Zeldaspelen kan du hitta både kartor och kompass i alla slott och grottor. Genom att trycka på X-knappen får du fram kartan och nu kan du också se i vilka rum du varit och var nivåns boss befinner sig.





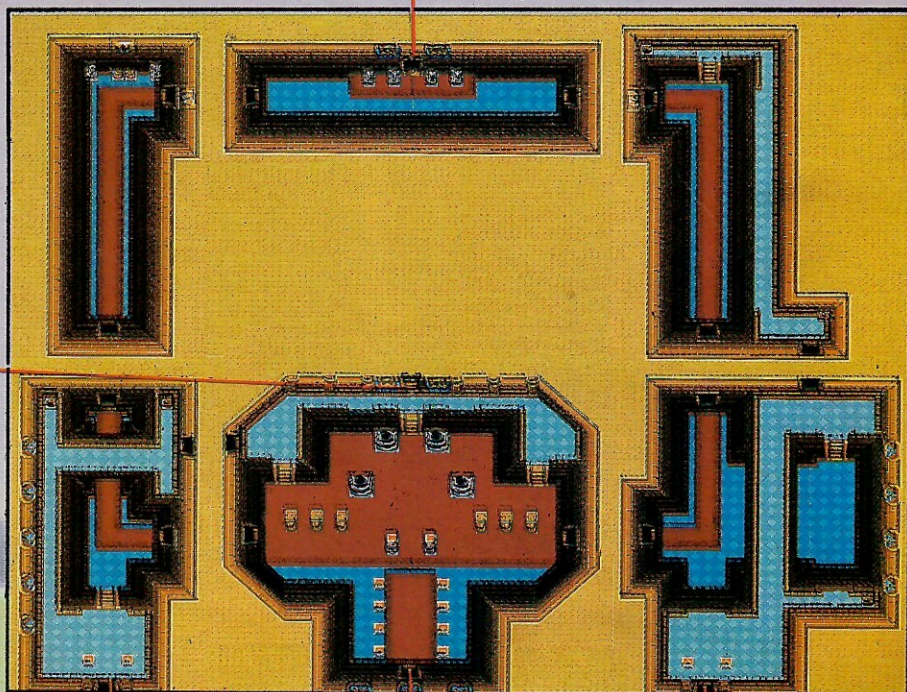
Här är en karta över slot-
tet som är bland det för-
sta du kommer till. Rädda
Zelda och se till att du
varit i alla rum innan du
går ut.

FÖRSTA VÅNINGEN

Till första
källarvåningen



Till andra våningen

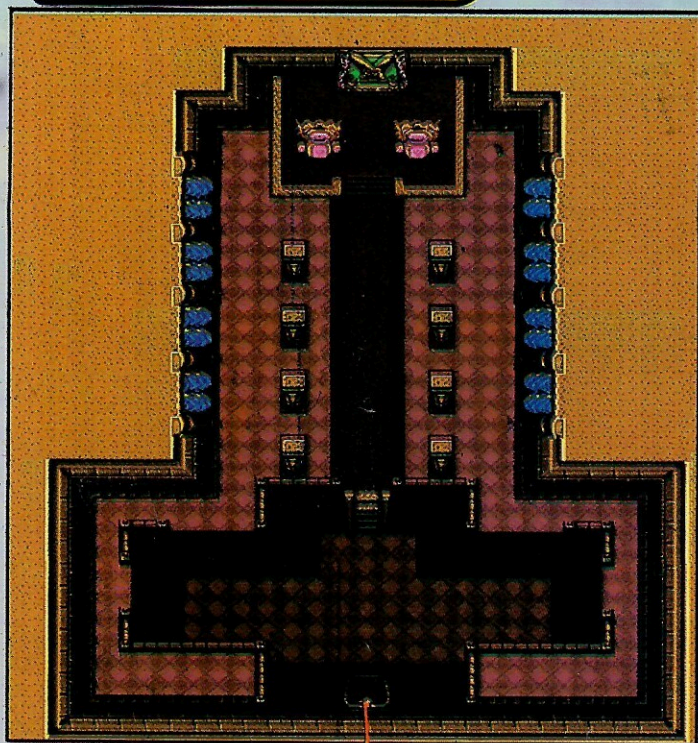


Till terrassen

Ingången

Till terrassen

ANDRA VÅNINGEN

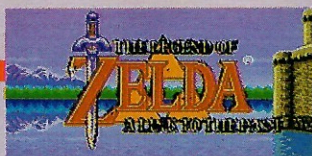


Från första våningen

0 1 2 3 4 5	
GRAFIK & LJUD	4.7
SPELKONTROLL	4.4
UTMANING	4.8
UNDERHÅLLNING	5.0

Tobias betyg

Har du inte redan köpt ett Super NES är det hög tid nu! Det här är nämligen det överlägset bästa videospellet någonsin och ett absolut måste för varje Zelda-älskare. Det får självklart Nintendo-Magasinet båda utmärkelser Toppspel och Klassiker. Grafik och ljud är otroligt bra och kontrollen över Link är näst intill perfekt. Spelet är lika stort som de båda första äventyren tillsammans och ger en otrolig utmaning. Underhållningen är förstklassig och får ett självklart högsta betyg. Till alla som gillade de första äventyren med Link & Zelda kan jag bara säga: Du kommer älska det här! Zelda III - A Link to the Past är ett helt suveränt äventyr.

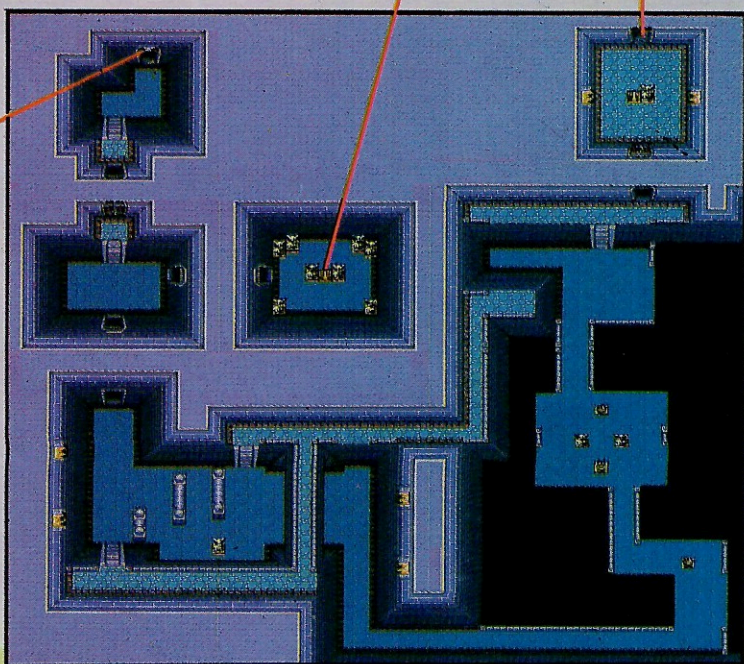


FÖRSTA KÄLLARVÅNINGEN

Till andra källarvåningen

Bumerangen

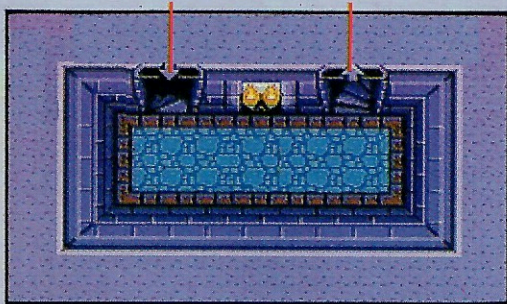
Från första våningen



ANDRA KÄLLARVÅNINGEN

Till tredje källarvåningen

Från första källarvåningen

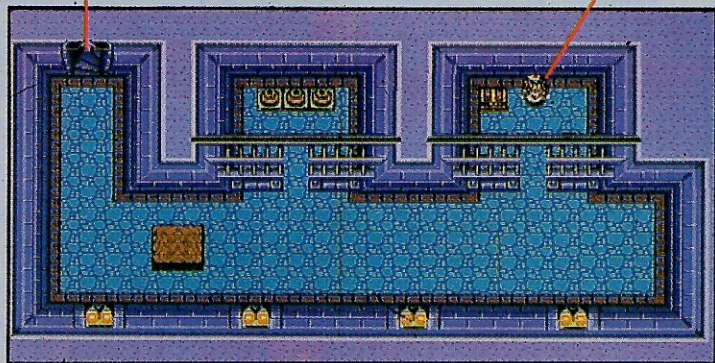


Först när du räddat Zelda kan spelet börja. Det första du ska göra är att utforska Hyrule ordentligt. Gå in i alla hus och prata med alla du möter för att få så mycket upplysningar som möjligt. När du hittar överallt kan du börja söka efter de tre medaljongerna. När du hittat dem alla kan du få svärdet i Dimmiga Skogen. Med detta kan du ta dig in i tornet där Agahnim håller till. Men innan du kan besegra honom och gå vidare måste du ha allt som går att hitta och köpa i Hyrule. Mer om hur du ska lyckas i nästa nummer.

TREDJE KÄLLARVÅNINGEN

Från andra källarvåningen

Prinsessan Zelda

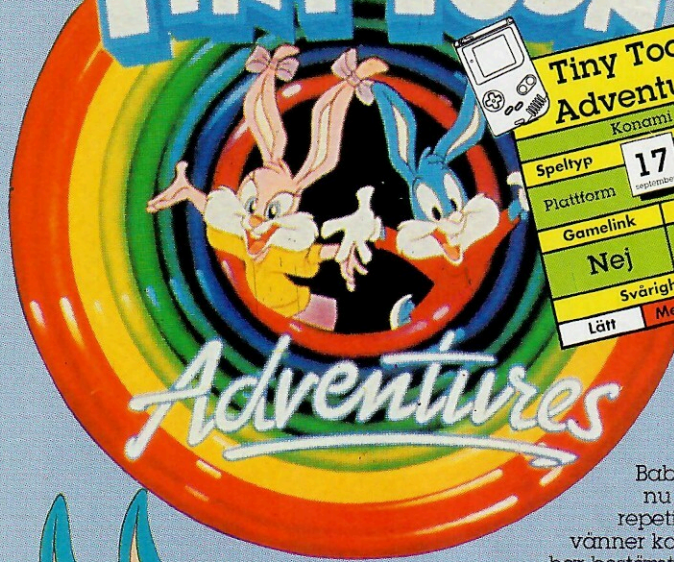


I nästa nummer berättar vi mer om Links senaste äventyr på Super-NES. Dessutom blir det en komplett karta över Hyrule.

GAME BOY

TINY TOON

Småtoonsen nu till Game Boy



Tiny Toon Adventure		
Konami		
Speltyp	Spelare	
17	1	
Plattform	Lösenord	
Gamelink	Lösenord	
Nej	Nej	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					3.6
SPELKONTROLL					3.5
UTMANING					3.2
UNDERHÅLLNING					3.5

Först kom de till NES. Nu kommer de till Game Boy, och snart kommer de även till Super-NES. Konami satsar hårt på dessa småtoons.

Babs Kamin ska bli en stor skådespelerska och måste nu springa fram och tillbaka genom skogen mellan repetitioner och talövningar och jag vet inte allt. Våra vänner kaninen Buster, ankan Plucky och grisen Hampton har bestämt sig för att hjälpa henne att komma fram. De har alla sitt eget sätt att bana väg genom skogen.

Buster Bunny kastar morötter på fienden. Borde han inte hellre vilja äta upp dem? Morötterna alltså. Plucky Duck kastar ananaser på dem och Hampton rullar iväg stora vattenmeloner.

Tiny Toon Adventure innehåller flera små bonusspel av olika slag utmed banorna. Du får bland annat löpa ikapp med Roadrunners lillebror Little Beeper och mata prärievargen Dizzy

Redaktionens omdöme

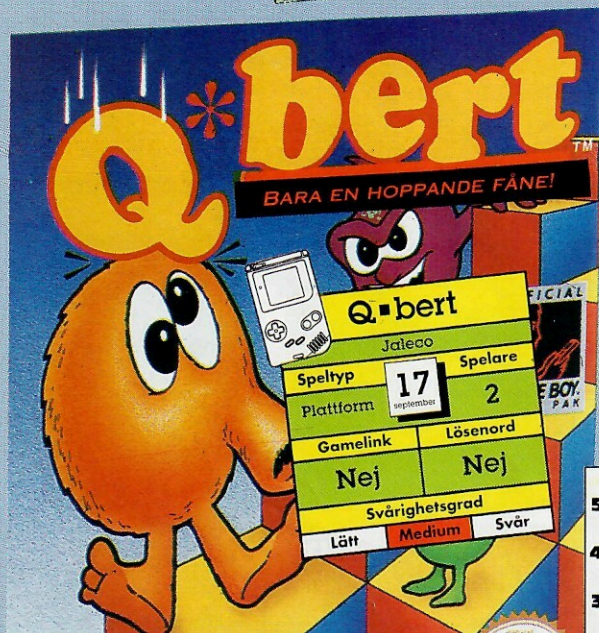
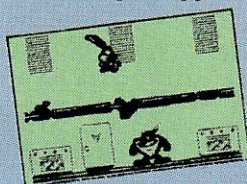
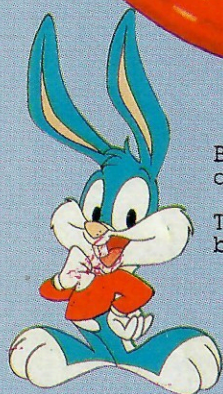
Tiny Toon Adventure är ett sött spel som dessutom är bra gjort. Det är alltså inte ett bamspel vilket man först kan kän förledas att tro. Äventyret här i Game Boy-versionen är inte detsamma som i NES-versionen.

Den gamla arkadspelsklassikern från jag vet inte när kommer nu till din Game Boy. Med flera banor än i originalen men fortfarande med samma vassinniga spelidé.

Q•bert är en osannolik, strutsnabelförsedd liten gynnare som hoppar omkring på pyramidliknande banor. Detta gör han för att byta färg på alla rutor och därmed klara banan och gå vidare. Men förutom att de dumma rutorna byter färg varje gång man hoppar på dem, och därmed blir fel om Q•bert måste passera igen, så finns det en massa elakingar som också hoppar omkring på pyramiden och ställer till det. Coily, Lefty, Righty och Ugg är bara dumma och försöker klämma åt vår hjälte. Men Slick och Sam är steget värre. De byter nämligen tillbaka färgerna på blocken genom att hoppa runt och fåna sig. Stoppa dem snarast!

Redaktionens omdöme

Q•bert är ju alltid Q•bert, men precis som när det gäller Pacman, Asteroids och lite andra gamla arkadklassiker som blivit Game Boy-spel, så har man förlitat sig lite väl mycket på konceptet och därmed inte lagt ner så mycket jobb på en bra konvertering. Det här kunde Jaleco ha gjort bättre.



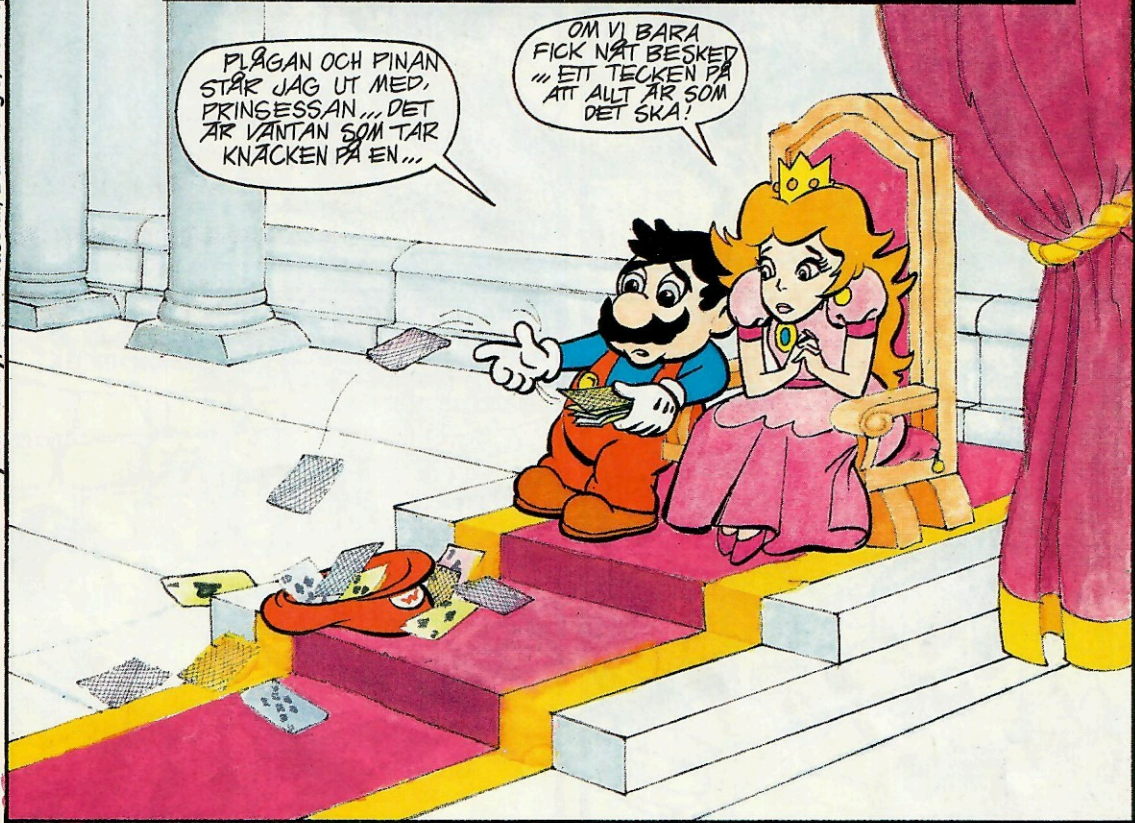
Q•bert		
Jaleco		
Speltyp	Spelare	
17	2	
Plattform	Lösenord	
Gamelink	Lösenord	
Nej	Nej	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

3.0	3.0	3.5	3.5
GRAFIK & LJUD	SPELKONTROLL	UTMANING	UNDERHÅLLNING

Till sin hjälp har Q•bert lite bonusar som körsbär, äpplen och frys-fienden-kulor. Dessutom finns det speciella spinndiskhissar på vissa banor som kan transportera bort Q•bert när det blir alltför hejt.

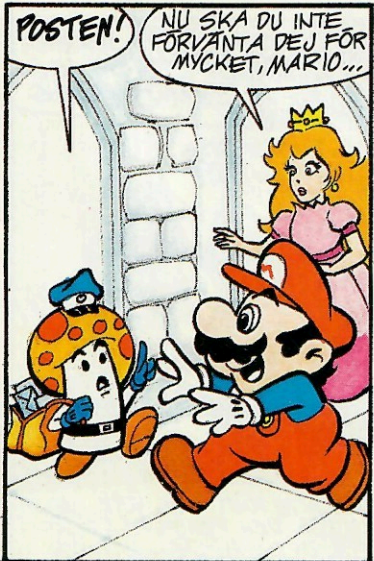
SUPER MARIO BROS.

SLASKMANNEN på nya äventyr!



PLÅGAN OCH PINAN
STÅR JAG UT MED.
PRINCESSAN... DET
ÄR VÄNTAN SOM TAR
KNÄCKEN PÅ EN...

OM VI BARA
FICK NÅT BESKED
" ETT TECKEN PÅ
ATT ALLT ÄR SOM
DET SKA!



POSTEN!

NU SKA DU INTE
FÖRVÄNTA DEJ FÖR
MYCKET, MARIO...



DEN MÅSTE VÄ-
RA HÄR! ANNARS
KAN JAG INTE
FORTSÄTTA LEVA!

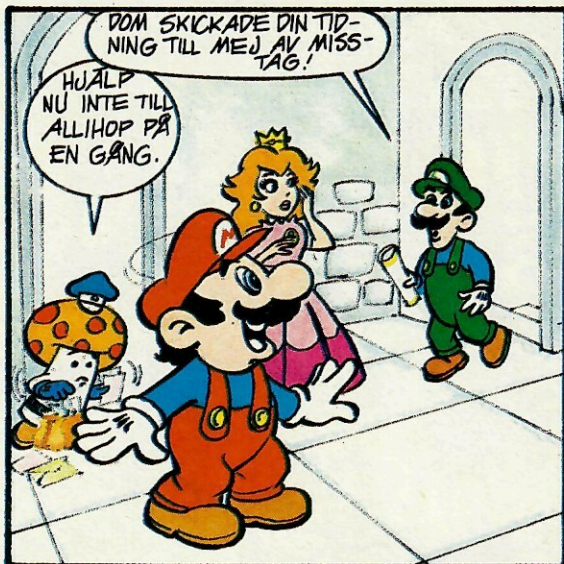
GISSA TRE
GÅNGER VEM
SOM FÅR TA
REDA PÅ DEN
HÄR OREDAN.



INGENTING.
INTE EN
SKYMT.

GE INTE UPP
HOPPET, MARIO!

MARIO!!



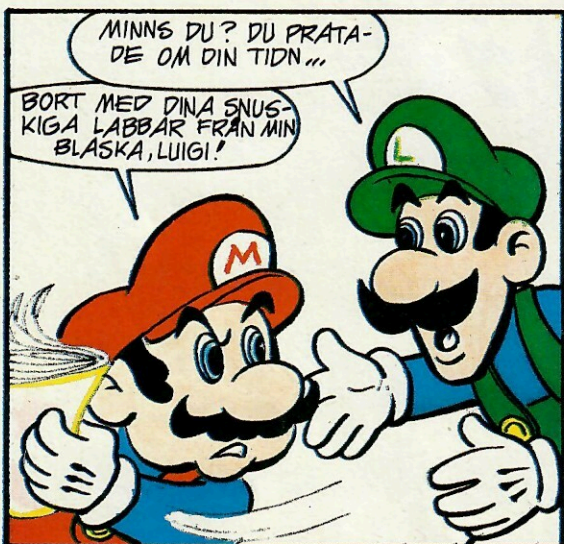
DOM SKICKADE DIN TIDNING TILL MEJ AV MISS-TAG!

HJÄLP NU INTE TILL ALLIHOP PÅ EN GANG.



JAG SOM TRODDE DU VAR FÖRLORAD!

MARIO, VI PRATADES VID FÖR EN TIMME SEN, ELLER HUR?



MINNS DU? DU PRATADE OM DIN TIDN...

BORT MED DINA SNUSKIGA LABBAR FRÅN MIN BLASKA, LUIGI!



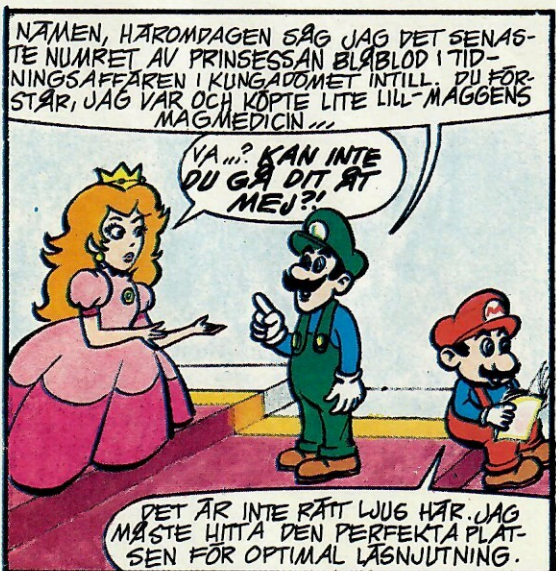
DEN HAR KOMMIT! "GLASKMANNEN PÅ NYA ÄVENTYR"!!! VÄRLDENS FÖRSTE DUBBELHÄNTE ÄVENTYRSRÖRMOKARE!!!

HUR KAN NÅN BLI SÅ UPPELDAD AV GLASKMANNEN?



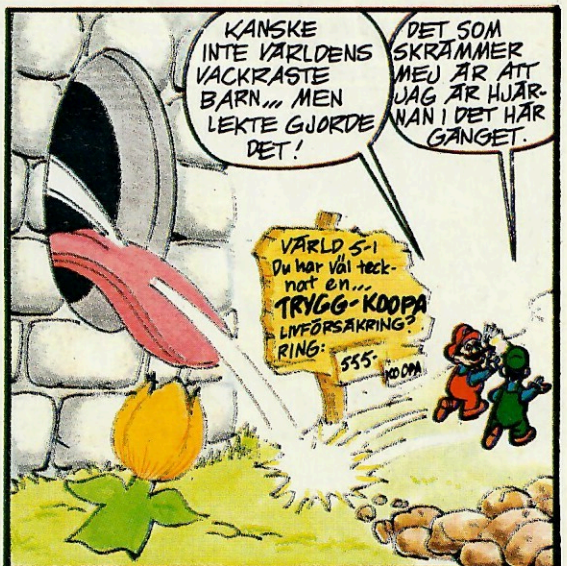
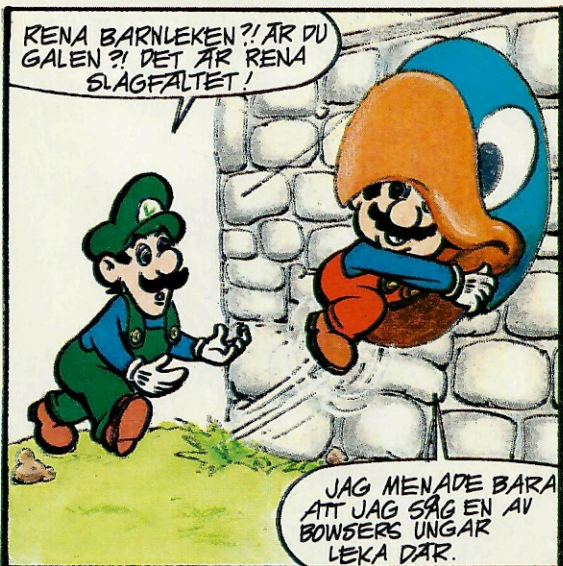
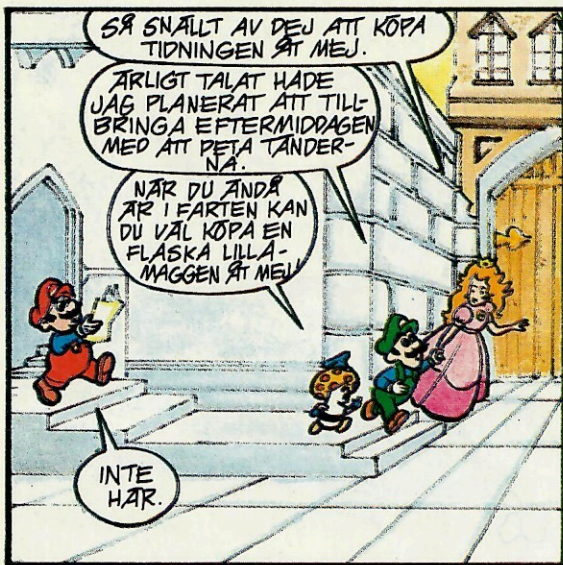
... SPECIELT NÄR ALLA VET ATT "BARONESSAN BLÅBLOD", SOCIETETSLIVETS GLATTIGA MÄSTARINNA, ÄR DEN ENDA LÄSVÄRDA TIDNINGEN I VÅR TID!!

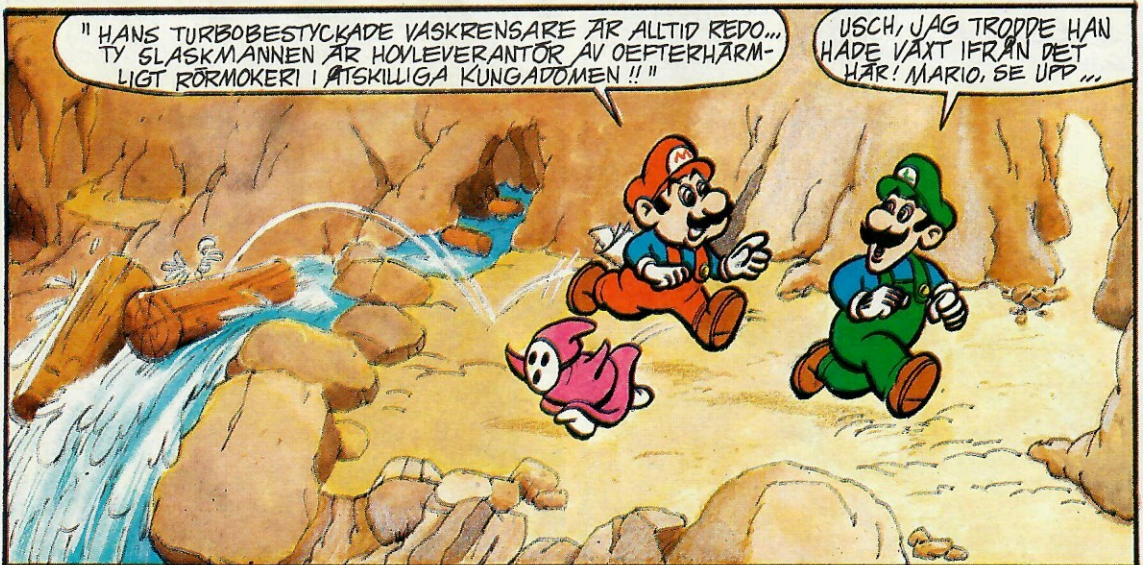
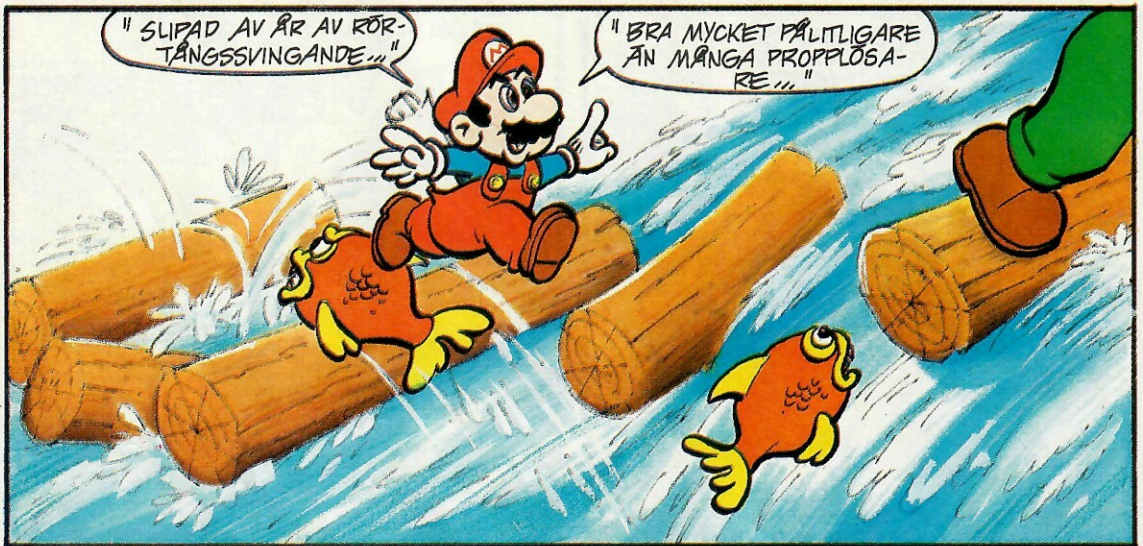
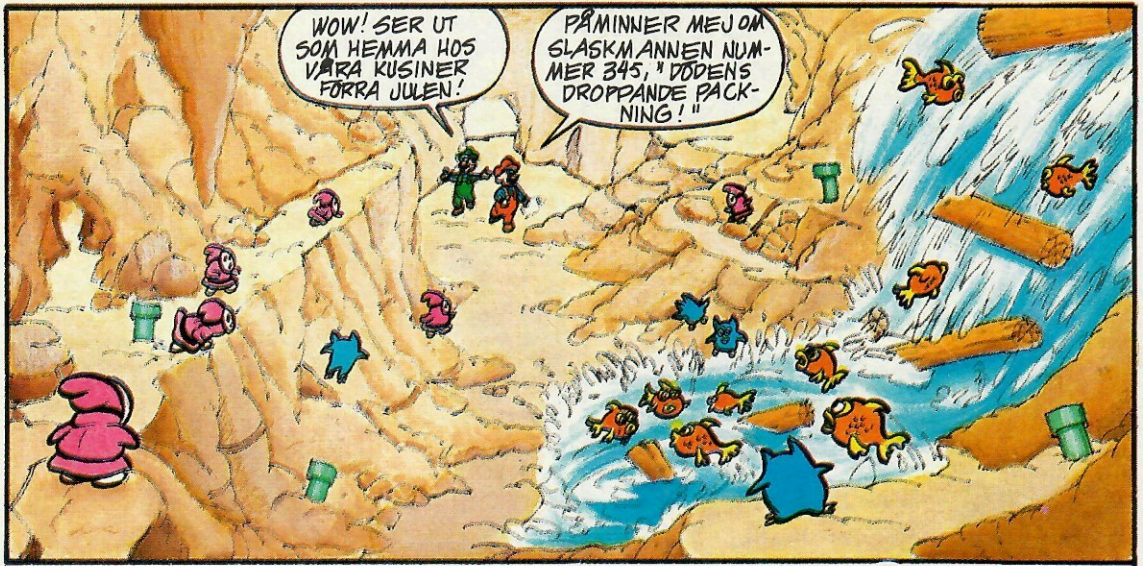
SKICKAR DOM INTE NÄSTA NUMMERN SNART, HINNER DEN INTE KOMMA UNDER VÅR TID!

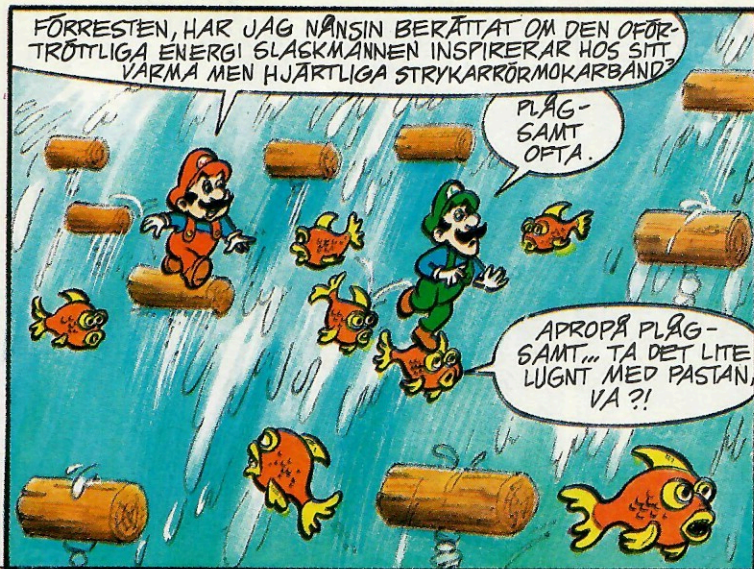
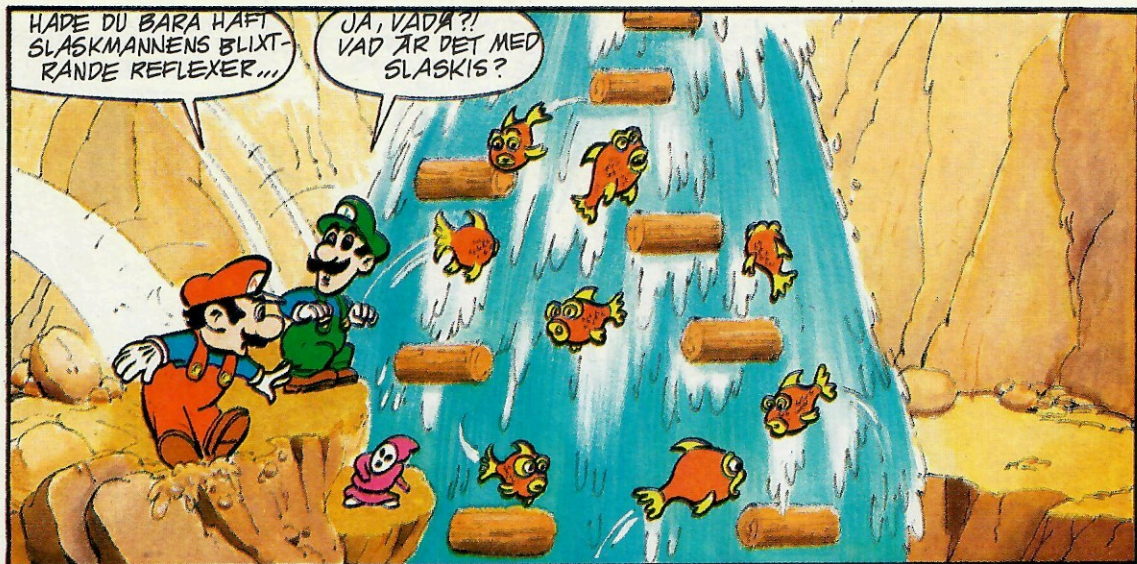


VA...? KAN INTE DU GÅ DIT ÄT MEJ?!

DET ÄR INTE RÄTT LUGS HÄR. JAG MÅSTE HITTA DEN PERFEKTA PLATSEN FÖR OPTIMAL LÄSNJUTNING.









AAAAUUUGH!!!

HÅH! FUJTTIGA RÖR-MOKARE ÄR INGEN MATCH FÖR URÅLDRIG NINJI-STRIDSKONST.

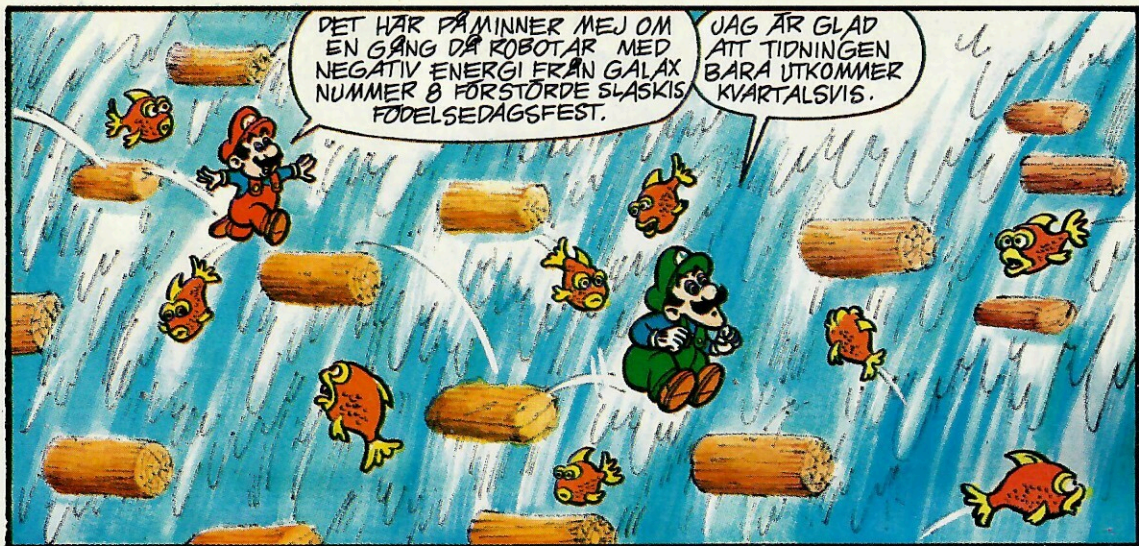


HÅ! INGEN VÄGAR JÄKLAS MED SLASKMANNENS VÄNNER!!

JAG ÄR GLAD ATT TIDNINGEN BARA UTKOMMER KVARTALSVIS.

I VÅR TRÄNING ANVÄNDER VI OSS INTE AV NÅGRA FJANTIGA RÖR-TÄNGER!!!

DU, MIN TAND ÄR LÖS! HUR STORT SKATEAVDRAG FÅR MAN GÖRA FÖR TRYGG-KOOPAS TANDFÖRSÄKRING?



DET HÄR PÅMINNER MEJ OM EN GÅNG DÅ ROBOTAR MED NEGATIV ENERGI FRÅN GALAX NUMMER 8 FÖRSTÖRDE SLASKIS FÖDELSEDAGSFEST.

JAG ÄR GLAD ATT TIDNINGEN BARA UTKOMMER KVARTALSVIS.



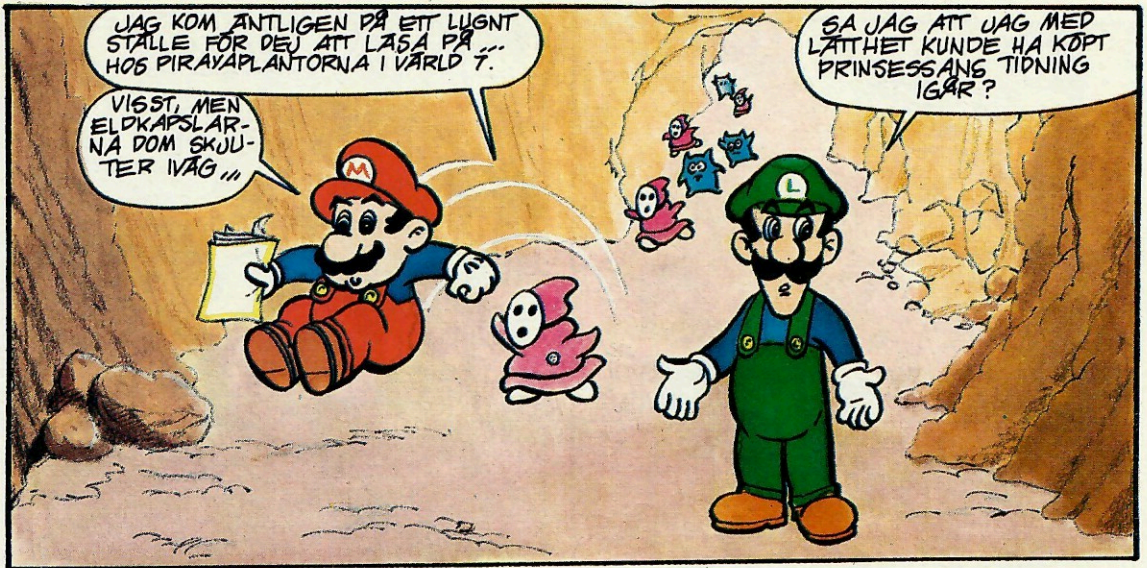
MARIO... VET DU ATT DU GÖR MEJ VANSINNIG?

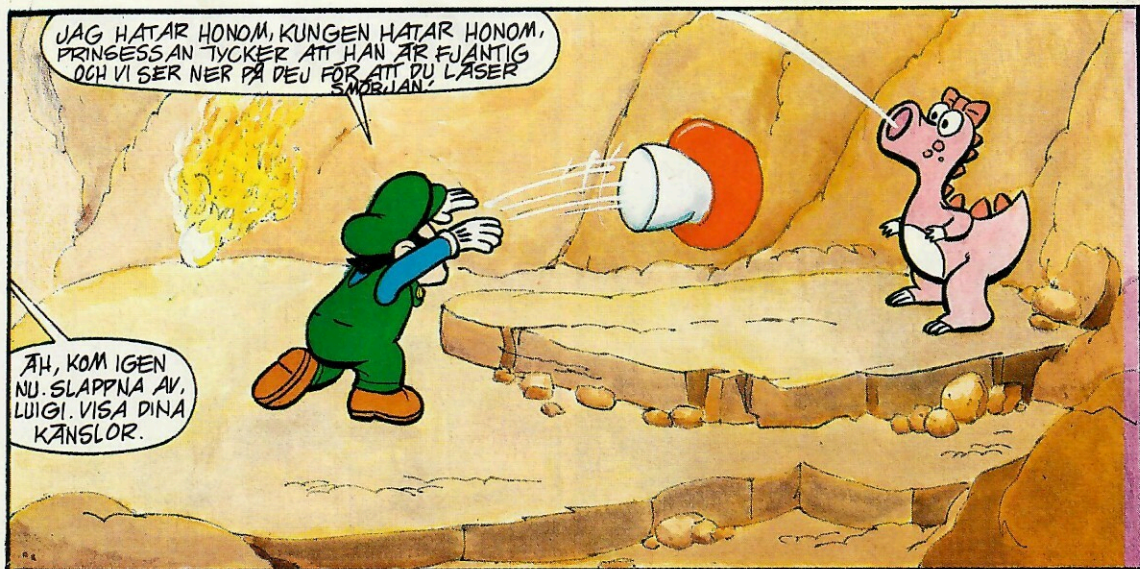
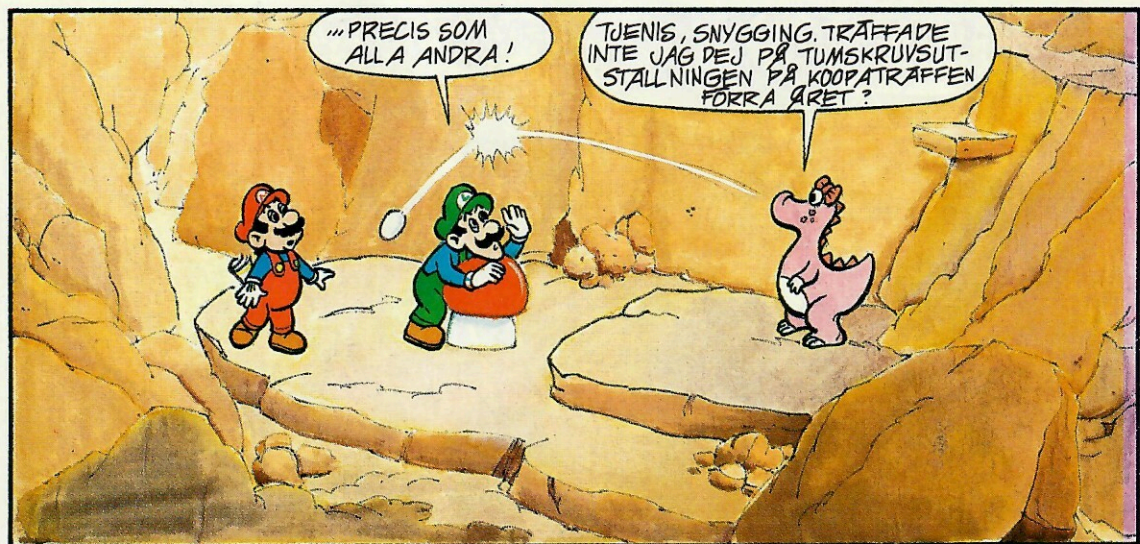
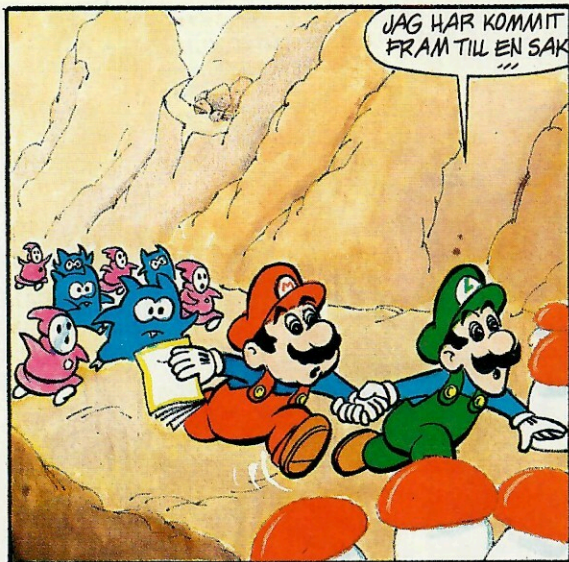
UNDERBART! SLASKIS GÖR SIN BROR VANSINNIG OCKSÅ!

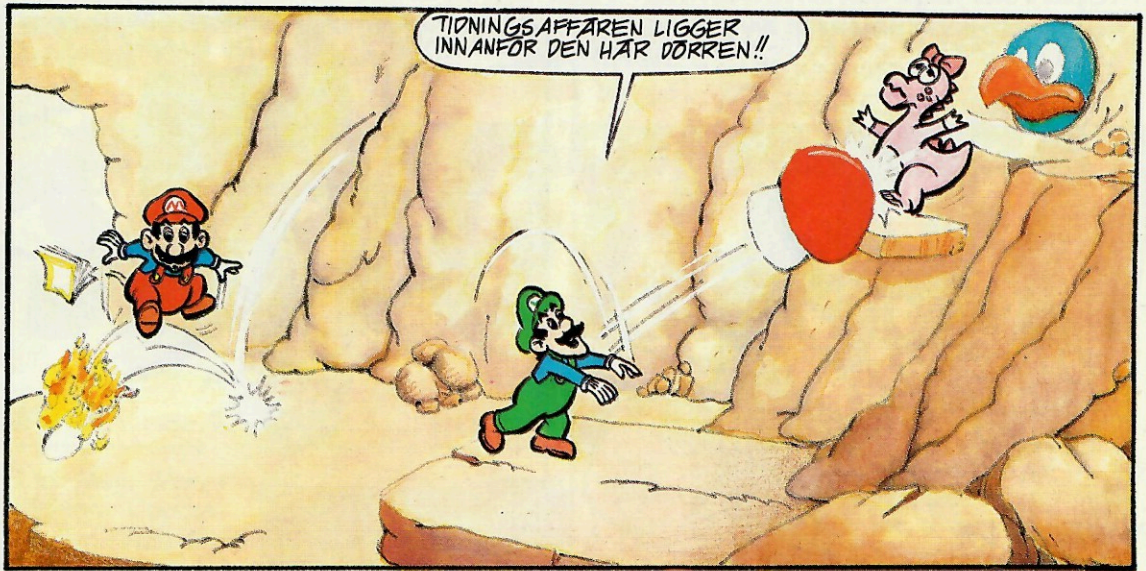


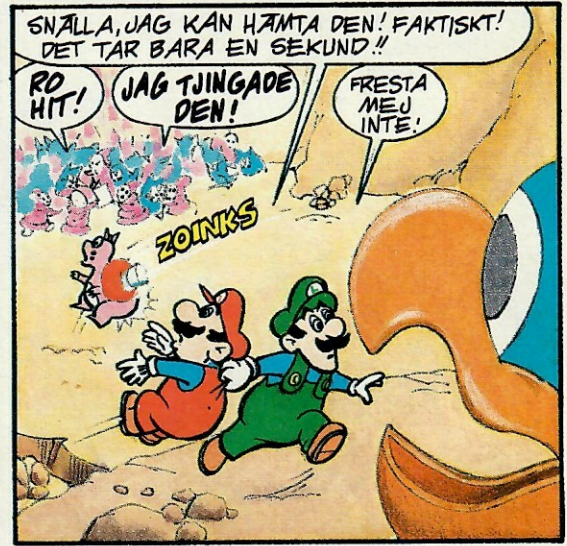
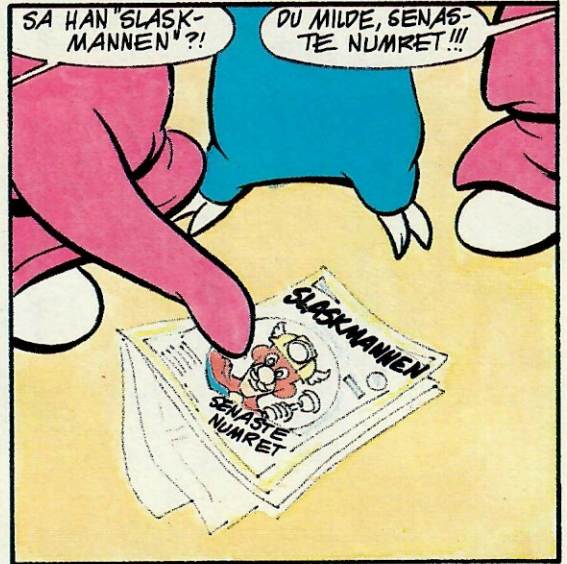
LÅT OSS ÅTERGÅ TILL VERKLIGHETEN... DET KOMMER EN SHYGUY BAKOM DEJ!

VA?









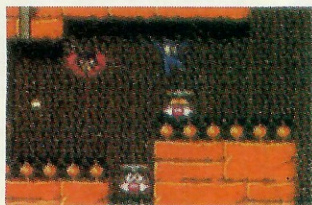
GAME OVER

I Smygtitten spanar vi varje månad in ett kommande spel till varje enhet. Har du några idéer på spel vi ska skriva om så skriv gärna ett brev till oss. Märk kuvertet "Smygtitten".

SMYGTITTEN

Mega man 4 - NES

Titel: Mega Man 4
Utgivare: Capcom
Speltyp: Plattform



Sen Mega Man gjorde sin debut 1988 har han snabbt blivit en populär figur över hela Nintendovärlden och Capcom har varit snabba med att haka på uppföljare. Knappt har ett spel kommit ut förrän det ryktas om en ny del i serien. Nu har Mega Man 4 släppts i både Japan och USA så vi tyckte att det var ett lämpligt spel att ha med i denna den första smygtitten.

Gör dig redo för det senaste och bästa Mega Man-äventyret. Den här gången måste du kombinera vad du lärt dig i de tidigare spelen med det du kommer att lära dig under spelets gång. Du får också chansen att lära dig lite om historien bakom Mega Man. Precis som i de tidigare spelen måste du först ta kål på åtta robotar och få deras vapen innan du kan ta upp kampen mot doktorn. Men i Mega Man 4 slipper du den galne doktor Wily. Istället är det Dr. Cossack som står för ondskan i MM4. Eller?! Mega Man har fått en ny mekanisk kompis, Fliptop. Han gömmer sig bland fienderna och ger dig extraliv och energi när du som bäst behöver det. Mega Mans äventyr blir roligare och roligare för varje spel som kommer och del fyra är det snyggaste och häftigaste spelet hittills. Jag längtar redan efter femman.

The Legend of the Mystical Ninja - Super NES

Titel: The Legend of the Mystical Ninja
Utgivare: Konami
Speltyp: Äventyr



I det fridfulla landet Horo-Horo har något hemskt inträffat. Prinsessan Yuki har blivit bortrövad och du måste rädda henne. Du är Kid

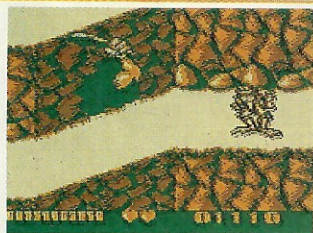
Ying och om du vill kan du ta en kompis, Dr. Yang, med dig på ditt äventyr. Det är upp till er att besegra fienden och samla ihop de vapen som behövs för att fullfölja uppdraget.

Använd dig av dina ninjakunskaper kombinerat med magi för att kämpa dig igenom tio nivåer fyllda av drakar och andra vidriga monster. Spelet innehåller dessutom 16 "attraktioner" där du bland annat kan spela Gadius, Blades of Steel och Break Out. I affärer kan du köpa pizza för att få energi, sandaler för att springa snabbare och halmhattar som skyddar dig mot fiender.

Det här är tillsammans med Castlevania IV Konamis bästa spel till Super NES. Och i detta kan man dessutom vara två spelare samtidigt, vilket höjer spelglädjen. Snygg grafik och bra ljud tillsammans med en rejäl utmaning gör detta till ett riktigt toppspel.

Battletoads - Game Boy

Titel: Battletoads
Utgivare: Tradewest
Speltyp: Action



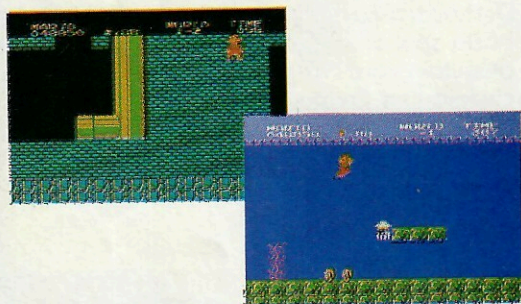
Turtlarnas värsta konkurrenter är här igen, denna gång till Game Boy. Den onda drottningen och hennes medhjälpare är i farten igen och stridspaddorna måste bekämpa dem. Men eftersom Rash och Pimple är fångar hos drottningen måste Zitz ensam kämpa sig igenom nio otäcka banor. Lite annorlunda uppläggning än på NES alltså.

Battletoads till NES är ett av de allra snyggaste och häftigaste NES-spelen hittills och versionen till Game Boy är minst lika bra. I början påminner det om paddornas första äventyr men ganska snart ser man att det inte alls är samma spel. Precis som i NES-versionen är Battletoads inte något lätt spel. Men det är väl kul med ett spel som man inte klarar på en enda dag.

TIPS & TRICKS

Toppemliga världen i Super Mario Bros.

Det gick! Vi har nu med hjälp av diverse läsare lyckats klara av detta kluriga trick. För att lyckas ska du som vi skrev gå till slutet av bana 1-2 och slå sönder det andra och tredje blocket från vänster efter röret (du måste alltså vara stor). Gå sen fram och tillbaka för att få bilden att sakta röra sig framåt. När du ser rummet med rören ska du huka dig och hoppa åt höger. Du glider då genom väggen till rummet. Gå direkt ner i det första rummet och du har kommit till värld -1.



Star Wars (NES)

Med hjälp av Obi-Wan Kenobi kan du återuppliva Han Solo och prinsessan Leia om de dör. Välj bara Obi-Wan när Han Solo eller prinsessan dör så blir de levande igen. Tricket fungerar sex gånger och du måste ha skjutit sönder fångstrålen först.

Anders Larsson



Turtles II - the Arcade Game (NES)

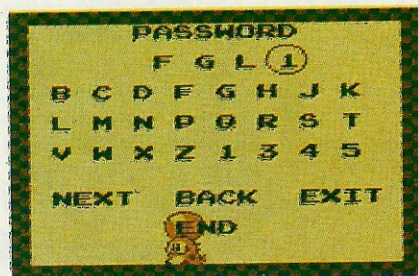
Om du spelar tillsammans med en kompis kan båda två få full energi av samma pizza. Ställ er bara på precis samma ställe och ta sen pizzan samtidigt.

Medlem #225046, Stockholm

Bubble Bobble (Game Boy)

Från medlem #226620 i Norrköping har vi fått alla koder till Bubble Bobble. Precis som vi gör med flera andra spel publicerar vi 20 koder i varje nummer.

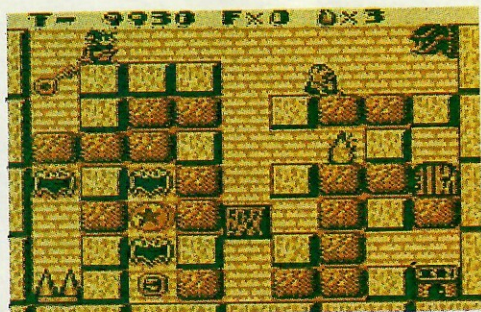
Bana:	Kod:	Bana:	Kod:
1	VLL1	11	HLL1
2	VGL1	12	HGL1
3	KLL1	13	ZLL1
4	KGL1	14	ZGL1
5	WLL1	15	GLL1
6	WGL1	16	GGL1
7	JLL1	17	1LL1
8	JGL1	18	1GL1
9	XLL1	19	FLL1
10	XGL1	20	FGL1



Solomon's Club (GB)

Koderna till den andra nivån:

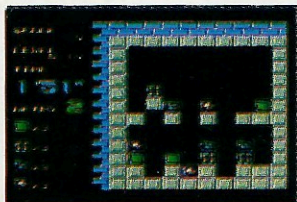
Rum 1	TZ8888	Rum 6	?ZVJY888
Rum 2	QZVJB888	Rum 7	CZVBY888
Rum 3	QZVJD888	Rum 8	QZYDY888
Rum 4	8ZVJH888	Rum 9	4ZYHY888
Rum 5	?ZVJS888	Rum 10	KZYSY888



Puzznic (NES)

20 nya koder till Puzznic-banorna:

5-1	35BC	6-2	J7JL
5-2	3FM7	6-3	JZCW
5-3	3L5B	6-4	JBRV
5-4	3TF5	6-5	JM73
5-5	3WLL	6-6	J52C
5-6	31TW	6-7	JFB7
5-7	3VWV	6-8	JLMB
5-8	3P13	6-9	JT55
5-9	JJV7	6-10	JWFL
5-10	JCPB		
6-1	JR35		



20 nya koder till Gravnic-banorna:

3-1	F1CW	4-2	F51C
3-2	FVRV	4-3	LLVB
3-3	FP73	4-4	LTP5
3-4	F3ZC	4-5	LW3L
3-5	FJB7	4-6	L1JW
3-6	FCMB	4-7	LVCV
3-7	FR55	4-8	LPR3
3-8	F7FL	4-9	L37C
3-9	FZLW	4-10	LJZ7
3-10	FDTV		
4-1	FMW3		



Duck Tales (Game Boy)

Här är ett trick som gör dig odödlig.

Gå till statyn som kräver 300.000 dollar i tull. Betala pengarna och klättra upp för lianen. När du kommer upp en bit ska du hoppa ner på blomman till höger. Du förlorar nu energi och när du har en halv energikula kvar ska du hoppa ner samtidigt som du trycker åt höger på styrknappen. När du kommer ner "dör" du för att du träffar infödingen men räddas av statyn. Den börjar nämligen prata om pengar igen. Svara nu nej så har du, om du gjort rätt, mörka energikulor i stället för ljusa och är dessutom odödlig. Du måste köra Easy för att detta ska funka. Spelar du på Normal eller Hard ska du göra samma sak fast ha kvar en hel energikula när du hoppar vidare från blomman.

Kalle Danielsson, Bodsjöbränna

Star Wars (NES)

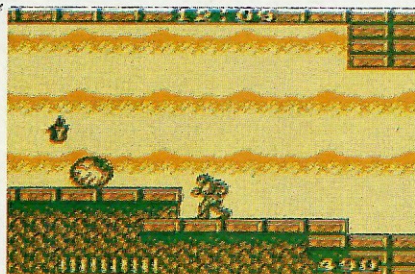
När du hittat en grotta med en sköld tar du givetvis den och går ut. Gå sen in igen så finns det en ny sköld. Genom att gå ut och in kan du få upp till åtta sköldar.

Medlem #235263, Kungälv

Castlevania Adventure (Game Boy)

På bana två ska du klättra ner för den högra lianen i rummet efter bron. I rummet efter ska du ta den vänstra lianen. Nu kommer du till en trappa där det rullar ner ögon. Ställ dig på nedersta trappsteget och slå ögonen när de är på tredje trappsteget. Det kommer nu att bildas ett hål där du kan gå ner och komma till ett rum fullt av överraskningar.

Thomas Malm, medlem #210214



Mega Man (Game Boy)

Koden till Dr. Wilys bana:

A2, A3, B4, C2, C3

Medlem #238905, Kungsgården



Fortified Zone (Game Boy)

Några koder:

Bana 1	1111
Bana 2	3375
Bana 3	1681
Bana 4	1122



Medlem #243004, Forserum

PRO'S CORNER

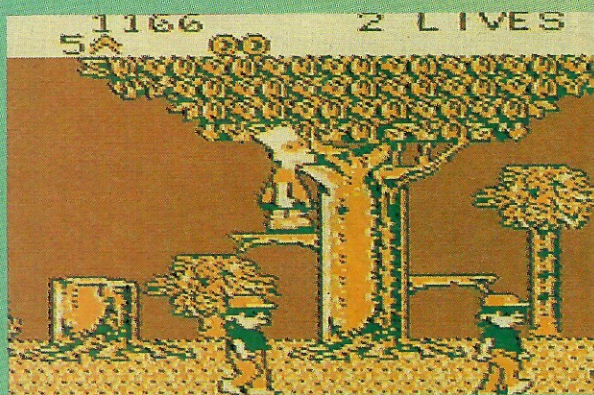
Skriv till Pro's Corner när du kört fast i ett spel. Proffsen på Nintendoklubben svarar på frågorna. Tänk på att det tar flera månader innan du får svar så försök ordentligt innan du skriver. Adressen är Pro's Corner, Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 SOLNA

Bart Simpsons Escape from Camp Deadly (Game Boy)

När man klättrar i ett träd bredvid den andra sjön kommer man till ett rum. I slutet av rummet finns ett hål i golvet. Hur kommer man förbi hålet?

Medlem #21424

Du ska inte gå förbi hålet alls. När du besegrat Blindsight Bill genom att attackera honom bakifrån räddar du Lisa och går sedan ut samma väg som du kom.



Rygar (NES)

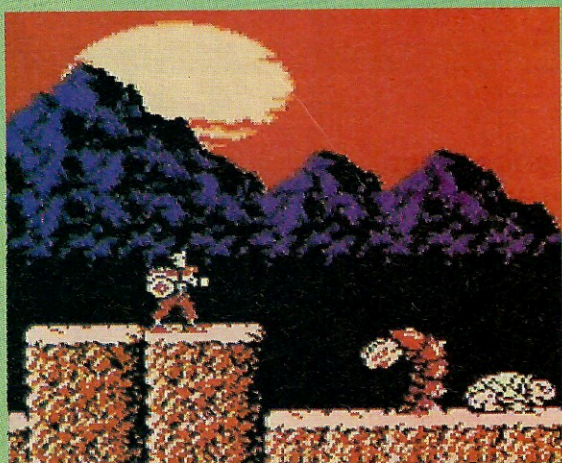
1. Hur klarar jag monstret som kommer efter trädvärlden?

2. Var hittar man armborstet och repsläden?

1. Hoppa över de tre skott han skjuter och gå sedan fram och dunka på honom så mycket du hinner innan han skjuter igen. Upprepa proceduren sådär en 30 gånger så ger han sig så småningom. När ni kommer bort till väggen måste du hoppa över honom för att komma

undan. När du slutligen besegrat honom får du repsläden.

2. För att få armborstet måste du först ha repsläden. Armborstet ligger bakom en ingång på södra delen av den ö som finns nere i vänstra hörnet på kartan (där du ser dig själv uppifrån). För att komma till ön använder du repsläden.



Bart vs. the Space Mutants (NES)

Hur klarar man sista banan? Jag har lyckats få fyra gröna stavar men resten finns bakom stängda dörrar som jag inte kan öppna. Hur ska jag göra?

Medlem #226620, Norrköping

Lisa har kombinationerna till de olika dörrarna. Gå till henne så berättar hon. För att använda en kombination går du fram och ställer dig framför de små plattorna som finns vid varje dörr. Tryck nu på B-knappen så har du aktiverat koden och dörren öppnas.

The Legend of Zelda (NES)

1. Var finns borg 6 och 8 på andra varvet?

2. Var finns stegen på andra varvet?

Sebastian Jara, Tierp

1. Borg nummer 6 finns på kyrkogården på kartans västra sida. Använd flöjten på kyrkogården så kommer borgen fram i mitten på vänster sida. Borg 8 hittar du en skärmsida till vänster om vattenfallet i norr. Bomba berget norr om vägen så hittar du den.

2. Stegen ligger i Borg 6 som du hittar till enligt förra frågans svar. För att kunna ta dig till kyrkogården utan stegen måste du gå ner till 'Lost woods' (det är skogen där du går och går utan att komma någonstans). Gå nu Norr, Väster, Söder och Väster igen för att komma genom skogen.

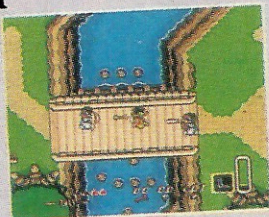
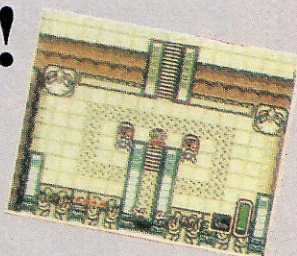
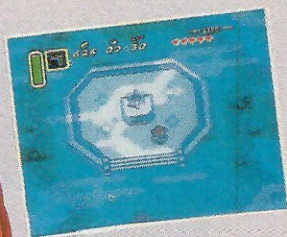
namnbyten Namnbyten Namnbyten Namnbyten

Vinn

THE LEGEND OF

ZELDA[®]

A LINK TO THE PAST[™] till Super-NES!



Dags för ytterligare en tävling där du får visa upp dina kunskaper om Nintendo Videospel.

Flera spelkassetter till främst NES heter i USA någonting annat än vad de sedan kallas när de släpps här i Sverige. Vissa byter bara namn lite grand. Som Ninja Turtles som blir Hero Turtles. Andra får hela titeln förändrad. Nu vill vi veta vilka av följande uppräknade svenska titlar som heter något helt annat i USA. Svårt? Inte för en Power Player!

1. Probotector
2. Xevious
3. Blue Shadow
4. Puzznic
5. Shadow Warriors
6. Willow
7. Robocop

Skriv ner numren på de spel som heter någonting annat i USA. Du behöver dock inte skriva vad de heter i USA. Skriv ditt svar på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till 'Tävling 9/92', Nintendo-Magasinet, Box 4206, 171 04 SOLNA. Senast den 20 oktober vill vi ha ditt svar.

Du kan också som vanligt ringa in ditt svar till Nintendolinjen på telefon 0712 - 11 0 11 (4:55 per avslutad minut).

Vi drar en förstaprisvinnare från brevhögen och en från Nintendolinjen. Dessa vinner superspelet Zelda III till Super-NES. Dessutom får fyra stycken andrapristagare från brevhögen och fyra från Nintendolinjen en heltuff poster med reklam för Nintendo On Tour - SM i Nintendospel.

**Nästa nummer av
Nintendo-Magasinet
kommer den 22 oktober!**

**Nytt äventyr
med
Link och
Zelda**

**Mera
Mario
Mania**

NEWS

***Snake's Revenge
Special!***

**Arkad-
nytt!!**

**Prenumererar du blir det dessutom bland
annat Zelda III i Power Player.**

VINNARE NUMMERSKOJ MED MARIO 5/92

RÄTTA LÖSNINGEN VAR

3410

OCH DET HADE FÖLJANDE 5 VINNARE FRÅN BREVSKÖRDEN
OCH NINTENDOLINJEN SVARAT.

**MATTIAS JOHANSSON, BJÄSTA • ANDERS LINDGREN,
SÄTER • EDWARD NORDSTRÖM, KUNGSBACKA •
JOHAN TYLLANDER, HÄSSELBY OCH
MIKAEL LARSSON, PÅLSBODA. GRATTIS!**

VINNARE NINTENDOJAKTEN 5/92

SYLWA JOHANSSON I DALBY

VAR DEN FÖRSTA ATT SKICKA IN BEVIS PÅ ATT HON KLARAT
LOLO III. GRATTIS SYLWA!

KOLLA!

G-MUTANT HERO

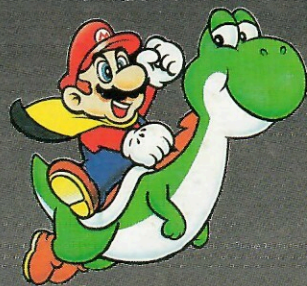
TURTLESTM SPECIAL



48 SIDOR SERIER
KNEP OCH KNÅP
PYSSEL, FAKTA
KORSORD

Ny stor specialare!

FINNS UTE NU!



HYR

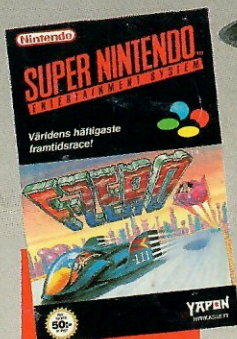
ÅRETS STORA VIDEOSPELSNYHET

SUPER NINTENDO

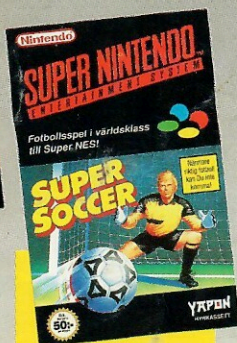
ENTERTAINMENT SYSTEM



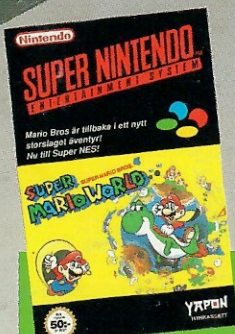
**SUPER NINTENDO 16-BIT VIDEOSPEL
GÖR SPELANDET TILL NÅGOT
DU ALDRIG TIDIGARE
UPPLEVT!**



F-ZERO
Världens
häftigaste
framtidrace!

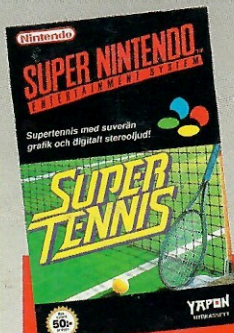


**SUPER
SOCCER**
Fotbollsspel i
världsklass till
Super NES!



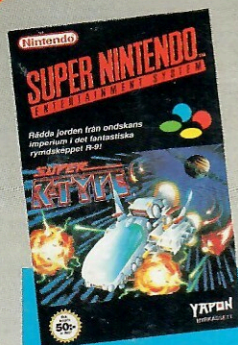
**SUPER
MARIO
WORLD**

Mario Bros är
tillbaka i ett nytt
storslaget äventyr!
Nu till Super NES!



**SUPER
TENNIS**

Supertennis med
suverän grafik
och digitalt
stereoljud!



**SUPER
R-TYPE**

Rädda jorden
från onskans
imperium i det
fantastiska
rymdskeppet R-9!

Super Nintendo finns hos videouthyrare
och leksaksaffärer. En spelkassett hyr
du för endast ca 50:-/dygn. En basenhet
hyr du för ca 50:-/dygn.

YAPON VIDEOSPEL

Konsumentinformation: 033 - 14 10 91