

Nr 10 1992

Pris 16:- (inkl. moms)

NINTENDO

MAGASINET

"Din bästa medspelare"

**SERIER med
LINK & ZELDA**

SPECIAL:

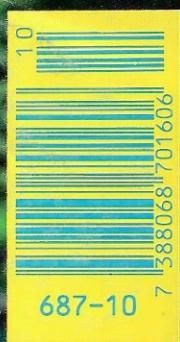
mera

SNAKE'S REVENGE



**NYA TIPS
OCH
TRICKS
TILL
SUPER-NES**

**SÅ GÖR VI
NINTENDO-MAGASINET!**



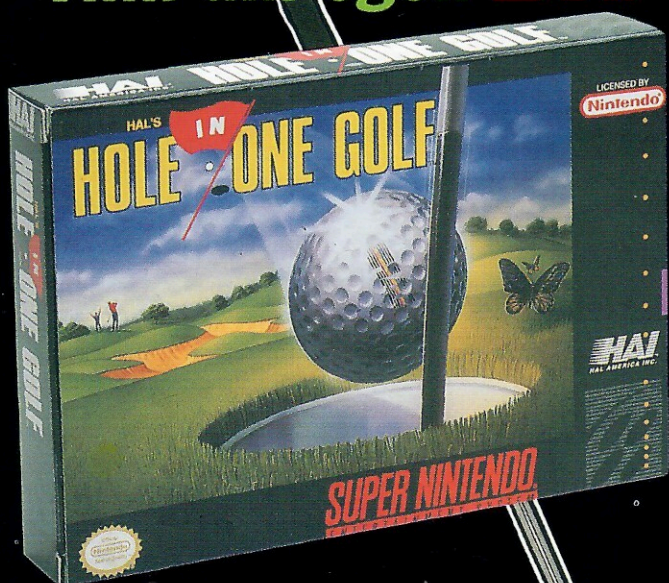
Gör Hole-in-One!

Nintendo®

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

Vinn din egen ZAAP Golfputter!



GOLFSPEL MED
PERFEKT GRAFIK OCH
ETT NATURTROGET
LJUD.

- Många sätt att spela: 1-4 spelare, slagspel, matchspel, turnering eller kamp mot golfbanans pro.

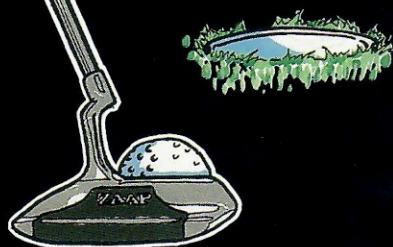
Ca pris 599:-



Köp kassetten Hole In One Golf och du får chansen att vinna din egen ZAAP golfputter, värde 1.095:-!

Gör en Hole-in-One på 9:e eller 17:e hål och puttern är din! Låter enkelt eller hur!?

Tävlingen startar den 22/10, då kassetten släpps. Tävlingskupong och information finns hos de flesta Nintendo-handlare.



Svinga på och vinn!!!

**NINTENDO-
MAGASINET
10/1992
ÅRGÅNG 3
VOLYM 23**

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.

ANNONSBOKNING:

MAURI ISENGAARD,

ACCORDIA AB.

BOX 31173, 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. MÄRK 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 TITLARNAS

0300 - 721 09 / 0300 - 721 08

FRÅGOSHOPEN

FRÅGOR KRING DINA BESTÄL-

LNINGAR FRÅN FRÅGOSHOPEN

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 VIDEOPELSKLUBB,

BOX 10256

434 23 KUNGSBACKA

Bäste läsare,

Nu blir floran med spel till nya Super-NES allt större för var månad som går. I förra numret skrev vi om Sim City (som dock försenats till slutet av november) och det fantastiska Zelda III - A Link to the Past (läs mer om Zelda III i detta nummer av PP-bilagan). I det här numret presenterar vi Hole In One Golf, Lemmings och WWF Wrestling. Och till november-december är det ytterligare nio nya titlar på gång. Läs mer om dessa i årets stora julnummer som kommer den 26 november.

Nintendolinjen på telefon 0712-11 0 11 har blivit en stor succé. Under vecka 26 och 27, då tävlingen Mario Memory var ny, ringdes det närmare 5000 samtal för att spela. Grattis till alla er som gått vidare till finalen!

Trevlig läsning,

INNEHÅLL 10/92

Oktobernumret av Nintendo-Magasinet innehåller:

- | | | | |
|------------|----------------------------------------------------------------------|------------|----------------------------------------------------------------|
| 3. | <i>Ledare och innehåll.</i> | 16. | BOX MARIO:
<i>Rykten, lögnen och pirater.</i> |
| 4. | JENS SPALT
<i>och aktuella kassetter</i> | 18. | <i>Mera</i>
TIPS&TRICKS till Super-NES. |
| 5. | ARKADNYTT
<i>är tillbaka!</i> | 19. | <i>Månadens serie:</i>
ZELDA. |
| 6. | NEWS
<i>från när och fjärran.</i> | 29. | REPORTAGE: <i>Så gör vi Nintendo-Magasinet.</i> |
| 8. | MARIO MANIA
<i>har nu nått till arkaderan.</i> | 30. | TIPS&TRICKS:
<i>Alla koder till Rad Gravity.</i> |
| 10. | PRO'S CORNER
<i>med läsarfrågor.</i> | 32. | TOPPLISTOR:
<i>Uthyrningstoppen och andra.</i> |
| 12. | <i>Våra egna</i>
TOPPLISTOR
<i>från Nintendolinjen.</i> | 33. | MÅNADENS TÄVLING. |
| 13. | SPECIAL: <i>Snake's Revenge, andra delen.</i> | 34. | NÄSTA NUMMER. |

Jens SPALT

Bäste medlem,

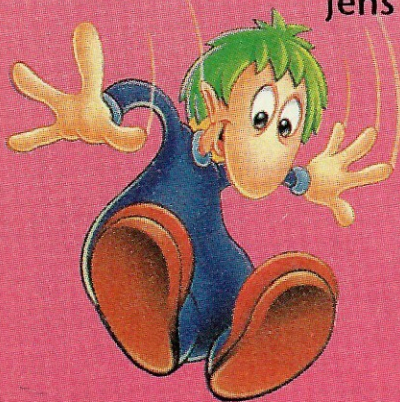
Precis som Gunnar skrev i ledaren är det jättemånga nya spännande spel till Super-NES på gång under de få månader som är kvar av detta år. Jag tror att dessa superspel kommer att öka intresset för den redan mycket populära Super-NES ännu mera!

Vi får heller inte glömma de användbara och ibland mycket spännande tillbehören som har kommer till Super-NES under hösten.

Lasergeväret Nintendo Scope kom den 27 augusti och den 17 september är det dags för Game Boy Car Adapter som gör att du kan spela Game Boy i bilen och ta ström direkt från cigarettändaruttaget. Slutligen kan vi redan nu avslöja att kassetten Mario Paint beräknas komma lagom till att mamma och pappa går ut för att handla julklappar. Med Mario Paint kan du måla och rita egna konstverk på teveskärmen. Mer om MP i nästa nummer.

Spela väl,

Jens



Aktuella kassetter under nov-dec 1992.

SUPER-NES

119	Street Fighter II	17 december	699:-
118	Super Ghouls'n Ghosts	10 december	499:-
117	UN Squadron	10 december	599:-
116	Final Fight	10 december	599:-
115	Krusty's Funhouse	10 december	599:-
114	Super Adventure Island	19 november	599:-
113	Addams Family	19 november	599:-
112	Super Probotector	19 november	599:-
111	Top Gear	19 november	599:-
110	Turtles IV	19 november	599:-
109	WWF Wrestling	22 oktober	599:-
108	Lemmings	22 oktober	599:-
107	Hole in One Golf	22 oktober	599:-
	Mario Paint	10 december	795:-

För NES:

163	Addams Family	30 december	499:-
162	Yoshi	30 december	398:-
161	Robin Hood - Prince of Thieves	10 december	499:-
160	Adventure in Magic Kingdom	10 december	499:-
159	Castlevania III	10 december	499:-
158	Batman 2 - Return of the Joker	19 november	499:-
157	Shatterhand	19 november	469:-
156	Rockin' Katz	19 november	499:-
155	Ufouria	19 november	469:-
154	Bart vs the World	22 oktober	499:-
153	Tiny Toons	22 oktober	469:-
152	Tom & Jerry	22 oktober	499:-
151	Maniac Mansion	22 oktober	499:-

Försenade är: *Sword Master (prel jan)* och *Battletoads (prel feb)*

För Game Boy:

88	Yoshi	17 december	249:-
87	Kirby's Dreamland	17 december	249:-
86	Mega Man II	17 december	269:-
85	Track Meet	26 november	269:-
84	Turrican	26 november	299:-
83	Batman 2 - Return of the Joker	26 november	269:-
82	Castlevania II	26 november	269:-
81	Hook	29 oktober	299:-
80	Home Alone	29 oktober	299:-

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 92.09.15

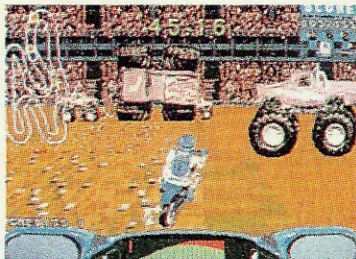
ARKADNYTT **topp-**

listor

Arkadnytt är tillbaka efter två nummers uppehåll. Denna gång med ett nytt motorcykelspel från Atari och topplistor för alla typer av videospel.

MOTO Frenzy

Ataris senaste deluxe-spel heter Moto Frenzy och är ett rörligt motorcykelspel där du sitter på en motorcykel som rör sig i alla möjliga riktningar och vinklar när du spelar dig igenom något av de sex valfria scenarierna. Se upp för Bigfoot trucks i Los Angeles. I Las Vegas är det rena karnevalsstämningen och i Norge är det halt och fullt med isbjörnar (!).



Se upp för Big Foots i LA!

För att ha extra kul kan man koppla ihop två maskiner och köra mot varandra. Med två samtidiga spelare räcker det med att den ena går i mål i tid för att båda ska få fortsätta spela.



Galningar på vägen i Vegas.



Isbjörnarna attackerar i Norge!

MOTO FRENZY hittar du i välsorterade arkadhallar. Synd att de är så få.

När man talar om arkadspel så skiljer man på olika typer. Man talar om Upright Video som är vanliga stillastående kabinett och Deluxe Video där det finns något som sticker ut eller rör sig på ett eller annat sätt. Dessutom talar man om fristående mjukvara där man köper enbart moderkortet och sedan stoppar in det i ett befintligt kabinett. Här kommer listor på de två förstnämnda kategorierna. Siffran inom parantes är hur många veckor spelet legat på topplistan. Listorna är från den amerikanska tidningen Replays augustinumner.

BEST UPRIGHT VIDEOS

1. (4) Street Fighter II (Capcom)
2. (9) Terminator 2 (Midway)
3. (10) Double Axle (Taito)
4. (10) Sunset Riders (Konami)
5. (20) Space Gun (Taito)
6. (27) Turbo Out Run (Sega)
7. (10) Captain America (Data East)
8. (12) Steel Gunner (Namco)
9. (24) S.C.I. (Taito)
10. (7) Spiderman (Sega)

BEST DELUXE VIDEOS

1. (4) X-MEN (Konami)
2. (11) Steel Talons (Atari)
3. (1) Grand Prix Star (Jaleco)
4. (22) Race Drivin' (Atari)
5. (15) Final Lap 2 (Namco)
6. (13) Mad Dog (Betson/ALG)
7. (13) Road Riot (Atari)
8. (41) Hard Drivin' (Atari)
9. (40) Final Lap (Atari)
10. (25) Galaxy Force (Sega)

Arkadnytt är tillbaka redan i nästa nummer. Då ska vi berätta lite om det nya tuffa, Super Mario Bros flipperspelet som vi just nu håller på och provspelar.

Information och bilder till Arkadnytt kommer från Armatic.

Massor med godis till Super-NES som vanligt. En ny joystick och ett helt nytt system för Nintendospel kan vi berätta om den här månaden. Bland mycket annat. Läs NEWS för det senaste om Nintendo.

NYA TILLBEHÖR

SUPER ADVANTAGE

ASCII, som hjälpte Nintendo med att utveckla joystickerna. NES Advantage har nu gjort en motsvarighet till Super NES. Super Advantage heter den och har bland annat turbo-funktion på alla knappar. Eftersom Left och Right nu ligger bredvid resten av knapparna kan de lättare användas till spel som Street Fighter II, där samtliga knappar används hela tiden.



Super Advantage

THE ALADDIN SYSTEM

Camerica, som gjorde Game Genie, har nu tagit fram en ny manick som kommer att reta gallfeber på Nintendo i vanlig ordning. Prylen, som du stoppar in i din NES, innehåller de olika MMC-chipen. Detta gör att dessa dyrbara chip inte längre behöver finnas i varje enskilt spel. På detta sätt kan man dra ner kostnaderna för att tillverka en Nintendokassett högst väsentligt. Vad Nintendos advokater säger om saken vet vi

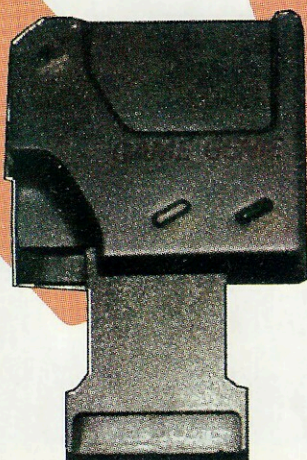
inte ännu. Men vi får säkert anledning att återkomma till Aladdin, som Camerica kallar systemet.



Aladdin System

GAME BOY GAME GENIE

Camerica har nu släppt sin populära Game Genie även till Game Boy. Game Boy Game Genie fungerar precis som till NES med möjlighet till oändligt med liv, osynlighet med mera.

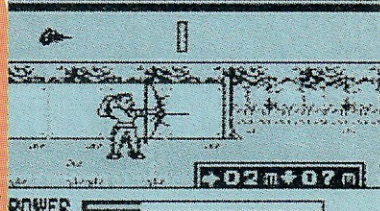


Game Boy Game Genie

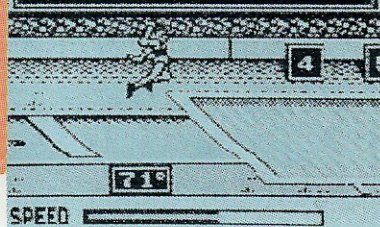
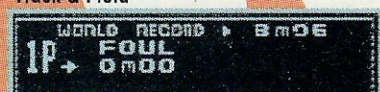
OS MED NINTENDO

Capcom och Konami kämpar vidare om titeln som bästa Nintendospeltillverkare och lagom till OS i Barcelona presenterade de varsitt nytt sportspel. Efter succéerna Track & Field II

och Track and Field in Barcelona har Konami äntligen gjort en Game Boy-version. Spelet heter helt enkelt **Track & Field** och du kan tävla i bland annat diskus, slägga, längdhopp och höjdhopp. Du kan antingen tävla i en enskild gren eller försöka vinna dem allihop. Capcom kontrar med **Gold Medal Challenge**, ett friidrottsspel med hela 17 grenar. Välj ditt favoritland och tävla i längdhopp, tresteg, höjdhopp, fem olika simgrenar, spjut, tyngdlyftning och 7 andra grenar i detta otroliga spel.



Track & Field



Appropå sport så var ju något av det bästa i OS det amerikanska basketlaget. Med spelare som Michael Jordan, Magic Johnson och Larry Bird utklassade de alla sina motståndare och bjöd på otroliga uppvisningar. NBA heter den liga alla dessa stjärnor spelar i och på det har Tecmo gjort ett spel till Super-NES. I **Super NBA Basketball** kan du spela NBA-säsongens alla drygt 1000 matcher. Tycker du att det verkar för jobbigt kan du programmera in ditt favoritlags vinster och

förluster och hoppa in i säsongen när du vill för att försöka vinna turneringen. Grafiken är imponerande och en kompis kan också vara med och försöka ta hem titeln. Ett suveränt spel om man får tro de amerikanska tidningarna. En version till NES lär också vara på gång.



Super NBA Basketball

FLER ROLLSPEL

Förra månaden berättade vi om Square och deras Final Fantasy-serie. Nu kommer Konami med ett liknande rollspel. **Madara 2** heter det och du styr fyra äventyrare genom landskap och skogar fyllda av fiender. Vi har också fått tag på en bild av Squares nya Final Fantasy-äventyr. Enligt Nintendo ska det heta FF Jr, men i EGM kallas det FF: Mystical Quest. Den som lever får se vad det slutliga namnet blir. Spännande ser det i alla fall ut att vara.



Final Fantasy: Mystic Quest

NYHETER FRÅN OCEAN

Ocean har flera nya spel på gång till Super NES. Fyra stycken, förutom tidigare nämnda Robocop 3 närmare bestämt. **The Addams Family Animation** är ett action-

äventyr som baserar sig på en kommande tecknad serie med familjen Addams. I **Cool World** spelar du Jack, som av misstag kommit in i en tecknad värld. Snygg, tecknad grafik gör detta spel verkligen coolt. I somras kom filmsuccén Dödligt Vapen 3 och nu kommer spelet. I **Lethal Weapon 3** är du antingen Murtaugh eller Riggs och ska ordna upp kaos på Los Angeles gator. Sist men inte minst släpper Ocean flygäventyret **Radio Flyer**. Med alla sina Mode 7-effekter blir detta radiostyrda äventyr säkert en rolig upplevelse.



Cool World

NYTT SUPER NES

Efter Capcoms succé med Street Fighter II har det nu blivit väldigt populärt med gatuslagsmål. Culture Brains bidrag heter **Golden Fighter**. Spelet är 12 megabit stort och består av fyra olika spel. Självklart går alla ut på att puckla på sina motståndare så mycket som möjligt. Ett liknande spel är Kanekos **Deadly Moves**. Här ska du precis som i SF 2 välja mellan åtta olika personer som var och en har olika, speciella slag och knep. Nu har vi luskat reda på lite mer information om Super NES-versionen av Star Wars. **Super Star Wars** kommer det inte helt oväntat att heta när det kommer ut i USA under hösten. Bra grafik och häftiga Mode 7-effekter gör rymdäventyret till en höjdare. UBI Soft, som gjort flera tennisspel till diverse datorer släpper snart **Jimmy Connors Pro Tennis Tour**

som de utvecklats tillsammans med Blue Byte. Aguri Suzuki är en av Japans bästa F1-förare och han får snart ett aldeles eget spel då företaget LOZC släpper Formel 1-spelet **Aguri Suzukis F-1 Super Driving**. Möt den japanske hjälten i flera av världens största lopp. Stålmannen är tillbaka tack vara Sunsoft och spelet **Superman** till Super NES. Lois Lane är kidnappad av Lex Luthor och Superman måste givetvis rädda henne. För alla skatebordåkare och windsurfare släpper DTMC **California Games II**. Del två fortsätter där förra spelet slutade med en samling nya, typiskt amerikanska innesporter.

NYTT NES

Camera släppte i USA under sommaren en helt ny typ av shoot 'em up-spel. I **Bee 52** styr du inte ett rymdskepp, som i de flesta spel av den här typen, utan ett bi som ska skydda sin bikupa från allehanda fiender. Mot slutet av året kommer **Widget** från Atlus ut i USA. Widget är en liten figur som kan förvandla sig till mus, rymdvarelse, kanon och annat kul för att klara sig genom spelets fem kluriga banor.

NYTT GAME BOY

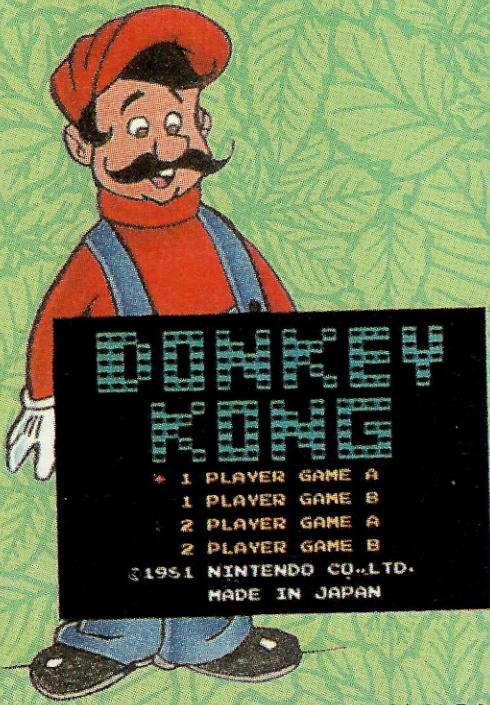
Flera gamla arkadspelsklassiker börjar dyka upp i Game Boy-tappning. Närmast är det Namco som släpper klassikern **Dig Dug** till den lilla grå lådan. **Tom & Jerry** har nya upptåg på gång, den här gången till Game Boy. Hi-Tech Expressions har gjort det roliga spelet vars NES-version nu är aktuell här i Sverige.

Det var allt för den här gången. Mera NEWS i januarinumret.

MARIO

ARKADERAN

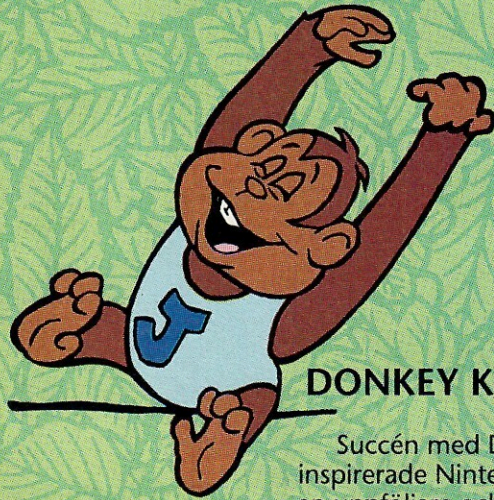
Vår lille hantverkare var med redan från början då videospelen ännu bara fanns ute i de spännande arkadspelshallarna. Men till en början hette han inte Mario. Och inte var han en pizzaätande rörmokare från Brooklyn heller.



DONKEY KONG

Vår hjälte dök upp i arkadhallarna första gången 1981. Spelen som gällde på den tiden var Asteroids, Pac Man och Space Invaders. Jumpman, som den lille runde mannen då kallades, var i full färd med att rädda Pauline som den korkade och elake Donkey Kong kidnappat och tagit med sig högst upp i en byggnadsställning. Donkey Kong hade en styrspek och bara en knapp vilket klart begränsade Jumpmans tekniska möjligheter. Han

kunde springa framåt och bakåt samt klättra upp och ner på stegar. Allt för att undvika de brinnande oljefat Donkey Kong kastade på honom hela tiden. Ibland kunde Jumpman få tag på en hammare att slå sönder oljefaten med. Men då kunde han inte längre klättra på stegarna. Donkey Kong innehöll i arkadversionen fyra olika banor. Men när det senare konverterades till NES blev man tvungen att ta bort den sista banan på grund av den då begränsade tekniken.



DONKEY KONG, JR.

Succén med Donkey Kong inspirerade Nintendo att göra en uppföljare och redan 1982 kom Donkey Kong Jr. Den här gången var det den elake byggarbetaren, numera med namnet Mario, som höll pappa Donkey Kong fången med massor av lås och kedjor. Hjälten var nu sonen Donkey Kong Jr. som måste hoppa runt bland vinrankor och låsa upp alla låsen för att rädda sin far.

Det dök även upp ett Donkey Kong III och ett Donkey Kong Jr. math till NES i USA. I det första hette den stora apans fiende konstigt nog Stanley (inte Mario alltså) och i det andra försöker pappa lära sin son lite grundläggande matematik. Glöm inte heller att Donkey Kong är kassör i NES Open Golf som kom tidigare i år.

MANIA!



MARIO BROS.

Det tredje framträdandet på arkadscenen blev Marios stora genombrott. Här fick vi för första gången träffa hans bror Luigi och här jobbade de för första gången som rörmokare. Mario och Luigi kunde röra sig i sidled samt hoppa. Hoppade gjorde de för att undvika eldflugor, sidsteppare och nypanande krabbor. Enda sättet att bli av med dessa odjur var att först hoppa upp och slå till dem underifrån för att sedan hoppa upp en våning och sparka dem all världens väg.

Efter en lite osäker start blev Mario Bros ett enormt populärt spel i både Japan och USA. Nu var Marios väg mot framgång och berömmelse utstakad. Framför honom låg en väg fylld av nya fiender, framgångar och mumsiga pizzor. En väg som ledde till superstjärnestatus över stora delar av världen.

I nästa nummer börjar vi ta en närmare titt på de 5 stora äventyr Mario varit med om till Nintendo Videospel och Game Boy. Vi börjar givetvis med Super Mario Bros.

PRO'S CORNER

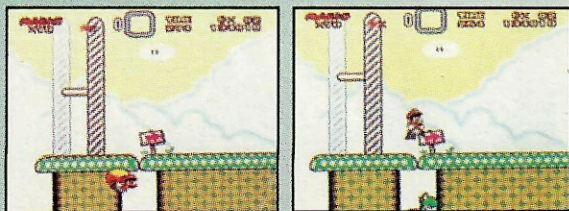
Skriv till Pro's Corner när du kört fast i ett spel. Proffsen på Nintendoklubben svarar på frågorna. Tänk på att det tar flera månader innan du får svar så försök ordentligt innan du skriver. Adressen är Pro's Corner, Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 SOLNA

Super Mario World (SNES)

Hur får man fram bönstjälken som leder ner i vattnet från Ostbron?

Andreas Lantz, Säffle

Det här kan mycket väl vara den svåraste passagen i hela spelet. Vad du måste göra är att flyga UNDER det första målet och ta dig vidare till ett andra mål, lite längre bort. Då kommer vinrankan fram. Hur gör man det då? Om du är duktig kan du helt enkelt flyga under med kappan. Något lättare är att sitta på Yoshi med kappa och glida ner under första målet. Precis när Yoshi håller på att försvinna utanför skärmen hoppar du av honom med ett spinnhopp (knapp A).



Swords & Serpents (NES)

1. Hur får jag upp den låsta dörren på våning 4?
2. Var hittar jag den gyllene nyckeln till den låsta dörren på våning 1?
3. Hur kommer jag till våning 5? Jag har flera gånger varit uppe i så höga poäng att jag kunnat vara på våning 6 men inte hittat trappan till femte våningen?
4. Vilket är det enklaste sättet att döda gubben med skägg på våning 4?

En speltokig mamma

1. På våning 4 finns det fem låsta dörrar. Fyra kan du låsa upp och den sista låses upp automatiskt om du låser upp de fyra första i rätt ordning. Börja med övre vänstra. Lås sedan upp övre högra, nedre vänstra och nedre högra så kommer det sista låset att automatiskt öppna sig.

2. Guldnyckeln finns vid trappan på nivå 3 precis när man ska vidare till 4:an. Gå igenom den falska väggen som finns bakom trappan.

3. Du kommer till nivå 5 när du klarat nivå 4 enligt svaret på fråga 1 här ovan.

4. Det finns inget extra effektivt sätt att attackera honom på. Se bara till att skydda dig själv med livsupphöjande magi så snart det behövs.

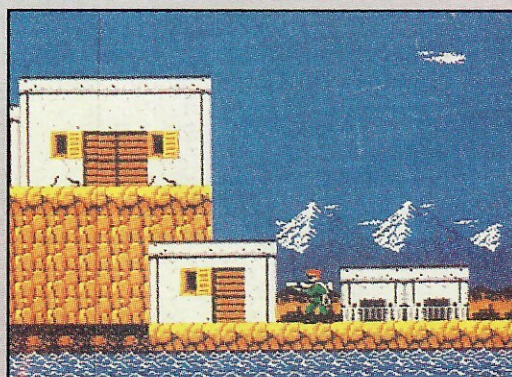


Bionic Commando (NES)

1. Jag kan inte komma till area 8. Hur får jag tillåtelse att gå dit?
2. Hur använder jag korset?

Markus Sävström, Wattholma

1. För att komma till area 8 måste du ha klarat alla nivåer före den långa sträckan på kartan. Annars har du nämligen inte energin eller utrustningen som behövs längre fram.
2. Om du har korset framme när du kommer till en bana kan du bli träffad av en kula utan att dö. Betydligt bekvämare än en skottsäker väst.



Mach Rider (NES)

1. Hur gör man för att göra egna banor?
2. Hur många banor finns det på Solo Course?

1. Hur man tillverkar egna banor står i bruksanvisningen till Mach Rider. Enkelt så bläddrar du mellan olika bandelar med B-knappen och släpper sedan ner dem på det rutnät du bygger på med A-knappen.

2. Det vet vi faktiskt inte. Men troligen är det bara fler hinder för varje ny nivå. Ingen egentlig förändring alltså.

Johan Larsson, Göteborg

Simon's Quest (NES)

1. Var hittar man Draculas öga?
2. Var hittar man silverkniven och guldkniven?
3. Vad har den vita kristallen för magiska krafter?

Medlem #202215, Stockholm

1. Om du visar hjärtat för färjkarlen för han dig till en speciell plats (säger han). På denna speciella plats finner du dels diamanten och dels ingången till palats 3 där du sedan finner ögat.

2. Silverkniven finner du på Camillas kyrkogård som ligger så långt till höger som du kan komma i spelet. På kyrkogården finns två armar som sticker upp ur marken. Placera en vitlök mellan dessa så dyker det upp en snubbe och ger dig silverkniven. Guldkniven hittar du i fjärde palatset när du dödat den drake som vaktar palatset.

3. Inga alls. Den använder du bara för att byta till dig den blåa kristallen i byn Aljiba som ligger långt bort till höger, precis innan Camillas kyrkogård.

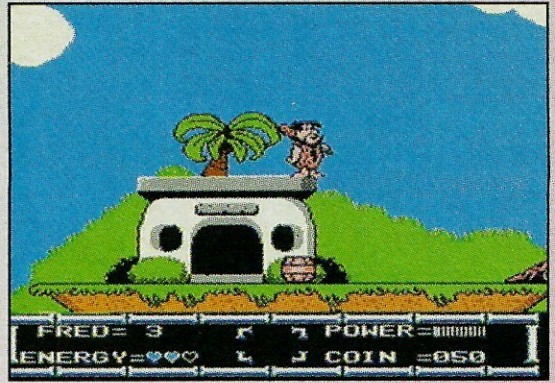


Flintstones (NES)

Hur klarar man bossen i isvärlden?

Philip Aspholm, Göteborg

Har du många mynt och många bomber ställer du dig lämpligen långt till vänster och överöser sedan Wooly (som bossen heter) med bomber. Har du ont om bomber tar du sats från vänster och laddar upp klubban tills du kan slå till honom med full kraft. Jaga honom sedan bortåt med klubban i högsta hugg.



Snake Rattle 'n Roll (NES)

Hur klarar man sista banan?

Anonym medlem, Ösmo

Den är inte särskilt svår faktiskt. Börja med att äta upp Klumpfot och ta Tungförlängaren. Placera dig sedan mellan den högra och den vänstra avsatsen så är du skyddad från allt. När ormen kommer ger du honom vad han tål med din tunga. När han kastat in handduken slingrar du dig in i rymdskeppet som dyker upp och du har klarat spelet.



Blaster Master (NES)

På sista banan finns det tre dörrar. Innanför den ena finns slutbossen, men vad finns innanför de andra två?

Ingenting. Du kan gå in där och förlora lite energi om du vill, men det verkar ju onödigt. ◆◆◆

TOPPLISTOR

Nintendo-Magasinet's egna topplistor framröstade av läsarna visar vad som är populärast just nu. Var med och forma nästa månads topplistor du också! Se instruktioner här intill.

Super Nintendo Topp 5 Augusti

1. Super Mario World
2. Super Tennis
3. Super Soccer
4. Super Castlevania IV
5. F-Zero

Nintendo Topp 10 Augusti

1. Star Tropics
2. Kick Off
3. Duck Tales
4. Adventure Island II
5. Excitebike
6. NES Open Golf
7. Mega Man III
8. Castlevania
9. Anticipation
10. Faxanadu

Game Boy Topp 10 Augusti

1. Terminator 2
2. Mickey Mouse
3. Tennis
4. Motocross Maniacs
5. Metroid II
6. Mega Man
7. Choplifter II
8. Bubble Ghost
9. Super Mario Land
10. Dr. Mario

Topplistorna är baserade på de samtal vi får till avdelningen Topplistor på Nintendolinjen. Ring Nintendolinjen på 0712-11 0 11 för att vara med och rösta fram nya topplistor. Samtalet kostar 4:55:- per avslutad minut. Om du läser in ditt namn och din adress efter att du röstat har du chansen att vinna Nintendo-Magasinet's fräcka och helt unika t-shirt. Det går inte att rösta på topplistan på andra sätt.

SPECIAL - SNAKE'S REVENGE - DEL 2

Hur går det för agent Solid Snake egentligen? Har du fastnat igen? Här kommer fortsättningen på vår special på detta tuffa agent-äventyr.



ANDRA BYGGNADEN

När du förstört stridsvagnen kommer du till den här byggnaden. Hämta IR-indikatorn och sanningsgasen och ta dig sen till spårvagnen.

ATT GÖRA I ANDRA BYGGNADEN:

1. Hämta IR-indikatorn.
2. Hämta sanningsgasen.
3. Ta hissen upp.
4. Använd IR-indikatorn för att ta dig förbi larmen.
5. Hoppa på spårvagnen (vilken som helst) så kommer du till tredje byggnaden.

TREDJE BYGGNADEN

Du kommer till tredje byggnaden om du åker spårvagn från den andra.

ATT GÖRA I TREDJE BYGGNADEN:

1. Ta dig förbi larmen och åk ner med hissen.
2. Använd sanningsgasen på officeren.
3. Rädda fången.
4. Hämta passerkort 6 (det femte

hittar du som sagt senare).

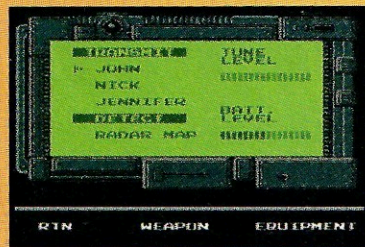
5. Hämta motgiften i samma rum som det sjätte kortet.
6. Gå tillbaka till hissen och ta spårvagnen till fjärde byggnaden.

FJÄRDE BYGGNADEN

I fjärde byggnaden ska du bara hämta föremålen och rädda fången och sen återigen åka vidare till nästa byggnad.

ATT GÖRA I FJÄRDE BYGGNADEN:

1. Ta hissen ner en våning.
2. Rädda fången.
3. Hämta antennen.
4. Åk upp igen och ta spårvagnen till femte byggnaden.



FEMTE BYGGNADEN

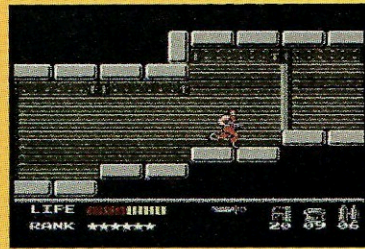
För att komma in i femte byggnaden behöver du det sjätte passerkortet som du hittade i tredje byggnaden. Den här byggnaden består av tre våningar och du ska leta efter föremål och fångar på dem alla.

ATT GÖRA PÅ FÖRSTA VÅNINGEN:

1. Använd sanningsgasen på officeren längst ner till vänster.
2. Ta hissen ner en våning.

ATT GÖRA PÅ ANDRA, NEDRE VÅNINGEN:

1. Rädda fången så stiger din gradbeteckning till fem stjärnor.
2. Hämta sprängdegen.
3. Hämta lufttuberna.



4. Återvänd till hissen och åk ner.

ATT GÖRA PÅ TREDJE VÅNINGEN:

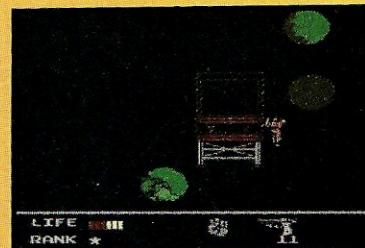
På den här våningen finns tre dörrar som leder till tre olika ställen.

ÖVERSTA DÖRREN

1. Gå åt höger och undvik fiender och larm.
2. Använd röntgenapparaten och spräng sen väggen.
3. Ta passerkort 5, ammunitionen och stövlarna som ligger på golvet.
4. Återvänd till de tre dörrarna.

VÄNSTRA DÖRREN

1. Gå åt höger och undvik fiender och larm.
2. Gå upp och åk upp med hissen.

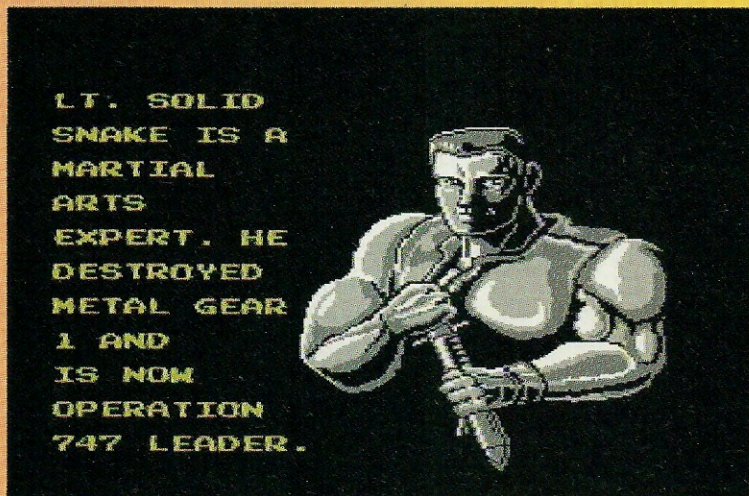


SPECIAL - SNAKE'S

3. Hämta buggningsutrustningen.
4. Hämta sanningsgasen.
5. Återvänd till de tre dörrarna.

- befordrad till sex stjärnor.
4. Använd sanningsgasen på officeren längst ner till höger.

5. Använd kort 6 för att öppna dörren så kommer du in i ett rum med gas.
6. Använd sprängdeg för att få bort blocken. Du måste använda matportioner för att inte dö här.
7. Använd passerkort 7 för att komma till sektion tre.



HÖGRA DÖRREN

1. Gå åt höger och ta dig in i den sjätte och sista byggnaden.

SJÄTTE BYGGNADEN

Den sista byggnaden är väldigt stor och kan vara klart förvirrande. Vi rekommenderar att du ritar kartor över alla våningar och sektioner så att du vet var du befinner dig.

ATT GÖRA PÅ ANDRA, NEDRE VÅNINGEN:

1. Hämta bomberna.
2. Använd sanningsgasen på officeren.
3. Hämta handgranaterna.
4. Rädda fången.
5. Hämta passerkort 7.
6. Gå till hissen och åk upp en våning.

ATT GÖRA PÅ FÖRSTA VÅNINGEN - FÖRSTA SEKTIONEN:

1. Hämta sprängdegen.
2. Använd signalpistolen i den mörka delen.
3. Rädda fången så blir du

5. Gå genom dörren längst ner till höger för att komma till andra sektionen.

ATT GÖRA PÅ FÖRSTA VÅNINGEN - ANDRA SEKTIONEN:

1. Ta dig till dörren på den högra väggen.
2. Hämta matportionerna.
3. Rädda fången.
4. Gå tillbaka till rummet du kom ifrån och ta dig till dörren längst ner till höger.

ATT GÖRA PÅ FÖRSTA VÅNINGEN - TREDJE SEKTIONEN:

1. Rädda inte fången för då exploderar han.
2. Gå till vänster och sen upp samtidigt som du undviker de förgiftade spikarna.
3. Hämta ryggsäcken.
4. Återvänd till rummet utanför det med den exploderande fången. Ställ dig till höger om dörren, använd röntgenapparaten och spräng väggen.
5. Gör samma sak igen.
6. Passerkort 7 öppnar dörren högst upp. Gå in i rummet så får du ett konstigt meddelande.
7. Använd buggningsutrustningen för att få ett viktigt meddelande.
8. Gå ut ur rummet och spräng den vänstra väggen.
9. Gå förbi de förgiftade spikarna till hissen.
10. Åk ner en våning så befinner du dig i andra nedre våningens andra sektion.



REVENGE - DEL 2

ATT GÖRA PÅ ANDRA, NEDRE VÅNINGEN -

ANDRA SEKTIONEN:

1. Gå ner tre bildskärmar från hissen och sen höger. Här finns en exploderande fånge.
2. Använd sprängdeg i nästa rum till höger för att komma igenom dörren.
3. Använd passerkort 6 för att komma till tredje sektionen.

ATT GÖRA PÅ ANDRA NEDRE VÅNINGEN -

TREDJE SEKTIONEN:

1. Gå till vänster och hämta ammunitionen och truppminorna.
2. Gå upp till nästa rum och hämta minorna.
3. Gå tillbaka till hissen och åk upp till första våningen igen.

ATT GÖRA PÅ FÖRSTA VÅNINGEN -

FJÄRDE SEKTIONEN:

1. Hämta rökgranater.
2. Hämta passerkort 8.
3. Hämta missilerna.
4. Gå tillbaka till hissen och åk upp till andra våningen.

ATT GÖRA PÅ ANDRA VÅNINGEN:

1. Gå höger, ner, genom dörren och till vänster.
2. Använd passerkort 3 och gå genom dörren på den vänstra vägen.

3. Använd passerkort 4 och gå genom dörren högst upp till höger.
4. Använd passerkort 5 och gå genom dörren i mitten.
5. Beseгра bossen.
6. Gå genom dörren till höger i bossens rum.
7. Prata med Jennifer.
8. Gå genom den översta dörren.
9. Åk spårvagn till fabriken där Metal Gear 2 finns.

BESEGRA BOSSEN

Använd först minor på bossen och håll dig längst upp till vänster. När bossen sen förvandlar sig till en cyborg lurar du med honom till något rum längre ner och använd där 40 minor på honom.



ATT GÖRA I FABRIKEN:

1. Använd rökgranaten för att komma in.
2. Använd passerkort 7 för att öppna dörren när du kommit in.
3. Gå upp genom den vänstra korridoren.
4. Gör samma sak igen.
5. Använd passerkort 8 för att öppna dörren.
6. Nu är du inne hos Metal Gear 2.

Men hur du bese-grar honom får du komma på själv. När du gjort det har du klarat spelet!



I Box Mario svarar Gunnar på frågor om videospel men inte på frågor som handlar om hur man klarar den eller den bossen. Tänk på att de frågor du skickar oss idag inte publiceras förrän i nummer 2 nästa år. Adressen är "Box Mario", Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 SOLNA.

RYKTEN, LÖGNER och PIRATER

1. Jag har läst i tidningen Interface att SMB 5 ska komma i september. Stämmer det?

2. Jag har också hört att SMB5 ska vara till SNES och innehålla olika scener från de tidigare SMB-spelen. Stämmer det?

3. Om Sony Play Station ska vara kompatibel med SNES, ska det då släppas licensierade spel till den?

4. Kommer Game Genie till SNES?

5. Varför frågar alla efter adressen till Amerikanska Nintendoklubben? Självt har jag haft den över ett år.

6. Varför kodades inte alla NES-enheter som kom till Sverige? Självt har jag en okodad NES och jag kan spela japanska, amerikanska och icke licensierade spel på den.

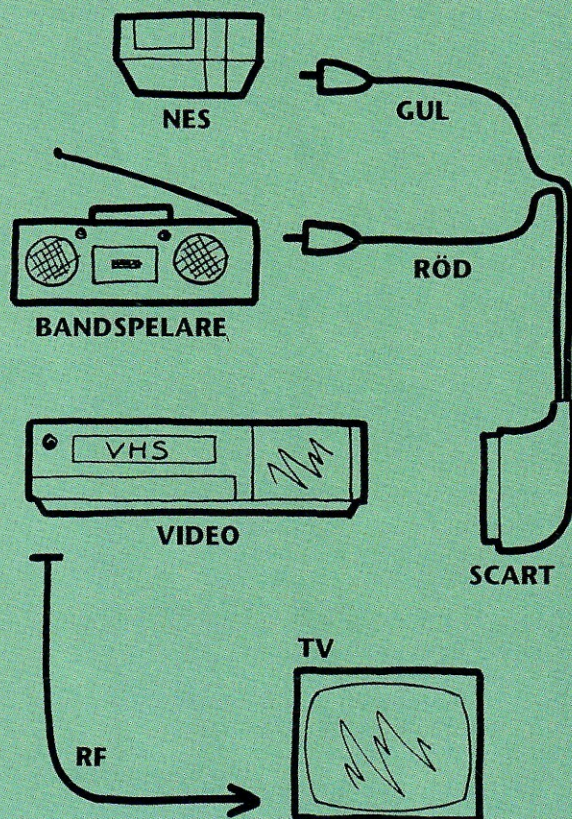
7. Är det förbjudet att äga piratkopior?

8. Slutligen vill jag berätta hur man kan göra sin egen Nintendo Musikvideo. Du behöver en NES-enhet, en videobandspelare med SCART-ingång och en musikkälla (en bandspelare t ex). Dessutom behöver du en kabel med SCART-kontakt i ena änden och två phonokontakter (video och audio) i den andra. Alltså en likadan kabel som den du kan köpa till din NES-enhet. Glöm inte heller ett tomt videoband, det spel du vill göra en video av, samt en kassett med den låt du vill göra musikvideon till.

Koppla nu SCART-ändan av kabeln till videon. Phonokontakten video (gul) kopplar du till video-utgången (gul) på din NES-enhet. Den röda

phonokontakten (audio) kopplar du nu till din ljudkälla. Om du kopplar direkt till en bärbar bandspelare kan du behöva en adapter av nåt slag för att få det att passa. Enklare är det annars att koppla in den röda kontakten bak på förstärkaren i familjens stereoanläggning. Glöm inte heller att koppla in teven till videon så att du ser vad som händer på skärmen.

"Schematisk skiss"



Då är det dags att börja "inspelningen". Slå nu på videon för inspelning. Slå sedan på ditt NES-spel och sist musikkällan. Om du kopplat rätt kan du nu höra musiken samtidigt som du ser bilden från videospelen. Spela i takt med musiken så får du en häftig musikvideo.

Alex K, Hässelby

Tack för den roliga idén med en Nintendo musikvideo, Alex. Den tycker jag de som kan ska prova på. Nu till svaren på dina frågor:

1. Du har läst i en annons från källarföretaget Datorbiten att SMB5 ska komma i september menar du. Det är en metod som den typen av företag använder för att få folk att ringa. När man sedan väl ringt kan de alltid försöka sälja något annat till dig. Något SMB5 har de givetvis inte. När du läser detta är det oktober och inte har det väl dykt upp något Super Mario Bros 5 än? Nix, det

har det inte! Om vi som arbetar direkt med Nintendo och Bergsala inte känner till något om SMB5 (som givetvis kommer så småningom även om ingen ännu vet när) så kan knappast någon annan i detta från Japan avlägsna land veta det heller. Det är alltså som så ofta rena spekulationer det rör sig om.

2. Med referens till föregående fråga så har vi ingen aning om detta. Men om även jag ska tillåta mig att spekulera lite så tror jag så här: SMB5 kommer nog att vara till NES ännu en gång. Givetvis kommer det fler Mario-spel även till Super-NES men dessa kommer nog att heta något annat. Super Mario World 2 t ex. Att SMB5 skulle innehålla scener ur tidigare SMB-spel låter inte som Nintendo. Den som ljugit ihop det ryktet har nog blandat ihop SMB med Mega Man där GB-versionerna ju innehåller upprepningar av NES-versionerna.

3. Sony valde alltså att släppa sin egen CD-spelare till Super-NES trots att samarbetet mellan Sony och Nintendo upphörde. Om denna verkligen blir helt kompatibel med Nintendos egen CD-ROM så kommer det givetvis att gå att spela licensierade spel på den. Men jag tror nog att Nintendo gärna ser att de båda maskinerna inte blir helt kompatibla och därmed ändrar lite på de tekniska specifikationerna på sin egen CD-ROM som de utvecklar tillsammans med Philips. När du läser detta bör vi veta mera om den saken.

4. Efter många turer lyckades så Galoob och Mastetronic få sin Nintendo-tricksare Game Genie tillåten, även om Nintendo gjorde sitt bästa för att hindra det. Med Game Genie kan du få flera extraliv, ändra hur högt Mario kan hoppa och lite andra finesser. När nu de juridiska problemen tycks vara ur vägen kan vi nog misstänka att Mastetronic (eller någon annan) håller på för fullt och utvecklar en liknande apparat till Super-NES. Men vi har alltså inte sett någon ännu.

5. Därför att de vill ha den kanske? Nåväl, det finns ingen anledning för oss européer att ha adressen till Nintendo Power eller Nintendokontoret i Redmond, eftersom de ändå inte svarar på frågor från Europa. Alltså kommer vi inte att lämna ut den adressen den här gången heller.

6. Kodningen gör att det inte går att spela spel från andra marknader på den svenska NES-enheten. Denna kodning fanns inte på de första maskinerna som såldes i Sverige runt 1987. Att den inte gjorde det beror på att Nintendo ännu inte var klara med sina säkerhetschips på den tiden. Dessa är nämligen helt egenutvecklade just för att de inte ska gå att kopiera.

7. Nej, men det är förbjudet att sälja och marknadsföra piratkopior eftersom det strider mot upphovsrättslagen. Du får inte sälja någon annans produkt som din egen. Rätt självklart, tycker vi.

FAMICOM

Hur ser ett japanskt Nintendospel ut?

Johan Furuviik, Hässleholm



Frågor från Valbo

1. Vilka är de tre största länderna på Nintendo videospel?
2. Varför presenterades aldrig Kick Off i Nintendo-Magasinet?
3. Vilket är det mest sålda spelet i Sverige?

Per-Johan J, Valbo

1. Japan är det klart största landet och därefter kommer USA. Vilka som kommer på efterföljande platser skiftar från år till år beroende på försäljningssiffror. Men Sverige ligger bra till.
2. Därför att det blev klart att det skulle släppas så pass sent att vi inte hann få med det i vår planering av tidningen.
3. Allra mest sålt är givetvis Super Mario Bros. Efter det kommer Super Mario Bros. 3 och Ice Climber. Alla är alltså spel som har följt med eller följer med när man köper basenheten.

HYRA SUPER-NES?

Kan man hyra spel till Super-NES?

Medlem 168799, Örebro

Ja, det kan man. Super-NES basenhet och spel kan du hyra på samma ställen som du hyr NES på. För ca 80-100 kronor hyr du Super-NES basenhet och ett spel i ett dygn.

TRIX-MIX

SUPER CASTLEVANIA IV

Här kommer fler koder till Simons äventyr. Använd inte något namn.

Level 7

A4 Heligt vatten
B1 Heligt vatten
B2 Hjärta
C2 Hjärta
C4 Heligt vatten
D2 Yxa

Level A

A4 Hjärta
B1 Heligt vatten
B2 Hjärta
C2 Hjärta
C4 Hjärta
D1 Yxa
D2 Heligt vatten

Level 8

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

Level B

A4 Yxa
B1 Heligt vatten
C4 Hjärta
D1 Hjärta
D2 Hjärta

Level 9

A4 Yxa
B1 Heligt vatten
B2 Heligt vatten
C2 Heligt vatten
C4 Heligt vatten
D1 Hjärta
D2 Heligt vatten

Sista Leveln

A4 Heligt vatten
B1 Heligt vatten
B2 Heligt vatten
C2 Heligt vatten
D2 Hjärta
D3 Yxa

Det var samtliga koder till Simons senaste äventyr.

SUPER TENNIS

Med hjälp av följande trick kan din egen spelare bli överlägsen alla andra. Börja spela en match och tryck på Select så att du får fram ställningen. Använd nu den andra handkontrollen och tryck R, R, Vänster, Ner, B, A, L och L. Om du nu hör en applåd vet du att du har gjort rätt. Tryck nu på A eller B på första handkontrollen så kommer en massa siffror och bokstäver. Dessa visar hur skickliga spelarna på banan är. Siffrorna går från 0 till 9 och bokstäverna från A till F. 0 är sämst och F är bäst. Överst står också en siffra som du ändrar genom att trycka på A. Den anger för vilken spelare du ändrar värdena. Ska du fixa med din spelares kunskaper ska där stå en nolla. En etta står för spelaren på andra sidan nätet, en tvåa för din medspelare (om du kör dubbel) och en trea för din motspelares partner. Du kan alltså enkelt göra din egen spelare suverän och de andra värdelösa för att lätt vinna en match.

SUPER SOCCER

Här kommer fler koder:

Match 9: 16711615
Match 10: 32554252
Match 11: 33731615
Match 12: 17174652
Match 13: 33114812
Match 14: 36152416
Final: 37334856

Förklaringar: Upp = 1,
Upp/Höger = 2, Höger = 3,
Ner/Höger = 4, Ner = 5,
Ner/Vänster = 6, Vänster = 7,
Upp/Vänster = 8

Vinner du finalen händer något konstigt och du får möta Nintendos eget lag, som är näst intill oslagbart.

SUPER TENNIS

Du behöver inte ställa upp i alla turneringar, eftersom vissa ger dig väldigt lite poäng. Här får du lite mer information om vilka turneringar du bör medverka i.

RIO

Strunta i den här. Belöningen är inte värd besväret och din spelare tröttar bara ut sig i onödan.

MELBOURNE OPEN

Ställ upp i den här turneringen. Den spelas på hårt underlag som kan tyckas snabbt men är ändå inte för svårt för en nybörjare. Toppspelarna är med i den här turneringen så att du kan testa din skicklighet mot dem.

NAIROBI OPEN

Den här turneringen är ganska enkel eftersom de flesta bra spelarna hoppar över den. Ett lätt sätt att samla poäng på.

PARIS OPEN

Franska öppna mästerskapen spelas på grus. Det här är en stor turnering med många toppspelare så du måste vara duktig för att vinna.

BEIJING OPEN

Den här turneringen är lätt men det är bättre att vila eftersom din spelare börjar bli trött efter tre turneringar i rad.

LONDON OPEN

Wimbledon! Självklart ska du ställa upp här för att visa att du verkligen är en bra tennisspelare. Turneringen spelas som bekant på gräs.

TOKYO OPEN

Tokyo Open är en ganska enkel match. Gick det bra i Wimbledon ska du nog kunna klara dig ännu bättre här.

NEW YORK OPEN

Den sista turneringen ska du definitivt ställa upp i. Här ställer SAMTLIGA toppspelare upp så det blir en strid på kniven vill jag lova. En ordentlig utmaning som låter dig bevisa vad du går för! Vinner du här är du definitivt världsetta!

POWER

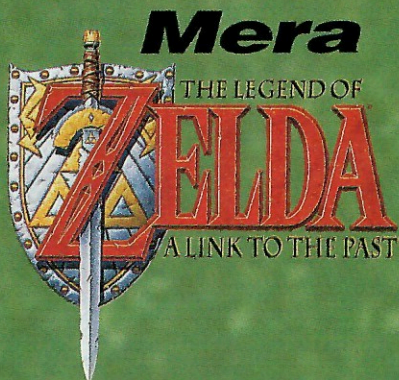
NUMMER 27



Med klubbnytt

PLAYER

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Mera

THE LEGEND OF

ZELDA

A LINK TO THE PAST™

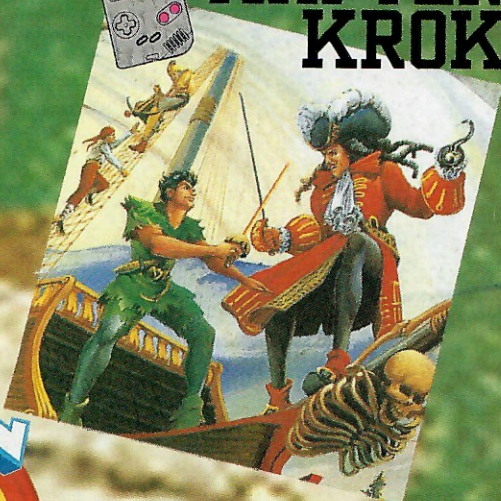


Hole in one GOLF

-lämmlarna kommer



KAPTEN KROK



Nintendo

ENTERTAINMENT
SYSTEM



BART

mot
världen





Lemmings	
Sunsoft	
Speltyp	22 oktober
Hjärn-gymnastik	Spelare 1-2 samtidigt
Batteriminne	Lösenord
Nej	Ja
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium
	Svår

Lämmelguide sökes!

Av: Tobias

Tusentals lämlar är på rymmen och de går mot en säker död om inte du räddar dem. De slösar inte mycket tid på att tänka utan följer hjälplösa sin ledare genom 125, banor fyllda av stup, eldhav och djävulskt uttänkta lämmelfällor. Din uppgift är att styra så många av dem som möjligt i mål på varje bana och det är inte lätt eftersom de gärna går åt olika håll och ramlar ner överallt.

Lemmings är ett spel som kräver mycket planering. På varje bana dyker ett antal lämlar upp och knallar på utan mening eller mål. Nu är det din uppgift att leda dem till banans mål genom att lära några av dem olika uppgifter. När de startar kan de bara gå rakt fram, men du kan lära dem att bygga, klättra, gräva och lite annat. I början är banorna väldigt lätta och du behöver bara lyckas med att få några lämlar i mål för att klara banan. Med tiden blir banorna allt svårare med krångligare hinder och krav på att få allt fler lämlar i mål levande.



Det finns åtta olika typer av egenskaper du kan ge en lämmel. På de första, enklare banorna behöver du bara använda en egenskap, men snart behövs de allihop för att du ska kunna klara banan. Ofta finns det bara ett begränsat antal egenskaper att dela ut så det gäller att välja rätt egenskap i rätt ögonblick. De åtta olika egenskaperna är följande:

tarna kan även ta sig igenom de betongväggar sidogrävarena rår på.



Klättrare

Klättrarna är inte att lita på. När du väl valt att en lämmel ska bli en klättrare kommer han att klättra omkring i all oändlighet.



Bombare

Bombarna offerar sig själva för att rädda andra lämlar. När du ger en lämmel egenskapen bombare räknar han ner i fem sekunder och självdetonerar sedan. Bombare använder du för att spränga hål i golv och väggar.



Sidogrävare

Med egenskapen sidogrävare gräver en lämmel genom berg och trä horisontellt i den riktning han innan vandrade. Detta gör han till han kommer ut någonstans eller stöter på en betongvägg.

Nedåtgrävare

Precis som sidogrävarena gör de här lämlarna ett otroligt jobb med sina händer. Den enda skillnaden mellan de båda är att dessa gräver rakt nedåt istället.



Svävare

En svävare faller upp ett paraply när han börjar falla neråt. Om du inte har tillräckligt många paraplyer kan du låta en lämmel sväva ner och sedan bygga en ramp åt de övriga.



Byggare

Byggarna har en kolt med brädor på ryggen. Med dessa bygger de broar och trappor där du tycker att så behövs. Men de har bara ett begränsat antal brädor i sin ryggsäck. Så håll ett öga på dem.



Gruvarbetare

Gruvarbetaren är försedd med en korp och hackar sig snett nedåt i den riktning han tidigare gick. Gruvarbe-

Med hjälp av dessa åtta olika egenskaper ska du nu klara alla de 125 banorna. Lyckligtvis finns det lösenord så att du kan börja om där du sist misslyckades och inte kom längre.

De första banorna

Nu tar vi en titt på några av de första banorna för att du ska komma igång.

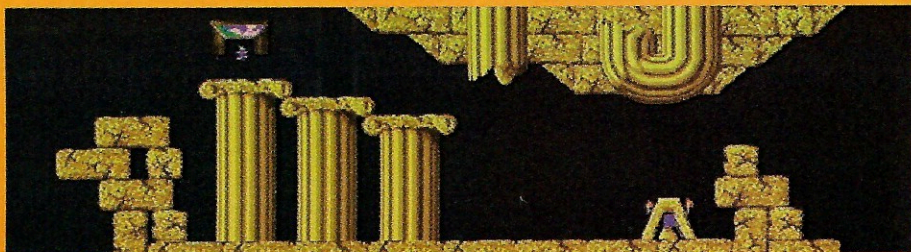
Bana 1

Den första banan är självklart mycket enkel. Låt bara en lämmel bli en nedåtgrävare så leder han de andra i mål.



Bana 2

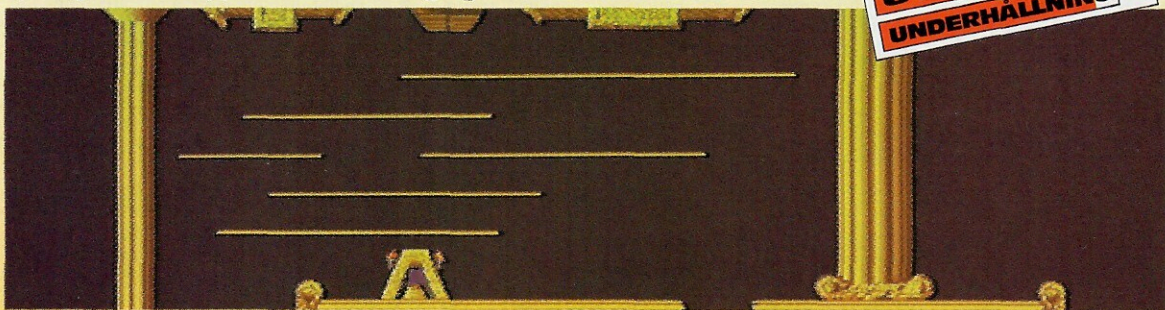
Lämlarna går här åt höger. Ge dem egenskapen svävare så klarar du banan.



0	1	2	3	4	5	
GRAFIK & LJUD						3.8
SPELKONTROLL						3.5
UTMANING						4.1
UNDERHÅLLNING						4.5

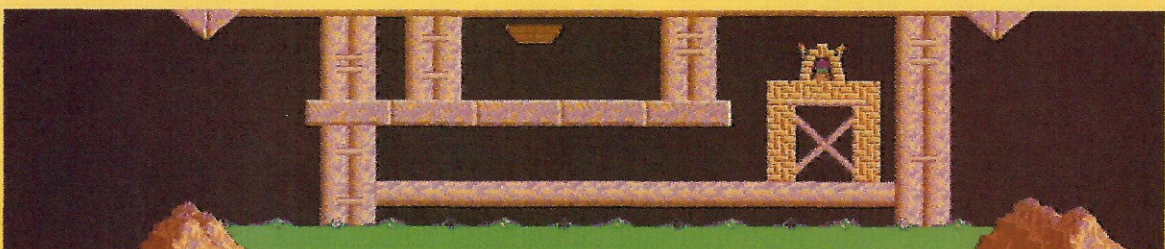
Bana 3

Använd en Stoppare så går resten av lämlarna i mål. Glöm inte att spränga bort Stopparen när de övriga gått i mål.



Bana 4

Använd först en gruvarbetare för att hacka sönder väggen och gör sen alla dina lämlar till klättrare så kommer samtliga i mål.



Bana 5

Även femte banan är enkel och du behöver bara använda några sidogrävare för att klara den.



Nu har du fått lite hjälp med början av spelet. Det blir svårare och svårare så du måste tänka till ordentligt för att komma långt. Banorna i Lemmings är uppdelade i olika svårighetsnivåer. Fun Tricky, Taxing och Mayhem. Klarar du alla dessa väntar en överraskning ...



Här är spelets sista bana. Som ni ser är den otroligt svår och det blir knappast enklare av att lämlarna släpps ut från båda sidorna av banan samtidigt.

Tobias betyg

Lemmings är ett av mina favoritspel. Det är alltid kul med ett spel där tänkandet är viktigare än fingerfärdigheten för omväxlings skull. Dessutom är grafiken bra. Lätt att komma in i men otroligt svårt att klara.

Gunnars betyg

Lemmings är ett höjderspel. Lätt att lära men mycket svårt att bemästra. Härligt befriat från pangpang och astronomiska poängsummer utan nån mening eller mål.





Nu är det första golfspelet till Super NES här och det är verkligen något för alla som gillar golf. Med massor av valmöjligheter, fantastisk grafik och repriser av de bästa slagen är detta det allra bästa golfspelet hittills.

Hole in One Golf var det allra första golfspelet som kom till Super NES. Men trots detta håller det gott och väl ställningarna mot alla nya konkurrerande spel som dyker upp. Med hjälp av Mode 7 har HAL gjort häftiga presentationer av varje hål, där åskådaren flyger fram över fairway, svänger runt hålet och sedan tillbaka till utslagsplatsen. Det är verkligen imponerande!

När du tränat ett tag kanske du vill se hur bra du klarar dig mot världseliten. Då är det dags att ställa upp i Hal Classic Open där du får chans att spela mot massor av toppspelare. Turneringen spelas på en 18-hålsbana som vi presenterar här.

Av alla golfspel till Super-NES har Bergsala omtänksamt nog valt att ta in det allra bästa, nämligen HAL's Hole In One Golf.

SUPER NINTENDO

HAL's Hole in One Golf	
HAL	
Speltyp	22 Spelare
Golf	1 eller 2
Batteriminne	Lösenord
NEJ	JA
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium
	Svår

Hål 2 351 Yards
Par 4



Andra hålet ligger rakt fram men du måste först slå lite till vänster och sen åt höger för att inte hamna mitt i en bunker. Första slaget går fram till den andra bunkern.

Hål 1 403 Yards
Par 4



Det första hålet har en skarp sväng åt vänster. Skjut först bollen mot mitten och slå sen in den på green. Se upp för bunkern till vänster om hålet.

Hål 3 519 Yards
Par 5



Ett dåligt slag här sänker dig. Slå första slaget lite till vänster om vattnet så kommer du nog över.

Hål 4



182 Yards Par 3

Äntligen ett kort hål. Visserligen behövs det inte betyda att det är enkelt, men du har i alla fall chansen att slå hole-in-One.

Hål 5

417 Yards
Par 4



Femte hålet är ganska långt bort men banan är rak. Det svåraste är att komma mellan de två bunkrarna i mitten.

Hål 6

374 Yards Par 4



Fairwayen går runt tre bunkrar och även runt green finns det bunkrar. Försök landa till höger om den tredje bunkern och slå sen in bollen på green.

Hål 7

518 Yards
Par 5



Slå så långt som möjligt för att kunna komma över vattnet med ditt andra slag.

Hål 8

355 Yards
Par 4



Det här hålet är kluvigt med alla bunkrar och allt vatten. Håll dig i mitten så mycket som möjligt.

Hål 9

211 Yards
Par 3



Ett kort hål till men ändå inte helt lätt. Kommer du för långt vill bollen hemskt gärna hamna i en bunker. Tävlingshål!

Hål 10

452 Yards
Par 4



Skjut bollen till vänster om vattnet, undvik bunkern till höger och fortsatt mot green.

Hål 11

529 Yards
Par 5



Det är en lång väg från utslagspunkten till det elfte hålet. Skjut så rakt som möjligt.

Hål 12 423 Yards
Par 4



Halvvägs till hålet finns tre bunkrar och ännu en stor bunker finns strax efter green. Så skjut varken för långt eller för snett.

Hål 13 177 Yards
Par 3



Hål 13 kallas också Bigfoot. Det är kort men klurigt. Kontrollera markens lutning så att du inte rullar ner i vattnet eller en bunker.

Hål 14 391 Yards
Par 4



Fairwayen är bred och vid men en liten vindpust eller ett snedslag gör att bollen hamnar i vattnet. Håll alltid ett öga på vindmätaren.

Hål 15 469 Yards
Par 4



En bunker ligger precis framför green och gör det svårt för dig. Även mitt på banan finns två bunkrar som du måste se upp för.

Hål 16 533 Yards
Par 5




Sextonde hålet är det längsta av alla. Försök få bollen strax till höger om den andra bunkern på första slaget. Tyvärr är det lättare sagt än gjort.

Hål 17 162 Yards
Par 3



Efter regn kommer solsken och efter det längsta hålet kommer det kortaste. Här har du stor chans att slå hole-in-one men se upp så att du inte hamnar i vattnet. Tävlingshål!

Hål 18 420 Yards
Par 4



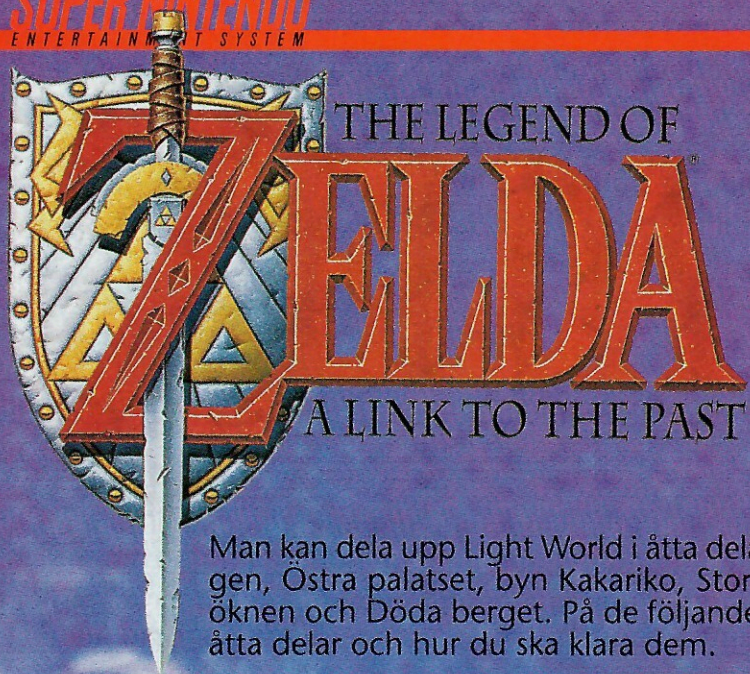
Det enda sättet du kan komma under par på den här banan är genom att slå ett perfekt första slag över vattnet. Slå sen in bollen på green och putta i den.

TÄVLING!

Till spelet Hole in One Golf har Bergsala ordnat en liten tävling som du kan vara med i om du köper spelet. Tävlingen går ut på att om du slår hole-in-one på hål nummer 9 och/eller 17 och skriver ner den kod du då får på en kupong så är du med i utlottningen av en putterklubba. Hämta kupong och mer info om tävlingen hos din handlare när du köper kassetten.

Redaktionens betyg

Det här var både riktigt kul och snyggt. HAL utnyttjar verkligen Mode 7 bra i presentationen av varje hål och det hela ser imponerande ut. Hålen är omväxlande och att man kan se repriserna på sina bästa slag gör knappast saken sämre. Hole in One Golf är ett spel man spelar till man behärskar varje hål till max.



THE LEGEND OF
ZELDA
A LINK TO THE PAST™

The Legend of Zelda - A Link to the Past är ett otroligt stort spel, vilket gör att man lätt kör fast här och där. Här kommer därför lite hjälp med att klara Light World.

Man kan dela upp Light World i åtta delar: Hyrules slott, Dimmiga skogen, Östra palatset, byn Kakariko, Stora träsket, sjön Hyllia, Mystiska öknen och Döda berget. På de följande sidorna berättar vi om dessa åtta delar och hur du ska klara dem.

Hyrules slott

Här bodde förut Hyrules kungliga familj men nu har Agahnim tagit över och slottet kryllar av hans vakter. I närheten av slottet ligger också Links hus och kyrkogården, så vi räknar in dom till den här delen. När du räddat Zelda ska du ha hittat lampan, svärdet och bumerangen. Här finns också den första skölden.



Utanför slottets port.

Dimmiga skogen

I Dimmiga skogen finns två hus och grottan som leder till Döda berget. I det ena huset bor två skogshuggare men de är sällan hemma, så du får hoppas att du möter dem någonstans i skogen. I det andra huset finns en spåman som spår din framtid om du ger honom lite pengar. Inne i

den mörka skogen finner du svampar. Ta en sådan och ge den till den gamla häxan vid det östra palatset. Här finns också tjuvar som gömmer sig i dimman. Se upp så att de inte rånar dig. När du klarat de tre palatsen ska du gå längst upp i skogen och hämta Master Sword.



Dimmiga skogen är full av djur.



Östra palatset

Om du ger svampen du hittar i Dimmiga skogen till häxan kommer du att få magiskt puder av henne senare. Uppe i vattenfallen köper du simfenorna av Zora. I palatset hittar du pilbågen och

strax utanför får du skorna av Sahasrahla. Du kan också hitta den röda skölden i den här delen av Hyrule.



Här bor Sahasrahla.

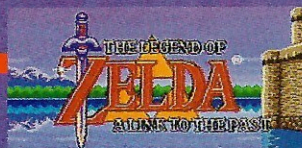


Ge svampen till häxan så gör hon dig en gentjänst senare i spelet.

Byn Kakariko

Prata med alla byns invånare för att få viktig information. Men eftersom du är efterlyst måste du se upp. Vissa människor kallar nämligen på vakter som genast försöker döda dig. I byn finns häven, boken och två burkar. Med häven kan du fånga bin eller féer och stoppa dom i burkarna. Bin anfaller fiender och féer ger dig liv när du dör.





Stora träsket

Mitt i träsket finns en gammal ruin. Dra i spaken som finns där inne så försvinner vattnet utanför och det som tidigare låg på botten kommer fram. I själva träsket finns inte så mycket mer av intresse, men senare i spelet finner du den värdefulla flöjten i närheten.



Den gamla ruinen i träsket.

Mystiska öknen

Två mystiska monument finns i öknen. För att tyda dem behöver du boken som du hittade i Kakariko. När du tyder monumentet längst upp till vänster öppnas ingången till palatset och där inne fin-

ner du handsken som gör att du kan lyfta tunga stenar. Men hur kommer man till det andra monumentet och vem är mannen som absolut inte får störas?



Gamar, kaktusar och döda djur finns i öknen.



Hm... hur kommer man förbi här?

Sjön Hylia

Vid sjöns stränder finns féer, en spåman och en affär. Det finns också en grotta där du hittar istaven. Med den kan du frysa fiender och sen hugga ihjäl dem med ditt svärd. Simmar du in under bron träffar du en man som gärna ger dig sin glasburk.



Om du har Zoras fenor kan du simma runt i sjön...



...och bland annat möta den sovande camparen.

Döda berget

När du kommer till Döda berget upptäcker Link för första gången att han kan resa mellan Light och Dark World. Men för att kunna överleva i Dark World måste du ha månstenen som finns inne i tornet. Långt ner i bergen möter du en gammal

man som ger dig den magiska spegeln. Med hjälp av den kan du komma tillbaka till Light World när du vill. Om du går över hängbron till vänster om tornet kommer du till ett monument. Lyckas du tyda det får du magin Ether.



BESEGRA BOSSARNA

Armos Knights (Östra palatset)

I det sista rummet i Östra palatset möter Link dessa hoppande riddare. Lyckligtvis biter träpilarna på deras rustningar, och står du bara i hörnet och skjuter är de ganska lätta att besegra. Den siste riddaren är visserligen klurigare än de andra fem men om du bara ser till att inte få honom på dig ska han inte heller vara för svår. När du segrar får du modets medaljong.

Lanmolas (Ökenpalatset)

De enorma sandormarna vaktar kraftens medaljong. När ormarna kommer upp ur sanden flyger små stenar mot Link. Du måste se upp för dessa, samtidigt som du hugger ormarna i huvudet med ditt svärd.

Moldorm (Bergstornet)

Ett ormliknande odjur finns på bergstornets sjätte våning. Han är klurig eftersom du bara kan slå honom bakifrån och han gärna puttar ner dig en våning. Håll nere B-knappen och spring omkring tills du får läge att slå till hans svans. När han är besegrad får du vishetens medaljong och du är redo att gå och hämta Master Sword.

Agahnim (Hyrules slott)

När du hämtat Master Sword i Dimmiga skogen kan du komma in i slottets torn. Högst upp möter du den onde trollkarlen Agahnim som just trollat bort prinsessan Zelda. Du kan inte skada honom med svärdet, utan du måste använda häven för att slå tillbaka eldbollarna på honom. Men det är lättare sagt än gjort eftersom han har mer än en metod att anfalla dig på. Seegrar du över honom försvinner han tillbaka till Dark World, men han drar dig med sig. Så nu har du en värld till att klara och i den finns dubbelt så många palats som i Light World. Mer om Dark World i nästa tjocka dubbelnummer av Nintendo-Magasin.

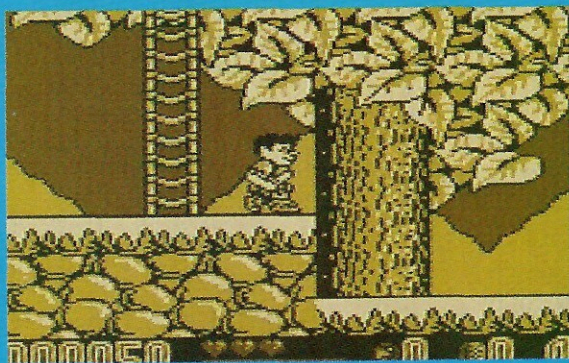


Dark World

Hook

Tillbaka till landet Ingenstans

Peter Pan har blivit vuxen och helt glömt bort Landet Ingenstans där han själv var hjälte när han var ung. Men den elake Kapten Krok har inte glömt Pan och kidnappar därför Peters barn för att locka tillbaka honom. När Peter nu återvänder till Ingenstans minns han sin bakgrund och måste för nu kämpa för sina barns liv.



GRAFIKEN ÄR HELT OK

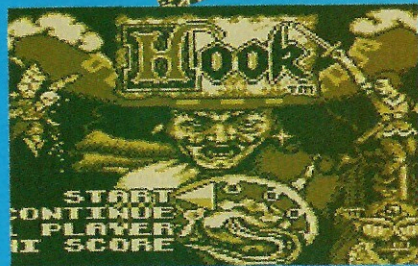
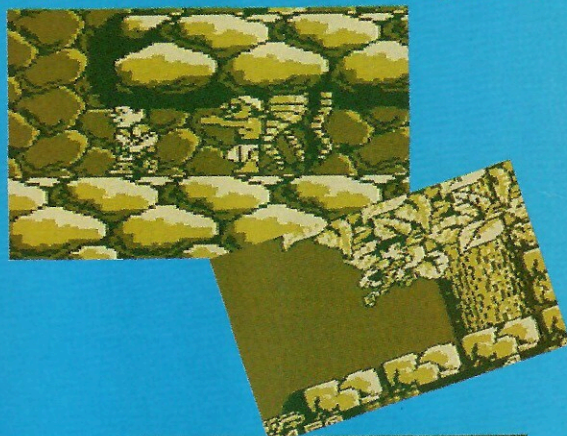
Hook bygger på filmen med samma namn. Peter Pan måste med hjälp av Tingeling klara delar av Landet Ingenstans för att hitta de bortrövade barnen. På varje bana finns speciella hjälpmedel som behövs för att klara banan och för att bli starkare inför mötet med Kapten Krok. I spelet finns också två andra spel inbyggda. I det ena försöker flygander Peter samla kulor samtidigt som han måste undvika elaka moln och livsfarliga ballonger med dynamit. I det andra slåss Peter mot fiender som Rufio och vinner han får han ett special-föremål.



Spelet går mest ut på att hoppa omkring på en massa banor och döda fiender och samla föremål. Dolken Peter har är väldigt kort och fienderna skjuter ofta mot honom så det är inte helt enkelt att klara banorna. Tyvärr hoppar Peter väldigt högt helatiden vilket gör att man inte ser marken under sig utan gärna hamnar på en fiende eller i det livsfarliga vattnet.

Hook	
Sony Imagesoft	
Speltyp	Spelare
Äventyr	1 eller 2
Gamelink	Lösenord
NEJ	NEJ
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium
	Svår

Sony har även gjort Hook till NES och det finns redan ute i USA. Spelet är detsamma och den enda stora skillnaden är egentligen att NES-versionen är i färg istället för i svartvitt. I USA finns även en version till Super-NES.



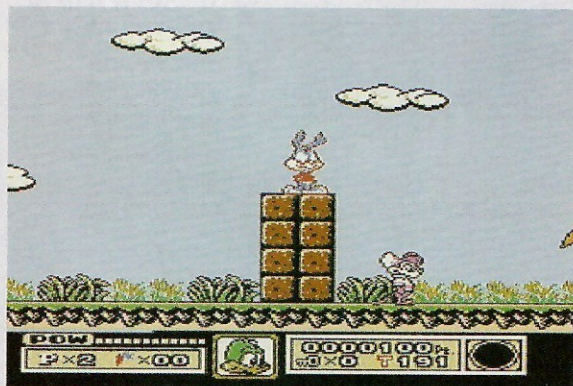
Redaktionens betyg

Hook kunde ha varit bra men är det tyvärr inte. Spelets grundidé är kul men implementationen till Nintendo högst måttlig. Grafiken och ljudet är utmärkt men spelkontrollen är av den typen som gör att man gärna vill sprida sin Game Boy över rummet - i flera delar!



Babs Kanin har blivit kidnappad (så originellt!) av Montana Max och hjältekaninen Buster Bunny måste rädda henne. Till sin hjälp har han Plucky Duck, Dizzy Devil och Furrball. Och dig så klart.

Tiny Toon Adventures består av sex banor som i sin tur består av minst tre delbanor. Alla är de fyllda av kluriga fiender som försöker stoppa dig. Se till att skaffa ett hjärta för annars dör du så fort du nuddar någon av dina motståndare. Det är tur att du har dina kompisar med dig. De kan hjälpa dig när fienderna blir för svåra.



GRAFIKEN ÄR BÅDE GULLIG OCH BRA

Plucky Duck
Den här otursförföljda ankan orsakar alltid trubbel och sticker sen själv därifrån så att någon annan får skulden. Han är en duktig simmare och kan också flyga en kort bit genom att flaxa med sina små vingar.



Dizzy Devil
Han kallas inte Dizzy för ingenting. Han kan nämligen sätta snurr på sig själv och snurra bort fiender och block. Väldigt effektivt när det kommer flera fiender samtidigt.



Smådjurskul i skogen



HAMTON GER DIG EXTRALIV OM DU SAMLAT TILLRÄCKLIGT MÅNGA MORÖTTER.

BANA 1

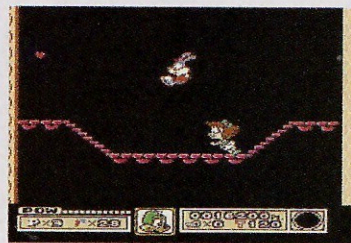
Sökandet har börjat! Du finner morötter som du kan byta ut mot extraliv lite senare. Bal-longer finns också här och där och de kan an-tingen innehålla ett hjärta eller en stjärna som gör att du förvandlas till en av dina kompisar.

BANA 2

På första delbanan av bana 2 är du på stran-den och på nästa hoppar du ner i vattnet. Men oroa dig inte för att få vatten i öronen. Buster och hans kompisar är ena riktiga heja-re på att simma.

BANA 3

Nu har du hamnat mitt i en konstig skog. Ingen vet vad som lurar bakom nästa hörn eller träd. Det är inte lätt att hitta ut, men med hjälp av framför-allt Furrball och Dizzy ska det nog gå vägen.



DEN HÄR BEUNDRARINNAN ÄR LIVSFARLIG.

Redaktionens betyg

Tiny Toon Adventures har ganska snygg grafik och kontrollen är bra. Det påminner lite om Disney-spelen från Capcom men är inte riktigt lika bra. Däremot är Tiny Toon Adventures svårare än Capcoms Disney-spel. En skojsig utmaning i väntan på nästa bra Disney-spel alltså.



Furrball
Den här coola katten gör bäst ifrån sig när det är problem på gång. Med hans speciella trick kan du utforska nya delar av banorna.

Tiny Toon Adventures	
Konami	
Datum	Spelare
22 oktober	1
Speltyp	Lösenord
Plattform	NEJ
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium Svår

THE SIMPSONS™

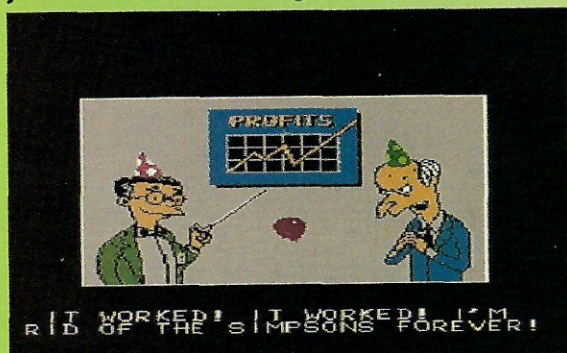
BART VS. THE WORLD



FAMILJEN SIMPSON PÅ DRÖMSEMESTER

Bart Simpson är tillbaka i ett nytt häftigt äventyr till NES. Den här gången är det inte rymdvarelser han har problem med utan Burns, chefen för kärnkraftverket där Homer jobbar. Han har nämligen ordnat så att Bart vinner en teckningstävling och får åka jorden

runt tillsammans med hela familjen. Det låter ju snällt, men Burns har kontaktat sina släktingar över hela världen för att de ska ta käl på lille Bart och hans familj. Så ditt uppdrag är att hjälpa Bart att klara sig genom Kina, Nordpolen, Egypten och Hollywood utan att bli besegrad av Burns släktingar och kompanjoner.



SÅ HÄR GÅR DET OM DU MISSLYCKAS

VIKTIGA FÖREMÅL

Eldbollar Kasta de här på vilka fiender som helst så försvinner de.



Liten diamant Ta en liten diamant så får du extra poäng.



Bartman När du tagit Bartman kan Bart flyga några sekunder



Krusty-docka När du hittat 15 Krusty-dockor får du ett extraliv.



Drink En drink ökar Barts kraft på energimätaren.

Jebediahs huvud Med hjälp av detta huvud blir du oövervinnerlig för en stund.



Stor diamant Ta en stor diamant så får du ett extraliv.



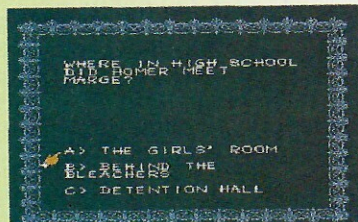
KINA

Första anhalten på familjen Simpsons resa är Kina. Här ska Bart hoppa omkring på skepp och åka skateboard på kinesiska muren.

Båten För att klara båten behöver du bara hitta en skylt som det står "Exit" på. Samla alla Krusty-dockor och leta upp Maggie så ger hon dig ett miniatyrskipp.

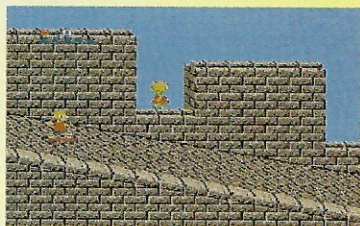


Simpsonsfrågorna Testa dina kunskaper om familjen Simpson. För att klara den här bonusbanan måste du svara rätt på tre frågor i rad. För att klara frågorna bör du ha sett TV-serien om familjen Simpson.

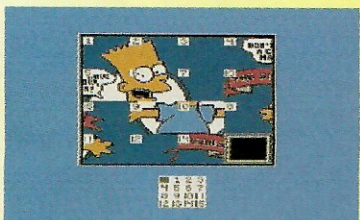


Kinesiska muren

Nu är det dags att åka skateboard. På vägen finns drakar, och farliga kineser men även extraliv och annat trevligt. Om du nuddar Lisa i början får du chansen att ta en styv av Krusty lite senare.



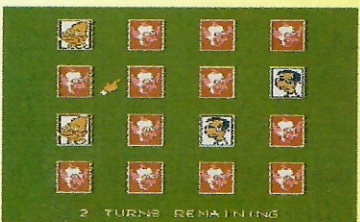
Pusslet Fixa till pusslet så att det blir en bild av Bart. Lyckas du får du fler Krusty-dockor.



Memory Ett bra minne ger dig fler Krusty-dockor i det här memory-spelet.

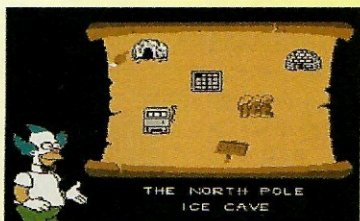
Utgången

För att komma ut ur Kina måste du besegra Fu Man Chu Burns. Kasta fem eldbollar i huvudet på honom så kan Bart och familjen resa vidare.



NORDPOLEN

Familjen Simpsons nästa resmål är Nordpolen. Det ryktas om att den hemska snömannen finns i närheten och Bart kan givetvis inte låta bli att leta efter honom.



Isgrottan Ta det lugnt när du går genom den här isgrottan, för du vet aldrig vad som kan dyka upp. På banan finns en snögubbe som föreställer Krusty och någonstans väntar Marge också på dig någonstans.

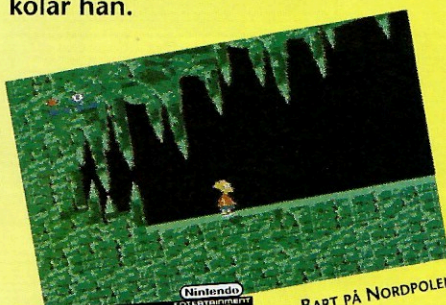
Igloo-spelet Hjälp Maggie att hålla ett öga på Krusty-dockan så får du ta den med dig.

Enarmade banditen Dra i handtaget och försök få tre likadana gubbar på samma rad.

Pusslet Det här fungerar likadant som pusslet i Kina. Den enda skillnaden är att här är det Homer du ska pussla ihop.

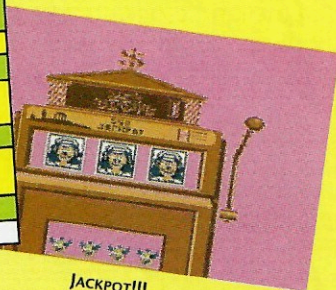
Frusna floden Hoppa från isblock till isblock och se upp för fiskar och fåglar. Prata med Lisa så får du fler eldbollar.

Utgången För att komma vidare till Egypten måste Bart besegra snömannen Burns. Hoppa fem gånger på hans huvud så kolar han.



BART PÅ NORDPOLEN

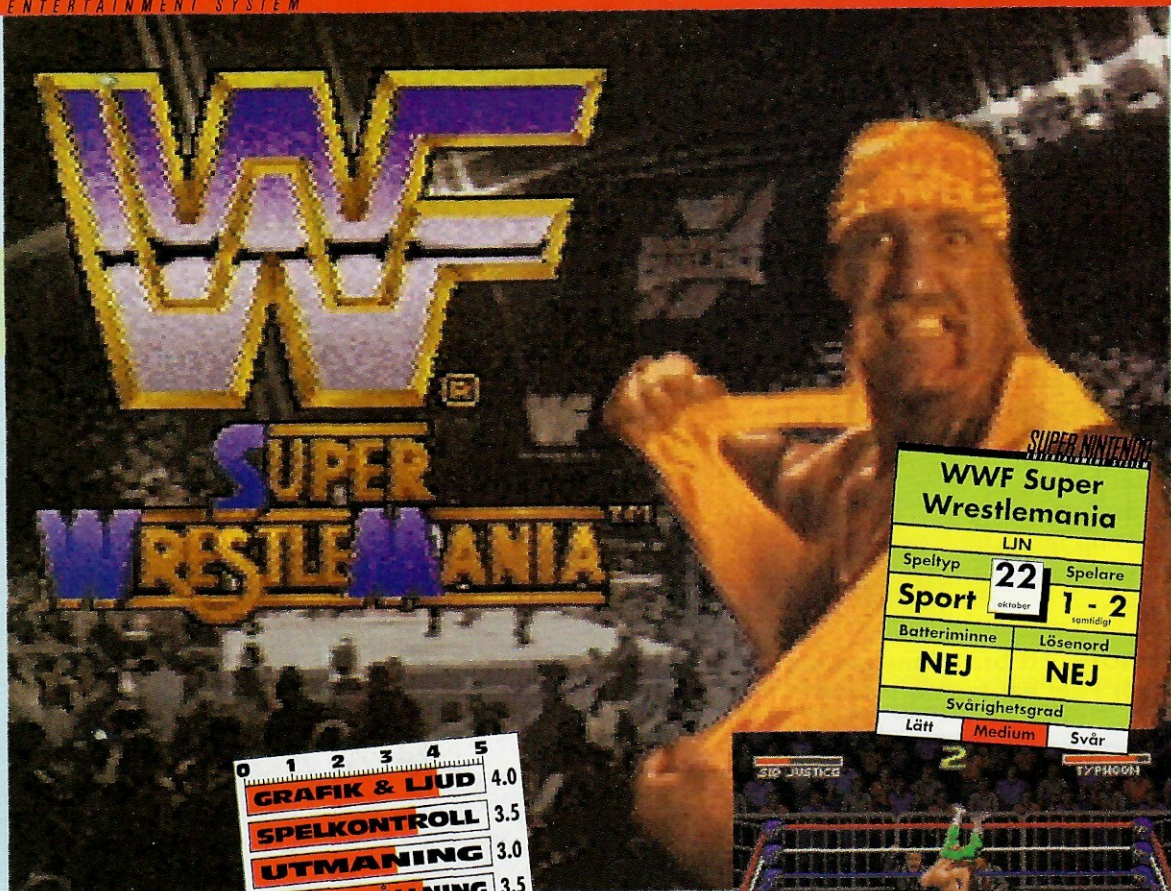
The Simpsons: Bart vs. the World	
Acclaim	
Datum	Spelare
22 oktober	1
Speltyp	Lösenord
Plattform	Nej
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium Svår



JACKPOT!!!

Redaktionens betyg

Bart vs. the World har tyvärr precis samma grafik och musik som det tidigare Bart vs. the Space Mutants. Det är ju lite trist men trots det är det nya spelet roligare än det förra. Spelet är lite för enkelt eftersom man inte måste klara bonusspelen för att komma vidare. Hade det innehållit flera banor hade det varit mer utmanande och även roligare. Bart vs. the World innehåller mycket humor vilket borde liva upp alla Simpsons-fans.



0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD 4.0					
SPELKONTROLL 3.5					
UTMANING 3.0					
UNDERHÅLLNING 3.5					

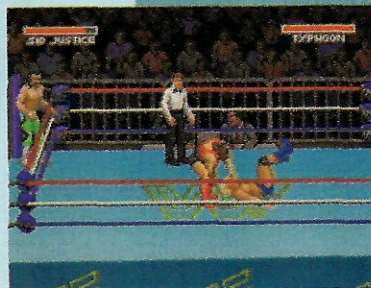
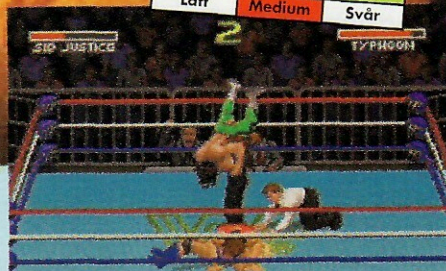
WWF Super Wrestlemania		
LJN		
Speltyp	22	Spelare
Sport	oktober	1 - 2
Batteriminne	Lösennord	
NEJ	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

Fribrottning

De flesta känner väl till den amerikanska brottaren Hulk Hogan och hans polare i WWF. Nu kan du träffa dem öga mot öga och se hur tuffa de egentligen är i LJN's WWF Super Wrestlemania. Välj mellan tio olika brottare och utmana sedan de övriga vildarna.

Du kan antingen spela ensam mot en dator-motståndare eller vara två eller fyra brottare i varje lag. Spelar du med en kompis kan ni välja en, två eller fyra brottare var och köra mot varandra. I samma lag kan ni tyvärr inte vara. Det finns heller ingen turnering att köra utan det är bara att spela på mot de olika motståndarna så länge du orkar. De brottare man kan välja mellan är: **Randy "Macho Man" Savage, Hulk Hogan, Jake "The Snake" Roberts, The Undertaker, "The Million Dollar Man" Ted DiBiase, Sid Justice, Hawk, Animal, Earthquake och Typhoon.** Alla ser precis ut som i verkligheten tack vare digitaliserade bilder och rörelser.

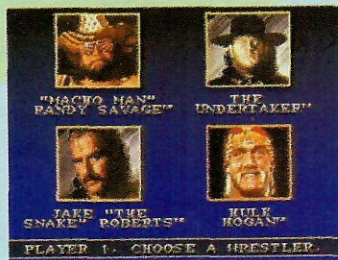
Av: Tobias



Vildarna i ringen

Du kan anfälla din motståndare på 16 olika sätt. Sparkar, slag, hopp och andra rörelser finns det alltså gott om i spelet. Tyvärr gör alla brottarna precis samma 16 rörelser vilket gör att det inte blir någon vidare omväxling.

Digitaliserade bilder på fyra av brottarna



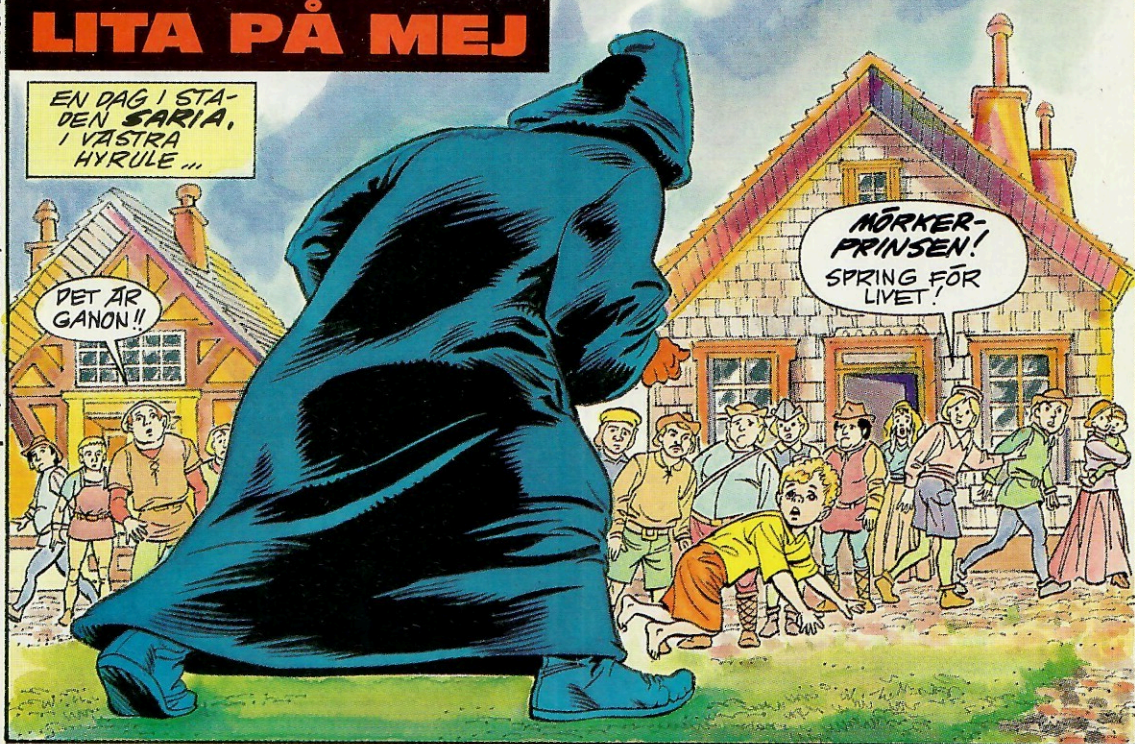
Redaktionenens betyg

Nja, om man är två spelare samtidigt kan det vara kul. Men spelar man ensam blir det lite tjtligt eftersom det inte finns någon turnering utan bara match efter match tills man tröttnar. Den digitaliserade grafiken är snygg men musiken är tjtigt. Man måste nog vara ett sant Wrestlingfreak för att få ut det mesta ur Super WWF Wrestlemania.

FÖR LÄNGE, LÄNGE SEDAN, BEFANN SIG VÄRLDEN I EN TID AV KAOS. DÄR FANNIS ETT LAND KALLAT HYRÜLE, EN LEGEND VID NAMN ZELDA, EN AVENTYRARE VID NAMN LINK, DEN ONDSKEFULLE GANON SAMT DOM TRENNE TRE-KRAFTERNA, MED MÅKT ÖVER DOM ALLA.

LITA PÅ MEJ

EN DAG I STADEN SARIA, I VÄSTRA HYRÜLE ...



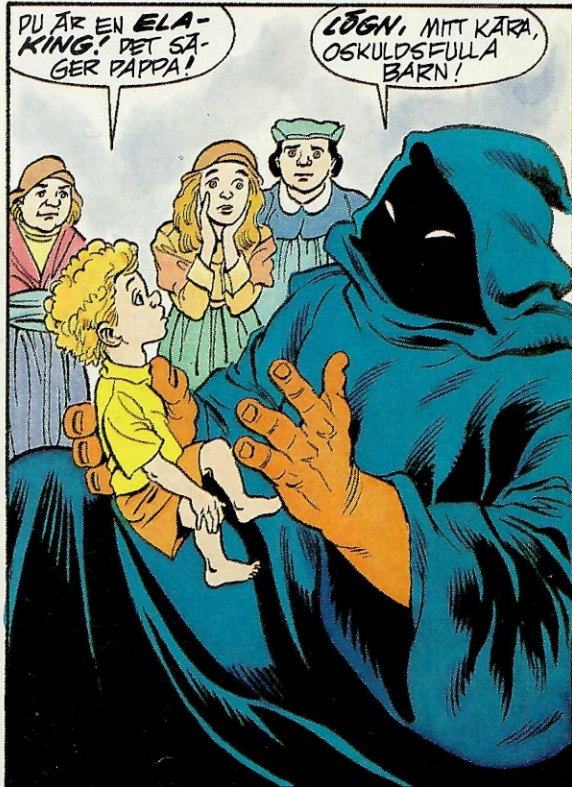
JAG KOMMER MED FRED!

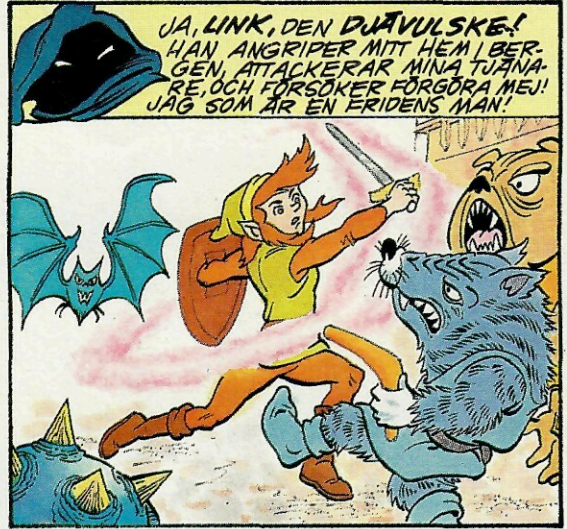
VARFÖR RÄDS DU MEJ, POUK?



DU ÄR EN ELAKING? DET SÄGER PAPPA!

LÖGN, MITT KÄRA, OSKULDSFULLA BARN!



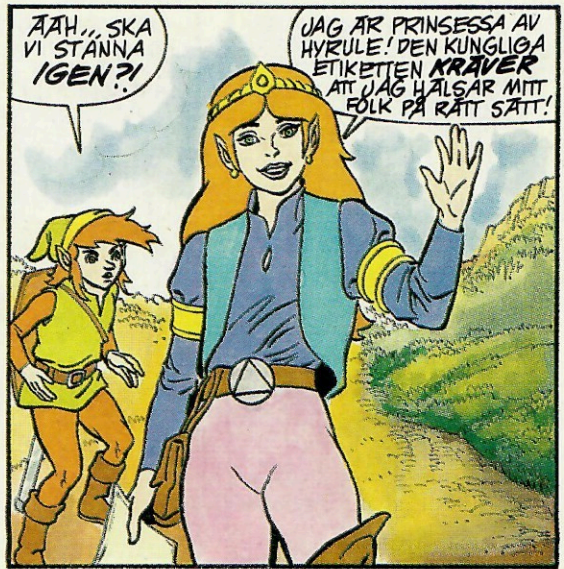




FÖLJANDE MORGON...

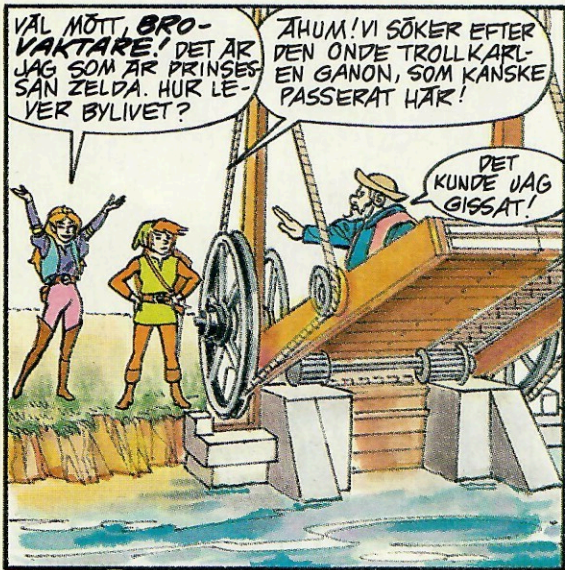
DET HÄR ÄR SA-
RIA, LINK!

ÄN SEN. ÄNNU EN UR-
TRIST HÄLA! DET ENDA JAG
BRYR MEJ OM ÄR ATT HIN-
NA IFATT DEN GRISEN
GANON!



ÅÄH... SKA
VI STANNA
IGEN?!

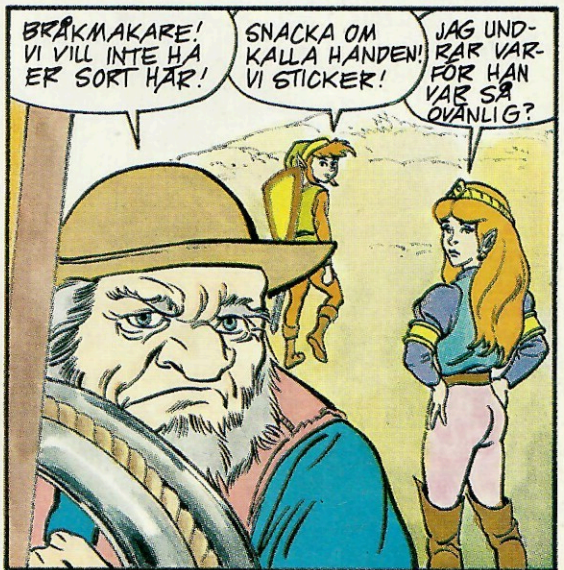
JAG ÄR PRINSESSA AV
HYRULE! DEN KUNGIGA
ETIKETTEN KRÄVER
ATT JAG HÄLSAR MITT
FÖLK PÅ RÄTT SÄTT!



VÄL MÖTT, BRO-
VAKTARE! DET ÄR
JAG SOM ÄR PRINSES-
SAN ZELDA. HUR LE-
VER BYLIVET?

ÄHUM! VI SÖKER EFTER
DEN ONDE TROLLKÄR-
LEN GANON, SOM KANSKE
PASSERAT HÄR!

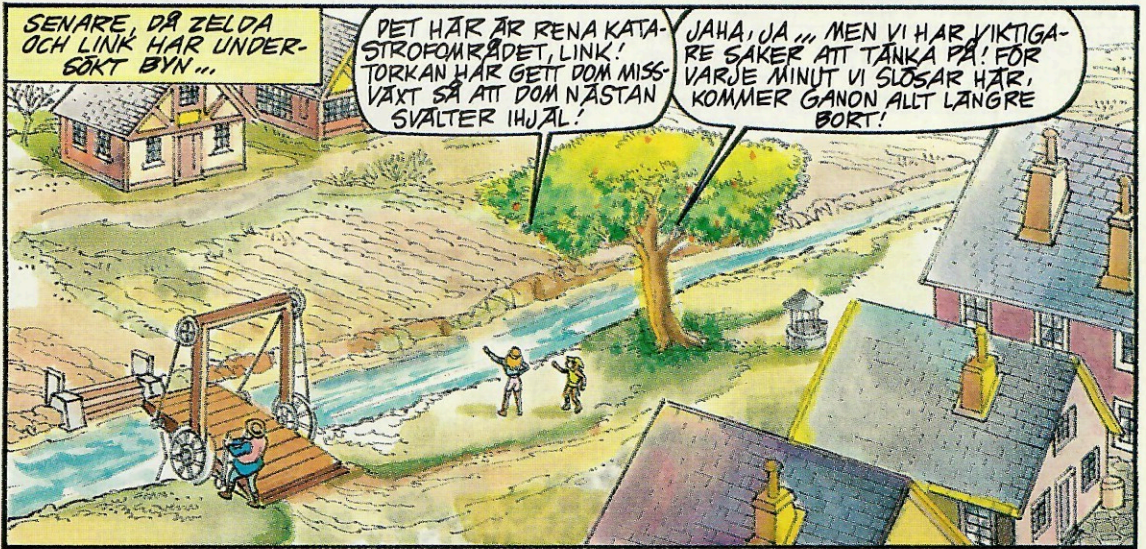
DET
KUNDE JAG
GISSAT!



BRÄKMAKARE!
VI VILL INTE HA
ER SORT HÄR!

SNACKA OM
KALLA HÄNDEN!
VI STICKER!

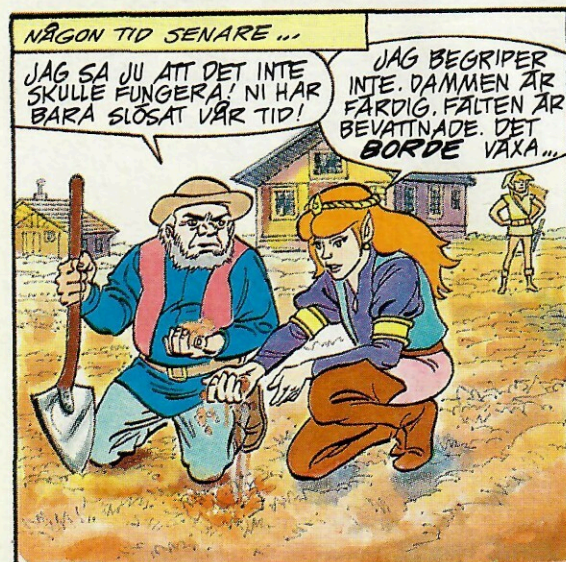
JAG UND-
RAR VAR-
FÖR HAN
VAR SÅ
OVÄNLIG?

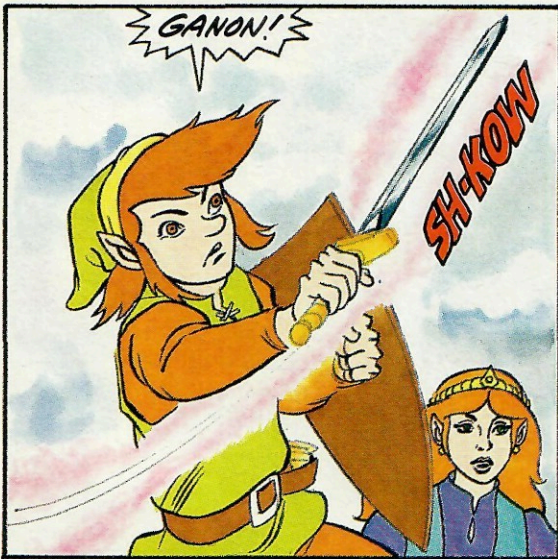


SENARE DÅ ZELDA
OCH LINK HAR UNDER-
SÖKT BYN...

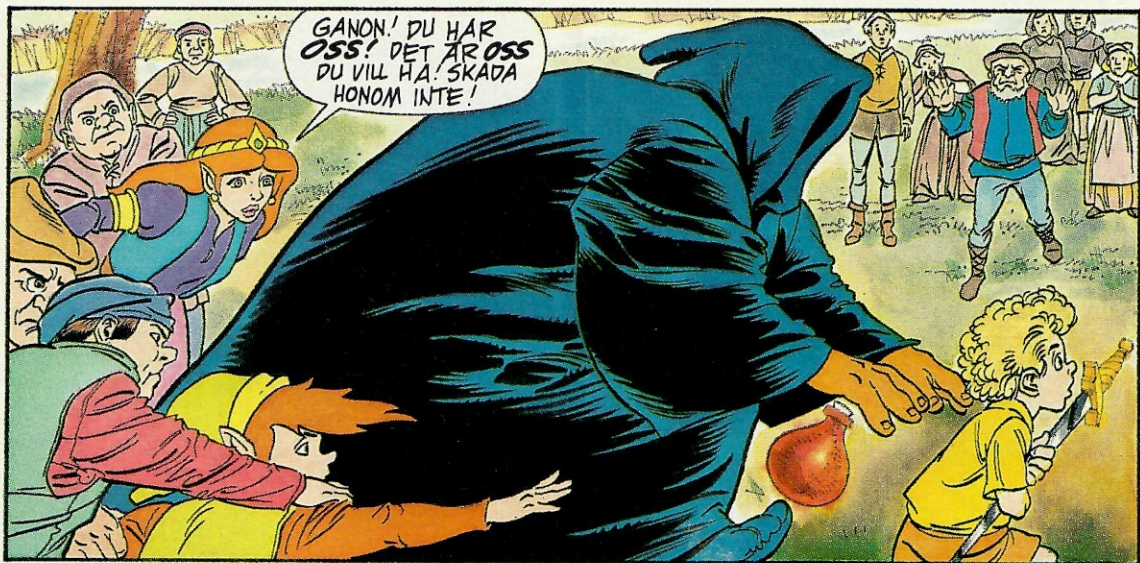
DET HÄR ÄR RENA KATA-
STROFOMRÅDET, LINK!
TORKAN HAR GETT DOM MISS-
VÄXT SÅ ATT DOM NÄSTAN
SVÄLTER IHJÄL!

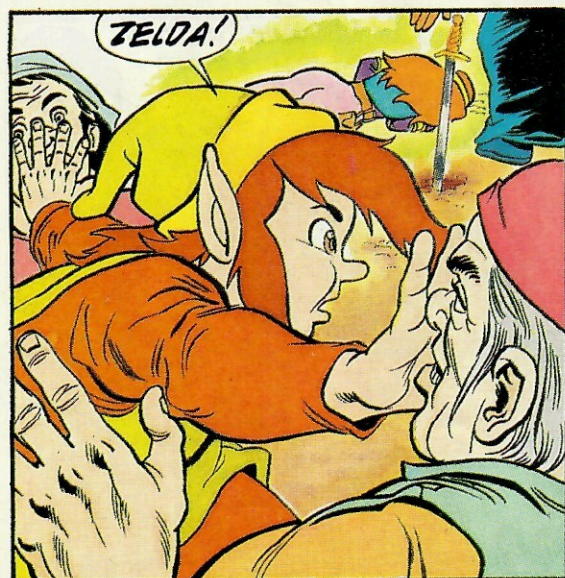
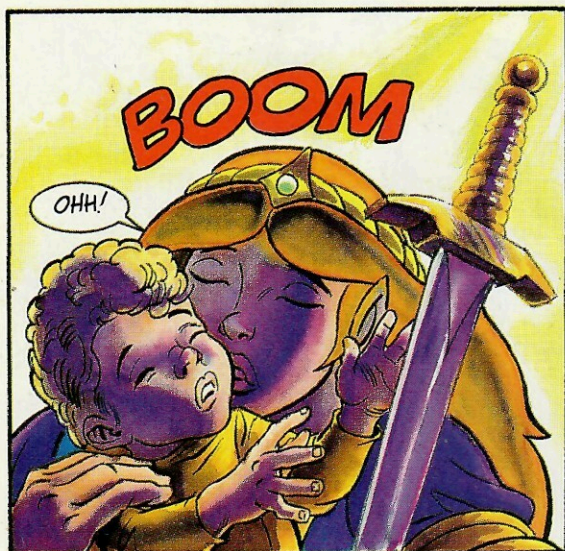
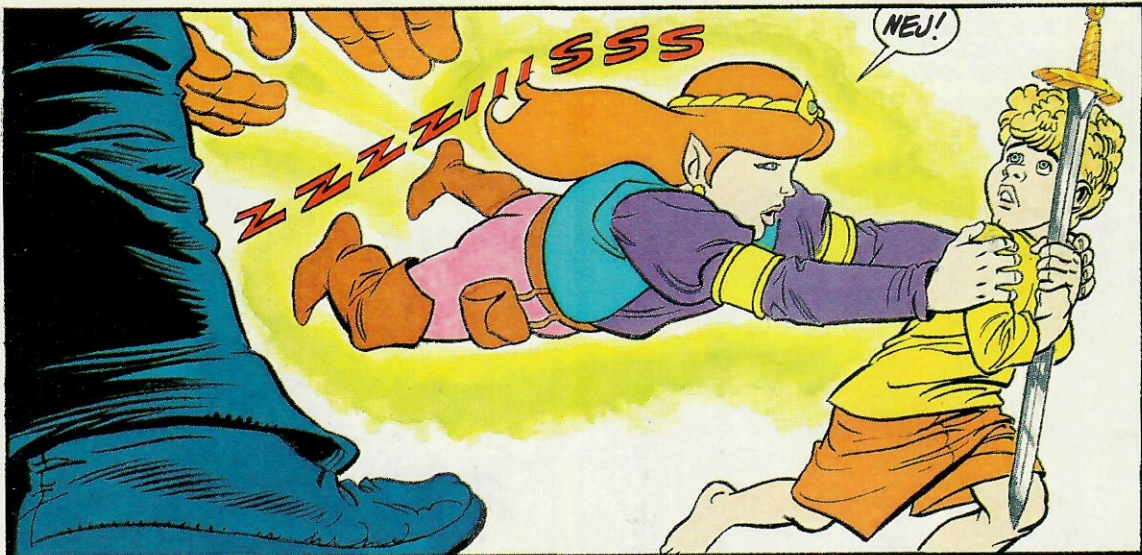
JAHA, JA... MEN VI HAR VIKTIGA-
RE SAKER ATT TÄNKA PÅ! FÖR
VARJE MINUT VI SLOSAR HÄR,
KOMMER GANON ALLT LÄNGRE
BORT!

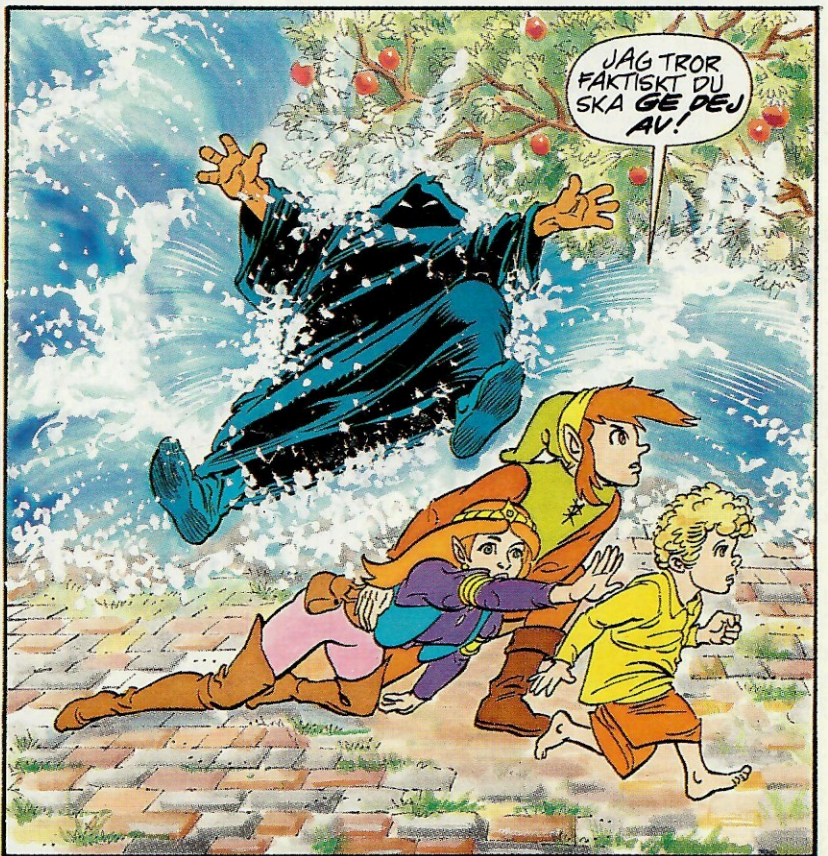
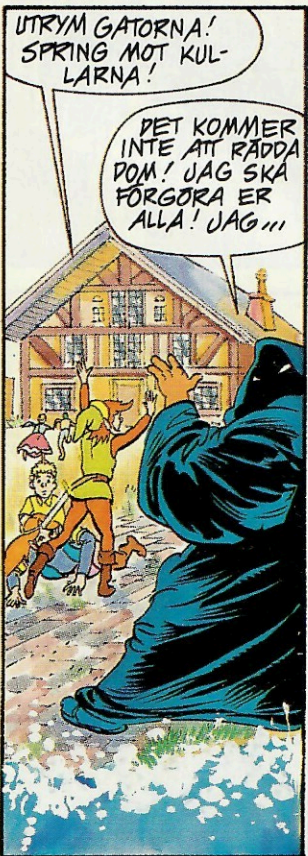
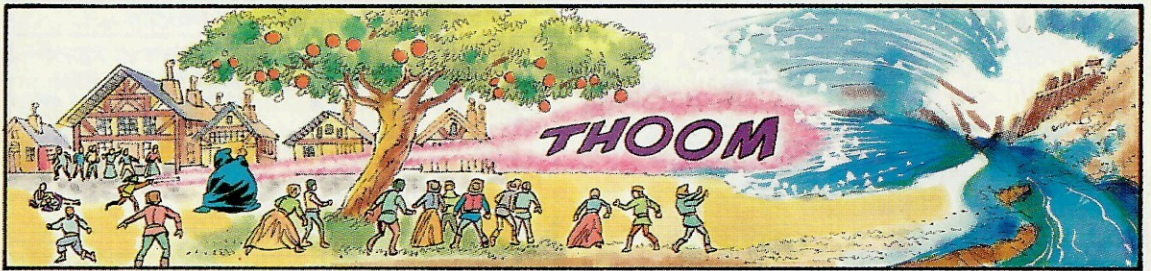


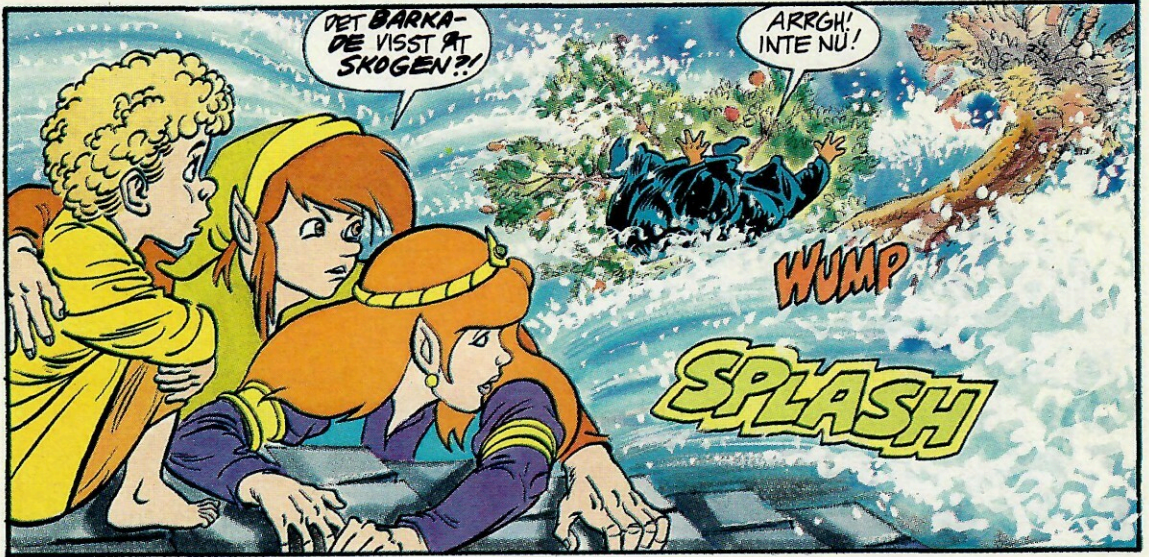












DET BÄRKA-
DE VI SST AT
SKOGEN?!

ARRGH!
INTE NU!

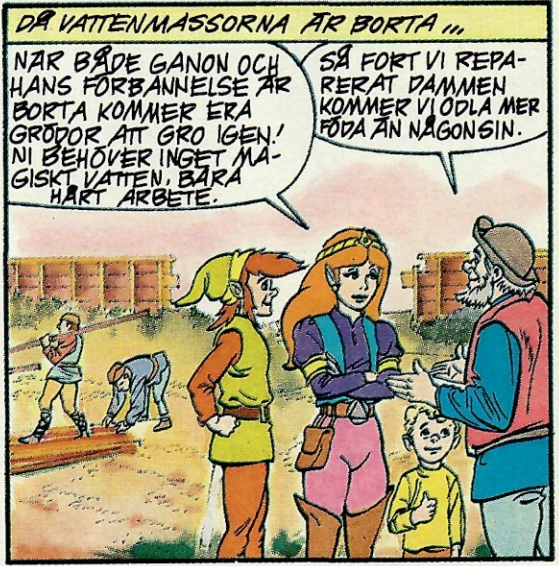
WUMP

SPLASH



JAG HADE
HONOM
NÄSTAN!

HMM... DET GAMLA
GRISTRYNET TYCKS IN-
TE VARA NÅN BRA
SIMMARE!



DA VATTENMASSORNA ÄR BORTA ...

NÄR BÅDE GANON OCH
HANS FÖRBANNELSE ÄR
BORTA KOMMER ÄRA
GRÖDOR ATT GRO IGEN!
NI BEHÖVER INGET MA-
GISKT VATTEN, BÄRA
HART ARBETE.

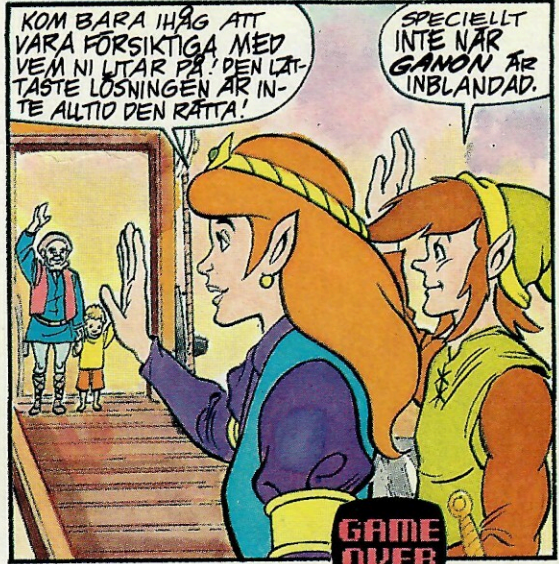
SÅ FORT VI REPA-
RERAT DAMMEN
KOMMER VI ODLA MER
FÖDA ÄN NÅGONSIN.



HUR KÄN VI TÄCKA ER
FÖR ALLT NI GJORT? KAN NI
NÅGONSIN FÖRLÄTA OSS FÖR
VAD VI NÄSTAN LÄT GÖRA
ER?

ATT SE **SARIA**
FRODAS IGEN
ÄR TACK NOG!

VAD EINNS ATT
FÖRLÄTA? LILLE **RUS**
HÄR KOM JU TILL VÄR
RÄDDNING TILL
SLUT!



KOM BÄRA IHÅG ATT
VARA FÖRSIKTIGA MED
VEM NI LITÄR PÅ! DEN LÄT-
TASTE LÖSNINGEN ÄR IN-
TE ALLTID DEN RÄTTA!

SPECIELLT
INTE NÄR
GANON ÄR
INBLANDAD.

GAME
OVER

Så gör vi Nintendo-Magasinet!

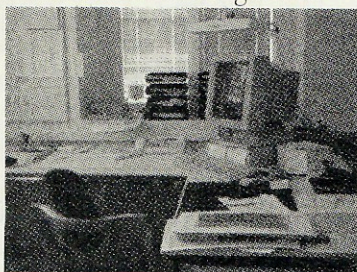
Så här går det till när vi gör ett nummer av Nintendo-Magasinet. Följ med hela vägen från idé till din brevlåda.



Tobias provspelar Track Meet inför årets julnummer.

REDAKTIONEN

Nintendo-Magasinet redaktion består till att börja med av redaktörerna Gunnar Lindberg och Tobias Bjarneby som skriver alla texter. Det är vi som samlar ihop allt material och skaffar fram de spel som måste provspelas för att kunna betygsättas. Själva spelandet lägger vi ut på våra Power Players Andreas Wedin och Fredrik Lydén. Vår tidigare Power Player Nikolas Laios har lämnat redaktionen för ett års studier i USA.



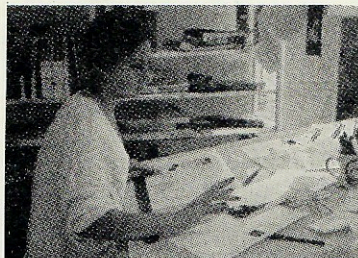
Gunnars skrivbord är riktigt stödat idag.

TIDNINGEN

Som du säkert vet så består NM av två delar. Den 32-sidiga NM-delen och den 16-sidiga Power Player-delen som man får om man prenumererar. I PP-delen presenteras de nya spelen till Super-NES, NES och Game Boy. I NM-delen finns allt annat. Mycket av materialet i NM-delen bygger på brev från er läsare. Till exempel Box Mario, Tips & Tricks samt Pro's Corner.

LAYOUT

När vi skrivit färdigt alla spelrecensioner, brevsvalter och artiklar lämnar vi över materialet till våra layoutare eller grafiska designers. Lena Persson och Elisabeth Engstrand 'komponerar' sedan ihop sidorna och väljer bland de screenshots och artworks (tecknade bilder) som vi försett dem med.



Lena monterar Tips&Tricks.

Vi har fått flera brev med frågor om hur vi gör Nintendo-Magasinet. En del med rent tekniska frågor, andra med mera allmänna frågor om vem som gör vad och hur. Så nu tänkte vi berätta lite om hur det går till att sätta ihop ett nummer av Nintendo-Magasinet.

andra upplagan, med PP-bilaga, sänds till Total Service som med hjälp av adressetiketter från vår prenumerationstjänst Titel Data sänder ut tidningen till alla våra drygt 50.000 prenumeranter.

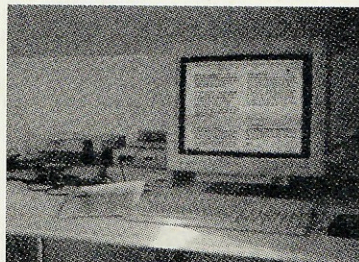
Redaktionen referensarkiv. En guldgruva för Nintendoiter.



PRESSLÄGGNING

Allt detta tar givetvis ganska lång tid. Det du nu läser skrev jag tisdagen den 14:e juli i somras.

TEKNIKEN



Sidombrytning i PageMaker. Observera burken under NES:en. Med den kan man koppla en Game Boy direkt till datorn.

Alltmer av vår produktion sker idag med hjälp av datorer. Vi använder våra Macintosh datorer till både det ena och det andra. Texten skrivs in med Microsoft Word och sätts sedan i PageMaker. Bilder från videospelen läses in med en framegrabber och bilderna från till exempel Nintendo On Tour och CES-mässorna är tagna med en ION-kamera som man ansluter direkt till datorn. Så småningom är det tänkt att vi ska göra tidningen helt och hållet på Macintosh med hjälp av program som Quark Xpress, Illustrator och Photoshop. Då slipper vi reprosteget och kan producera färdiga filmer direkt från datorn. Låter det krångligt? Ja, helt enkelt är det inte. Men det är framtidens nya spännande teknik.

REPRO

När sedan alla sidor är monterade på så kallade 'paste ups' skickar vi dessa till vår reproanstalt som gör filmer av dem. Dessa filmer använder man sedan för att göra de tryckplåtar med vilka man trycker själva tidningen. Den reproanstalt vi använder idag ligger i Thailand. Det kanske låter långt bort men de är mycket snabba och mycket noggranna.

TRYCK

När det gjorts repro och därmed film på alla sidor och dessa är kontrollerade går filmerna iväg till vårt tryckeri i Finland. Där monteras filmerna till Nintendo-Magasinet inlaga på tryckplåtar tillsammans med filmerna för de annonser som ska vara på tidningens omslag. Slutligen trycks tidningens sidor och häftas sedan ihop.

DISTRIBUTION

När tidningen är tryckt delas den upp i två partier. Det ena, utan PP-bilaga, sänds till Predab i Eskilstuna som sedan distribuerar den till landets alla tidningskiosker, videobutiker och affärer som säljer tidningar. Den

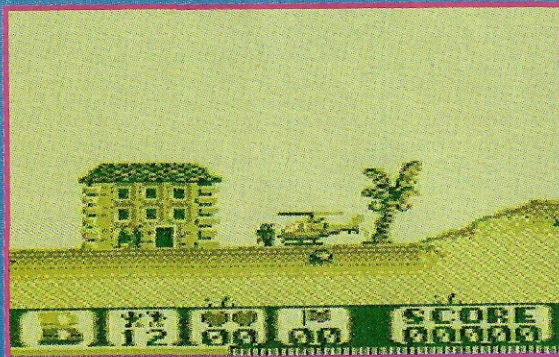
TIPS & TRICKS

I avdelningen Tips&Tricks bjuder vi på de tricks vi får in från er läsare och de vi hittar i olika amerikanska och engelska videospelstidningar. När vi bjuder på kompletta listor med lösenord till ett spel kommer dessa ofta från Nintendoklubben. Har du ett tips eller tricks skicka det till 'Tips&Tricks', Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 SOLNA.

Choplifter II (Game Boy)

Bana:	Kod:	3-2	TRYHRDR
1-3	LKYBYSS	3-3	SPRYSKS
2-1	CHPLFTR	4-1	CMPTRWZ
2-3	RGHTHND	4-3	VRYHPPY
3-1	GDGMPLY	5-1	GMBYQZD

Fredrik, medlem #278164



Puzznic (NES)

Fler koder till Gravnic-banorna:

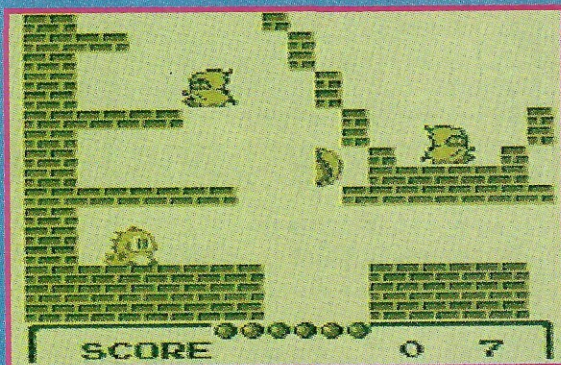
5-1	LCBB	5-10	TWPL
5-2	LRMS	6-1	T13W
5-3	L75L	6-2	TVJV
5-4	LZFW	6-3	TPC3
5-5	LBLV	6-4	T3RC
5-6	LMT3	6-5	TJ77
5-7	L5WC	6-6	TCZB
5-8	LF17	6-7	TRB5
5-9	TTVS	6-8	T7ML

Bubble Bobble (Game Boy)

21	3LL1	32	BGL1
22	3GL1	33	VLBF
23	DLL1	34	VGBF
24	DGL1	35	KLBF
25	4LL1	36	KGBF
26	4GL1	37	WLBF
27	CLL1	38	WGBF
28	CGL1	39	JLBF
29	5LL1	40	JGBF
30	5GL1		
31	BLL1		

Forsättning följer.

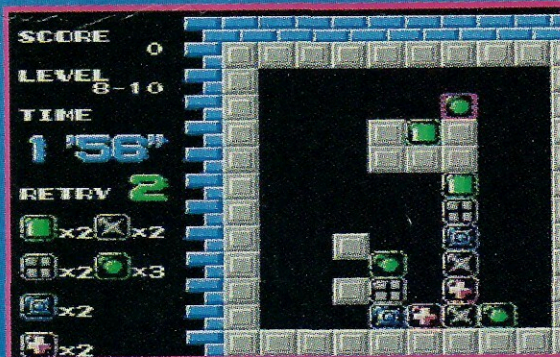
Medlem #226620, Norrköping



Puzznic (NES)

7-10	CMR3
8-1	C57C
8-2	CFZ7
8-3	CLBB
8-5	CW5L
8-6	C1FW
8-7	CVLV
8-8	CPT3
8-9	C3WC
8-10	CJ17

Fler koder i nästa nummer



Rad Gravity (NES)

Här är lösenorden till samtliga elva banor:

Cyberia

5WFS5 P7D\$6
Z4HW2 C8G39

Effluevia

9ZC63 \$1CQG
ZBWSN W74PF

Sauria

JV4BH WF7V2
N9BØZ \$VT97

Turvia

QDJ24 M5HLB
XN6Z3 GHFKD

Vernia

DQJ8G M5HVB
X\$HZF G1Ø!G

Asteroidbältet

4XQBN K7PSD
SHDC8 R5GNM

Odar

X82GJ P3MXS
B16WX M3BJP

Utopia

FTØBL R1FIV
B!S! FFTVQ

Volcania

C\$D!! W31LG
5C1FV Ø7562

Telos

15ØL2 RSF!3
89P1R 1F221!

Agathos

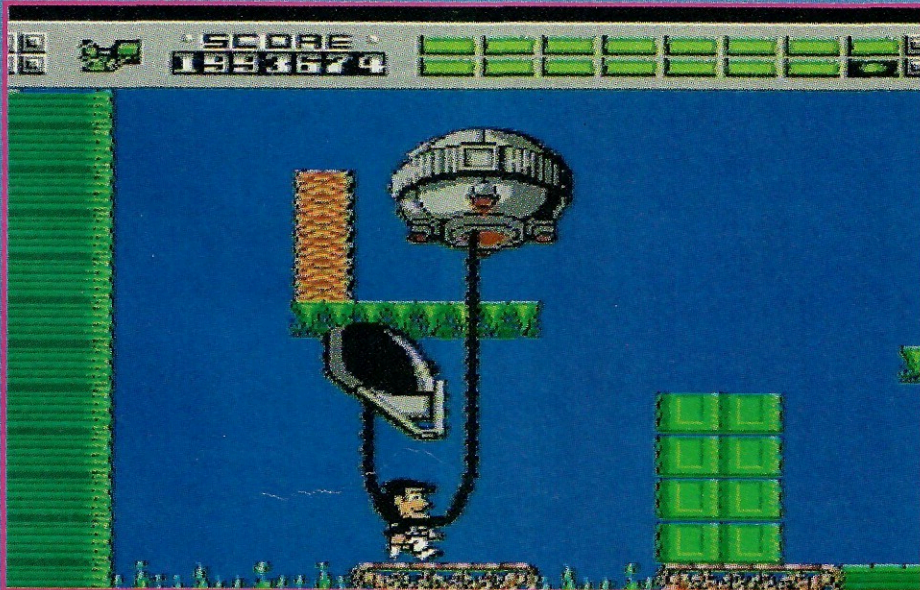
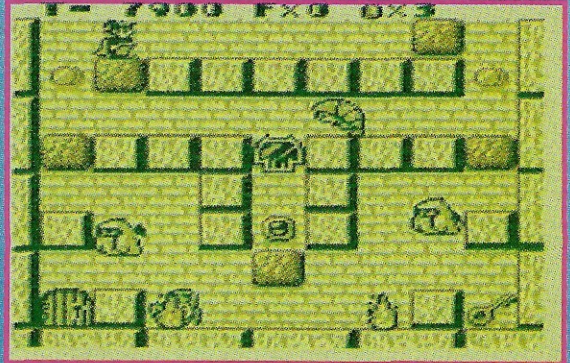
MMØK2 RSF!3
C4FPD DGL2!

Solomon's Club (Game Boy)

Koderna till tredje nivån:

Rum 1	KZZ888	Rum 6	ZZZVJY88
Rum 2	6ZZVJB88	Rum 7	QZZVBY88
Rum 3	TZZVD88	Rum 8	6ZZYDY88
Rum 4	CZZVJH88	Rum 9	XZZYHY88
Rum 5	ZZZVJS88	Rum 10	RZZYSY88

Magnus Arnevall, Västra Frölunda



Mega Man II (NES)

För att klara Woodman med ett skott ska du använda Heatmans vapen. Håll inne B-knappen ända till Mega Man blir genomskinlig. Släpp upp knappen och Woodman dör.

Peter Rytterlöf, Göteborg

Mega Man II

Använd Flashmans vapen mot de dödliga strålarna som finns på Quickmans bana.

Anders Gustavsson, medlem #114606

Externa TOPPLISTOR

Dags för lite andra topplistor än vår egen igen. Här kommer Yapons uthyrningslista för juli månad och Nintendo Powers topplistor för NES, GB och SNES för juli månad. Varsågod!

Uthyrning NES Topp 15 juli

1. (NY) Double Dragon 3
2. (1) The Flintstones
3. (2) Street Gangs
4. (3) Super Mario Bros. 3
5. (9) NES Open Golf
6. (7) Chip'n Dale
7. (5) North & South
8. (15) Side Pocket
9. (8) Super Spike V'ball
10. (—) Turtles 2
11. (11) Mega Man 3
12. (10) Star Wars
13. (—) NES World Cup
14. (—) Road Fighter
15. (4) Adventures of Lolo 3

Nintendo Power NES Topp 15 juli

1. Super Mario Bros. 3
2. Mega Man IV
3. Tecmo Super Bowl
4. The Legend of Zelda
5. Battletoads
6. TMHT III - The Manhattan Project
7. Final Fantasy
8. Tetris
9. Mega Man
10. Mega Man III
11. Tiny Toon Adventures
12. Super Mario Bros. 2
13. Dragon Warrior III
14. Metroid
15. Dr. Mario

Nintendo Power Game Boy Topp 15 juli

1. Super Mario Land
2. Metroid II
3. Battletoads
4. Final Fantasy Adventure
5. The Simpsons
6. Dr. Mario
7. Mega Man
8. TMHT II
9. TMHT
10. Castlevania II
11. Final Fantasy Legend II
12. Terminator 2
13. Final Fantasy Legend
14. Prince of Persia
15. Faceball 2000

Nintendo Power Super- NES Topp 15 juli

1. Zelda - A Link to the Past
2. Super Mario World
3. Final Fantasy II
4. F-Zero
5. Super WWF Wrestlemania
6. Super Castlevania IV
7. Contra III (Super Probotector)
8. Simcity
9. Final Fight
10. Actraiser
11. Street Fighter II
12. Lemmings
13. Super Ghouls'n Ghosts
14. The Addams Family
15. Pilotwings

Månadens tävling • Månadens tävling • Månadens tävling

Har du klarat Super Mario World än?

Bra, då vill vi i månadens tävling ha reda på följande tre saker:

- 1. Vilket tal står i huvudmenyn när du klarat samtliga banor?**
- 2. Hur många gånger måste du mota bort Koopa på sista banan innan du äntligen kan rädda prinsessan Toadstool?**
- 3. Hur många banor finns det i Special World?**
- 4. Hur många switchpalats finns det i Super Mario World?**

Lägger du nu ihop de fyra talen du får som svar får du ett tresiffrigt tal som är det rätta svaret.

Posta det till oss eller ring till Nintendolinjen och läs in det under avdelningen 'Tävlingssvar'. Vi drar sex vinnare som får spelet Mario & Yoshi (när det kommer runt årsskiftet) till NES eller GB. Senast 25 november vill vi ha ditt tal.

Skriv till 'SMW Tävling', Nintendo-Magasinet, Box 4206, 171 04, Solna

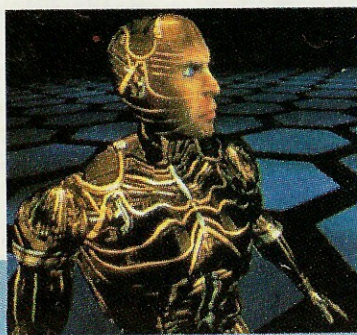
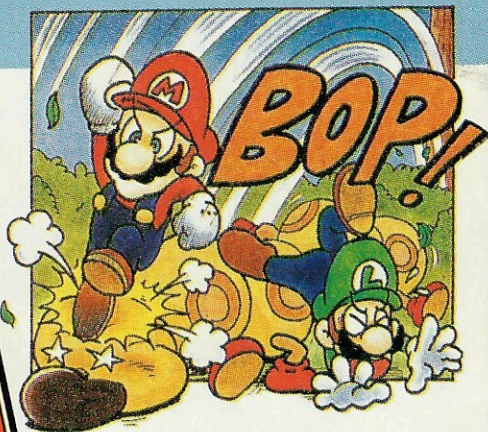
Ring till Nintendolinjen på telefon 0712 - 11 0 11 (4:55 per minut) och lämna ditt tal, ditt namn och din adress under 'Tävlingssvar'.

Nästa nummer är
årets stora

julnummer

på hela **84** sidor.

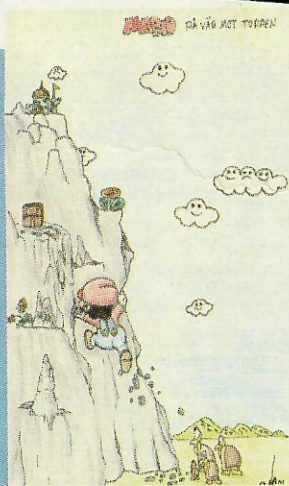
En tjuvtitt på de nya
japanska serierna, med
**Super Mario
Bros. och Zelda.**



Ikari Warriors

Avslöjas i Tips &
Tricks

UPPLEV CYBERSPACE MED
**VIRTUAL
REALITY**



Favorit i repris!

Ny spel- skapar- tävling!

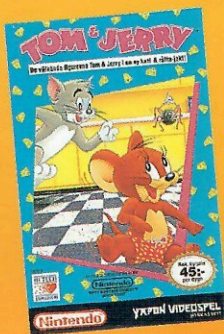
ENDAST FÖR PP-LÄSARE!

Turtles IV - Turtles in Time.

HYR

Nintendo®

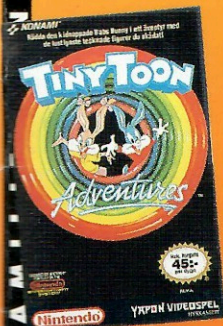
- DET SMARTASTE SÄTTET ATT TESTA DE NYA VIDEOSPELN!



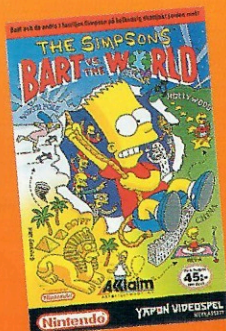
TOM & JERRY
De populära figurerna i en ny katt och råtta-jakt!
Premiär 22/10 -92



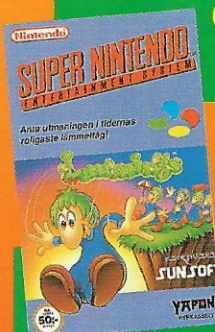
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



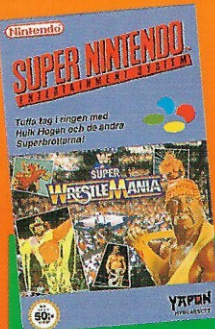
TINY TOON ADV.
Rädda den kidnappade Babs Bunny i ett äventyr av bästa Disney-klass!
Premiär 22/10 -92



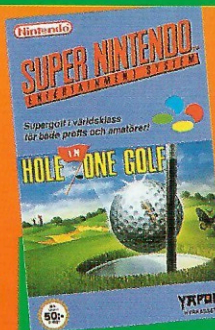
BART VS THE WORLD
Familjen Simpson på drömsemester!
Premiär 22/10 -92



LEMMINGS
Anta utmaningen i tidernas lämmel-tåg!
Premiär 22/10 -92



SUPER WRESTLE-MANIA
Äkta superbrottning med tuffa tag i ringen!
Premiär 22/10 -92



HOLE IN ONE GOLF
Supergolf för både amatörer och proffs!
Premiär 22/10 -92

Nintendo videospel hyr du hos videouthyrare och leksaksaffärer.
Det kostar ca 45:-/dygn att hyra en Nintendo-kassett. En basenhet hyr du för ca 45:-/dygn.

YAPON VIDEOSPEL
Konsumentinformation: 033 - 14 10 91

UNDERHÅLLNING FÖR HELA FAMILJEN • UNDER

HÅLLNING FÖR HELA FAMILJEN • UNDERHÅLLNING FÖR HELA FAMILJEN • UNDER

Nyhet för **GAME BOY**. Nyhet för **(Nintendo)** Entertainment System. Nyhet

TINY TOON



NYHET



NYHET

TINY TOON –
Världens roligaste spel

Kaninerna skuttar omkring i Din GAME BOY

Buster Bunny™, Plucky Duck™ och Hamton™ är de tuffa små idoler som spelar huvudrollen i det här fantastiska spelet med ständigt nya påhitt. Halsbrytande tecknade äventyr tar dig över stock och sten, genom mörka skogar och brusande storstäder. Här gäller det verkligen att vara både klipsk och snabb i vändningarna.

- Spel för 1 deltagare
- System: GAME BOY

Vill du veta mera? Skriv till:
Nintendoklubben, Box 10256,
434 23 Kungsbacka

Senaste nytt: Odågorna från TOONS – nu till NES

Galenskaperna avlöser varandra när Buster Bunny™ försöker rädda flickvännen Babs som har kidnappats av skurken, Montana Max™. Nivåerna är annorlunda i NES-versionen jämfört med GAME BOY, men naturligtvis lika roliga.

- Spel för 1 deltagare
- System: NES

TINYTOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992

KONAMI har fler jättfestliga spel både för GAME BOY och NES

PALCOM
SOFTWARE



KONAMI
Heta titlar till Videospel

Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks. F&P 92/285 P1 of Nintendo.

