

NINTENDO

MAGASINET

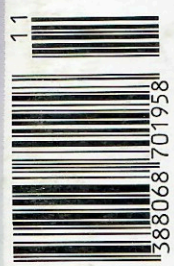
JULENS STORA
DUBBELNUMMER!

TJUVTITT PÅ

STREET FIGHTER II



NINTENDO i
KRISTALLKULAN
VIRTUAL REALITY
SPELDOKTORER
MARIO PAINT



17 December!

Hos din Nintendohandlare



TURN UP  POWER!
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

super Castlevania IV

Nyhet!



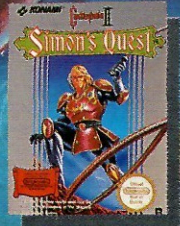
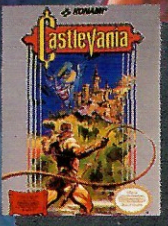
Draculas Skräckäventyr – nu till Super NES!

Draculas timma är slagen – sir Simon driver honom tillbaka i graven med hjälp av sin fantastiska piska. Här möter du odöda riddare, livsfarliga ödlor och hemska avgrunder. Du som gillar äventyr får allt du kan önska dig under jakten på mörkets furste. Enastående vampyrgrafik och suveränt ljud med 30 melodier och 80 ljudeffekter skapar den riktiga skräckstämningen. Dessutom överraskningar som roterande rum, vattensprutande demoner och mycket, mycket mer..

Spelminne: 8 mb.
11 Levels
Spel för 1 deltagare
System: Super Nintendo Entertainment System



Fler videospel från KONAMI – både till Game Boy och NES.



KONAMI
Heta titlar till Videospel

För ytterligare information ring!
Nintendoklubben, 0300-72100

F&P 02/86 P1



**Specialisterna på allt inom
Nintendo Videospel och Game Boy!**



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



**Fråga oss om vårt
SuperJulPris!**

Nya heta kassetter!

**Turtles IV (19/11)
Final Fight (10/12)**



**Förhandsboka Street Fighter II
Kommer den 17/12**

**VI KÖPER — BYTER — SÄLJER
BEGAGNADE KASSETTER.**

**Ta med dig denna annons och du får 50:- rabatt
på valfri Super NES-kassett! (Gäller ej Street Fighter II)
Gäller t o m 24/12 1992.**



Nintendo Center
LIFE IS A GAME



Nintendo Center
LIFE IS A GAME

NINTENDO-
MAGASINET
11-12/1992
ÅRGÅNG 3
VOLYM 24

NINTENDO-MAGASINET UTGES AV
ATLANTIC FÖRLAGS AB OCH
UTKOMMER 10 GÅNGER PER ÅR.
PRODUKTION: PANDORA PRESS
AB

REDAKTION: GUNNAR LINDBERG,
TOBIAS BJARNEBY, NIKOLAJ
LINDBERG (ÖVERSÄTTNING)
GRAFISK FORMGIVNING:
LENA PERSSON
ELISABETH ENGSTRAND
ANSVARIG UTGIVARE:
PETER SPARRING
REDAKTIONENS ADRESS:
BOX 4205, 171 04 SOLNA
TÄVLINGSPOST:
BOX 4206, 171 04 SOLNA
ANNONSÖKNING:
MAURI ISENGAARD, ACORDIA AB,
BOX 31173, 400 32 GÖTEBORG
TEL: 031 - 24 91 00
FAX: 031 - 12 21 60

VILL DU PRENUMERERA
KONTAKTA DU TITEL DATA AB PÅ
TELEFON 08 - 652 84 00 (8:30 -
16:00) ELLER PÅ ADRESS TITEL
DATA AB, 112 86 STOCKHOLM.
ATT PRENUMERERA ETT ÅR
KOSTAR 195 KRONOR.

TIDNINGENS INNEHÅLL ÄR ©
1992 NINTENDO AND © 1992
VOYAGER COMMUNICATIONS INC
AND © 1992 ATLANTIC FÖRLAGS
AB. ALL CHARACTERS HEREIN
AND THE DISTINCTIVE LIKENESSES
THEREOF ARE TRADEMARKS OF
NINTENDO. ALL RIGHTS
RESERVED. NINTENDO-MAGASINET
ÄR TRYCKT PÅ ALGRAPHICS
OY/TAMPEREEN ARPATEHDAS
1992 OCH HAR ISSN-NUMMER
1101-5209.

DET GÅR INTE ATT RINGA TILL
REDAKTIONEN. REDAKTIONEN
ANSVARAR INTE FÖR OBESTÄLLT
MATERIAL. MÄRK ALL POST MED
LÄMPLIGT NAMN ELLER
AVDELNING. ALLA VINNARE
MEDDELAS PER POST. EVENTUELL
VINSTSKATT BETALAS AV
VINNAREN SJÄLV. BEHÖVER DU
NYTT MEDLEMSKORT SKRIVER DU
TILL NINTENDOKLUBBEN (SE
NEDAN).

NINTENDOLINJEN
(4:55 PER MINUT) 0712 - 11 011

NINTENDOKLUBBEN
TEL 0300 - 721 00
FAX 0300 - 732 80

HETA TITLAR
TVÅ TELEFONSVARARE MED DE
SENASTE TITLARNAS
TEL 0300 - 721 08
0300 - 721 09

PRYLSHOPEN
FRÅGOR KRING NINTENDO
PRYLSHOP 0300 - 722 20

BERGSALA SERVICE
LAGAR ELLER SERVAR DIN NES,
SNES ELLER GAME BOY.
14-16 031 - 98 28 09

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

ADRESSEN TILL KLUBBEN:
NINTENDO VIDEOSPELKLUBB
BOX 102 56, 434 23
KUNGSBACKA

Bäste läsare,

Snart är julen här och med den fler nya Nintendospel än någonsin tidigare! Om du prenumererar innehåller det här numret tio (10) nya Super-NES-kassetter, sex (6) nya NES-spel och fem (5) nya Game Boy-spel som alla släpps under perioden november-december (reservation för ändringar givetvis). Det är nästan så att de inte får rum i tidningen med det nuvarande formatet. För att lösa detta har vi dragit ner ytterligare på antalet seriesidor. Så njut nu av Virtual Reality, Mario Paint, allt du behöver veta om Mario Mania och flipperspel och mycket annat. Och du, glöm inte att vara med i läsarusundersökningen på sidan 48. Du kan få en finfin belöning.

I nästa nummer bjuder vi på en jättestor med megapopulära Street Fighter II. En kanonstart på det nya året tycker vi!

Trevlig läsning önskar
Gunnar & Tobias

Innehåll

Årets stora julnummer innehåller följande:

4. **JENS SPALT** och aktuella kassetter.
5. **NYA NINTENDOLINJEN**
Presentation av
6. **MARIO PAINT**
8. **ARKADNYTT**
med flipper.
10. **SMYGTITTAR**
på kommande storspel.
14. **BOX MARIO**
med frågor och svar.
16. **Vad är VIRTUAL REALITY?**
18. **MARIO MANIA**
20. **Våra egna TOPPLISTOR**
21. **TJUVTITT**
på de kommande serierna.
24. **ZELDA & LINK**
går ut tillsammans.
26. **Externa topplistor från när och fjärran.**
27. **MARIO**
går i sömnen.
37. **Ett gäng speldoktorer presenteras.**
38. **Nintendo i kristallkulan.**
40. **PRO'S CORNER**
42. **GAME OVER**
- slutscener.
44. **TIPS & TRICKS**
48. **Årets stora läsarusundersökning.**
49. **TÄVLING:**
Hitta på ett eget Nintendospel.
50. **NÄSTA NUMMER**

News SPALT

Bäste medlem,

Den här julen blir Nintendorikare än någonsin. Med massor av nya titlar till de tre fantastiska maskinerna kan du spela ända till påska om du vill. I det här numret av Nintendo-Magasinet kan du i Power Player läsa om alla nya spel under november och december. Alla utom ett ...

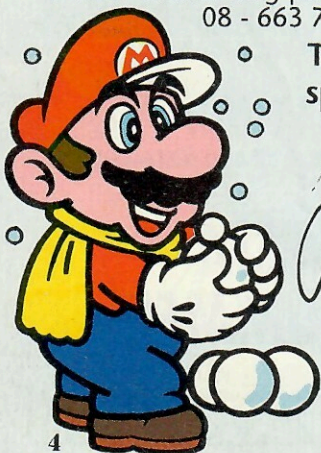
Street Fighter II som kommer den 17:e december finns nämligen inte med mer än i tjuvtiteln på sidan 10. Det beror på att utgivningen av SF2 bestämdes så sent att det inte hann planeras in. Men det tänker vi råda bot på med råge. I nästa nummer blir det en stor poster med SF2 och lagom till jul kommer även en 32-sidig specialtidning med komplett presentation av Street Fighter II att finnas i både Pressbyrån och hos din Nintendohandlare.

Final Nintendo-SM

Du glömmet väl inte finalen i Nintendo-SM? Den 12 december på Palladium, Kungsgatan 65 i Stockholm går den av stapeln. Inget inträde för tävlingen. Men på kvällen blir det luciadisco (21-01) som kostar 50 kronor. Är du medlem betalar du halva priset. Förboka hos Creator Evenemang på telefon 08 - 663 72 72.

Trevlig
speljul,

Jem



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 92.10.22

NYA NINTENDOLINJEN

Nintendo-Magasinet's egen telefonlinje Nintendolinjen på 0712 - 11 0 11 börjar bli ett naturligt val för Nintendospelare som vill höra om nya titlar eller vara med i månadens tävling. Nu utökar vi servicen med ytterligare en tjänst. Nu kan du även höra senaste nytt i avdelningen NEWS om du väljer siffran 4 från huvudmenyn. Där finns en 1 till 2 minuter lång veckoaktuell slinga med rykande färska nyheter direkt från stora Nintendovärlden.

RYKANDE FÄRSKA NYHETER PÅ NINTENDOLINJEN MED NEWS

Nu bygger vi om och piffar upp Nintendolinjen lite grand inför ettårskalaset. Vi förenklar uppläsningen av nya titlar, byter ut rösterna och inför som sagt rykande färska nyheter som uppdateras varje vecka. Vi kommer även att försöka ha roliga tävlingar på Nintendolinjen med jämna mellanrum framöver.

NYA HUVUDMENYN

1.

Nya titlar - i ny kompaktare version.

2.

Topplistor - Färska topplistor till Game Boy, NES och Super-NES.

3.

Tävlings svar - Lämna ditt svar i månadens tävling och hör vem som vann förra månaden.

4.

NEWS - Rykande färska nyheter varje vecka.

5.

Specialtävlingar - när sådana är aktuella. Just nu är det läsarusundersökningen som du kan läsa om på sidan 48 i detta nummer.

Ring Nintendolinjen på telefon 0712 - 11 0 11. Samtalet kostar 4:55 per avslutad minut. Försäkra dig om att du har målsmans tillstånd att ringa. Att lämna sitt svar i månadens tävling tar ungefär en minut.

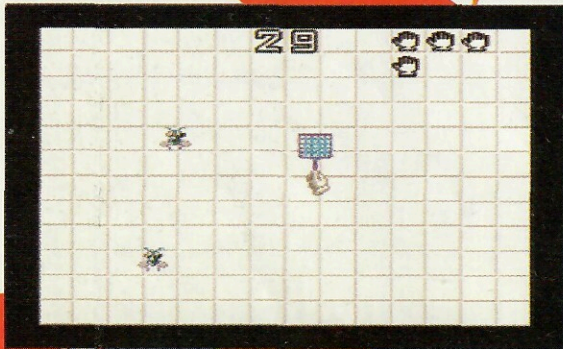
Vi hörs på nya Nintendolinjen!!

MARIO PAINT

Mario har provat på mycket. Förutom prinsessräddande rörmokare har han under åren bland annat varit doktor, golfspelare och tennisdomare. Nu är det dags för honom att prova på målaryrket i Mario Paint.

Nintendos senaste tillbehör till Super NES är den mus som medföljer ritprogrammet Mario Paint. Att kalla Mario Paint ett ritprogram är kanske inte riktigt korrekt. Här kan du nämligen göra mycket mer än att bara rita. Du kan både animera dina bilder och komponera musik till dem. På det viset kan du göra en egen tecknad kortfilm.

av Tobias och Gunnar



FLUGSMÄLLESPELET

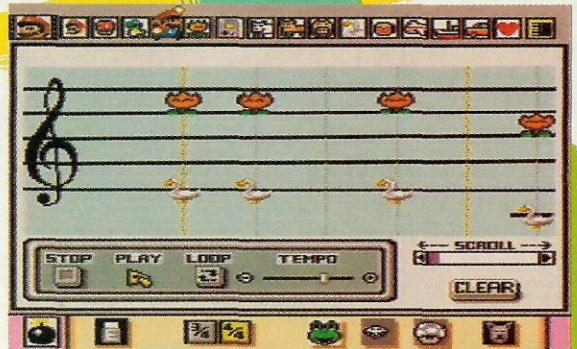
FLUGSMÄLLESPELET

När du tröttnar på ritandet kan du ta en paus och spela flugsmällespelet istället. Det går helt enkelt ut på att med musens hjälp styra en flugsmällare och klappa till så många flyg och andra insekter du hinner. Ibland får du en extra smällare som bonus. Något som verkligen behövs på slutet när det blir dags att möta den enorma jätteinsekten. Här går det åt smällare vill jag lova. Men smäll på och håll ut så fixar du även den här häriga besten.



MUSIKEDITORN

Tröttnar du på att smålla flyg och rita kan du komponera lite Nintendomusik i den inbyggda musikeditorn. Den fungerar som så att olika mer eller mindre välkända Nintendofigurer motsvarar varsitt ljud. Dessa placerar man sedan med hjälp av musen ut på notstrecken och skapar på så sätt musik som du sedan kan spela upp. Vissa ljud är fullständigt vansinniga. Lyssna till exempel på hur katten låter!



MUSIKEDITORN

TOBIAS BETYG

Mario Paint är verkligen kul. Massor av valmöjligheter gör att man inte tröttnar efter att ha ritat en bild. Det är bra att man kan spara sina konstverk. Annars hade det lätt kunnat kännas hopplöst att kämpa med att rita bilder som ändå försvinner när man stänger av. Mario Paint är lika kul för liten som stor eftersom det finns så många olika saker att göra. Det här har Nintendo verkligen lyckats bra med. Missa inte att klicka på bokstäverna i titeltexten för roliga funktioner.

MARIO SOM MÅLARE

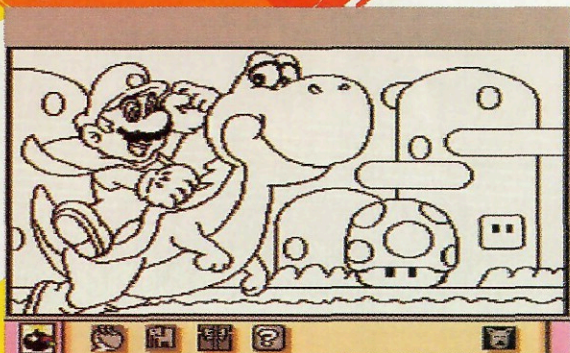
MARIO PAINT

Det är väldigt lätt att lära sig Mario Paint. Börja med att experimentera och rita enkla bilder genom att välja mellan olika penslar och färger, eller förlägg bara de bilder som redan finns. Änglar du ett penseldrag eller en färgläggning är det bara att klicka på hunden för att ta bort det. Färdiga figurer föreställande Mario, Yoshi, Toad och många kända fiender finns också för målning eller animering.

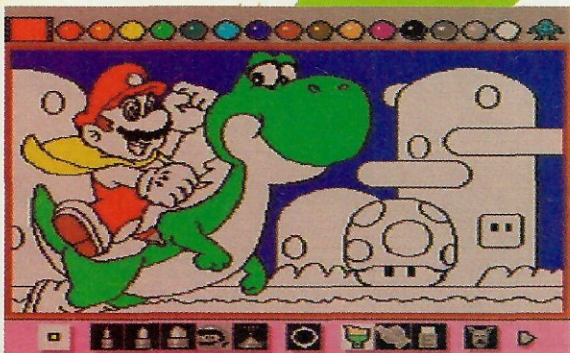
Har du gjort en snygg teckning så kanske du vill att den ska bli rörlig? Inga problem! Med Mario Paints animeringsfunktion kan du göra dina egna kortfilmer.

Gör din egen tecknade kortfilm:

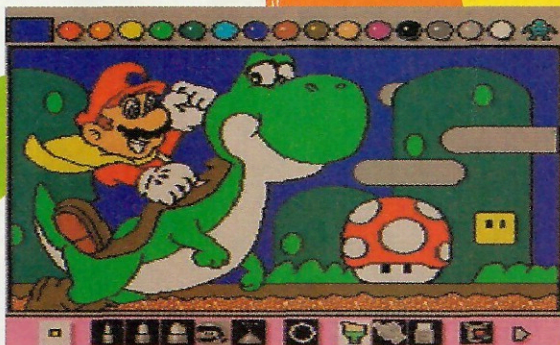
1. Börja med att rita en bakgrund. Gör den ganska enkel så att det du sedan ska lägga framför syns ordentligt.
2. Bestäm nu hur många olika rutor din film ska bestå av och kopiera in din 'huvudperson' i dessa. Ändra figuren lite mellan de olika rutorna så att det kommer att se ut som om den rör sig när bilderna visas i en snabb följd.
3. När du är klar med figurens rörelser bestämmer du hur den ska röra sig över skärmen.
4. När du är nöjd med din animering är det dags att lägga på musiken. Använd någon av de färdiga melodierna eller skapa ditt eget mästerverk i musikeditorn.
5. Klart! Spara nu alltihopa i kassetten och skryt sedan för dina vänner så snart de är korkade nog att komma förbi för att försöka spela på ditt Super-NES istället för att köpa ett eget.



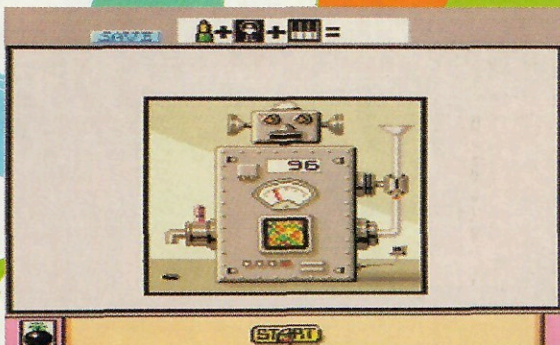
OM DU INTE ÄR SÅ DUKTIG PÅ ATT RITA...



...KAN DU BÖRJA MED ATT FÄRGLÄGGA...



...FÄRDIGA BILDER!



NÄR DU ÄR NÖJD KAN DU SPARA DITT MÄSTERVERK

GUNNARS BEDÖMNING

Jag trodde det här var något för de allra yngsta. Jag hade fel! Visst tröttnar man rätt snart på att rita på fri hand eller på att klistra in alla de färdiga figurerna. Men då kan man spela flugsmällespelet tills man blir galen (eller får kramp i handen), eller ännu hellre, komponera lite fullständigt vansinnig Nintendomusik i musikeditorn. På det hela taget är Mario Paint mycket bra gjort med hundar, katter, bomber och raketer som gör de mest oväntade saker.

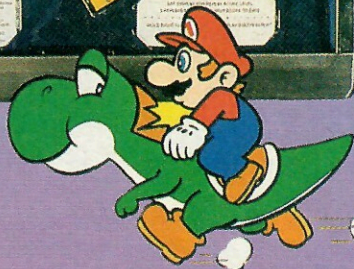
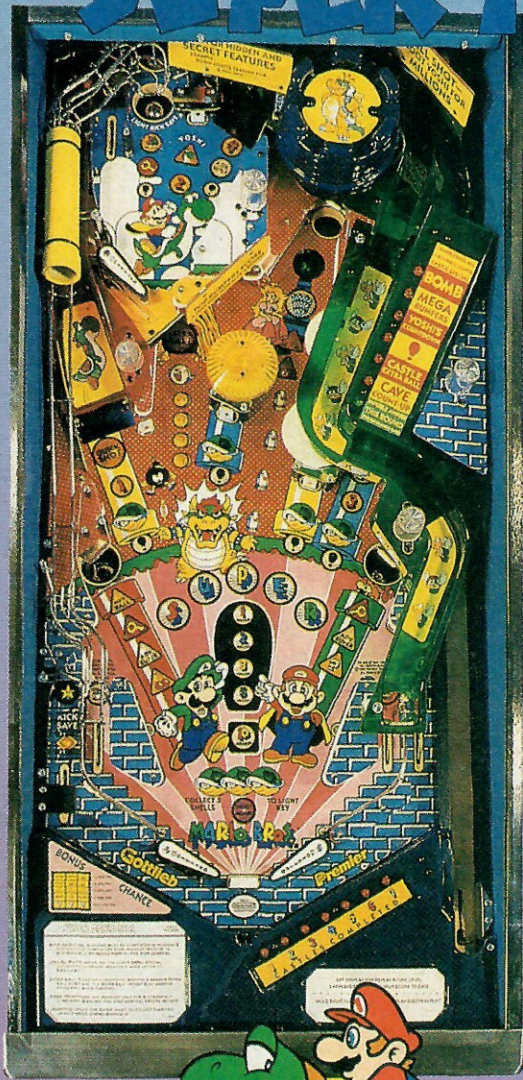
Det finns två tungt vägande anledningar till att detta julnummers arkadnytt handlar om flipper och inte om videospel. Den ena har ni nog redan listat ut om ni tjuvtittat lite på de två kommande sidorna. Det andra är att det faktiskt nu, ännu en gång, är så att flipperspel är jättehett där ute. I arkadhallarna alltså.

ARKA

av Gunnar

Nintendo och Gottlieb gör gemensam sak i

SUPER MARIO BROS.®



Vår trinde rörmokarhjärte är på god väg att också bli en flipperspelshjärte. Skjut kulan uppför Yoshis ramp för 'Quick Shot' eller flippa in den i grottan för att hitta gömda skatter.

Mario och Luigi har kommit till flipperspels världen genom ett avtal mellan Gottlieb/Premier och Nintendo. Med Super Mario Bros. - The Pinball Game passar dessutom Gottlieb på att fräscha upp sin flipperteknologi och inför nu ett nytt ljudsystem och en ny dot matrix display med möjlighet till animerad grafik. Spelet pågår i tre olika nivåer och ljudeffekterna flödar i en aldrig sinande ström. Sju olika stadier eller borgar måste du kämpa dig igenom innan du kan rädda prinsessan.

Super Mario Bros. flipper är ett modernt och roligt flipperspel där det hela tiden händer någonting. När kulorna är slut säger Mario 'arrivederci' och man vill genast spela en gång till. Super Mario Bros. pinball är ett sött och trevligt spel. Men trots allt är det inte på långa vägar lika häftigt som ...

Riggs & Murtaugh är ute på uppdrag igen i

LETHAL WEAPON 3



Precis som alla populära filmer blir videospel idag blir de numera även flipperspel i den nya flipperspelsnojjan. Data East är det som gjort denna synnerligen lyckade... Ska vi kalla det konvertering? Lethal Weapon 3 är ett mycket tuftt, snabbt och roligt flipperspel med massor av ljudeffekter och full fart hela tiden (om man är duktig på flipper det vill säga). En extra skojig pryl är att vid vissa speciella händelser i spelet blir det en boxningsmatch mellan Riggs och en fuling. Då gäller det att trycka på av bara sjutton på flipperknapparna så att Riggs vinner matchen. En sak som säkert är helt rätt i USA men kanske upplevs som lite fånig i Sverige är att bollskjutarhandtaget är format som en pistol.



Super Mario Bros. Pinball och Lethal Weapon 3 hittar du i de flesta flippershallar ute i landet. När det gäller flipperspel är nämligen operatörerna betydligt mera på hugget än när det gäller videospel.

Tack till Armatic för information och provspel av flipperspelen.



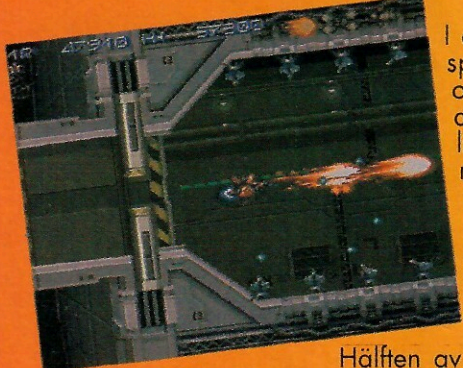
Som en extra smällkaramell så här till jul tar vi och tjuvtittar lite på några toppspel vi hoppas få se i Europa under 1993. Dessa spel är alltså ännu inte klara för att släppas i Sverige.



SUPER NINTENDO

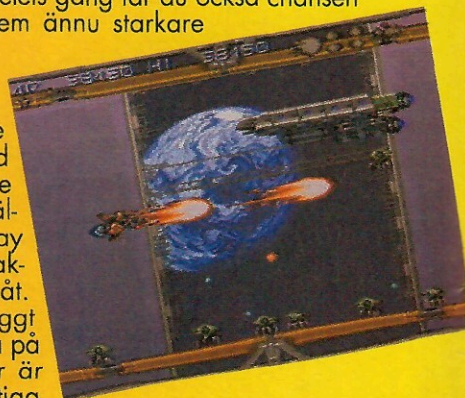
Axelay		
Konami		
Speltyp	Spelare	
Shoot'em up	1	
Batteriminne	Lösenord	
NEJ	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

Linda fingrarna och gör dig redo för det bästa shoot 'em up-spelet någonsin. Konamis Axelay är ett otroligt spel som verkligen utnyttjar hela Super NES kapacitet. Du ska styra ditt rymdskepp D117B Axelay genom sex enorma banor med bossar som du inte trodde var möjliga.



I de flesta shoot 'em up-spel samlar du vapen och styrka genom att döda så många fiender som möjligt, men i Axelay har du tre vapen att välja mellan på varje bana. Blir du träffad av fienden försvinner det vapen du använde och du kan välja mellan de två som återstår. Under spelets gång får du också chansen att välja på ytterligare fem ännu starkare vapen.

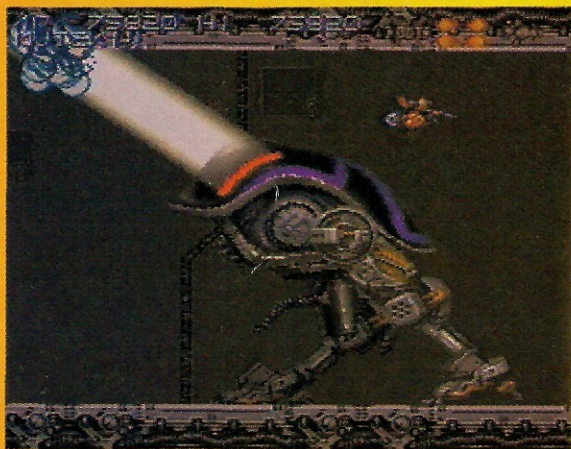
Hälften av banorna ser ut som i de flesta shoot'em up-spel med sidscrollande bakgrund och fiender som anfaller från höger och vänster. Dessa tre banor är visserligen häftiga med sina enorma och mycket välgjorda bossar men det mest otroliga och annorlunda med Axelay är de övriga tre banorna. Där ser du ditt rymdskepp bakifrån och bilden scrollar framåt och inåt.



Detta är verkligen snyggt och bossarna på dessa banor är verkligen häftiga.



SPELETS FÖRSTA BOSS



...OCH DEN ANDRA

Axelay är helt klart det bästa shoot 'em up-spelet vi sett hittills och ett av de allra hetaste spelen till Super NES i USA just nu.

SMYGTITTAR

SUPER NINTENDO

Street Fighter II		
Capcom		
Speltyp	Spelare	
Beat'em up	1-2 <small>samtida</small>	
Batteriminne	Lösenord	
NEJ	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår



Vid det här laget känner väl de flesta till Capcoms gatufightarspel Street Fighter II. Men den här höjderen tål att skrivas om nästan hur många gånger som helst. Välj en av åtta olika fighters och kämpa dig fram mot världens bästa slags-kämpar.



KEN SKICKAR DÖDLIGA ELDBOLLAR MOT BLANKA

Ryu och Ken är lika varandra och deras Dragon Punch är det effektivaste slaget i hela spelet. Guile är med i en amerikansk specialstyrka och är både snabb och stark. Chun Li är spelets enda tjej och en av de snabbaste spelarna.

Tyvärr är hon lite väl svag. Blanka är ett monster från Brasilien som både kan äta på motståndarna och framkalla elektricitet som dödar det mesta. Dahlsim är från Indien. Han kan förlänga sina ben och armar vilket gör att han har den bästa räckvidden av alla spelarna. Men svag som han är måste han hålla motståndaren på ordentligt avstånd. Zangief och E. Honda är båda enormt stora och starka men också väldigt osmidiga. Håller de sig hela tiden nära sin motståndare kan de vinna, men en snabb och smidig motståndare har de svårt med. När du besegrat alla figurerna ovan får du slåss mot de fyra sista bossarna och det är verkligen ingen lätt uppgift.



CHUN LI OCH DHALSIM SLÄSS I ELEFANTTEMPELET



GUILES EFFEKTIVA SPECIALATTACK

Street Fighter II är helt klart ett av de bästa spelen någonsin oavsett konsoll eller spelmaskin. Grafiken är fenomenalt snygg och du har perfekt kontroll över din slagskämpe. Det finns åtta olika svårighetsgrader och över hundra olika slag och sparkar att bemästra. Det lär alltså krävas inte så lite övning innan du kan bli The World Warrior.

PRESSTOPP! PRESSTOPP! PRESSTOPP! PRESSTOPP! PRESSTOPP!

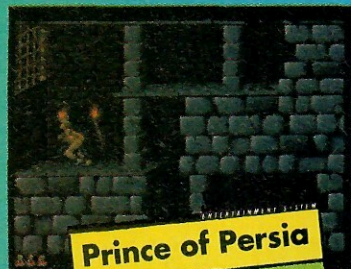
När vi skrev ovanstående visste vi ännu inte när SF2 skulle släppas i Sverige. Det vet vi nu! Den 17:e december är det dags för Ken, Ryu och de andra att invadera Sverige. Marknadsföringen blir massiv med en megastor poster i NM 1/93, en separat 32-sidig SF2 special att köpa i affären och en massa andra aktiviteter från Bergsala.



KEN VISAR FRAMFÖTTERNA



Den elake Vissor Jaffar har fått order av sultanen att styra landet när sultanen reser bort. Som tack ska Jaffar få gifta sig med sultanens vackra dotter. Men hon har blivit kär i en prins från ett annat land och när sultanen återvänder vägrar hon att gifta sig med Jaffar och tänker istället gifta sig med prinsen. Självklart tillåts inte detta utan prinsen släpas ner i de djupaste fängelsehålorna och prinsessan får två timmar på sig att välja. Mellan Jaffar och döden. Ett svårt val!



Prince of Persia		
Konami		
Speltyp	?	
Äventyr	1	
Batteriminne	Lösenord	
NEJ	JA	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår



SVINGELING

Självklart är du den snälla prinsen och du har nu två timmar på dig att klara 20 banor fyllda av fällor och fiender. Konamis senaste spel är otroligt snyggt och rörelserna är helt perfekta. Om du tycker att de flesta spelen till Super NES varit för enkla ska du prova på det här. Prince of Persia är inte ett spel du klarar på ett par timmar. Konami har gjort det igen alltså.



PRINSEN HITTAR SVÅRDET

Final Fantasy II		
Square		
Speltyp	?	
Rollspel	1	
Batteriminne	Lösenord	
JA	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

Final Fantasy II är inte ett av de nyaste spelen till Super NES men ett väldigt bra spel och eftersom det ännu inte kommit ut i Sverige är det värt att nämnas.



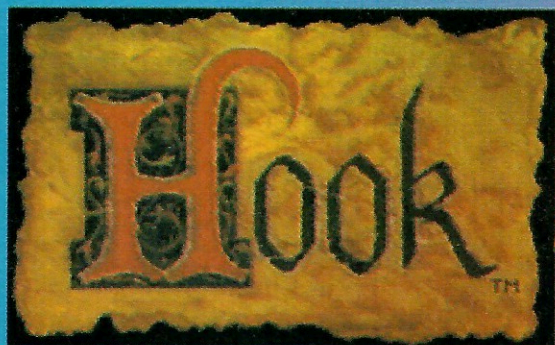
Cecil är officerare i Red Wings, som leds av kungen i landet Baron. De får i uppdrag att stjäla kristaller av fredliga människor men Cecil och hans vän Kain misstänker att något är på tok och gör uppror. Nu måste de hinna samla alla kristaller före Red Wings, och samtidigt se upp för fiender som lurar överallt. Förutom Cecil och Kain får du i spelet hjälp av Rydia, den lilla flickan som ni finner i början av äventyret, magikern Tellah, prins Edward, Cecils bästa vän Rosa, karatemästaren Yang, tvillingarna Palom och Porom, teknikern Cid och ninjan Edge. Alla är de bra på olika saker och du kommer att behöva dem alla för att lyckas.

Final Fantasy II är som sagt inte helt nytt men ett otroligt bra spel. Bara musiken står i en klass för sig. Ett nytt spel i Final Fantasy-serien, som inte har något säkert namn ännu, är på gång i USA. Det är lite annorlunda och mer likt Zelda än de tidigare äventyren. Enligt rykten är dock även Final Fantasy III under produktion i Japan. Vi har sagt det förr och säger det nu igen; skriv till Bergsala och säg att ni vill ha riktiga rollspel till Nintendo NU!



PÅ BESÖK I SLOTTET

SMYGTITTAR



SUPER NINTENDO

Hook		
Sony Imagesoft		
Speltyp	Spelare	
Plattform	1	
Batteriminne	Lösenord	
NEJ	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

Tredje gången gillt heter det ju. Hook till Game Boy och NES var verkligen inga höjdare. Men den senaste versionen, nu till Super NES, är någonting helt annat. Ett suveränt plattformsspel med otrolig grafik och ett fantastiskt ljud.



LITET MELLANSPEL

Peter Pan har blivit vuxen och heter numera Peter Banning. Han lever i sin vuxenvärld och har helt glömt bort landet Ingenstans. En dag dyker Tingeling upp och säger att han måste följa med tillbaka till Ingenstans eftersom hans barn har blivit kidnappade av Kapten Krok. Självklart följer Peter med och nu väntar ett fantastiskt äventyr för Peter Pan i det glömda landet.



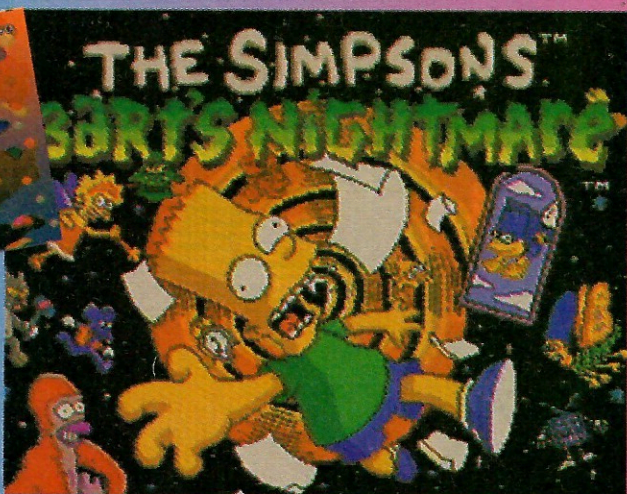
PETER HOPPAR FRAM

SUPER NINTENDO

The Simpsons - Bart's Nightmare		
Acclaim		
Speltyp	Spelare	
Äventyr	1	
Batteriminne	Lösenord	
NEJ	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår



BART TAR SIG EN SIMTUR

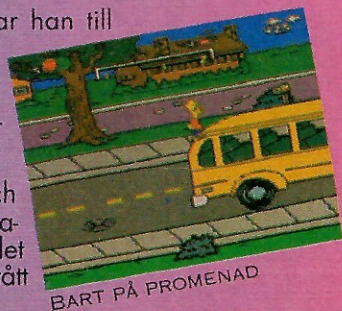


Acclaim har hittills släppt två Simpsons-spel till NES och ett till Game Boy. De har nu tre helt nya spel på gång och titeln till Super NES heter Bart's Nightmare.



Det är en helt vanlig dag och Bart Simpson sitter vid sitt skrivbord och gör läxorna. Plötsligt somnar han till och börjar drömma. I drömmen flyger hans läxpapper ut genom fönstret och Bart hoppar efter. Han landar ute på gatan bland galna människor, flygande saxofoner, livsfarliga skolbussar och annat som han måste se upp för.

Du ska styra Bart längs den oändliga gatan och ser du ett läxpapper ska du hoppa på det. Då kommer du till en bana och klarar du den får du pappret. Det finns åtta papper och alltså åtta banor. Spelet är minst sagt lite annorlunda och svårt att komma in i. Men när man väl förstått vad det går ut på och hur det fungerar är det ganska kul.



BART PÅ PROMENAD

Det var det. Riktiga godsaker att se fram emot, eller hur?



I Box Mario svarar Gunnar på frågor kring Nintendo videospel. Tänk dock på att frågor om hur man klarar bossar och lösenord ska sändas till Pro's Corner och inte hit. Adressen hit är 'Box Mario' Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 SOLNA.

Family Fun Fitness

Hej, vad använder man sidan med siffrorna på Family Fun Fitness till?

Markus Sävström, Wattholma

Ja, tanken var väl att det skulle komma några pedagogiska spel till mattan. Men intresset bland spelarna visade sig vara så lågt att Nintendo med största sannolikhet lagt alla planer på nya spel till Family Fun Fitness på hyllan.



Tyskland bättre än Sverige?

1. När jag var i Tyskland såg jag flera Nintendo-spel som ännu inte finns i Sverige. Hur kommer det sig?

2. I Norge kan man köpa Total Recall, men inte i Sverige. Varför?
3. Är det bara i Sverige det går att hyra spel?
4. I Tyskland kostar en Game Boy 600 kronor och ett NES-spel mellan 250 och 400 kronor. Varför är det så mycket dyrare i Sverige som ligger så nära Tyskland?

Mikael Porali, Skene

1. Det kan förekomma viss variation på spelen i Europas länder. Men är det något som saknas här i Sverige så beror det oftast på att Bergsala helt enkelt tycker att spelet i fråga är för dåligt.
2. Total Recall är ett spel som delat de nordiska importörerna. Finländska importören Funente och norska Unsaco tycker att det är ett utmärkt spel. Bergsala och vi på redaktionen tycker däremot att det är rena rama skiten. Därför finns spelet enbart för uthyrning i Sverige. Bergsala tror helt enkelt inte att tillräckligt många skulle vilja köpa det i Sverige.
3. Nix, spelutyrning förekommer i alla nordiska länder om det var det du menade. Hur det är i Tyskland vet vi faktiskt inte.
4. Tja, varför är så gott som allt dyrare i Sverige än i stort sett alla länder (utom möjligen Finland och Japan)? För att slippa komma in på politiska frågor här så är det helt enkelt bara så. Det allmänna kostnadsläget för varor och tjänster i Sverige är högre än i de flesta andra länder.

NEWS bra men gamla

Vi tycker att NEWS-sidorna är bra men att de är lite gamla. Läser man tidningar som Mean Machines, Game Players och Game Pro så har man vetat allt som står i NEWS i flera månader.

Två Göteborgskillar

Även vi får våra nyheter från bland annat de tidningar du nämner. Tyvärr har Nintendo-Magasinet så pass lång pressläggningstid att många nyheter redan hunnit bli gamla för de som själva läser utländska tidningar. Men eftersom de allra flesta av våra läsare inte läser några utländska videospelstidningar så tror vi att våra NEWS-sidor är mycket populära, trots att de kanske inte alltid innehåller rykande färsk information.

Vi funderar på att lägga in en en till två minuter lång nyhetsslinga på Nintendolinjen med de senaste nyheterna varje vecka. Skriv gärna och berätta om ni tycker att det är en bra idé.

GAME GENIE och SUPER NES

1. I nummer 6-7/92 stod det att Wendros leve-

rerar Game Genie. Men när jag ringde dem så sa de att det inte stämde. Hur får jag tag i en Game Genie?

2. Vad betyder *96 i Super Mario World?

Niklas Hjortkap, Trollhättan

1. Vi skrev fel av någon outgrundlig anledning. Korrekt leverantör av Game Genie är Target Games. Game Genie kan du köpa bland annat på Stor&Liten-butikerna. Dessa finns över hela landet. Närmast för dig torde vara Göteborgsbutikerna.

2. Stjärnan talar om att du hittat alla utgångar i hela spelet. Grattis!

STAR WARS

1. Om jag köper ett SNES-spel i USA, kommer det då att fungera i ett Svenskt Super-NES?

2. Kommer Street Fighter II Champion Edition till Super-NES?

3. Har någon klarat av Nintendojakten i 3/92 som var Star Wars? Jag har inte sett någon vinnare? Jag har nämligen själv skickat in bildbevis på att jag klarat det.

Daniel Fasth, Vellinge

1. Precis som alla gånger tidigare vi fått den här frågan så är svaret detsamma. NEJ, NEJ OCH NEJ. Det går inte att blanda spelkassetter till NES eller Super-NES mellan Europa, USA och/eller Japan. Däremot går det bra till Game Boy.

2. Det Street Fighter II som finns till SNES har faktiskt en del av de funktioner som finns i arkadversionen Champion Edition. Match mellan två likadana karaktärer till exempel. Men mer om detta när SFII blir aktuell för lansering i Sverige lite längre fram under -93.

3. Jodå, Håkan Eriksson i Skoghall var först med att klara Nintendojakten i NM 3/92. Han fick Snake's Revenge för det och publicerades i NM 6-7/92.

RAD RACER 2 igen!

I NM 1/92 skrev ni att Rad Racer 2 var en riktig flopp i USA och att det troligen inte skulle komma till Sverige. Men varför släpptes då Road Fighter som är ett riktigt uselt spel?

Rob'n Raz

Den som det visste! Nej, men saken med Rad Racer 2 var att det var nästan identiskt med del 1 och därmed knappast kunde vara intressant. Även om Rad Racer 1 var ett bra spel på sin tid så har det inte mycket att hämta mot de nya spel som kom-

mer idag. Road Fighter var ett försök till lågbudgetspel från Bergsala sida. Om det sålt bra vet vi dock inte.

BJÖRN BRÄNDEVALL HAR ORDET

Hejsan Nintendo-Magasinet!

1. Kan ni inte ha en insändarsida i tidningen?

2. Platsar man som Power Player om man klarar nyckelhålsutgången i spökhuset i Bowserdalen i SMW?

3. Vad är sprites och bildupplösning?

4. Vad menas med ljudkanaler?

5. Kommer det fler tävlingar i stil med Mario Memory?

Björn Brändevall, Möckelhult

1. Vi har väl funderat på det, men insändare av typen 'Nintendo är bäst, fuck the rest' tycker vi faktiskt är ganska löjliga. Så det har fått vara i väntan på bra och intressanta insändare.

2. Mja, det är väl inte så svårt. Det klarar ju till och med jag (Gunnar). Då är det svårare att ta sig till den alternativa utgången på ostbron. Det är svårt det!

3. Vänta, jag ska bara ta på mig glasögonen. Jo, sprites är grafiska objekt som adresseras på ett lite annorlunda sätt än en vanlig bakgrund. Låter det tekniskt och svårt? Det är det. Det är enklare att säga att Mario och hans fiender är sprites medan bakgrunden inte är det. Bildupplösningen är helt enkelt hur många punkter (dots) som skärmbilden består av i höjd- och sidled. Super-NES har en bildupplösning på 512x448 punkter. För att kunna utnyttja den till max bör du ansluta ditt Super Nintendo med SCART.

4. Det kan vara lite olika vad man kallar ljudkanaler. Korrekt så är det hur många olika ljudkanaler som kommer ut ur ditt Super-NES. Eftersom ljudet i Super-NES är i stereo så är det alltså två ljudkanaler på ett Super-NES. Men man kan också tala om hur många olika kanaler, röster eller voices som används för att skapa ljudet internt i datorn i basenheten.

5. Ja det hoppas jag. Mario Memory var mycket populärt och vi klurar för fullt på nåt nytt skoj för Nintendolinjen.

Det var allt för den här gången. Mera frågor i nästa nummer.

VIRTUAL

EN TITT PÅ FRAMTIDENS VIDEOSEL

TÄNK DIG ATT DU BEFINNERS DIG INUTI EN TRE-DIMENSIONELL VÄRLD BESTÅENDE AV ENDAST GROVT DEFINIERADE FÖREMÅL OCH UNDERLIGA, FYRKANTIGA PTERODAKTYLER SOM OLYCKSBÅDANDE SVÄVAR FRAM OVANFÖR DIG.

○ **VIRTUAL REALITY** OCH **CYBERSPACE** ÄR TVÅ BEGREPP SOM BLIR ALLT VANLIGARE IDAG NÄR MAN TALAR OM DATORER, VIDEO OCH MULTIMEDIA. VAD ÄR DET Egentligen och vad ska man ha det till? Utan att på något sätt utge mig för att vara expert på området tänkte jag här berätta lite om främst Virtual Reality eller VR som jag kommer att kalla det framöver.

VES

I NEWS 6-7/92 berättade jag lite om Spectrum Holo-Bytes och Cyberstudios VR-maskin VES (Virtuality Entertainment System) som numera finns att provspela i arkadhallar runt om i USA och England. Sedan dess har jag själv provspelat maskinen och kan nu ge en lite bättre bild av hur det hela fungerar.

DACTYL NIGHTMARE

Spellet jag provade heter Dactyl Nightmare och placerar spelaren i en värld bestående av fem plattformar ute i den tomma, kalla hyperrymden. Bara just känslan av att plattformarna

VES SEDD UTIFRÅN.



hängar fritt i rymden och att det måste vara ett öde värre än döden att trilla över kanten och ut i tomma intet gör känslan att spela kuslig. Ovanför plattformarna svävar skräckinjagande förhistoriska pterodaktyler sakta fram i väntan på en lämplig videospelshälte att kidnappa och föra bort. För att försvara dig mot dessa flygande monster, och även den fiende (datorgenererad eller en motspelare) som finns någonstans i samma värld, är du utrustad med en enklare strålpistol. Nu gäller det att knalla runt utan att trilla ner i rymden eller

att bli träffad av fiendens strålpicka. Skulle du istället lyckas träffa honom får du poäng och en ny fiende materialiseras fram på banan. Mer än så är det faktiskt inte ... än.



VES SEDD INIFRÅN. SPELET HETER DACTYL NIGHTMARE.

UTRUSTNINGEN

Hur funkar då en VES-maskin? Den gulsvarta ring som går runt spelaren används för att känna av åt vilket håll spelaren står och åt vilket håll han snurrar. Än så länge är hjälmen och joysticken inkopplade med sladdar, varför den praktiska rörelsefriheten är mycket begränsad. Men inom en mycket snar framtid kommer man säkert att kunna snurra runt snabbt och fritt inuti maskinen.



EN BILD FRÅN NASA OCH DERAS TIDIGA VR-EXPERIMENT.

Hjälmen man har på sig kallas HMD (Head Mounted Display) och innehåller två bildskärmar, högtalare och sensorer för att hålla reda på hur du vrider och vänder på huvudet. Böjer du ner huvudet kan du se golvet på spelplanen och lutar du huvudet bakåt kan du se pterodaktylerna som svävar fram ovanför dig. De två bildskärmarna är placerade precis framför dina ögon och visar något olika bilder på ett sånt sätt att bilden blir stereoskopisk. Det innebär att du upplever ett djup i bilden och att saker kan befinna sig bakom varandra. Det hela fungerar ungefär som de View Master-glasögon med bildskivor man hade som liten om nu någon kommer ihåg dessa.

Slutligen så har man en joystick med vilken man markerar var man har sin virtuella strålpistol. Du siktar alltså genom att flytta runt handen i luften och skjuter sedan

REALITY

GENOM ATT PRESSA IN AVTRYCKAREN. EFTERSOM DEN FÖRSTA GENERATIONENS VR-MASKINER ÄR SÅ SMÅ ATT DU INTE KAN GÅ OMRING INUT I DEM ANVÄNDS ÄVEN EN KNAPP PÅ JOYSTICKEN FÖR ATT GÅ FRAMÅT I DEN RIKTNING MAN TITTAR INUTI VR-VÄRLDEN.

FRAMTIDEN

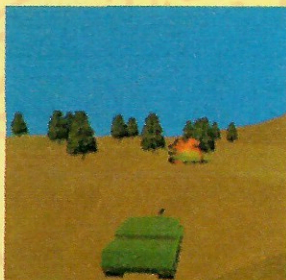
VAR VR KOMMER ATT TA VÄGEN OCH VEM SOM KOMMER ATT ANVÄNDA DET ÄR SVÅRT ATT SÄGA IDAG. DET HAR JU OFTA VISAT SIG ATT NYA TEKNIKER INTE

ALLS BLIVIT POPULÄRA DÄR MAN FÖRST TROTT UTAN FUNNIT SINA KUNDER INOM HELT ANDRA OMRÅDEN. ETT ANVÄNDNINGSMÅRÅDE JAG KAN TÄNKA MIG ÄR OLIKA FORMER AV SIMULATORER. ATT LÅTA EN BLIVANDE STRIDSPILOTTA TA SIN FÖRSTA LEKTIONER I EN VR-MASKIN BLIR BETYDLIGT BILLIGARE ÄN ATT SKICKA UPP HONOM I ETT STRIDSFLYGPLAN SOM KOSTAR FLERA MILJONER KRONOR. JAG KAN OCKSÅ TÄNKA MIG ROLLSPELSLIKNADE SCENARIER DÄR MAN SPELAR FLERA STYCKEN SAMTIDIGT OCH TILLSAMMANS FÖRSÖKER LÖSA OLIKA UPPGIFTER. SOM SÅ OFTA ANNARS NÄR DET GÄLLER TEKNIK BLIR DET NOG DOCK SÅ ATT DET ÄR MILITÄREN OCH DÅ FRÄMST DEN AMERIKANSKA OCH BRITTISKA SOM STÅR FÖR UTVECKLINGEN SOM SEDAN KOMMER ÄVEN DEN CIVILA INDUSTRIEN TILLGODO, I FORM AV FREDLIGA SIMULATORER OCH SPELMASKINER. FLERA SPEL DÄR MAN RATTAR EN PANSARVAGN, EN RACERBIL ELLER FLYGER ETT STRIDSPLAN ELLER EN HELIKOPTER FINNS REDAN, ELLER ÄR UNDER UTVECKLING. VI KAN RÄKNA MED ATT MINST TIO NYA SPEL DYKER UPP I AMERIKANSKA OCH ENGELSKA ARKADHALLAR INOM DET NÄRMASTE ÅRET.

VR PÅ FILM

VILL DU VETA MER OM VIRTUAL REALITY PÅ ETT LITE DJUPARE PLAN SÅ REKOMMENDERAR JAG DET AMERIKANSKA CYBERMAGASINET MONDO

2000 DÄR VR ÄR ETT AV DE ÅTERKOMMANDE ÄMNER SOM TAS UPP I NÄSTAN VARJE NUMMER. EN FÖRSTA FILM OM VR HAR



EN TJUVTITT PÅ VISIONS OF REALITYS DESERT STRIKE II SOM BERÄKNAS SLÄPPAS UNDER 1993.



ETT BILRACINGSPEL FRÅN VIRTUALITY.

OCKSÅ GÅTT UPP PÅ SVENSKA BIOGRAFER. FILMEN HETER GRÄSKLIPPARMANNEN (THE LAWNMOWERMAN) OCH HANDLAR OM DOKTOR ANGELO (PIERCE BROSNAN) SOM EXPERIMENTERAR MED ATT ÖKA EN APAS INTELLIGENS MED HJÄLP AV NERVDRUGER OCH VR-SIMULERINGAR. TYVÄRR GÅR INTE SAKER RIKTIGT SOM PLANERAT OCH APAN DÖR. DOKTOR ANGELO FÖRFLYTTAR NU SINA EXPERIMENT TILL HEMMET OCH TAR SIG AN GRANNSKAPETS EFTERBLIVNE GRÄSKLIPPARPOJKE FÖR ATT PÅ HONOM KUNNA FORTSÄTTA EXPERIMENTEN. HUR DET GÅR BERÄTTAR JAG GIVETVIS INTE, MEN FILMEN INNEHÅLLER EN HEL DEL VR-SCENER OCH KAN VARA INTRESSANT UR JUST VR-SYNPUNKT ÄVEN OM DET ÄR EN RÄTT MEDIOKER FILM.

VR I SVERIGE

ÄN SÅ LÄNGE ÄR DET TUNNSÅTT MED VR-MASKINER I SVERIGE. NÄR VI TALAR MED ARKADSPELSEVERANTÖREN ARMATIC I SOLNA SÄGER VD:N SVEN

AGE BENGTSOON ATT MASKINERNA ÄR SÅ PASS DYRA I DRIFT ATT DET BLIR MYCKET SVÅRT ATT FÅ NÅGON EKONOMI I DET HELA. DET ÄR NÄMLIGEN SÅ ATT I PRAKTIKEN KRÄVER VARJE MASKIN EN EGEN OPERATÖR SOM STARTAR DATORN OCH SER TILL ATT ALLT FUNGERAR SOM DET SKA. TILL DETTA KOMMER ETT PRIS PER MASKIN PÅ ÖVER EN KVARTS MILJON KRONOR. NÅGRA PRIVATA VR-MASKINER LÄR VI ALLTSÅ INTE FÅ SE I SVERIGE UNDER DE NÄRMASTE ÅREN. MEN PÅ GRÖNA LUND OCH LISEBERG HOPPAS VI ATT DE DYKER UPP INOM EN INTE ALLT FÖR AVLÄGSEN FRAMTID. TILLS DESS FÅR DU ÅKA TILL LONDON ELLER CHICAGO ELLER KANSKE KALIFORNIEN FÖR ATT FÅ PROVA PÅ LITE VIRTUELL VERKLIGHET.



BATTLETECH. VR-MASKIN MED COCKPIT ISTÄLLET FÖR HMD.

FUNDERAT PÅ ATT KÖPA EN EGEN VR-MASKIN? DÅ KANSKE FÖLJANDE HÅRDA FAKTA KAN VARA INTRESSANTA.

DATORN BAKOM DACTYL NIGHTMARE ÄR EN AMIGA 3000 MED 500 MB CD-ROM, EN 100 MB HÄRDISK OCH MASSOR MED INTERNMINNE. DETTA GÖR ATT DEN KAN RITA UPP 30 000 SKUGGADE POLYGONER PER SEKUND. DEN KOMPLETTA MASKINEN KOSTAR CA \$65.000 OCH TILLVERKAREN HETER W INDUSTRIES OF LEICESTER OCH LIGGER I ENGLAND. TILL PRISET TILLKOMMER GIVETVIS TULL OCH SVENSK MOMS. INGA BILLIGA LEKSAKER DET HÄR!

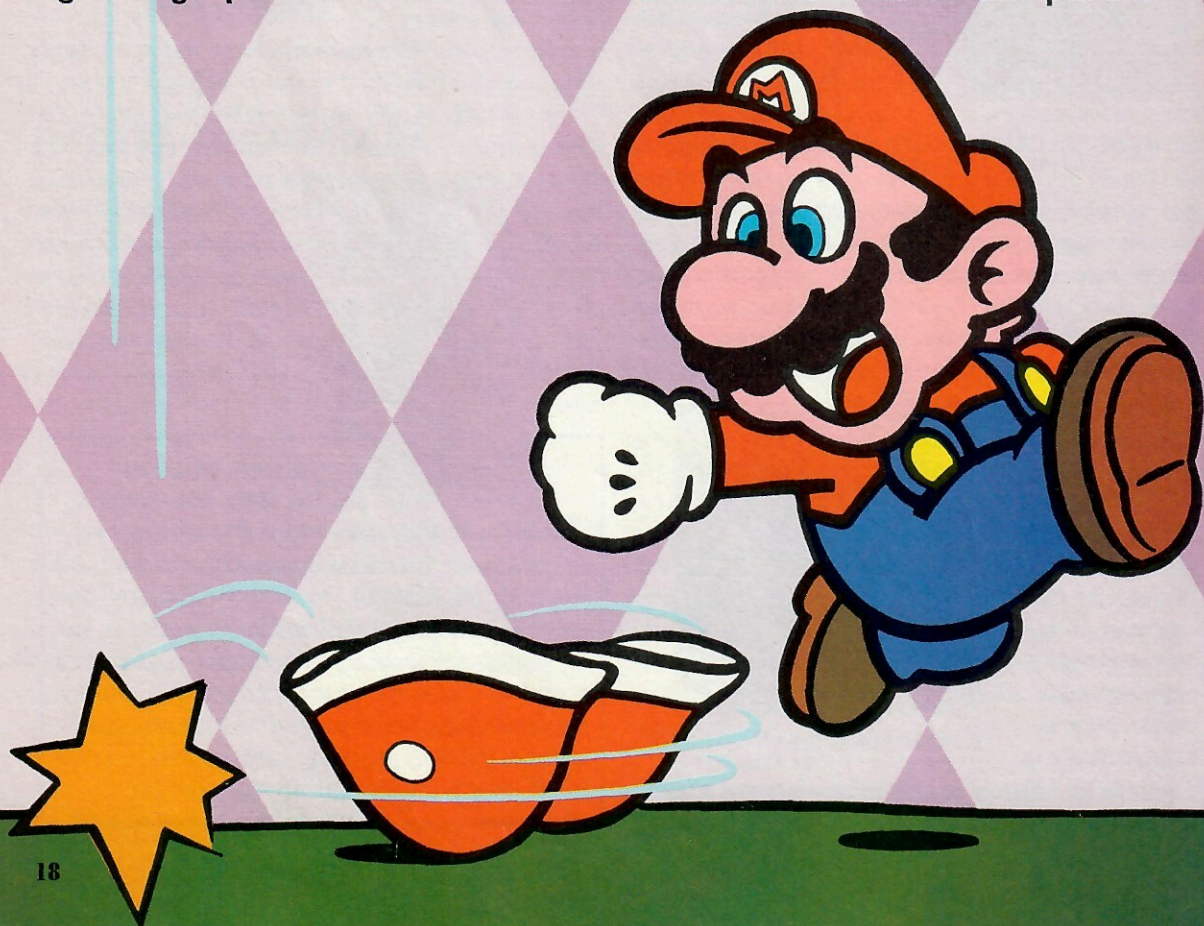
Super Mario Bros.

MARIO MANIA!

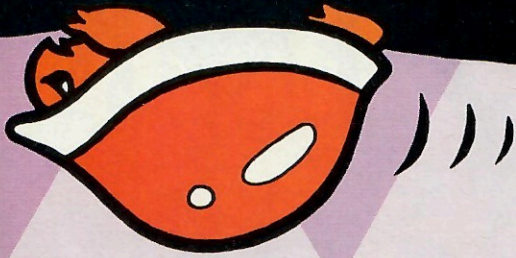
Marios äventyr:

Super Mario Bros. var den första megahiten för både Mario och Nintendo Videospel. Flera av Marios specialförmågor som att hoppa, sparka, bli stor av svampar, skjuta eld, gå genom rör och klättra upp för vinrankor introducerades i och med Super Mario Bros. Det som gjorde detta möjligt var att tekniken nu utvecklats från icke scrollande (rullande) enkelskärmspel, som till exempel Donkey Kong, till nya horisontalscrollande spelplaner, vilket givetvis ger plats för fler händelser. Nu

kunde figurerna gå, springa och hoppa fram över den scrollande och ständigt föränderliga banan för att upptäcka nya fiender och hinder att ta sig förbi. Detta gjorde inte bara spelen mera komplexa utan även givetvis mycket roligare att spela. Människans behov av att ständigt göra nya upptäckter kunde plötsligt tillgodoses i ett videospel. De åtta världarna i SMB innehåller en för den tiden enorm flora av fiender, hinder och bonusprylar. Underliga rör till hemliga undervattensvärldar till exempel. Eller



Del 8



MARIO KAN FUSKA SIG FRAM GENOM ATT TA GENVÄGEN GENOM EN WARPZON.



GÅ INTE IN I MINUSVÄRLDEN. HÄR ÄR ALLT BARA SVÅRT OCH KRÄNGLIGT.

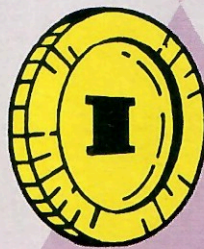
ologiska passager till väl dolda warpzoner. Mario-konceptet blev så populärt att en hel uppsjö av speltillverkare genast kopierade det och gav ut sina egna spel med liknande uppbyggnad. Ett stort steg i utvecklingen av videospel hade tagits av Nintendo. En annan nyhet som SMB var först med var idén att inkludera rörelser och tricks så svåra och ibland så ologiska att det är konstigt att någon ens kommer på tanken att prova dem. Andra specialtrick, som att hitta en

warpzon, var mer användbara. Det finns till synes helt onödiga världar, som minusvärlden, som inte tycks finnas till för något annat än att just vara spännande att känna till och kunna ta sig till.

Efter sju år är Super Mario Bros. fortfarande ett videospel efter vilket andra spel bedöms. Ett äkta referensspel som aldrig tycks förlora sin dragningskraft på spelarna. Att ta en svamp och bli 'super' är en kick.



EFTER VARJE NIVÅ TRÄFFAR MARIO PÅ EN PRINCESSA SOM VISAR SIG VAR NÅGONTING HELT ANNAT EGENTLIGEN. MYCKET FRUSTRERANDE FÖR VÅR HJÄLTE!



SUPER MARIO BROS. INTRODCERADE SAKER SOM GER MARIO SPECIELLA KRAFTER. EN BLOMMA GER HONOM MÖJLIGHETEN ATT SKJUTA ELDKULOR PÅ FIENDEN. ETT MYNT KAN SAMLAS IN OCH VID 100 STYCKEN FÅR MARIO ETT EXTRALIV FÖR ATT KUNNA STANNA I SPELET LÄNGRE. SVAMPEN GÖR MARIO 'SUPER' OCH DÄRMEJ MINDRE SÄRBAR. TAR MARIO DEN ÅTRÄVÄRDA STJÄRNAN BLIR HAN OSÄRBAR FÖR SINA FIENDER ETT KORT TAG FRAMÖVER.

TOPPLISTOR

Super NES

Topp 7 september

1. Castlevania IV
2. Super Tennis
3. Zelda III
4. Super Soccer
5. Super Mario World
6. F-Zero
7. Super R-type

Det verkar som om de flesta har klarat av SMW nu. Vi gissar att Zelda III kommer att klättra på nästa lista. När som sätter emot?

NES

Topp 10 september

1. Deja Vu
2. Star Tropics
3. Tale Spin
4. Lolo III
5. Tecmo Cup Soccer
6. Adv Island II
7. NES Open Golf
8. Duck Tales
9. Mega Man III
10. Flintstones

Här svänger det ordentligt. Deja Vu tar över, men Star Tropics håller sig mer än gott och väl flyttande.

Game Boy

Topp 10 september

1. Terminator 2
2. F1 Race
3. Super Mario Land
4. Bubble Bobble
5. Blades of Steel
6. Mega Man
7. Super RC Pro Am
8. TMHT II
9. Mega Man
10. Tiny Toons Adventure

T2 håller undan ännu en månad. Toonsen lyckades nätt och jämnt ta sig in på listan.

Nintendo-Magasinet egna topplistor röstas fram av de som ringer Nintendolinjen på telefon 0712 - 11 0 11 (4:55 per minut). Alla som röstar på våra topplistor deltar i utlottningen av fem stycken balla Nintendo-Magasinet t-shirts varje vecka. Inte illa!


NYA SERIER

Nya tuffa serier med Mario och Zelda TM

SUPER MARIO ADVENTURES



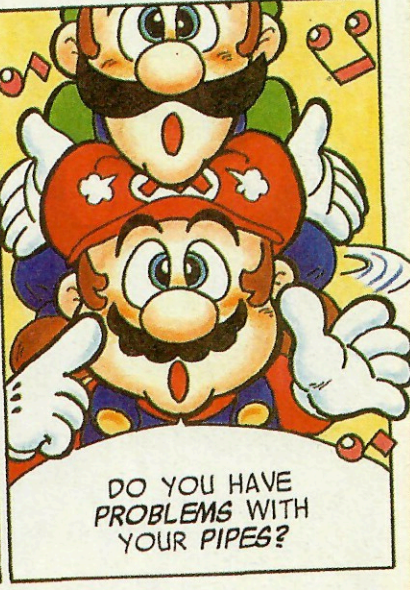
WELCOME TO THE
MUSHROOM KINGDOM
POPULATION: TONS OF
TOADSTOOLS
ILLUSTRATIONS BY CHARLIE NOZAWA



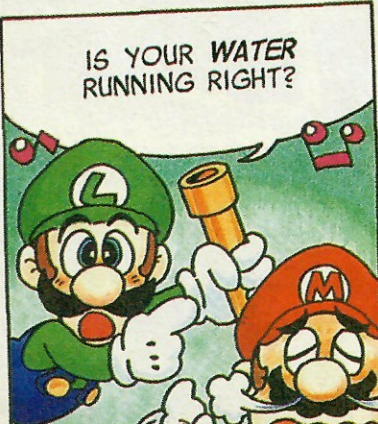
WE ARE THE MUSHROOM
KINGDOM'S PLUMBERS
EXTRAORDINAIRE!



THE SUPER MARIO
BROTHERS, WHAT
A PAIR!



DO YOU HAVE
PROBLEMS WITH
YOUR PIPES?



IS YOUR WATER
RUNNING RIGHT?

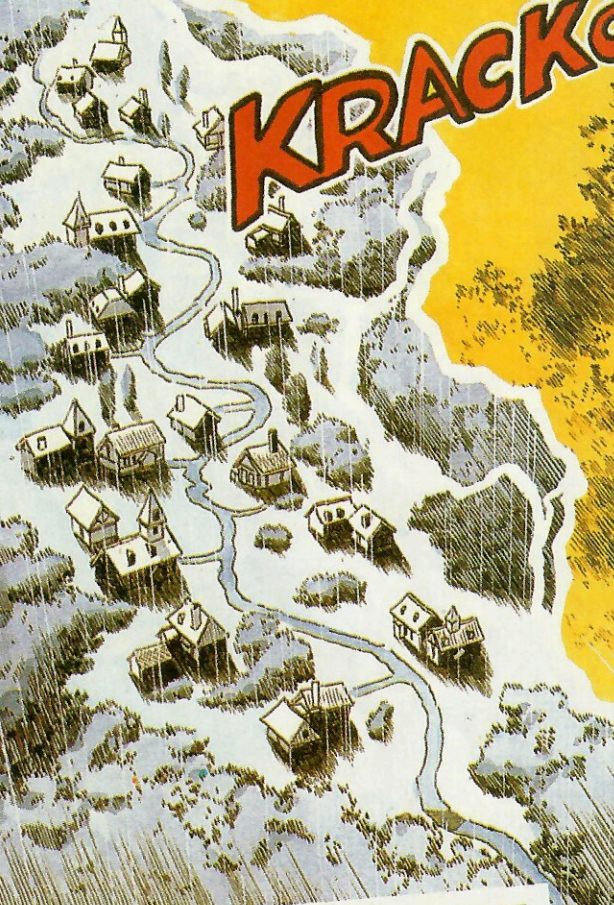
Under nästa år börjar vi med nya häftiga japanska serier i Nintendo-Magasinet. Dessa är producerade på uppdrag av amerikanska Nintendo Power där de också publicerats sen i början på detta år. Här får ni en liten försmak på hur det hela kommer att se ut.

FOR CENTURIES, THE PRISTINE LAND OF HYRULE HAS ENJOYED PEACE.

THE LEGEND OF ZELDA

A LINK TO THE PAST™

KRACKO



THAT FRAGILE CALM IS ABOUT TO BE SHATTERED... FOR AN ABOMINABLE EVIL SEALED AWAY FOR CENTURIES IS ABOUT TO BE AWAKENED BY A SINISTER SERVANT OF DARKNESS...

26 INTENDO POWER



...HMNPH! THUS SHALL ALL WHO CHALLENGE ME, AGAHNIM, MEET THEIR DOOM!

UH-UNCLE! ARE YOU...

LINK... WHAT ARE YOU DOING HERE?

ZELDA, EH... SO YOU HEARD HER, TOO... VERY WELL...

...TAKE MY SWORD AND SHIELD. THE PRINCESS... YOU MUST SAVE HER!

HUH?

UNCLE

UNCLE! ≥SOB≤ WHY? WHAT IS HAPPENING?

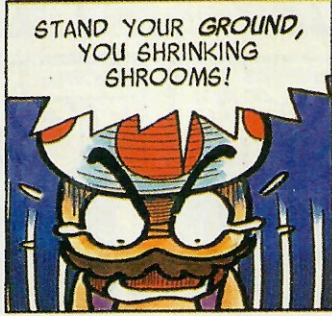
UNNNGH...

Förutom de rappande Mario Bros. finns det även avsnitt med Link och Zelda i en ny tuffare tappning.

KABLOOIE!



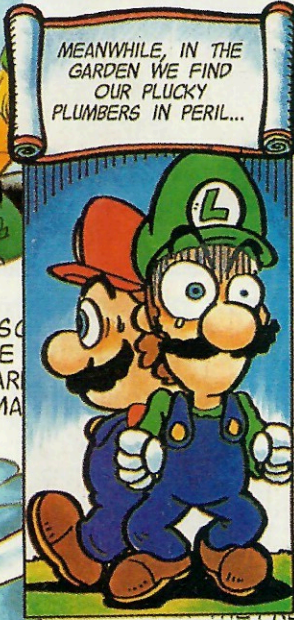
KOOPAS!
RUN FOR YOUR LIFE!



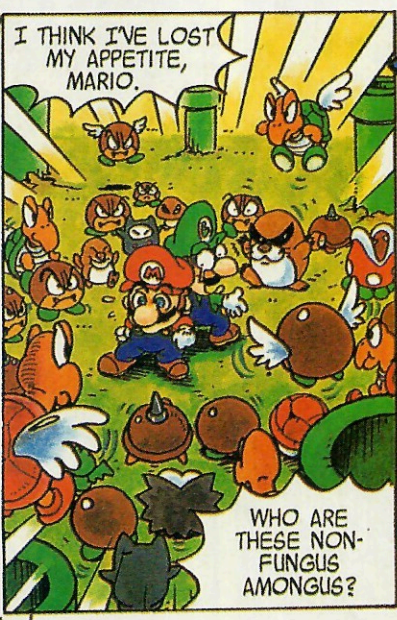
STAND YOUR GROUND,
YOU SHRINKING
SHROOMS!



IT LOOKS
LIKE A KOOPA
CONVENTION!

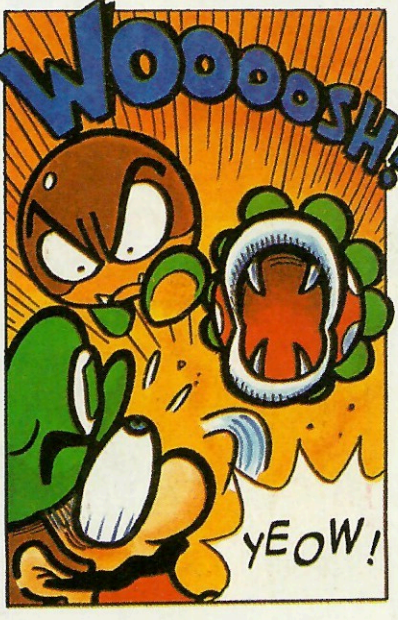


MEANWHILE, IN THE
GARDEN WE FIND
OUR PLUCKY
PLUMBERS IN PERIL...



I THINK I'VE LOST
MY APPETITE,
MARIO.

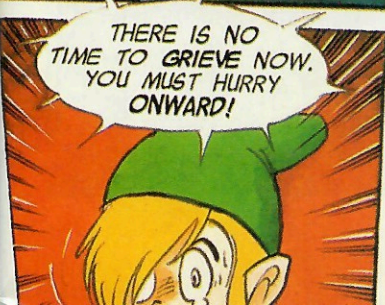
WHO ARE
THESE NON-
FUNGUS
AMONGUS?



WOOOOOSH!

YEOW!

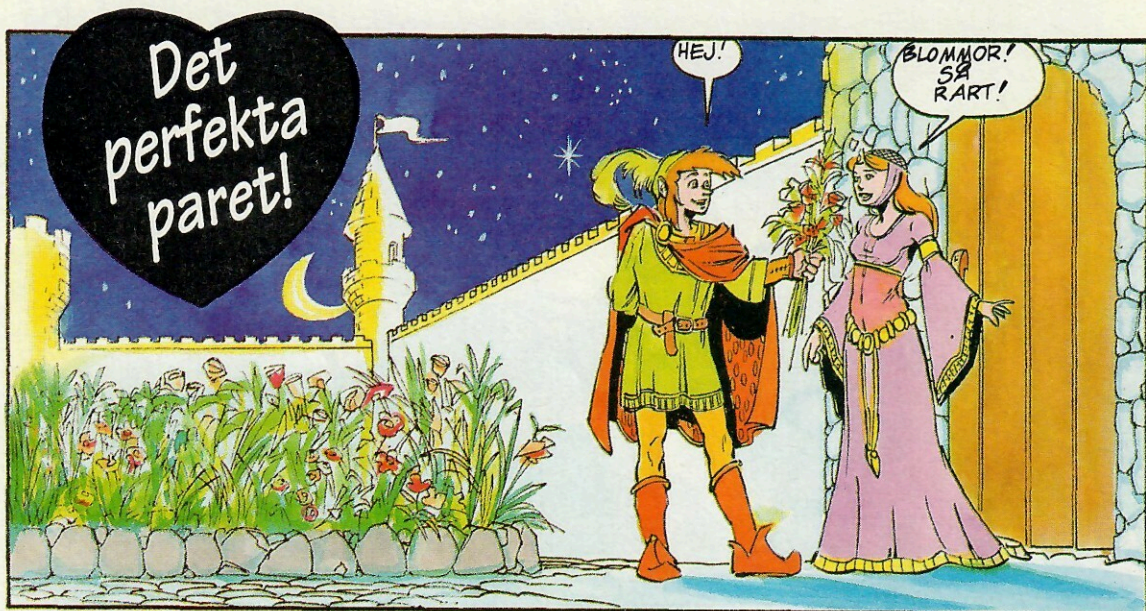
DEAD!



THERE IS NO
TIME TO GRIEVE NOW.
YOU MUST HURRY
ONWARD!

De nya serierna med Mario Bros. och Link & Zelda hoppas vi dyker upp i nummer 2 eller 3 nästa år. Varje avsnitt är 10 sidor långt.

Mycket nöje!



Det perfekta paret!

HEJ!

BLOMMOR! SÅ RART!



DU SER VERKLIGEN SÖT UT, ZELDA!

HOPPAS HON GILLAR MEJ LIKA MYCKET SOM JAG GILLAR HENNE!

TACK... DU SER OCKSÅ BRA UT!

HOPPAS HAN GILLAR MEJ LIKA MYCKET SOM JAG GILLAR HONOM!



SENARE...

MMM...
ÄR DET INTE UTSÖKT?

VAD ÄR UTSÖKT? DET HÄR ÄR INGEN MIDDAG, DET ÄR EN FLÄCK PÅ TALLRIKEN.



ANNU SENARE...

SHHH!

ÄH... LÄGG AV! DOM SJUNGER PÅ UTLÄNDSKA!



OCH SENARE...

JAG FATTAR INTE HUR DU KUNDE SOMNA PÅ OPERAN!

AH... KOM IGEN! FÄR JAG NÅN GODNATTPUSS, ELLER?



DERAS ANDRA TRÄFF...

JAG BYTER DIN ERIK LÅNGKNIV MOT MIN SVAR-TA BARONEN...! FINASTE SKICK!

HAR DU NÅGRA FLER AV KRISTALL-KLARTS MAGISKYDD?

HYRILE-HJÄLTARNAS BYTESBAGAR FÖR TROLLFORMLER



SENARE..

LITA PÅ MEJ! MATEN HÄR ÄR TOPPEN!

MEN... MEN...

CRASH



DU DÄR! DU SPILLEDE UT MIN AMBROSIA LIGHT!



SKOJ, VA?

SPLASH



ANNU SENARE...

DU SAKNAR HELT KLASS!

JASA, DU? DU SOM INTE ENS VET HUR MAN HAR SKOJ!

BARN! BARN! SLUTA GNABBAS!



JAG FATTAR INTE VARFÖR NI GÅR UT MED VARANN!

FÖR ATT VI HAR SÅ MYCKET GEMENSAMT!

GAME OVER

TOPPLISTOR

Nintendo Power NES Topp 15 september

1. SMB. 3
2. TMHT III: The Manhattan Project
3. Battletoads
4. Mega Man IV
5. The Legend of Zelda
6. Tecmo Super Bowl
7. Final Fantasy
8. Dr. Mario
9. Tetris
10. Mega Man III
11. Dragon Warrior III
12. Mega Man
13. Castlevania III
14. Zelda II: Adventure of Link
15. Mega Man II

Nintendo Power SNES Topp 15 september

1. Zelda: A Link to the Past
2. Super Mario World
3. F-Zero
4. Contra III
5. Final Fantasy
6. Final Fight
7. Super Castlevania IV
8. WWF Super Wrestlemania
9. Actraiser
10. Simcity
11. Pilotwings
12. Street Fighter II
13. Super Ghouls'n Ghosts
14. Super Adventure Island
15. Top Gear

Nintendo Power GB Topp 15 september

1. Metroid II: Return of Samus
2. Super Mario Land
3. Battletoads
4. Final Fantasy Adventure
5. Mega Man: In Dr Willy's Revenge
6. Dr. Mario
7. The Simpsons: Escape from Camp Deadly
8. TMHT II: Back from the Sewers
9. Batman: Return of the Joker
10. Castlevania II: Belmont's Revenge
11. TMHT: Fall of the Footclan
12. Final Fantasy Legend II
13. Final Fantasy Legend
14. Operation C
15. Football 2000

Nintendo Powers toppilistor baseras på åsikter från amerikanska spelare, den amerikanska Nintendoklubben och den amerikanska butiksförsäljningen

POWER

NUMMER 28-29

Med
klubbmytt

PLAYER

Megamånga spelpresentationer!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Turtles IV
Final Fight
Top Gear
UN Squadron
Addams Family

Super Ghouls 'n Ghosts
Super Probotector
Super Adventure Island
Krusty's Funhouse



och massor med nyheter till
NES och Game Boy!

TURTLES IV - TURTLES IN TIME

SUPER NINTENDO

Teenage Mutant Hero		
Turtles IV - Turtles in time		
Konami		
Datum	Spelare	
19 november	1-2 samtidigt	
Speltyp	Lösenord	
Action	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

TILLBAKA TILL FRAMTIDEN

Turtlarna är tillbaka i ett helt nytt spel till Super NES. I Turtles IV har Frihetsgudinnan blivit stulen och vem som ligger bakom är inte särskilt svårt att räkna ut.

Leonardo, Michelangelo, Donatello och Raphael tar upp jakten på Shredder (Jasså, var det han som hade tagit Frihetsgudinnan?!) och efter några banor hittar de teknodromen och går in för att besegra honom. Tyvärr lyckas de inte utan Shredder skickar dem tillbaka i tiden och tror att han blivit av med dem för alltid. Men våra halvskalhjältar ger inte upp i första taget utan börjar genast slåss för att komma tillbaka till år 1992.

De börjar för 2.5 miljarder år sedan, bland dinosaurier och fotsoldater (fanns de redan då?). När du klarat en bana åker du en bit framåt i tiden. Men det är långt till nutiden och pirater, cowboys och naturligtvis, en otrolig massa fotsoldater, gör allt för att stoppa dig.

FYRA OLIKA SKÖLDPADDOR

LEONARDO

Leo är den mest jämne av turtlarna. Han gör allting bra men inte perfekt. Hans vapen, katansvärden är kraftiga och han är ganska snabb. Perfekt för nybörjare.

Normal Attack	3.5
Specialattack	3.5
Springattack	3.5
Försvar	3.5
Snabbhet	3.5



LEONARDO
The Battle Commander

LEONARDO

MICHELANGELO

Mike är inte särskilt snabb men hans vapen, Nunchakus, är otroligt kraftigt. Även hans specialattack är stark och besegrar de flesta fiender snabbt och effektivt.

Normal Attack	4.0
Specialattack	4.0
Springattack	2.5
Försvar	4.0
Snabbhet	3.0



MICHAELANGELO
The Wild & Crazy Turtle

DONATELLO

Don är den långsammaste av turtlarna, men hans bo är lång och slår ut fiender innan de hinner komma i närheten. Hans specialattack är också mycket kraftfull.

Normal Attack	3.5
Specialattack	4.5
Springattack	3.5
Försvar	2.5
Snabbhet	2.5



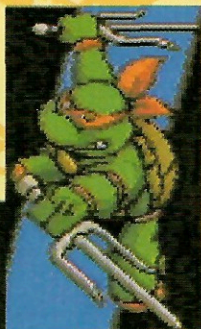
DONATELLO
The Turtle's Creative Genius

DONATELLO

RAPHAEL

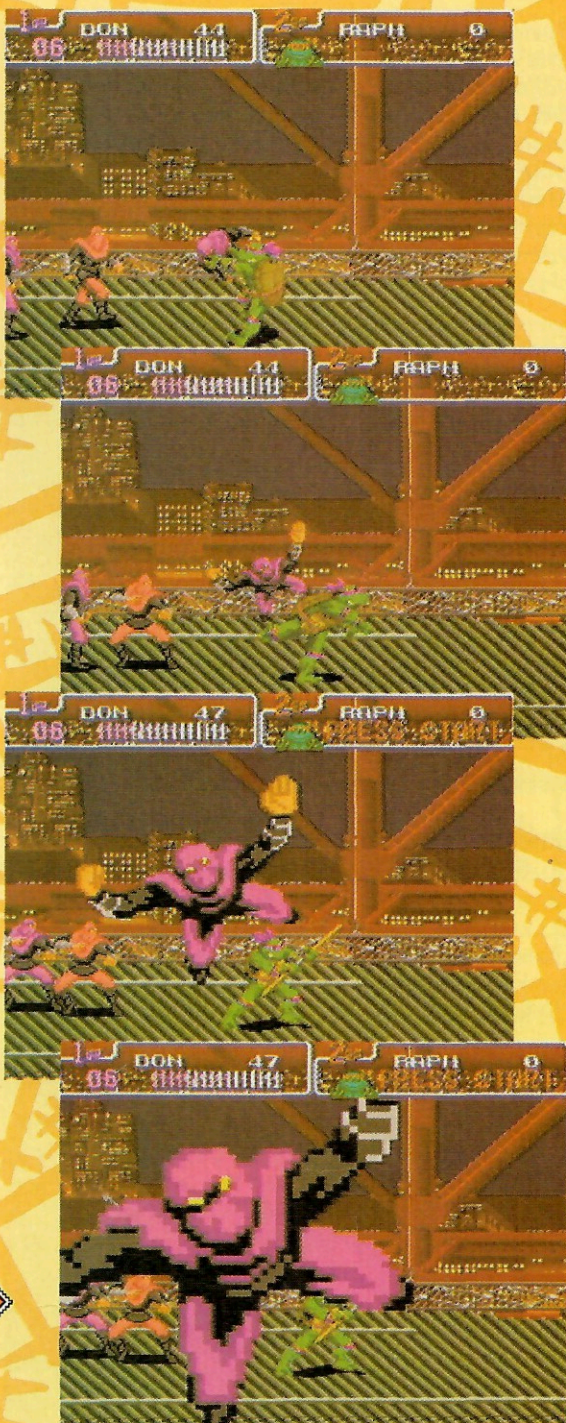
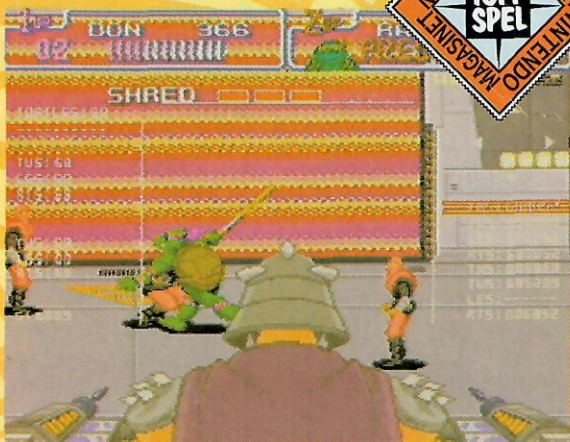
Raphael är snabbast av turtlarna och både hans specialattack och springattack är otroligt effektiva. Hans vanliga vapen är visserligen inte så effektivt men om du är duktig på att göra special- och springattacker är detta sköldpaddan för dig.

Normal Attack	2.5
Specialattack	5.0
Springattack	5.0
Försvar	2.0
Snabbhet	4.5



RAPHAEL

DET ÄR BARA ATT VÄLJA SIN FAVORITSKÖLDPADDA OCH GE SIG UT I KAMPEN MOT SHREDDER OCH TIDEN SJÄLV.

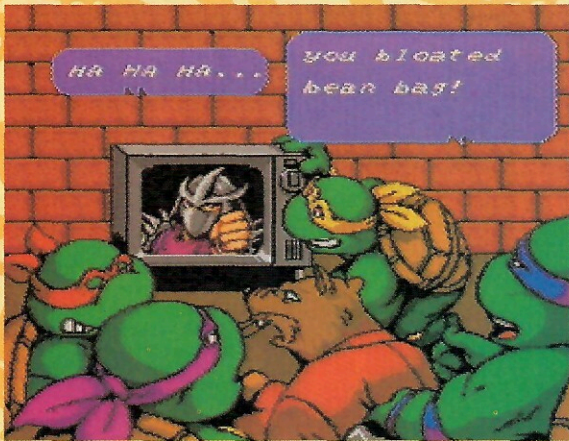


HJÄLPMEDEL

Det finns två typer av kartonger som ligger lite här och där på banorna. Den ena innehåller en pizza som ger dig energi och den andra gör att du börjar snurra och slår ut allt som kommer i din väg med ett enda slag. En variant på smartbomben alltså.

Om du kommer tillräckligt nära en fotsoldat kan du kasta iväg honom så att han flyger rakt ut ur din TV. Det ser otroligt häftigt ut.

Spelet består egentligen av tre olika spel. Vill du inte köra banorna på det vanliga sättet kan du välja en av de tre första och köra den på tid. Det kan vara kul att se vem av polarna som är snabbast och får du stryk kan du ju alltid utmana någon i en kamp sköldpadda mot sköldpadda. Med Splinter som domare kan du och en kompis nämligen slåss mot varandra. Välj bara Versus på valmenyn så ställer två turtlar upp sig för att slåss.



BANA 1 - BIG APPLE, 3 A.M

Spelet börjar på taket av en skyskrapa som myllrar av fotsoldater. Banan är inte särskilt svår och du kommer snart fram till bossen. Det är fule, flygande Baxter som skjuter på dig. Håll dig undan för hans skott och puckla på honom så mycket du kan när han kommer ner på marken.

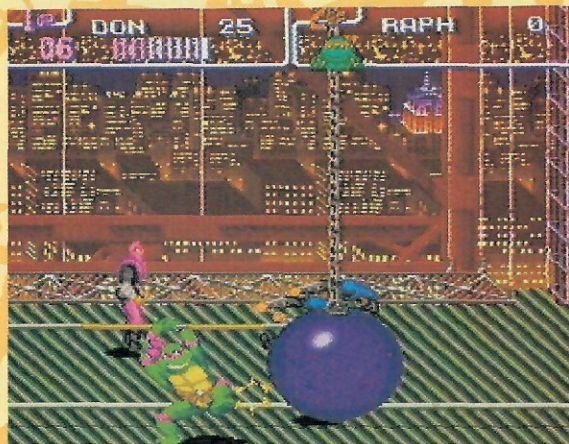
BANA 2 - ALLEYCUT BLUES

Nu har du kommit in bland de skumma gränderna i den stora staden. Se upp så att du inte ramlar ner i hålen i marken när du slår dig fram till bossen, Metalhead. Lär dig hans mönster så kommer du lätt att spöa honom.



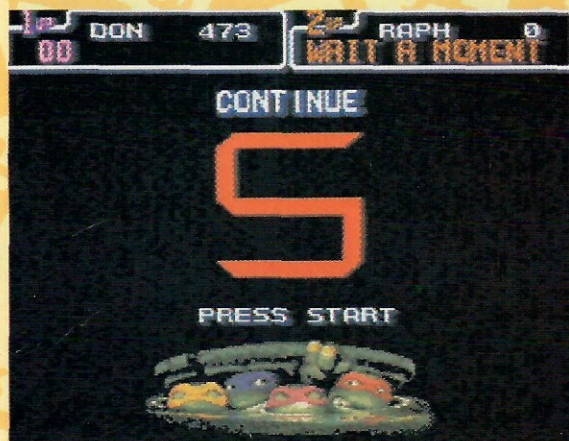
BANA 3 - SEWER SURFIN'

Nu är det dags att surfa nere i kloakerna. Det kommer inte många fiender utan du ska försöka samla ihop så många pizzor som möjligt och slå ut alla andra surfare du stöter på. Innan bossen River King får du poäng för allt du gjort. Se upp för flodkungens minor.



BANA 4 - TECHNODROME

På första våningens slut träffar du på två enorma djur som du känner igen om du har sett den andra filmen om turtlarna. Besestrar du dessa två får du komma in i hissen och åka upp några våningar. Där väntar Shredder som skickar dig tillbaka i tiden. Men först måste du kasta fotsoldater på honom och hans maskin ett tag. På Easy eller Normal är det ganska lätt, men kör du spelet på Hard har fotsoldaterna sköldar som hindrar dig från att komma nära dem.



BANA 5 - PREHISTORIC TURTLES SAURUS

Tiden är 2.500.000.000 f.Kr. och redan på den tiden verkar det ha funnits fotsoldater. Se upp när marken börjar skaka för då kommer snart dinosaurier rusande för att göra mos av dig. Slutbossen Slash är svår. Du måste slå honom bakifrån och han vänder inte gärna ryggen till. Slash är en av de allra svåraste bossarna i hela spelet.

BANA 6 - SKULL AND CROSSBONES

Du har kommit ombord på ett piratskepp fyllt av sjörövare och fotsoldater. Efter ett tag kommer dessutom ett annat piratskepp och skjuter på dig med sina kanoner. Se upp för lösa plankor i golvet och slå dig fram till de två välbekanta bossarna. Håll dig längst ner i vänstra hörnet så klarar du dem enklast.



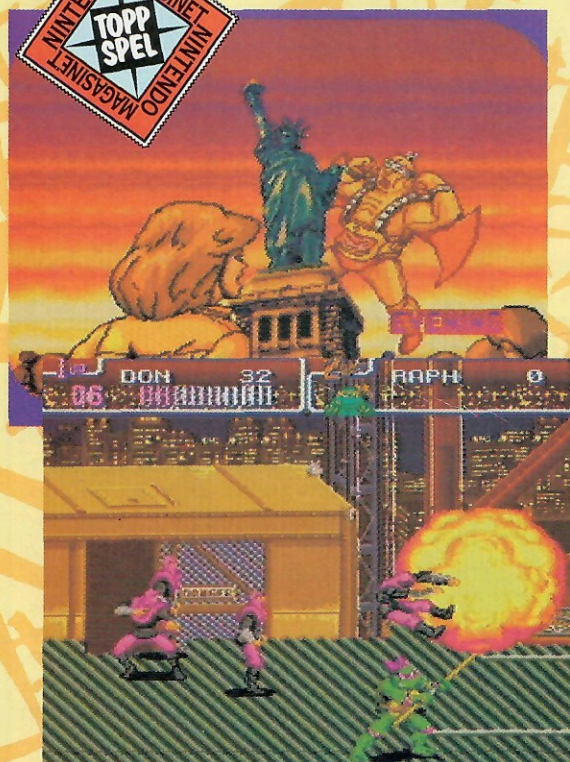
TECHNODROMEN



HUMOR

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

EFTER BANA 7 SKICKAS TURTLARNA IVÄG TILL FRAMTIDEN OCH MÅSTE KLARA YTTERLIGARE TVÅ BANOR INNAN DE ÄNTLIGEN KOMMER TILLBAKA TILL 1992 OCH KAN TA UPP KAMPEN MOT SHREDDER.



REDAKTIONENS BETYG

Turtles IV är ganska självklart det överlägset bästa spelet i serien om sköldpaddshjältarna. Både grafik och ljud är mycket bra och turtlarna kan göra mängder av slag, sparkar och kast, det ena häftigare än det andra. Alla turtles-fans kommer att fullkomligt avguda det här spelet. Risken att turtlarna får ännu flera fans efter det här är också minst sagt överhängande. Cowabunga!

CASTLEVANIA III Dracula's Curse

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM	
Castlevania III- Dracula's Curse	
Konami	
Datum	Spelare
10 december	1
Speltyp	Lösenord
Äventyr	JA
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium
	Svår

9 8 6 9 9 5

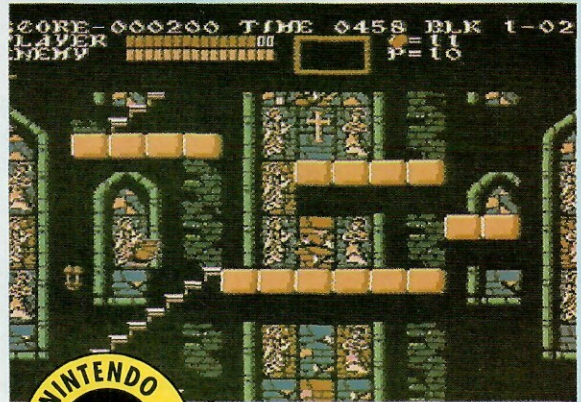
4.0	3.6	4.0	4.3
5	4	3	2
GRAFIK & LJUD	SPELKONTROLL	UTMANING	UNDERHÅLLNING
4	3	2	1
3	2	1	0

Äntligen här!

Äntligen är det här! Visserligen har del 4 som redan dykt upp till Super-NES, men del 3 är icke desto mindre köpvärd för det. Castlevania III är ett av de absolut snyggaste och bästa spelen som finns till NES idag.

På 1500-talet levde en inte helt okänd greve vid namn Dracula i Europa. Han försökte ta över och fylla världen med ondska. Men familjen Belmont var kända för att ha bekämpat ondska i århundraden och den unge hjälten Trevor Belmont fick i uppdrag att besegra Dracula.

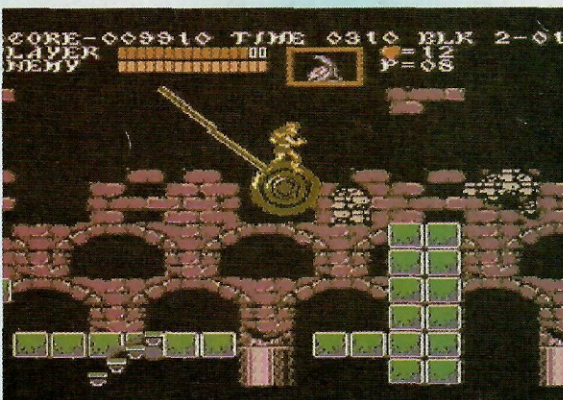
I Castlevania III spelar du alltså rollen som Trevor Belmont, anfader till Simon Belmont. Castlevania III utspelar sig 100 år innan Simon föds och Dracula är fortfarande ganska ung, vilket gör honom om möjligt ännu farligare. Trevor måste kämpa sig igenom banor fyllda av ondskefulla fiender, men du behöver inte klara av det ensam. Du kommer nämligen att få hjälp av tre "andar" som var och en har olika egenskaper. Välj noga vilken ande du ska ta med dig för du kan bara ha en i taget och när du valt att inte använda någon försvinner han för alltid.



TREVOR I KLOCKTORNEN



FÖRSTA BOSSEN



REDAKTIONENS BETYG

Det känns lite konstigt att skriva om Castlevania III nu när Castlevania IV redan kommit ut i Sverige. Självklart kan inte trean för NES vara lika bra som fyran för Super-NES. Men det är ett av de suveräna NES-spel som borde ha kommit för länge sedan. Castlevania III är en blandning mellan del ett och två. Inte så mycket äventyr som Simon's Quest men inte heller bara action som i den första delen. Bra grafik och musik, man känner igen sig om man spelat de tidigare spelen. Det är också väldigt kul med alla val av vägar och medhjälpare. Så för er som inte skaffat ett Super-NES ännu är detta verkligen ett bra val.

Hjälpmedel

Skatträck Du får visserligen inga pengar men poäng som senare kan ge dig extraliv.

Litet hjärta Hjärtan ger dig amunition till ditt specialvapen. De finns överallt.

Stort hjärta Hittar du ett stort hjärta får du fem extra skott.

Kniv Det här är ett av specialvapnen. Knivarna är effektiva och går rakt fram, så det är enkelt att träffa fienden.

Bumerang Eftersom bumerangen går både fram och tillbaka är den mycket effektiv mot de flesta fiender.

Heligt vatten Vampyrer tål som bekant inte heligt vatten. Fienderna brinner upp när du kastar vattnet på dem.

Yxa Yxan går i en båge så du kan lätt missa din motståndare, men den är otroligt kraftig så när du väl träffar ligger han risigt till.

Klocka Stannar tiden och fienderna för en stund.

Kött En köttbit ger dig energi. Eftersom de är så värdefulla är de givetvis svåra att hitta.

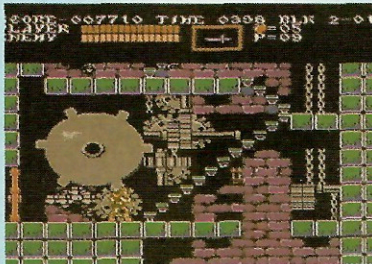
Dubbelskott Med den här kan ditt specialvapen avfyra två skott samtidigt.

Trippelskott Nu kan du skjuta tre skott samtidigt med ditt specialvapen.

1-Up Trevor får ett välbehövt extraliv.

Som traditionen påbjuder är piskan Trevors vanliga vapen. Den kan precis som i de andra spelen bli längre och starkare efter ett tag.

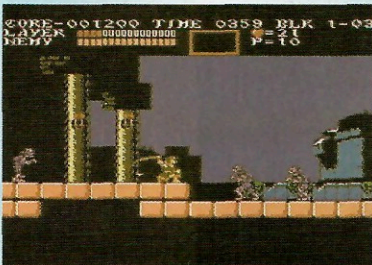
Bana 1 Trevor börjar sitt äventyr i byn Warakiya. Invånarna har flytt och nu finns bara Trevor och Draculas underhuggare där. Som tur är är fienderna svaga och lätta att besegra. När Trevor kommer till kyrkogården möts han av en död riddare som försöker hugga ner honom.



sedan ska slå följe med dig. Grant är snabb och kan klättra på väggar och i taket vilket gör honom oerhört värdefull för Trevor.

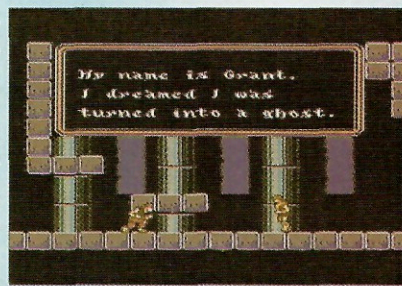
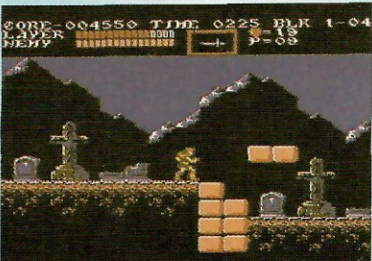
Bana 3

I Mörka Skogen finns otäcka fiender som du måste besegra vare sig du klarat klocktornet eller inte. Här träffar du Sypha Belnades som du kan ta med dig. Han är fysiskt svag men har magiska krafter som fungerar effektivt på de flesta fiender.



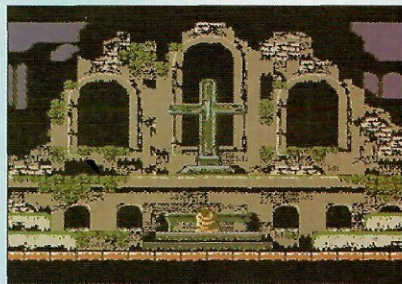
Bana 5

Tog du den nedre delen av bana 3 kommer du hit. Banan är lång och klurig men ge inte upp. Hamnar du i kvicksanden får du hoppa snabbt för att komma upp igen. Mot slutet kommer du till en grotta med en enorm vampyrfladdermus. Har du Grant



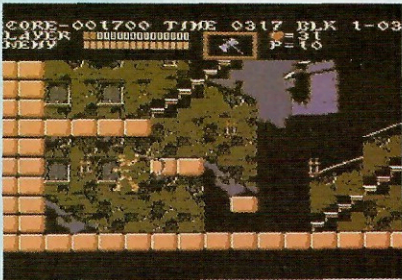
Bana 2

Den andra banan utspelar sig i klocktornet. Du kan visserligen ta dig in i Draculas slott utan att gå genom den här banan men en mycket viktig person, Grant D-Nasty, bor högst upp i tornet. Du måste besegra honom för att han



Bana 4

Spökskeppet är fullt av ruttna plankor och fiender. Det finns hela tre bossar på den här banan som verkligen är en utmaning. Men klarar du den har du kommit en bra bit på väg och det tar dig över till andra sidan av sjön.



med dig kan han klättra upp på väggen och kasta yxor på det hemska monstret.

Efter dessa fem banor har du minst tre kvar till slottet beroende på vilken väg du går. Väl inne i slottet väntar hemska monster och slutligen din ärkefiende Dracula.

MEGA MAN II

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					4.0
SPELKONTROLL					3.5
UTMANING					3.7
UNDERHÅLLNING					4.3



Mega Man II

Capcom	
Speltyp	Spelare
Plattform	17 december
Gamelink	Lösenord
Nej	Ja
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium
	Svår

av Tobias

Dr. Wily har stulit en tidsmaskin och försvunnit. Enligt Dr. Light har han hoppat ca 37.426 år in i framtiden. Vad han gör där vet ingen men att han har nya elakheter på gång råder det ingen tvekan om. Under tiden har Rush sparat upp några av Dr. Wily's robotar som vaktar ett av hans laboratorier. Det är något skumt på gång och det kan bara betyda en sak. Det är dags för Mega Man att rycka ut igen.

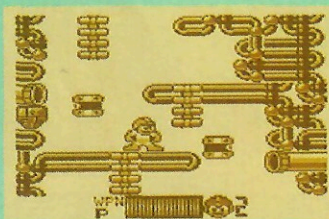
Mega Man-spel nummer 6 anmäler sig!

Vår blåa robothjälte är tillbaka. Det här blir hans femte spel i Sverige (MM 4 till NES finns redan i USA) och det andra till Game Boy. Mega Man II består av nio fartfyllda banor med en ledarrobot vid varje slut. Har du spelat de två senaste Mega Man-spelen till NES kommer du att känna igen dig här.

När spelet börjar kan du välja på fyra olika banor. Tar du dem i rätt ordning och använder rätt vapen blir det betydligt enklare än om du försöker döda alla bossarna med ditt vanliga vapen.

Clash Man

Massor av stegar och plattformar som åker hit och dit finns på den här banan som du ska klara först. Se upp så att du inte hoppar ner till rum där du inte vet vad som finns. De kan ju innehålla dödliga taggar.



I början av banan kommer flygande fiender ut ur rör. Eftersom de finns i oändliga mängder är det tur för dig att de inte är så snabba.

av Tobias

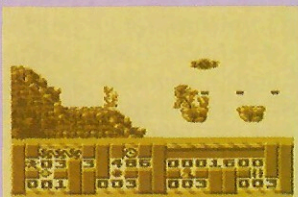
Meningslöst pang-pang

TURRICAN

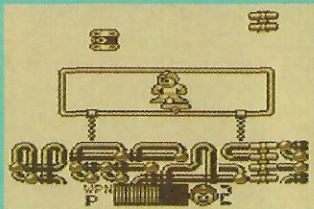
Accolade	
Speltyp	Spelare
Action	26 november
Gamelink	Lösenord
NEJ	NEJ
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium
	Svår



Turrican har fått i uppdrag att förstöra Alterras moderhjärna Morgul. Men det blir inte det lättaste eftersom det kryllar av fiender överallt. Turrican måste kämpa sig genom fyra enorma banor för att få möta Morgul och du måste hjälpa honom.



Mega Man måste åka på tre små plattformar för att ta sig genom den här delen av banan. Faller du av den översta riskerar du att rasa hela vägen ner och får börja om från början.



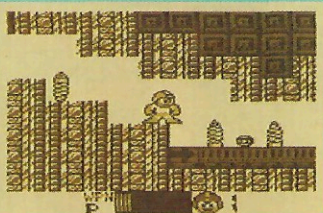
Metal Man

För att komma åt Metal Man måste Mega Man klara sig genom en bana full av magneter och taggar. Se upp när du åker på rullbanden.



Det gäller att vara mycket försiktig när man hoppar ner och det kan vara nog så svårt. Det räcker med att nudda vid en tagg så dör Mega Man.

Borrarna är både bra och dåliga. Det bra är att Mega Man kan få massor av kraftbonusar från dem. Det dåliga är att de är så otroligt många att det nästan är omöjligt att passera dem utan att ta skada.



Wood Man

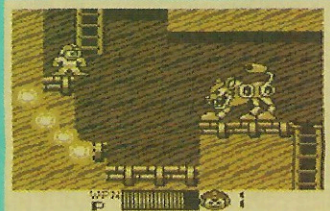
Inne i djungeln stöter du på väldigt svåra fiender och när du kommer ner i vattnet väntar en ännu större utmaning. Men använder du Rush i marint läge blir vattendelen inga större problem.



De här fladdermössen ser först ut som svarta klot. Det krävs två skott för att besegra dem.

De här fladdermössen ser först ut som svarta klot. Det krävs två skott för att besegra dem.

Hunden är inte lätt att ta kål på. Han skjuter eldbollar mot dig som du måste undvika samtidigt som du skjuter massor av skott mot honom. Han dör inte i första taget men ge inte upp.



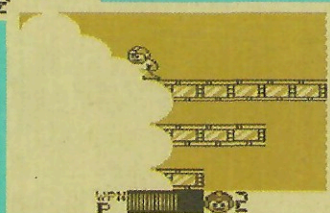
Air Man

Det är molnigt när Mega Man kommer till Air Mans bana. Air Mans vapen är mycket kraftfullt och det vill Mega Man gärna lägga vantarna på.



Stora svävande huvuden kommer fram allt eftersom du avancerar framåt. Hoppa på dem och skjut ner småfågeln som anfäller dig.

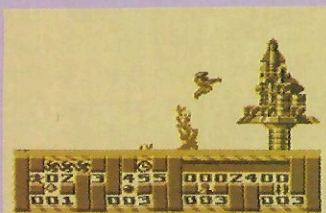
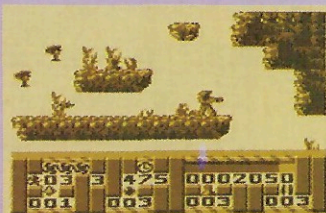
Här finns energi gömd bakom molnen. Ta den och skjut sen ner alla fåglar som flyger omkring för att få ännu mer energi.



Redaktionens betyg

Det här påminner som sagt mycket om de två senaste Mega Man-äventyren till NES. Capcom har tagit det bästa ur dessa och gjort en riktig höjare. Vi ger Mega Man II till Game Boy Nintendo-Magasinet utmärkelse Toppspel. Vi väntar fortfarande på ett Mega Man-spel till Super NES men tills dess spelar vi gärna Mega Man II till Game Boy.

Det här är ett riktigt actionspel fyllt av elaka fiender och fiällor. Du ska styra Turricon genom de fyra banorna och ta kål på så många fiender som möjligt. Du ska också leta efter kristaller, minor och granater. Minorna och granaterna kan du döda fiender med och hittar du 300 kristaller får du en extra continue. Klarar du alla de fyra banorna får du möta Morgul och besegrar du den grymma datorn har du



Tobias betyg

Det här är ett av de sämsta

Game Boy-spelen jag spelat. Att det finns ett mål i spelet märks knappt. Det känns bara som om man ska hinna skjuta så många fiender som möjligt innan man obönhörligen dör. Grafiken är oerhört pluttig vilket gör att det är svårt att se vad som är fiender och vad som är bonusar. Jämfört med det liknande Probotector är det här rent ut sagt värdelöst. Turricon ger ingenting annat än kramp i fingrarna.

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					
2.6					
SPELKONTROLL					
3.1					
UTMANING					
3.5					
UNDERHÅLLNING					
2.3					

Final Fight

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM		
Final Fight		
Capcom		
Speltyp	10	Spelare
Beat'em up	december	1
Batteriminne	Lösenord	
NEJ	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

Metro City styrs av gatugång och deras egen brutala djungellag sprider sig som ogräs över staden. När så Rasta fari-gänget Mad Gears kidnappar borgmästarens dotter Jessica rinner bägaren över. Vad Mad Gears inte vet är att Borgmästare Haggar tidigare själv varit en framgångsrik gatukämpare. Med hjälp av kompisen Cody ger han sig nu själv ut på Metro Citys gator för rädda Jessica och dunka in lite folkhyfs i slöddren.

Get streetwise!

av Tobias

Den här arkadhiten innehåller härligt dunka dunka rätt igenom. Man får nästan dåligt samvete över att tycka det är så kul att dunka och sparka ner fulingar. Det krävs perfekt kontroll över de olika slagen och rörelserna innan du kan komma någon längre bit i det här spelet.

Mad Gears medlemmar lurar bakom varje hörn. Det är upp till dig om Cody eller Haggar ska klara sig genom de fem banorna till Mad Gears högkvarter där Jessica hålls fången.



Bana 1: Slummen

Det hela börjar på den dåliga sidan av stan. Transportsträckan är inte så svår men när den väldige men fege bossen på slutet visslar på sina kompisar gäller det att vara alert.



Bana 2: Tunnelbanan



Tåget rullar in på perrongen men du får inte kliva på förrän du näpsat bråkstakarna utanför. Väl inne i tunnelbanevagnen träffar du på en massa skumma typer som vill ställa till bråk. Bossen på denna bana är mycket svår innan man lärt sig den rätta taktiken.

CODY HAGGAR



Height=5.97ft

Height=6.64ft

Weight=187lb

Weight=237lb

SELECT PLAYER

CODY eller HAGGAR

Välj att spela med antingen Cody eller Haggar, beroende på vem av dem du gillar bäst. Haggar är stark men lite långsam medan Cody är snabb och inte fullt så slagtälig.

Cody och Haggar kan olika typer av sparkar och slag. Dessutom har de varsin energikrävande specialattack.

CODY

Slag



Kast



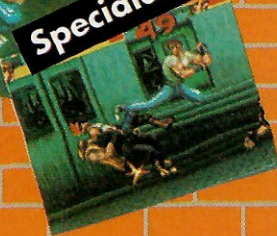
Hoppspark



Knäspark



Specialattack

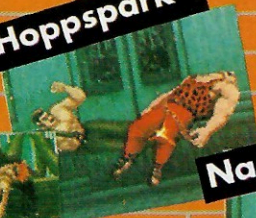


HAGGAR

Slag



Hoppspark



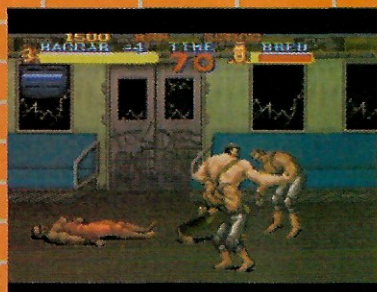
Kast



Nackbrytning



Specialattack



Bonusbana

På den första bonusbanan gäller det att slå sönder en bil tillhörande en gängboss på så kort tid som möjligt. Lyckas du får du en massa extra poäng som kan förvandlas till extraliv.

Bana 3:

West Side

Nu börjar det bli sent och allt vanligt folk har gått hem. Bossen på West Side är en korrumperad polis som bytt sida. När han inser att hans knytnävar inte biter på Cody eller Haggar tar han fram en pistol. En riktigt feig och smutsig snut alltså.

Tro inte att du är klar efter allt detta. Nej, det är två långa och svåra banor kvar innan du står öga mot öga med Mad Gears fruktade ledare.

STOR OCH FEG



Redaktionenens betyg

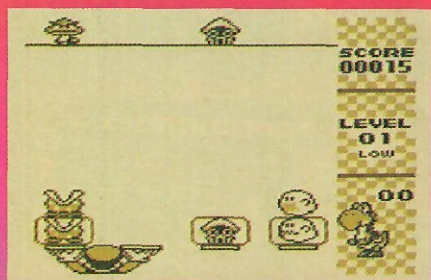
Final Fight tillhör den första generationen av gatufajtarspel till Super-NES. När nu superspelet Street Fighter II också släpps lagom till jul så är det frågan om inte Final Fight lär komma lite i skymundan även om det är ett mycket bra spel. Man kan trots allt bara spela en åt gången i Final Fight.

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					
4.0					
SPELKONTROLL					
3.7					
UTMANING					
3.6					
UNDERHÅLLNING					
4.0					



av Tobias

Så har då Marios dinosauriekompis från Super Mario World fått ett alldeles eget spel. Det heter kort och gott Yoshi och är ett Tetris-liknande pusselspel. Fiender från SMW som spöken, maneter och pirayaplantor kommer fallande och Mario ska stapla dem på varandra. När han lyckas ställa två likadana på varandra försvinner de. Ibland kommer det också överdelar och underdelar av ägg. Lyckas Mario placera dessa så att de bildar ett helt ägg kläcks en liten Yoshi och du får mer poäng.



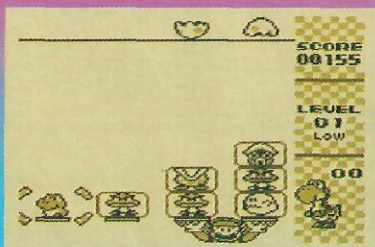
Yoshi till Game Boy



Yoshi till NES

Yoshi	
Nintendo	
Datum	Spelare
30 december	1-2
Speltyp	Lösenord
Pussel	NEJ
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium Svår

Yoshi	
Nintendo	
Speltyp	Spelare
Pussel	17 december 1-2
Gamelink	Lösenord
JA	NEJ
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium Svår

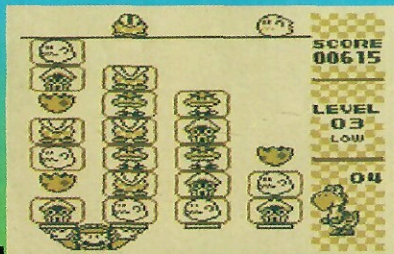


En liten Yoshi föds på Game Boy



Inställningsmenyn på NES

Spelet accelererar hela tiden och om det känns enkelt i början blir det snart betydligt svårare. Du kan också välja en annan speltyp där du börjar med en eller flera rader av figurer och som går ut på att rensa skärmen från dessa. Ju snabbare du lyckas desto fler poäng får du.



Körigt värre på Game Boy

De enda egentliga skillnaderna mellan NES-versionen och Game Boy dito är att NES-versionen är i färg och att man i GB-versionen kan spela två mot varandra med varsin Game Boy.

Redaktionenens betyg

Yoshi är ett kul pusselspel för alla er som gillar Tetris och Dr. Mario. Grafiken är gullig och ganska bra och det finns olika låtar att välja på vilket gör att man inte tröttnar på dem alltför snabbt. Tycker man att alla är lika dåliga kan man också välja att inte ha någon musik alls. Spelet är bra och en värdig uppföljare till Tetris för er som börjar tröttna på det.

3.5	4.0	4.0	3.8
GRAFIK & LJUD	SPELKONTROLL	UTMANING	UNDERHÅLLNING



Ännu inga Yoshis på NES

Top Gear		
Kemco		
Speltyp	19 november	
Bilsport	1-2 samtidigt	
Batteriminne	Lösenord	
NEJ	JA	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

TOP GEAR

av Tobias

Wroooooom!

Starta motorn och trampa gasen i botten för nu är det första riktiga bilspelet till Super NES här. Välj en av fyra bilar och kör den sedan på olika banor runt hela jorden.

I Top Gear kan du antingen köra ensam mot alla datorstyrda bilar eller tillsammans med en kompis. För att komma vidare till nästa bana måste du vara bland de fem bästa och när du klarat alla banorna i ett land får du ett lösenord. Det finns åtta länder att tävla i och här får du lite information om de tre första.

USA

Banorna i USA är ganska enkla. Du ska köra tävlingar i Las Vegas, Los Angeles, New York och San Fransisco. På den sistnämnda behöver du för första gången gå in i depå för att tanka.



SYDAMERIKA

Vägarna i Sydamerika är inte särskilt välbyggda. Det finns också en massa hinder i vägen för dig när du kör i de djupa regnskogarna.

JAPAN

Här är visserligen vägarna bra byggda men ofta är de krokiga och bara en av tävlingarna är mindre än fyra varv lång. Det betyder att du ofta måste fylla på tanken.



Efter de tre första länderna har du fem kvar. Banorna börjar bli längre, krokigare och svårare. När du kommer upp till Skandinavien så blir det självklart kallt, snötäckta berg och ishala vägar. Så Top Gear ger dig en ordentlig utmaning.

Redaktionens betyg

Top Gear är ett kul spel som blir ännu roligare när man spelar tillsammans med en kompis. Tyvärr är grafiken inte alls vad man kan förvänta sig av ett 16-bitarsspel. Å andra sidan är ljudet bra vilket drar upp det betyget. Dock ställer jag mig tveksam till varför skärmen måste vara delad på mitten när man spelar ensam. Top Gear är ett bra spel, men kanske kunde Kemco ha filat lite mer på till exempel grafiken innan de släppte det.

5	3.3	3.6	3.8	3.8
M	A			
N				
G				
GRAFIK & LJUD				
SPELKONTROLL				
UTMANING				
UNDERHÅLLNING				



TRACK MEET™



©1991 Interplay™
LICENSED BY NINTENDO

Äntligen har det kommit ett friidrotts-spel till Game Boy. Många är de som länge önskat sig ett sådant. Track Meet från Interplay är precis vad vi behöver i väntan på Track & Field för Game Boy.

av Tobias

Låt spelen börja!

Track Meet innehåller sju olika grenar. Dessa är 100 meter löpning, 110 meter häck, spjutkastning, stavhopp, längdhopp, diskuskastning och tyngdlyftning. Alla grenar går egentligen bara ut på en sak och det är att trycka så fort som du bara kan på A-knappen. Du kan antingen tävla mot en kompis eller mot datorn. Det finns fem olika, datorstyrda motståndare som var och en har sina specialiteter. Här följer en liten presentation av dem.

Ricky the Barbarian

Han är klumpig, han är dum och han är slö, men så är han också din första motståndare. Det enda han är bra på är tyngdlyftningen och där har du knappast någon chans. Men det gör inget eftersom du lär utklassa honom i de andra grenarna.



Swammi Pastrami

Din andra motståndare har övat länge för att bli en magiker, men inte lyckats något vidare. Han flyger visserligen över häckarna och vissa andra hinder men är betydligt långsammare än du.



Kenichi Katana Ninja

Kenichi är bra på det mesta men är du bara snabb i fingrarna ska du nog kunna besegra honom.



Irwin B. Cheetin

Nu börjar det blir svårare. Irwin är lagom bra på allting utan att vara direkt expert på någon gren. Här gäller det alltså att ge sitt yttersta i varje gren för att ändå bara vinna med minsta marginal.



Jack Strop

Han är smidig, han är smart och han är snabb, men så är han ju också din femte och sista motståndare. Här krävs perfekt fingerfärdighet och snabbhet för att vinna. Se upp för tyngdlyftningen där han lätt lyfter över 200 kilo med bara en hand. Lycka till! Det kan



Track Meet

Interplay		
Speltyp	26 november	Spelare
Sport		1-2 samtidigt
Gamelink	Lösenord	
JA	JA	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår



Redaktionens betyg

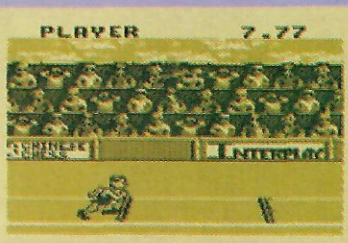
Av någon anledning är det otroligt kul att bara trycka på knapparna som en gåning hela tiden. Är man bra på det kommer man långt i spelet ganska snabbt, men det krävs att Jack Strop gör bort sig på en gren för att du ska slå honom. Kul grafik och på det hela taget ett bra spel.

	3.3	3.3	3.1	3.7
GRAFIK & LJUD				
SPELKONTROLL				
UTMANING				
UNDERHÅLLNING				

GRENARNA

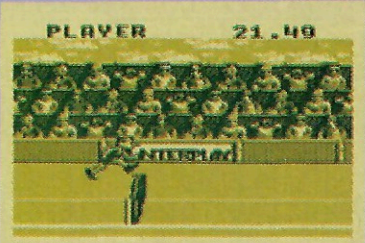
Löpning 100 meter

Det här är en ganska enkel gren men du måste vara snabb. Så snart det står "Go!" är det bara att trycka på A så fort som möjligt.

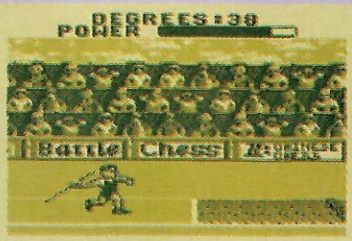


Häcklöpning

Här trycker du på A för att springa och B för att hoppa. Fortsätt trycka på A när du hoppar över häckarna för att få så bra tid som möjligt.

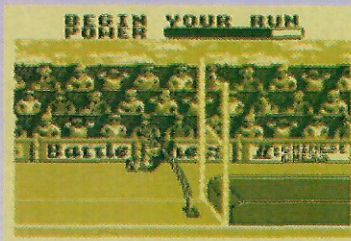


Spjut



Tryck som vanligt på A för att springa och tryck på B för att ställa in utfallsvinkeln när du passerar linjen. Tryck sen på B igen för att kasta iväg spjutet. Prova olika vinklar för att få till det perfekta kastet.

Stavhopp



När du återigen tryckt på A tills du fått kramp ska du trycka på B för att sätta ner staven och sen på B igen för att släppa den och flyga över ribban. Ganska krångligt faktiskt.

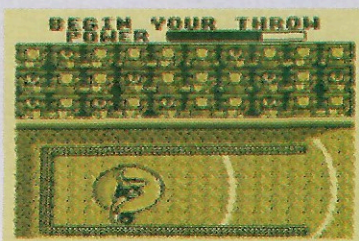
Längdhopp



Hur du ska göra för att springa vet du nog vid det här laget och när du kommer fram till avstampbrädan trycker du på B två gånger för att ställa in uthoppsvinkeln och sedan och hoppa.

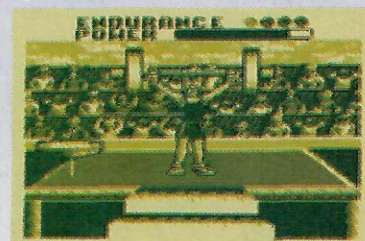
Diskus

Tryck oavbrutet på A för att snurra och en gång på B för att kasta. Avfyr diskusen när du snurrat två varv så går den som längst.



Tyngdlyftning

Det här är nog den svåraste grenen. Tryck på A för att ta i så mycket du kan och på B tre gånger för att lyfta i flera steg. Timingen är mycket viktig här.



Super Ghouls'n Ghosts



Super Ghouls'n Ghosts		
Capcom		
Speltyp	10 december	Spelare
Action		1
Batteriminne	Lösenord	
NEJ	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

Riddare på spökjakt!

Riddar Arthur har rest världen runt i jakt på kraftfulla vapen och den vita magin. När han kommer tillbaka till sitt kungadöme har ondskans kejsare kidnappat prinsessan Guinivere och fört iväg henne till Fantomzonen. Det låter inte alls trevligt tycker Arthur och bestämmer sig genast för att rädda henne. Han packar sin lans, sin rustning och ett par boxerkalsonger.

De flesta av er kommer säkert ihåg Ghost 'n Goblins till NES. Det var och är fortfarande ett av de svåraste spelen till NES. Här har Capcom gjort en suverän uppföljare som är minst lika svår och dessutom ännu roligare. Spelet innehåller massor av nya vapen och magier och Arthur kan numera dessutom röra sig på lite nya mindre stela sätt. Bland annat kan han dubbelhoppa genom att ta sats i luften (!).



RUSTNINGAR

Arthur kan samla på sig olika rustningar. Stålrustningen har han med sig redan från början och snart får han bronsrustningen. Med den blir vapnet Arthur bär kraftigare. Den sista och mest svåråtkomliga rustningen är av guld. Med den kan han använda olika magiska krafter beroende på vilket vapen han har.



VAPEN Lansen

Lansen är det vapen som du har när du börjar spelet. Den är ganska kraftfull men eftersom den är tung så är den inte särskilt snabb och du

kan bara kasta två i taget. När du får brons- eller guldrustningen får lansen eldflammor som åstadkommer betydligt större skada på fienden.

Knivarna

Nästa vapen Arthur får är knivarna. De är helt perfekta för de banor där det finns få eller inga flygande fiender alls. Eftersom knivar är så lätta kan



Arthur kasta hur många som helst. Med de två bättre rustningarna får han magiska knivar.



Pilbågen

Ett av de bättre vapnena är pilbågen. Den skickar iväg två snabba pilar i varsin riktning. Rustar du dig ytterligare förvandlas de till eldpilar och blir istället tre stycken.

Facklan

Facklan är inte något vidare användbart vapen men när du kastar den börjar marken där den landar brinna vilket tar kål på flera fiender med ett enda kast. Facklan kan också bli magisk och går då aningen längre.



Lien

Lien är rätt kraftfull men du kan tyvärr bara kasta en i taget. När du får brons- eller guldrustningen blir lien magisk men eftersom du fortfarande bara kan kasta en i taget så är det tveksamt om den blir så mycket effektivare.

Yxan

Yxan är lik lien på flera sätt. Den gör stor skada på fienden men kan bara kastas en åt gången. Med en starkare rustning blir så klart även detta vapen starkare.

Tri-blade

Det överlägset bästa vapnet är Tri-blade. Det är en mycket kraftig kniv som flyger åt två håll och sen kommer tillbaka. Med rustningen av brons eller guld förvandlas kniven till kaststjärnor som är ännu kraftfullare.



Magiska krafter

Lansens magi är åska. Blixtar går åt tre håll och slår ut de flesta fiender.

När du har knivarna kan Arthur kalla fram en elddrake som åker längs marken och tar kål på allt den får tag i.

Pilbågens magi hjälper dig att finna alla gömda kistor.

De magiska facklorna omringar och försvarar Arthur med tre runda eldbollar.

Tornadon snurrar bort alla fiender. Du får den om du bär den magiska lien.

De starkaste magiska krafterna är blixterna som går i åtta olika riktningar. Om du har yxan kan du använda denna magi.

Efter att ha haft de fenomenala kaststjärnorna får du den bästa magin. Den framkallar en otroligt kraftig explosion. Den fiende som överlever detta är mycket skicklig.



Super Ghouls'n Ghosts är ett mycket svårt spel och ger dig en ordentlig utmaning. Här gäller det att inte ge upp utan att kämpa på ordentligt. Du hittar kraftfulla vapen och får magiska krafter från de kistor som dyker upp utmed vägen. Men se upp, ibland händer det att det istället kommer fram onda magiker ur kistorna. Dessa kan förvandla dig till en insekt eller ett litet hjälplöst barn. Som sådant har du inte stor chans bland zombies och spökgamar.

Redaktionens betyg

Super Ghouls'n Ghosts är ännu ett mycket bra spel från Capcom. Grafiken är välgjord och bossarna är enorma och mycket bra gjorda. Precis som förlagan till NES är Super Ghouls'n Ghosts ett svårt spel. Men det kan verkligen behövas som motvikt till alla mesigt enkla spel som släpps idag. Right Power Player?

Robin Hood

(Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM)

Robin Hood - Prince of Thieves

Virgin

Datum

Spelare

10 december

1

Speltyp

Lösenord

Äventyr

JA

Svårighetsgrad

Lätt

Medium

Svår

För snart två år sedan kom storfilmerna Robin Hood Prince of Thieves med Kevin Kostner i huvudrollen. Nu kommer spelet till NES och den här gången är det din tur att spela den fredlöse hjälten.

Bättre sent än aldrig?

av Tobias

PÅ FLYKT UR FÄNGELSEHÄLORNA



Robin Hood är ett äventyrsspel som påminner lite om Metal Gear och Snake's Revenge, men Robin Hood innehåller mindre action och mer äventyr. När du går omkring i grottor, städer och skogar ser du dig själv ovanifrån men om du stöter på vissa svåra fiender måste ni

slåss tills en av er stupar och då visas duellen från sidan. Kommer det massor av fiender samtidigt kan du få se hela Robins gäng högt uppfifrån för att du ska få en bättre överblick av vad som händer.

VAPEN OCH RUSTNINGAR

De flesta förknippar Robin Hood med en pilbåge men det är inte det enda vapen han kan hantera. Svärd, knivar och armborst behövs också för att klara spelet.

Sword

Det första vapnet hittar du i fängelset. Svärdet är effektivt mot de första fienderna.



Druid's Dagger

Den magiska dolken är kortbladad men fyra gånger effektivare än den slöa kniven.



Leather Armor

Läddrustningen skyddar mot fiendliga attacker.



Long Bow

Med den här kan Robin äntligen skjuta pilar. Tyvärr går de mycket långsamt.



Locksley Bow

Familjens egen pilbåge är den effektivaste av bågar.



Chain Mail

Den andra rustningen är betydligt bättre än den första och ger Robin ett bra skydd.



Knife

Kniven är slö och betydligt sämre än både svädet och pilbågen.



Locksley Sword

Familjens svärd är otroligt effektivt mot alla fiender och är ett mycket värdefullt vapen.



Locksley Armor

Locksley-rustningen är givetvis den bästa rustningen av dem alla. Ju förr du letar rätt på den desto bättre.



Cross Bow

Med armborstet kan du skjuta snabbare än med pilbågen.



Ball & Chain

Spikklubban är faktiskt bättre än familjensvärdet.



Disguise

Om du bär den här ser du ut som en av sheriffens män och kan lätt blanda dig med folket utan att väcka uppmärksamhet.



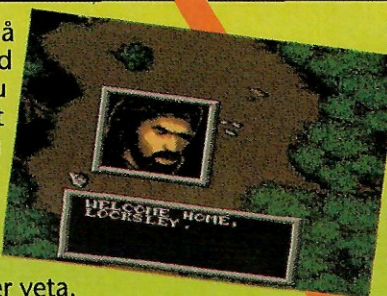
Quarter Staff

Lille Johns vapen är effektivt mot de flesta fiender.



-Prince of Thieves

När som helst kan du trycka på Start för att få fram en ruta med olika val. Där kan du välja vad du vill att Robin ska göra, som att prata, titta eller ta någonting. Du kan också välja att titta på information om personerna i Robins gäng. Där står hur starka de är, vilka vapen och föremål de bär med sig och allt annat du behöver veta.



ÄVENTYRET KAN BÖRJA

I DE UNDERJORDISKA HÅLORNA

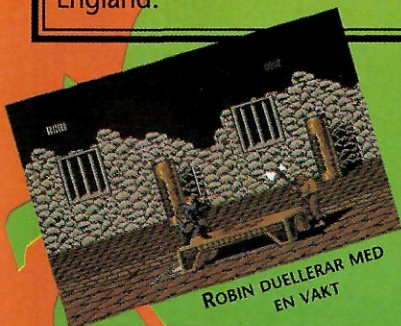
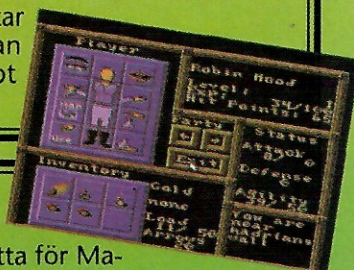
De två engelsmännen Robin Locksley och Peter Dubois håller på att ruttna bort i arabiska fängelsehålor. Robin står hjälplös och ser sin medfånge torteras men får plötsligt tag på ett svärd och dödar två vakter. Givetvis måste de båda nu fly. En man berättar att han vet vägen ut och de tar med sig honom på flykten. Efter en svår kamp mot vakterna hittar de äntligen utgången men Dubois är dödligt sårad och offerar sitt liv för att Locksley och den svarte mannen, Azeem, ska komma undan. Modfälda ger sig de båda av mot England.

TILLBAKA TILL LOCKSLEYS SLOTT

Efter en lång resa kommer Robin och Azeem äntligen tillbaka till England. Hemma har Sheriffen av Nottingham och prins John tagit över då kung Richard är borta för att kriga och inget är sig likt. Robin och Azeem möter Guy från Gisborne och hans män som anfäller dem, men om Robin har hittat pilbågen klarar de sig undan oskadda. De möter Lille Johns son och pratar med honom innan de går vidare mot slottet.

DUBOIS BORG

Robin lovade Peter att han skulle berätta för Marian vad som hänt honom och Robin håller vad han lovar och beger sig till borgen där hon bor. För att komma in måste Robin ha en medaljong med sig. Tyvärr blir besöket kort eftersom borgen vimlar av sheriffens män, men han hinner i alla fall prata med Marian en liten stund. Hon föreslår att Robin och hans gäng ska slå läger i Sherwoodskogen och de bestämmer sig för att lyda rådet.



	2.9	2.7	3.7	3.9
5				
4				
3				
2				
1				
0				
	GRAFIK & LJUD	SPELKONTROLL	UTMANING	UNDERHÅLLNING

Redaktionens betyg

Robin Hood - Prince of Thieves är ett kul äventyrsspel. Det är ett ganska originellt spel och kan beskrivas som en blandning mellan Zelda II och Metal Gear. Tyvärr är varken grafik, ljud eller spelkontroll särskilt imponerande vilket sänker spelglädjen lite. Hade Virgin ansträngt sig lite mer på dessa punkter hade Robin Hood varit ett riktigt toppspel. Nu blir det "bara" ett roligt äventyrsspel.

ETT NYTT HEM

När Robin och hans gäng flytt från sheriffens män kommer de till Sherwood-skogen och börjar bygga upp sitt nya hem. Skogen är stor och full av hemligheter så de börjar genast söka efter vapen och föremål som kan vara viktiga i framtiden. Robin möter Lille John för första gången och de blir snart bästa vänner.



Året är 2636. Efter ett spel till NES och ett till Game Boy är det nu dags för de två robotarna att invadera Super NES. Super Probotector är ett mästerverk bestående av sex nivåer med stenhårt kämpande och en oändligt skjutande. Rymdvarelser från organisationen Röda Falken har anfällt jorden och placerat ut sina monster och trupper överallt. Ditt uppdrag är att förinta dem alla.

Självklart kan man vara två spelare samtidigt, och på vissa banor delas bilden på mitten och man spelar på varsin del. Det enda uppdrag du har är att ta kål på alla elaka rymdvarelser du ser. Røj allt som kommer i din väg och skjut så mycket du kan.

De Röda Falkarnas återkomst

SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS™

Spelet innehåller sex banor med otrolig grafik och oändliga mängder överraskningar och action. Rymdvarelserna du ska ta kål på är stora, grymma och finns precis överallt. I de flesta spel är slutbossarna de allra värsta, men här är några av mittenbossarna av sådan kaliber att slutbossen framstår som rent mesig. Tapp

aldrig koncentrationen, fienden dyker upp när du minst anar det. Du som tyckte att vapnen i de tidigare spelen var häftiga kommer knappt att tro dina ögon när du ser motorcyklarna, pansarvagnarna och alla de coola vapen som här finns till ditt förfogande.

Bana 1

På första banan springer du omkring i Neo City och skjut på rymdvarelser. På mitten av banan kan du hoppa ner i en pansarvagn och mosa allt som kommer i din väg. Bossen är en helt enorm, muterad sköldpadda, hög som ett trevåningshus.

BANA 1



Bana 2

Nu ser du dig själv uppfifrån. Spelar ni två stycken kan ni spela på varsin del av skärmen. För att få möta bossen måste du först ta kål på fem skjutande fiender. Pilar på banan hjälper dig att hitta dem. Du kan undvika fiendens skott genom att ducka.

BANA 3



BANA 2

Bana 3

På tredje banan anfaller en massa flygande rymdvarelser dig. Gå armgång längs ställdrören och se till att inte falla ner. En flygande väderkvarn av stål är mellanboss, och slutbossen är ett enormt skelett som sprutar eld och lägger bomber.

BANA 4



Bana 4

På första delen av bana 4 åker du motorcykel på vägen, men du ska snart hoppa över till en helikopter och flyga upp bland molnen. Och du kan väl inte vara så mesig att du sätter dig i helikoptern? Nej knappast, du hänger istället under och håller i dig med ena handen och skjut med den andra.



BANA 4

Bana 5

Precis som på bana 2 ser man den femte banan uppifrån. Du ska göra samma sak som på andra banan för att få möta bossen, men här är det betydligt svårare. Slutbossen är dock inte så svår som den ser ut. Skjut sandormarna för att få kraftbonusar, och skjut sen bossen i ögat.



Nu har du bara en bana kvar och den utspelar sig i Röda Falkarnas högkvarter. Där måste du besegra flera bossar innan du slutligen står öga mot öga med ledaren för de onda rymdvarelserna.



SUPER NINTENDO

Super Probotector - Alien Rebels (Contra III)

Konami

Speltyp **Action** 19 november

Spelare 1 - 2 samtidigt

Batteriminne **NEJ** Lösenord **NEJ**

Svårighetsgrad

Lätt **Medium** Svår



ANNORLUNDA VINKEL PÅ BANA 2

0	1	2	3	4	5	
GRAFIK & LJUD						4.5
SPELKONTROLL						4.0
UTMANING						4.2
UNDERHÅLLNING						4.1


Redaktionens betyg

Super Probotector är verkligen maxat. Det finns inte en lugn stund på någon av de sex banorna. Fiender dyker hela tiden upp från alla tänkbara håll. Grafiken är otroligt häftig, speciellt de enorma slutbossarna. Att spela två stycken samtidigt är den ultimata kicken! Super Probotector får utmärkelsen Toppspel.



Castlevania II - Belmont's Revenge

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LUD					4.1
SPELKONTROLL					3.4
UTMANING					4.0
UNDERHÅLLNING					3.8



Castlevania II - Belmont's Revenge	
Konami	
Speltyp	Spelare
26	1
Äventyr	november
Gamelink	Lösenord
NEJ	JA
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium
	Svår

Dracula och familjen Belmont är tillbaka i Konamis andra Castlevania-äventyr till Game Boy. 15 år efter att Christopher Belmont besekrat Dracula i Castlevania (1) till Game Boy är den onda vampyren tillbaka. En dag försvinner Christophers son Soleiyu och du måste hjälpa Christopher att rädda honom. För att lyckas måste du först klara fyra slott och sen gå in i Draculas enorma slott för den slutliga uppgörelsen.

Mera portabel piskföring

Crystal Castle

Det här slottet är byggt av kristaller och vissa kan gå sönder när Christopher går på dem. Här finns också bottenlösa fällor, spikväggar och jätteögon. Och efter allt detta har du också en boss att besegra. Som tur är finns gömda bonusrum och extraliv.

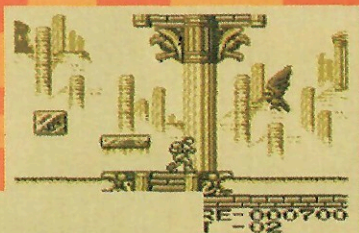
Cloud Castle

Cloud Castle svävar i luften och är byggt av sten och stål som lätt kan krossa dig. Du måste vara snabb och koncentrerad för att ta dig igenom slottet som bland annat innehåller vampyrfladdermöss och enorma spikbollar.

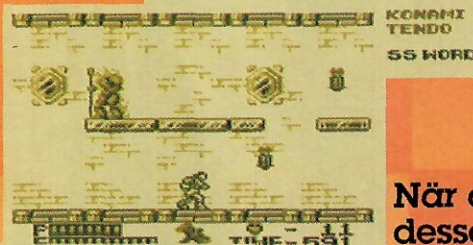
Rock Castle

Se upp när du slår till ljusen med piskan i Rock Castle så att du inte släcker ner hela slottet. Spjut kommer ut ur väggarna och spikar faller från taket. På slutet väntar en järnman som försöker hugga ihjäl dig med sitt svärd.

ender som skett som kastar ben och spindlar som anfäller från taket. Gå försiktigt



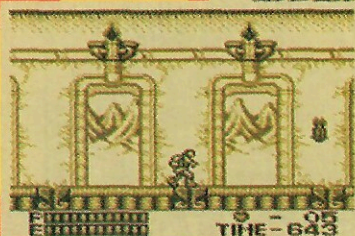
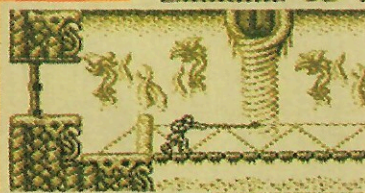
Castlevania II BELMONT'S REVENGE



på broarna så kommer du snart fram till bossarna Kumulo och Nimbler.

När du klarat dessa fyra slott är du redo att

gå in i Draculas eget slott för slutstriden. Det är stort och svårt att ta sig igenom så du måste ha tålamod och kurage för att klara dig hela vägen.



Plant Castle

I Plant Castle möter Christopher en massa nya fi-

Redaktionens betyg

Ni som gillar Castlevania-spelen kan knappast vara missnöjda när det nu kommit hela tre nya spel i serien på bara några månader. För er som spelar Game Boy och gillade det första portabla Castlevania-äventyret kommer nu del två. Det finns många likheter med ettan men det mesta är bättre i det här nya spelet. Ännu en höjdpunkt från Konami.

Kirby's Dreamland

Lille Kirby är Nintendos senaste fanta-sihjälte. En rund liten figur som kan svälja det mesta och flyga genom att dra i sig luft .

VÄLKÄND BAKGRUND

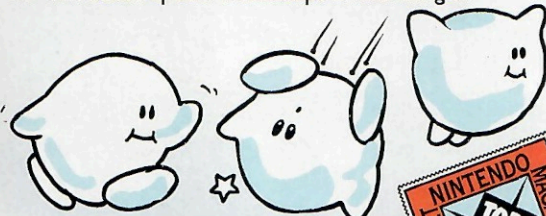
I drömlandet levde alla lyckliga i frid och fröjd innan elake Kung Dedede och hans armada av elakingar invaderade och gjorde livet surt för drömlanerna. Stal gjorde de också. Drömlandets glitterstjärnor närmare bestämt. Känns stornyn igen? Jodå, det är den gamla vanliga visan med en illa underbyggd historia som ska motivera dig att ikläda dig hjäl-tens roll när du ger dig ut för att dunka fulingar i alla väderstreck.

ETT SUPERSPEL

Men se där upphör alla likheter med mindre fantasirika försök till Nintendospel. Kirby's Dreamland är nämligen ett alldeles fantastiskt bra Game Boy-spel med suverän grafik och en underbar spelkänsla. Ibland scroller det i sidled och ibland i höjdlid. Omväxling förnöjer som det heter.

VÅR HJÄLTE

Kirby är en liten rund figur, lätt att förväxla med ett moln, som inte ser mycket ut för världen. Men med hjälp av sin fantastiska mun (och stora mage) klarar han sig utmärkt i kampen mot elakingarna. Han kan nämligen både gå, hoppa och dessutom flyga. Och detta bara genom att dra i sig luft och sväva iväg. Han kan dessutom likt Yoshi suga i sig fiender och sedan spotta ut dessa på andra fulingar.



FIENDER

Precis som i Super Mario Bros.-spelen finns här en uppsjö med finurliga och fantasirika fiender tillhörande Kung Dededes armé. Eller vad sägs om namn som Broom Hatter, Bronto Burt, Booler, Mumbies, Shotzo och Waddle Dee. De skulle kunna vara rap-artister från Los Angeles.

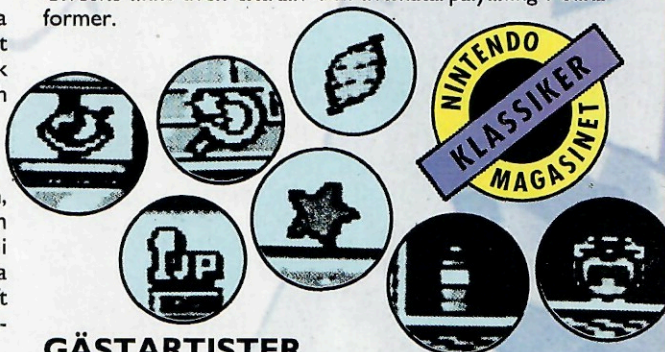


Kirby's Dreamland		
Nintendo		
Speltyp	Spelare	
Plattform	1	
Gamelink	Lösenord	
NEJ	JA	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

5	4.5	4.2	4.0	4.5
GRAFIK & LJUD	SPELKONTROLL	UTMANING	UNDERHÅLLNING	

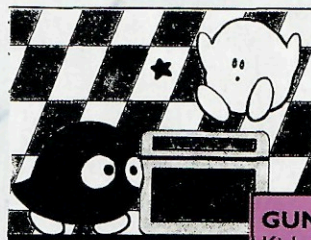
BONUSPRYLAR

Inget plattformsspel med självrespekt saknar en hel skräddus med mer eller mindre användbara bonusprylar, krafttillskott och vad det nu kan heta på svenska. Kirbys prylar har i stort sett samma funktioner som vi är vana vid, även om de tillämpas på annorlunda sätt. Eller vad sägs om en 'smartbomb' i form av en mikrofon. När Kirby tar ton i mikrofonen får alla fulingar nog och kolar på stubben. Med ett löv med mints smak kan Kirby flyga och med en tallrik kryddstark mat kan han suga i sig fiender i dubbel hastighet. Givetvis finns även extraliv och livsmätarpåfyllning i olika former.



GÄSTARTISTER

Redan på andra nivån träffar Kirby på två besynnerligen välbekanta personer kallade Lololo och Lalala. Man undrar vad HAL har att säga om detta?



GUNNARS BETYG

Kirby's Dreamland tillhör de här spelen man helt enkelt bara måste ha i sin samling. Nu kommer visserligen Super Mario Land 2 om bara några månader men det här är vad vi länge väntat på till Game Boy. Kirby's Dreamland är ett toppspel, ett superspel och en klassiker som säkerligen kommer att få en uppföljare. Nintendo gör så här ibland. Släpper superspel helt oannonserat alltså. Du kommer väl ihåg Gargoyle's Quest?





U.N. Squadron	
Capcom	
Speltyp	Spelare
Shoot 'em up	10 december 1
Batteriminne	Lösenord
NEJ	NEJ
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium Svår

FN på uppdrag i främmande land

Att Capcom går ut hårt på Super NES har du säkert märkt vid det här laget. Bara i detta julnummer kan vi visa er såväl *Final Fight* som *Super Ghouls'n Ghosts* och nu *UN Squadron*. Samtliga tre är tidigare arkadsuccéer som nu firar nya triumfer på Nintendo.

Capcoms arkadhit Area '88 kommer nu till Super NES. För att passa in i tiden har man namnändrat till *UN Squadron*. UNS är ett shoot 'em up av högsta klass. Förenade Nationerna med USA i spetsen har röstat fram ännu en resolution och är nu på uppdrag i obskyr diktaturstat. Uppdragets art: krossa allt motstånd!

Shin Kazama

Shin är typiskt lagom. Han kan allt en pilot måste kunna men gör inga oväntade hjälteinsatser. Kazamas kraftmätare är den som ökar snabbast.

Mickey Scymon

Mickey är vapenexpert snarare än flygvirtuos. Han kan använda nästan alla specialvapen och är den enda som har tillgång till vissa av dem.

Greg Gates

Greg är den skickligaste flygaren. Han är så otroligt skicklig att han kan flyga flygplan som i stort sett är helt demolerade.



5	4.0	4.0	4.0	4.0
4	GRAFIK & LUD	SPELKONTROLL	UTTMANING	UNDERHÅLLNING
3				
2				
1				
0				



Välj mellan tre olika piloter, sex flygplan och 11 specialvapen för att klara 10 banor fyllda av fiendens pansarvagnar, helikoptrar, plan, ubåtar, skepp och baser.

Var och en av de tre piloterna har sina egna fördelar och brister.

KÖP NYA PLAN OCH VAPEN

Innan du flyger in över ett nytt område kan du köpa utrustning. Självklart behöver du pengar för att handla och du får lite för varje fiende du skjuter ner och ännu mer när du klarat en bana. Det finns också bonusbanor du kan köra bara för att samla pengar.



FLYGPLANEN

F8E Crusader

Det här är ditt första plan. Det är rätt lagom men klarar inte av att bära så många vapen.

F20 Tiger Shark

Det här är helt enkelt en bättre version av Crusadern.

F14D Tomcat

Ditt tredje plan är snabbt och effektivt på banorna där dina fiender mest består av andra plan.

A10A Thunderbolt

Ett långsamt plan som kan bestyckas tungt.

YF23 Stealth Ray

Det näst bästa flygplanet syns inte på fiendens radar.

F200 Efreet

Det här planet är väldigt dyrt men så är det också bäst på allt. Snabbast och mest bestyckningsbart.

Uppdraget går under namnet Projekt 4. För att lyckas måste du rensa 10 banor fyllda av fiender. Du kan köra banorna i vilken ordning du vill.



Uppdrag 1 - Front Base

Första banan är självklart den enklaste. Det finns många power-ups att samla på sig. Slutbossen är en pansarvagn utrustad med missiler och kul-sprutor riktade mot dig.

Uppdrag 2 - The Sky

Den här banan måste du klara tidigt, annars drar fienden närmare din hembas. Bossen är svår men om du koncentrerar dig klarar du nog det enorma planet.

Uppdrag 3 - Aircraft Carrier

Av någon anledning har fienden placerat ut trupper mitt ute i öknen. Flyg dit och slå ut dem.



Uppdrag 4 - Battleship

Skeppet är utrustat med massor av vapen och det tar ett tag att besegra det. Missiler är det bästa vapnet att använda här.

Uppdrag 5 - Forest Base

Försök skaffa en A10A Thunderbolt innan du flyger hit. Den är nämligen väldigt bra på att sänka fiender på marken.



REDAKTIONENS BETYG

U.N. Squadron är ett av de allra bästa shoot 'em up's vi sett. Till skillnad från de flesta andra har du energi och dör inte så fort du träffas av någon fiende eller dess vapen. Grafiken är snygg och spelet är lagom svårt. Ni som gillade Super R-Type kommer att älska det här! Du som inte tidigare gillat Shoot'em ups har i UN Squadron en ny chans att bli frälst.

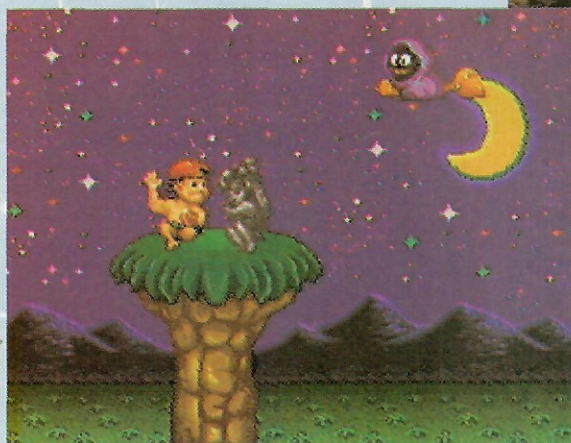
Super Adventure Island	
Hudson	
Speltyp	19 Spelare
Plattform	1 november
Batteriminne	Lösenord
NEJ	NEJ
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium Svår

SUPER ADVENTURE ISLAND

Öhoppning i Superförpackning

Efter ett äventyr till NES och ett till Game Boy är det nu dags för ett spel med Master Higgins till Super NES. Inte helt oväntat heter det Super Adventure Island. Förutom att grafiken och ljudet är förbättrat är det väldigt likt de två tidigare spelen.

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD 4.4					
SPELKONTROLL 3.2					
UTMANING 3.6					
UNDERHÅLLNING 3.5					



Master Higgins flickvän har blivit bortrövad och du måste hjälpa honom att hitta henne genom att klara en massa banor fyllda av fiender. Varje bana är uppdelad i tre delar som du ska hoppa och slå dig genom för att sen som avslutning få möta en boss.

Första banan är enkel men sen blir det snabbt mycket svårare och då behöver du hjälp. De hjälpmedel du får i spelet är bumerangen, yxan och skateboarden. Om du lyckas få tag på skateboarden ska du försöka hålla dig undan för fienderna så länge som möjligt, för om du nuddar en enda av dem så förlorar du rullbrädan. När du samlat tillräckligt många bumeranger och yxor får du ett nytt vapen. Det är rosa små kulor som du kan kasta och som är mycket effektiva mot alla fiender. När du springer omkring på banorna måste du också samla all frukt. Annars kan det nämligen hända att tiden tar slut innan du hunnit fram till målet.

Det är färre banor på Super NES-versionen än i de två tidigare spelen men å andra sidan är de svårare och det finns betydligt färre hjälpmedel att samla. Det finns continues men de är begränsade så något lätt spel är detta inte.

REDAKTIONENS BETYG

Spellet är väldigt snyggt och ljudet är otroligt bra. Den som gjort musiken har verkligen gjort ett bra jobb för den är något av det häftigaste du hört i ett videospel. I övrigt är Super Adventure Island inte någon höjdpunkt. Men heller inte trist. Ett medelmåttigt spelkoncept vi sett många gånger förr höjs upp av musiken och grafiken.

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

SUPER NINTENDO	
Krusty's Super Funhouse	
Speltyp	Acclaim
Plattform	10 december
Batteriminne	1
Nej	Lösenord Ja
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium
Svår	

av Tobias

Råttor, råttor och ännu fler råttor. Det är vad Krustys hus är fullt av. Ditt jobb är att mota in alla dessa råttor i familjen Simpsons råttmosarmaskin.

RÅTTALARM I KULIGA HUSET

För er som inte känner till Krusty är han den clown som är med i de två Simpsons-spel som finns till NES. Nu är han här i sitt alldeles egna spel med både Bart och Homer Simpson som gästartister. Krusty har problem med råttor, inte vanliga problem med lite råttor här och var i väggarna, hemma hos Krusty finns det råttor precis överallt. För att få bukt med problemet har Krusty lånat in Homer och Bart med varsin råttmosarmaskin. Sen är det upp till dig som Krusty att med hjälp av ett block mota in alla råttor i dessa maskiner för att utplåna dem.



Bart mosar råttor



DEL 1

Den första delen består av åtta rum. Det är Bart som styr maskinen som råttorna ska in i. Börja med att leta reda på Bart och styr sedan råttorna dit. För att komma in i rummet längst åt höger måste du hitta ett magiskt bonus-block. Det finns flera extraliv i del 1, så var säker på att du letat överallt innan du går till nästa rum.



Krusty dansar

DEL 2

När du klarat av del 2 och öppnat den andra dörren kan Krusty gå lite längre in i huset, och då är det dags för den tredje delen. Hela 14 rum måste du klara nu för att komma vidare. Det finns gott om block som går att sparka bort och trampoliner som gör att Krusty kan flyga upp till ställen han annars inte skulle upptäcka.

DEL 2

De flesta rummen i den andra delen består av en massa konstiga rör som det gäller att binda ihop och sedan få råttorna att åka genom. Tio rum finns det här, men tre av dem kan du inte komma till förrän en plattform kommit fram under dem. Det är Homer som styr råttmaskinerna här.

Oj, oj, oj!



Krusty's Super Funhouse består av sex olika banor som givetvis blir svårare allt eftersom. Pylarna och hjälpmöden ändras lite grand, men problemet är ständigt detsamma. Råttor, råttor och åter råttor!

Redaktionens betyg

Krusty's Super Funhouse är inget höjdarspel. Det verkar ganska kul i början, men varje bana är så lik den förra att man snart tröttnar. Grafiken är inte dålig, men musiken är trist och otroligt tjatig, vilket drar ner betyget ytterligare. Krusty's Super Funhouse utnyttjar inte på något sätt den enorma potential 16-bitaren har. Hoppas nya Bart's Nightmare blir bättre.

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD	3.3	3.1	3.4	3.3	
SPELKONTROLL					
UTMANING					
UNDERHÅLLNING					

BATMAN II

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM	
Batman II - Return of the Joker	
Sunsoft	
Datum	Spelare
19 november	1
Speltyp	Lösenord
Action	JA
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium Svår

Den andra Batman-filmen är här och då kommer också två nya Nintendo-spel med hjälten från Gotham City. Sunsoft släpper ett till NES och ett till Game Boy lagom till jul.

BLICKFÅNG: NES

Bana 1

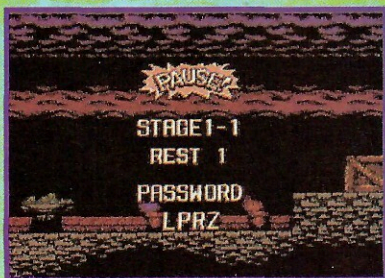
Äventyret börjar i Gothams katedral. Se upp för spikbollar som faller ner från ta-ket. Statyerna uppe på taket måste



Spelet består av sju banor och vid slutet av varje bana finns en boss. På de flesta bossar ska du bara skjuta så mycket du orkar men Jokern besegrar man inte utan list. Där krävs mer än snabba fingrar. Batman kan också hitta fyra olika vapen på vägen. Alla dessa har varsin specialattack som du använder genom att hålla ner B-knappen.

Cross Bow

Det tar lång tid att ladda om men detta är ändå ett mycket bra vapen eftersom det är så kraftfullt. Håller du inne B-knappen skjuter du åt fyra olika håll samtidigt.



Shield Star

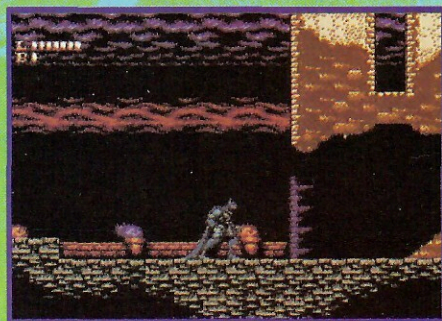
Detta vapen skickar ut stjärnformade pilar åt tre håll. Det är perfekt när fienden anfaller från ovan.

Neutralizer

Det här vapnet skjuter ut en elektrisk chockstråle som tar kål på de flesta fiender. Håller du inne B-knappen blir strålen ännu starkare.

Batarang

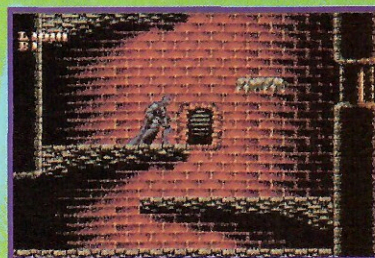
Kastar du ut det här berömda vapnet söker det sig mot fienden och knöckar honom. Batarangerna är snabba och effektiva.



UTE PÅ GOTHAMS GATOR

du snabbt krossa så att du slipper deras blixttackler. Bossen är enkel och du behöver bara skjuta vilt på honom för att han ska lämna in.

honom för att han ska lämna in.



I KATEDRALEN

Bana 2

På den första delen går du runt i ett hus som är fyllt av fallor. Sen tar

Batman på sig

en raketmotor och leker fluga till banans slut. Raketmotorn är rolig att manövrera.

Bana 3

Snön har fallit i Gotham City när Batman vandrar omkring på den tredje banan. Se upp för taggar i taket och tänk på att det är halt på vintern. Bossen ska du först skjuta så att han fryser, och sen hoppa över honom och peppra honom bakifrån.


Du måste alltså klara ytterligare fyra banor innan du får möta Jokern. Medan du spelar dem går vi över till Game Boy-versionen av Batman II.

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					4.2
SPELKONTROLL					3.5
UTMANING					3.5
UNDERHÅLLNING					3.7

- Return of the Joker

Ny läderlapp i två smaker

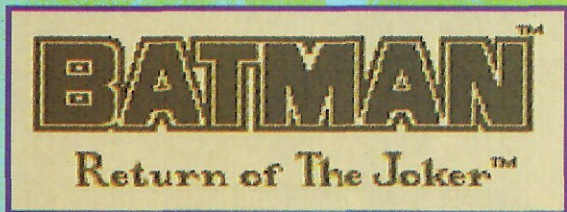
av Tobias & Fredrik

 Batman II - Return of the Joker		
Sunsoft		
Speltyp	26	Spelare
Action	november	1
Gamelink	Lösenord	
Nej	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

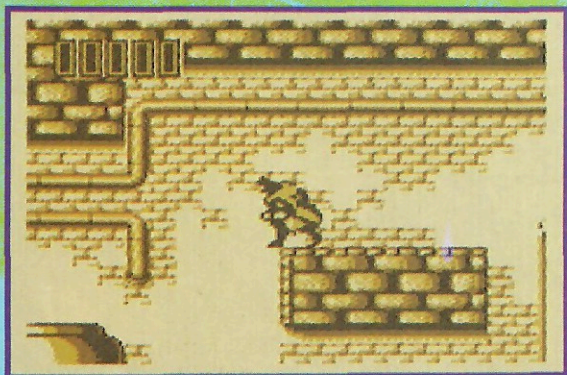
De har visserligen inte så mycket att göra med den nya filmen eftersom de gjordes innan den blev klar och här är det Jokern som är skurken igen. I nya filmen är det ju Pingvinen Batman fajtas mot.

BLICKFÅNG: GAME BOY

Original-Batman till Game Boy är en klassiker. Det var ett av de första riktigt bra spelen som kom till maskinen. Den enda nackdelen med det spelet var att grafiken var ganska plåttrig och otydlig. Det har Sunsoft rättat till med råge i del 2. Här är det tydlig och snygg grafik som gäller.



När du börjar spela har Batman inget vapen alls utan måste slåss med knytnävarna. Leta så snabbt som möjligt upp ett vapen och se till att inte ta slut på det direkt för då blir det knytnävarna igen. För att du ska kunna ta dig fram på vissa ställen behöver du använda din krok. Kasta den snett uppåt åt det håll du vill och släng dig sen ut i luften för att landa längre bort.



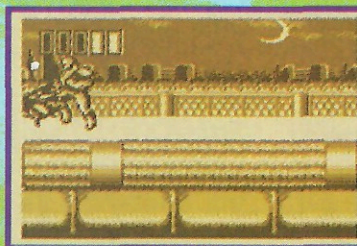
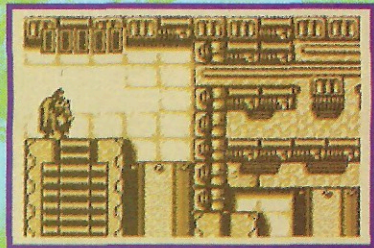
BETYDLIGT SNYGGARE ÄN FÖRRA GÅNGEN

Bana 1

Den första banan utspelar sig nere i kloakerna. Här måste du se upp för bottenlösa hål som finns här och där. Ganska tidigt måste du använda kroken för att komma vidare. Den kan vara klurig att använda till en början men kom ihåg att övning ger färdighet.

Bana 2

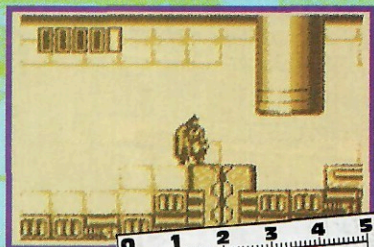
I den här fabriken finns livsfarliga pelare som åker upp och ner. Det är otroligt svårt att passera dem men gör ditt bästa. Misslyckas du förlorar du nämligen hälften av din energi.



Bana 3

På den tredje banan befinner sig vår hjäte på taket till ett tåg. Fienderna anfäller oavbrutet och de är både starka och svårslagna.

Du kan välja i vilken ordning du vill köra banorna men du måste klara allihop innan du kan ta upp kampen med Jokern. Du har fyra continues på dig att klara banorna.



0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					4.1
SPELKONTROLL					3.0
UTMANING					3.8
UNDERHÅLLNING					3.7

Redaktionens betyg

De två versionerna av Batman II har självklart mycket gemensamt men det är ändå inte samma spel. Grafiken är stor och snygg och även ljudet är mycket bra. NES-versionen är enklare än den till Game Boy vilket till stor del beror på att det finns lösenord i NES-versionen. På det hela taget är Batman II bra förutom att spelkontrollen framför allt i Game Boy-versionen är svår att bemästra. Man kan säga att Batman är en något stel hjälte i jämförelse med allas vår Mario.

Disney Adventures

In The Magic Kingdom

av Tobias



Adventures in the Magic Kingdom

Capcom

Datum	Spelare
10 december	1
Speltyp	Lösenord
Äventyr	NEJ
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium Svår

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					
3.2					
SPELKONTROLL					
3.5					
UTMANING					
3.3					
UNDERHÅLLNING					
3.2					

Var du än är kan du trycka på Select för att se hur många liv du har kvar, hur lång tid det är kvar (om du är på en attraktion) och hur många stjärnor och nycklar du samlat ihop. Du kan byta ut stjärnorna mot extraliv och annat smått och gott.

Redaktionens betyg

Det här spelet riktar sig främst till lite yngre Nintendo-spelare men tyvärr är nog vissa saker lite för svårt för dem. Disney-frågorna är väl krångliga om man inte är duktig på engelska och bra insatt i historien kring Disneys seriefigurer. Grafik och ljud är medelbra precis som spelkontrollen men tyvärr är det alltså lite för svårt för de spelare spelet antagligen är avsett för.

Nycklarna till slottet har försvunnit och Musse Pigg behöver hjälp att hitta dem. Du blir utsedd att hjälpa honom och ditt uppdrag blir att leta upp de sex silvernycklar som öppnar slottet.



Capcoms *Adventures in the Magic Kingdom* består av sex olika spel. Fem stycken är attraktioner på nöjesfältet och ett är frågor om olika Disney-figurer. När man klarat ett av spelen får man en silvernyckel. När du samlat ihop alla nycklarna måste du skynda dig till slottet där Musse väntar. När du går omkring på nöjesfältet stöter du på Musses vänner. De ställer frågor till dig och om du svarar rätt ger de dig en ledtråd om var du hittar nästa person. När du svarat rätt på ett antal personers frågor får du en silvernyckel.



Ufouria		
Sunsoft		
Datum	Spelare	
19 november	1	
Speltyp	Lösenord	
Äventyr	JA	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

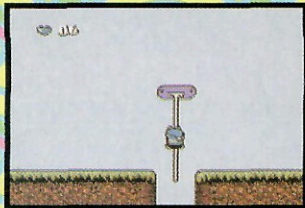
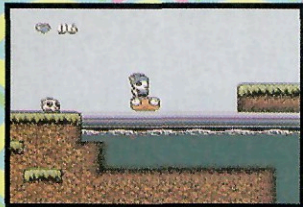


TOPPLUVA SÖKER BEKANTSKAP

av Tobias

Alla dina vänner är försvunna och du har ingen aning om var du är någonstans. Det enda sättet att ta reda på det är att leta rätt på de försvunna kompisarna och med deras hjälp försöka hitta hem igen. Spelets jag är en liten underlig sagofigur med toppluva och bågglösa solglasögon.

När spelet börjar är du ensam och har ingenting som kan hjälpa dig. Du börjar leta och efter ett tag hittar du kristallen som gör att du kan få tillgång till lösenord och lite senare hitta en av dina vänner. Tyvärr känner han inte igen dig



men när du slagits mot honom och vunnit kommer hans minne tillbaka. När du hittar en ny kompis kan du välja vem du vill styra och snart märker du att de olika spelarna är bra på olika saker. Det är alltså bäst att välja olika figurer för olika uppgifter.

Ditt mål i det här äventyrsspelet är att hitta alla dina vänner och tillsammans med dem klara spelets alla banor. Du får hjälp av en pil som ibland kommer fram och visar åt vilket håll du ska gå för att hitta nästa kompis.

Redaktionens betyg

Ufouria är ett ganska bra spel. Det känns visserligen som om man spelat det förut men jag kan inte komma på något speciellt spel det påminner om. Grafiken är okej med något fadda färger och ljudet hyfsat. Musiken påminner lite om Mega Man-spelen och det gör även lösenordssystemet. Det är bra för det är mycket enklare än en massa bokstäver och tecken som man måste hålla reda på. Gulligt och kul. Ett typiskt lagomspel.

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					3.6
SPELKONTROLL					3.3
UTMANING					3.5
UNDERHÅLLNING					3.5

SHATTERHAND

händer av stål

av Tobias

Året är 2031. Steve Hermann, även kallad "Shatterhand" på grund av sina metallhänder, måste bekämpa en robotstyrka under ledning av general Gus Grover och för att lyckas behöver han din hjälp.



Shatterhand är ett actionfyllt spel från Jaleco. Du ska klara en massa banor med hjälp av robotar som du får om du samlar tillräckligt med bonusar. Det finns åtta olika robotar som hjälper dig och vilken du får beror på vilka bonusar du tar och i vilken ordning du hittar dem.

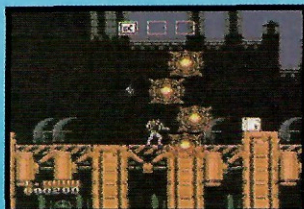
Shatterhand		
Jaleco		
Datum	Spelare	
19 november	1	
Speltyp	Lösenord	
Action	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					3.4
SPELKONTROLL					3.9
UTMANING					3.8
UNDERHÅLLNING					3.5

Du måste alltid klara bana 1 först men sen får du välja i vilken ordning du vill klara de fem som återstår. Vid varje banas slut finns en boss som du måste besegra innan du kan komma vidare i spelet.

Redaktionens betyg

Shatterhand är ett ganska medelmåttigt actionspel. Det mesta är halvbra men i sin helhet är det ganska häftigt. Gillade du Power Blade och Blue Shadow borde det här vara något för dig.



The Addams Family™

Ooky, kooky, spooky

Nu är den berömda familjen Addams här igen. Den här gången i ett helt nytt spel till Super NES. Farbror Fester har blivit förtrollad av Adigail Craven som vill komma åt familjens förmögenhet. Han har nu även lyckats kidnappa hela familjen förutom Gomez och du ska hjälpa honom att klara familjen ur knipan.

Du börjar i en hall som har sju dörrar. Innanför var och en finns långa och svåra banor som du måste klara.



Går du ut genom den första dörren kommer du ut ur huset. Det finns inte så mycket att hämta där ute men det är ett bra ställe att öva dina spelfärdigheter på.

Andra dörren leder till den gamla eken. Leta noga för här någonstans finns ett hjärta gömt.

Tredje dörren leder till konser-



vatoriet. Här gillar Gomez att slappna av men det finns det har han inte tid med nu.

Går du in genom den fjärde dörren hamnar du i musikrummet. Tyvärr kommer du inte vi-



dare förrän du har räddat din familj.

Innanför dörr nummer fem hittar du galleriet. Men du har tyvärr inte tid att titta på tavlor

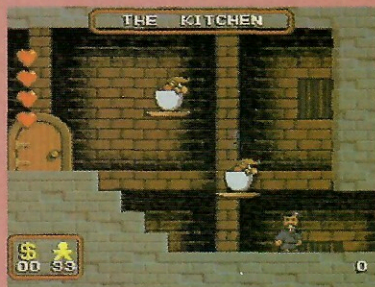


SUPER NINTENDO		
Addams Family		
Ocean		
Speltyp	19 november	Spelare
Äventyr		1
Batteriminne	Lösenord	
NEJ	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

5	4.3	3.4	3.9	3.5
4				
3				
2				
1				
0				
	GRAFIK & LJUD	SPELKONTROLL	UTTMANING	UNDERHÅLLNING

just nu utan måste snabbt gå vidare.

Den sjätte dörren leder dig in i köket. Det finns två vägar att välja mellan när du kommer in och det gäller att välja rätt. Den sjunde och sista dörren leder till spelrummet. Här måste du se upp för livsfarliga pendlar och giljotiner.



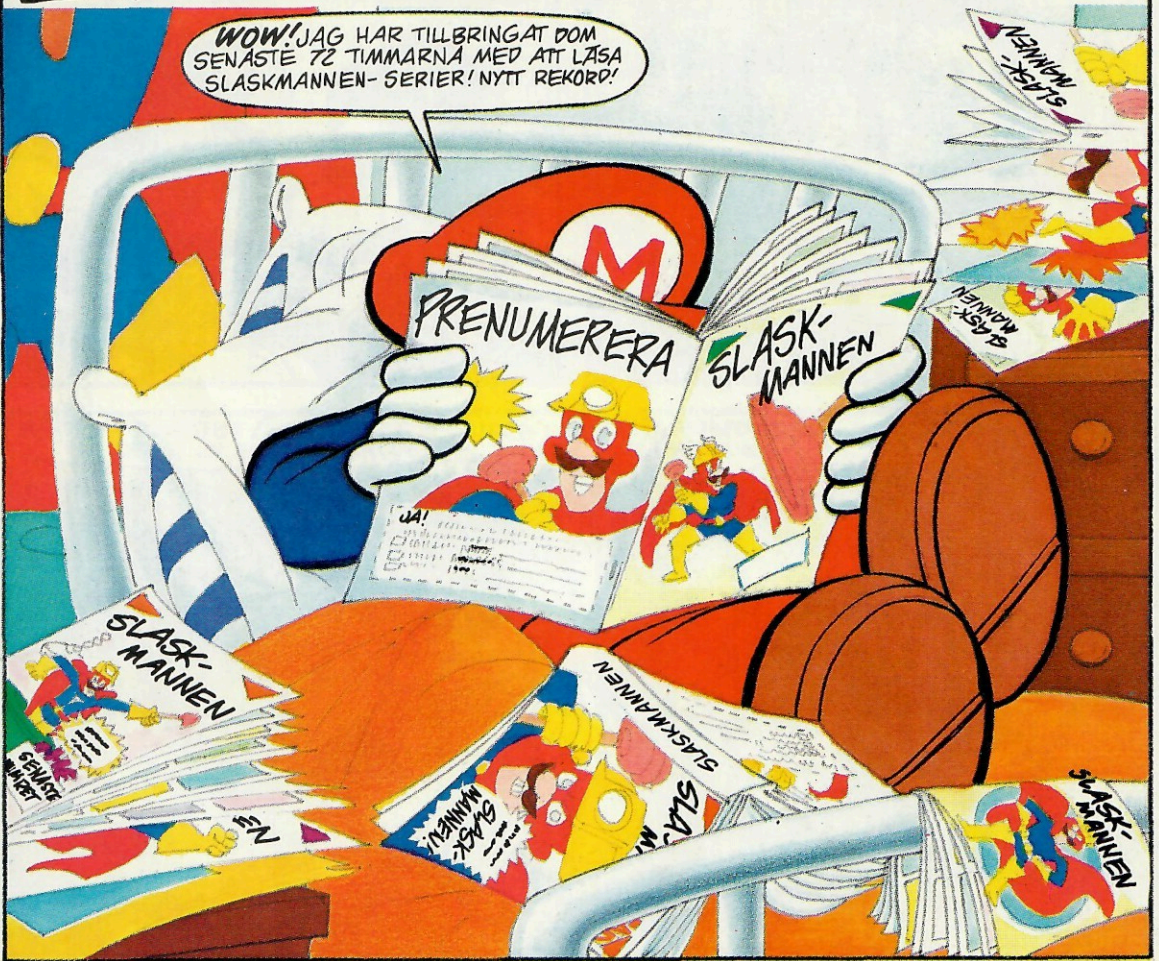
När du äntligen räddat alla familjemedlemmar ska du återvända till musikrummet och gå in genom dörren. Där innanför väntar en svår labrynt och när du klarat den kommer du till slubbossen.

REDAKTIONENS BETYG

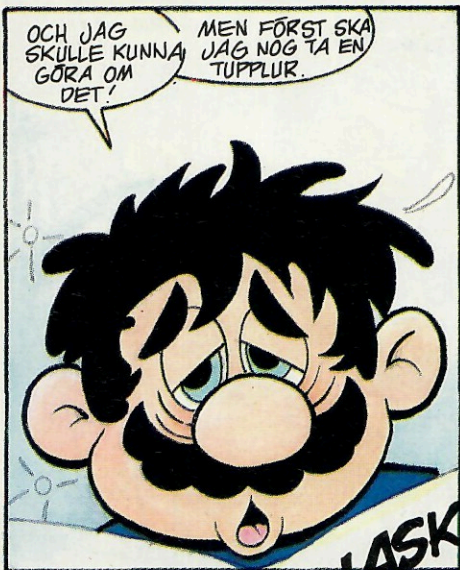
Oj, det här var tjuisigt. Grafiken är verkligen bra och även ljudet imponerar. Spelet är ganska kul och ger dig, precis som NES-versionen, en rejäl utmaning. Addams Family är perfekt för er som tyckt att de flesta spelen till Super NES varit för enkla. Det här är nämligen ett spel man knappast klarar på en dag.

LÅGGDAGS FÖR SLASKMANNEN

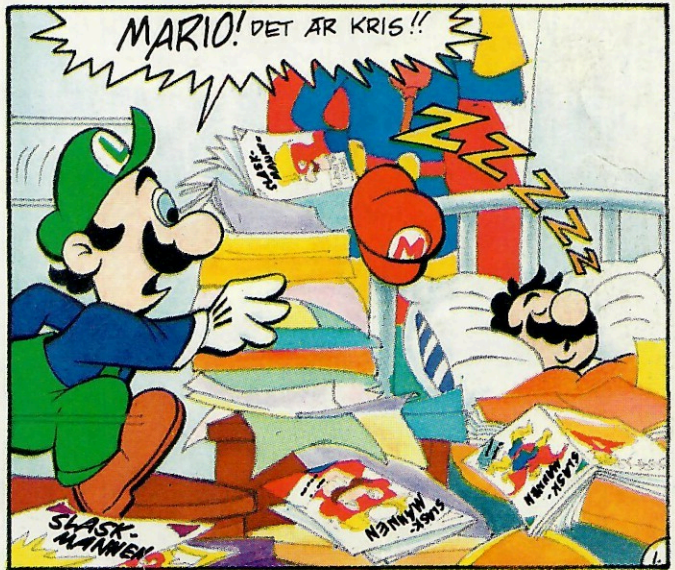
WOW! JAG HAR TILLBRINGAT DOM SENASTE 72 TIMMARNÄ MED ATT LÄSA SLASKMANNEN-SERIER! NYTT REKORD!

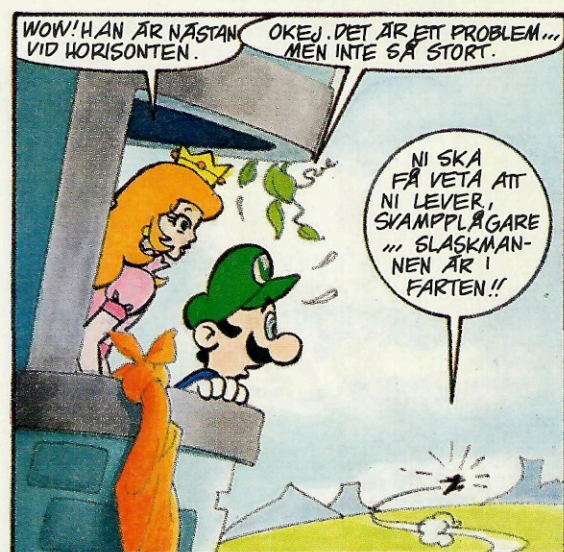


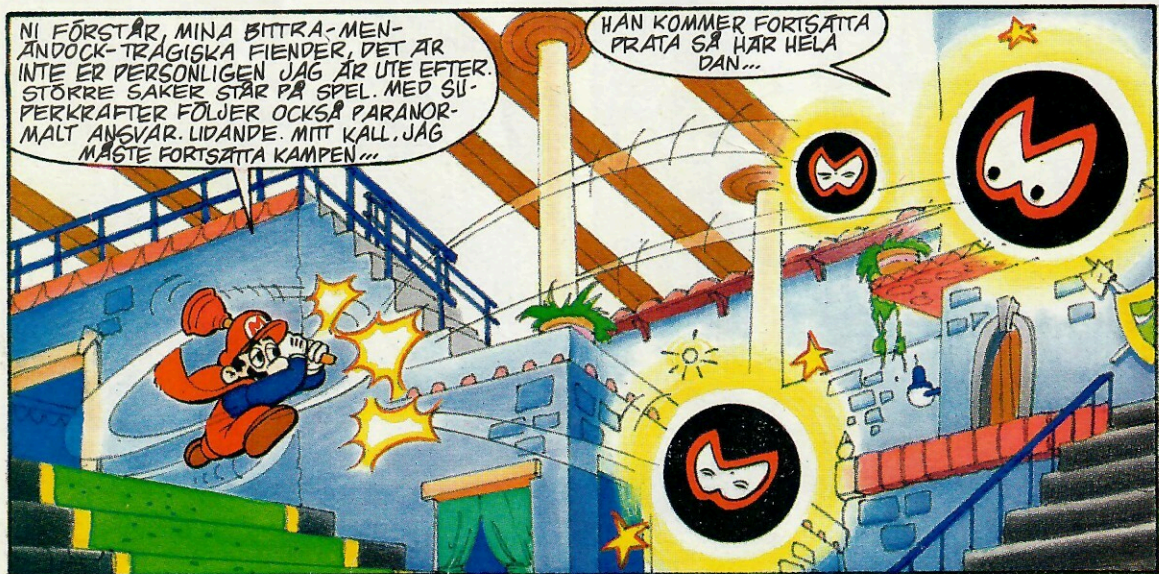
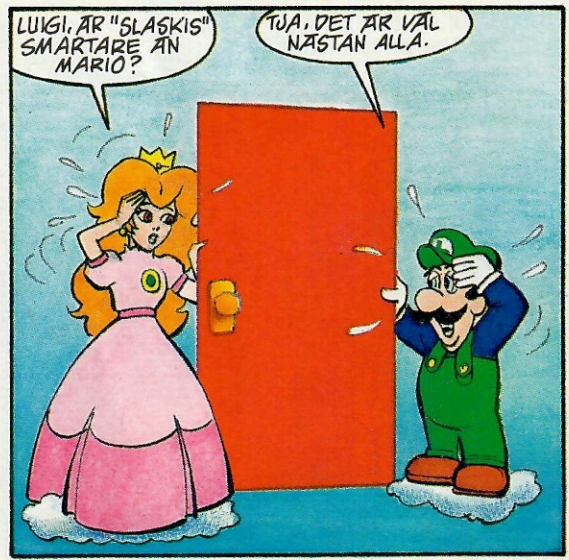
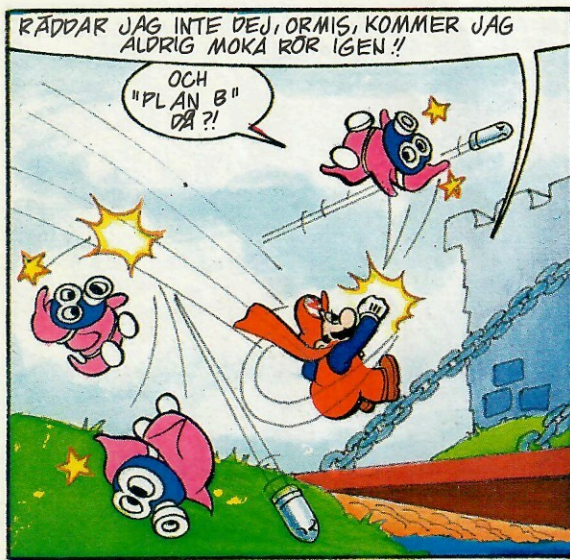
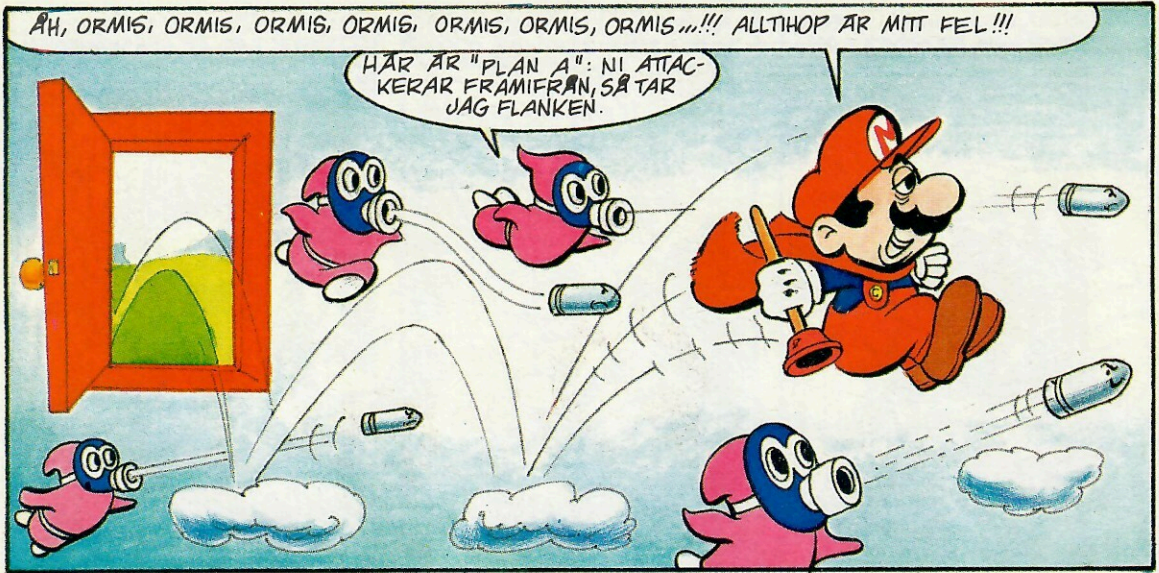
OGH JAG SKULLE KUNNA GÖRA OM DET!
MEN FÖRST SKA JAG NOG TA EN TUPPLUR.

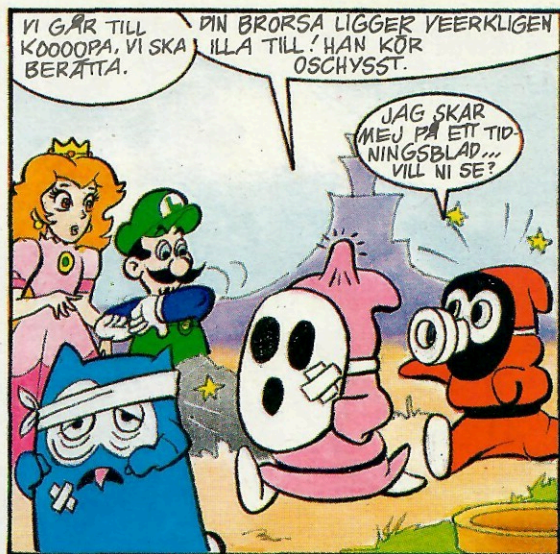
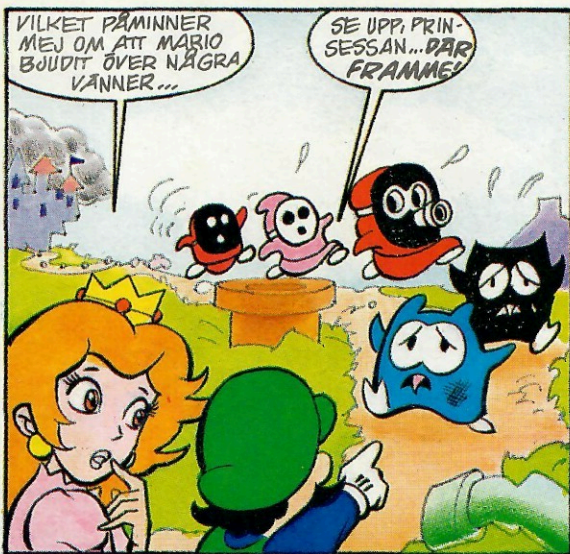
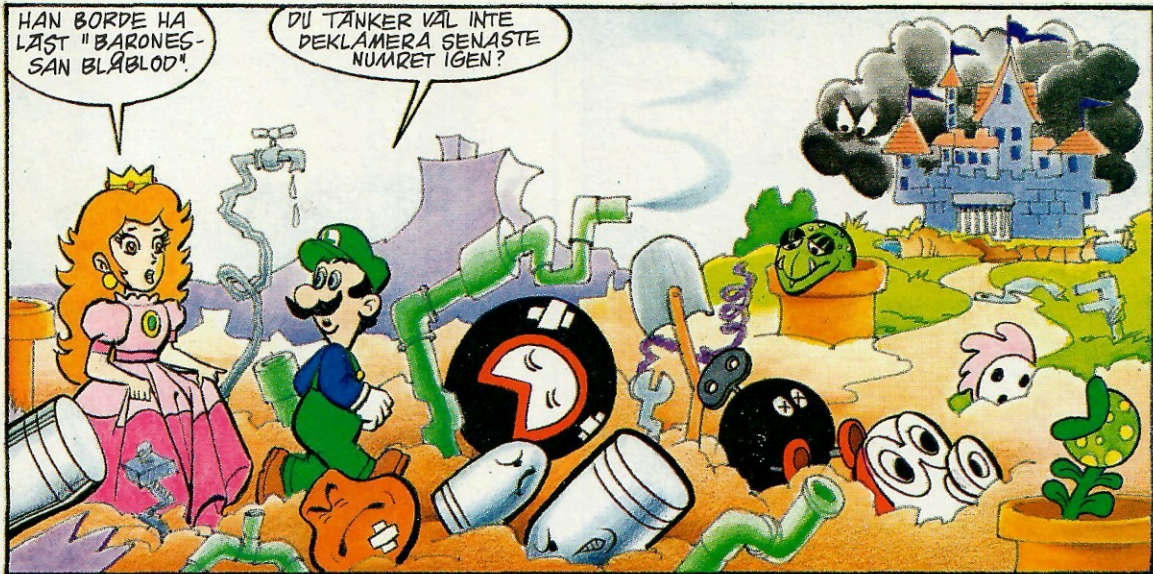


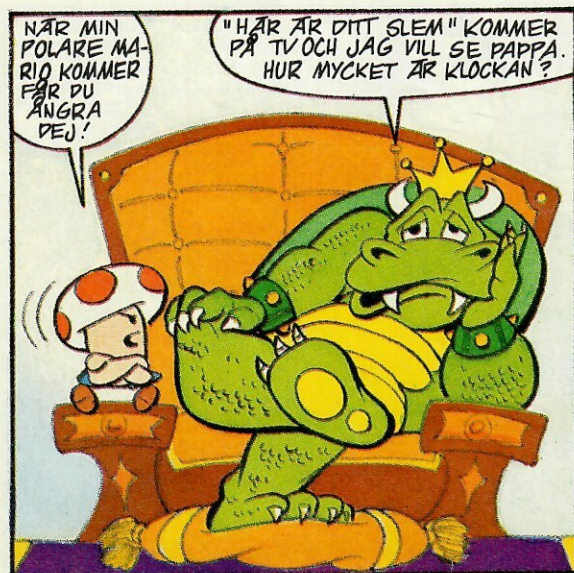
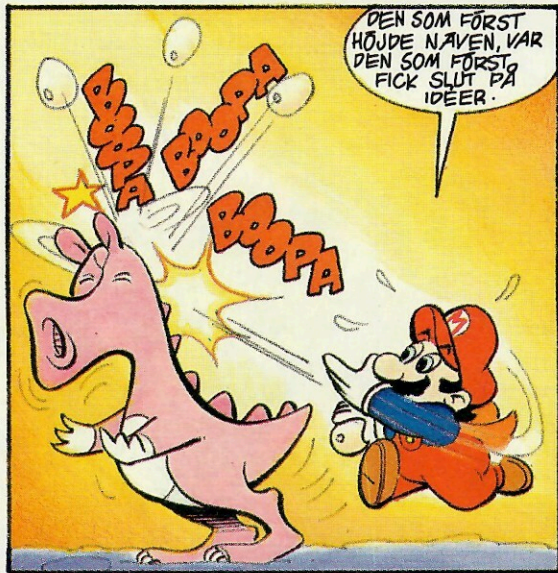
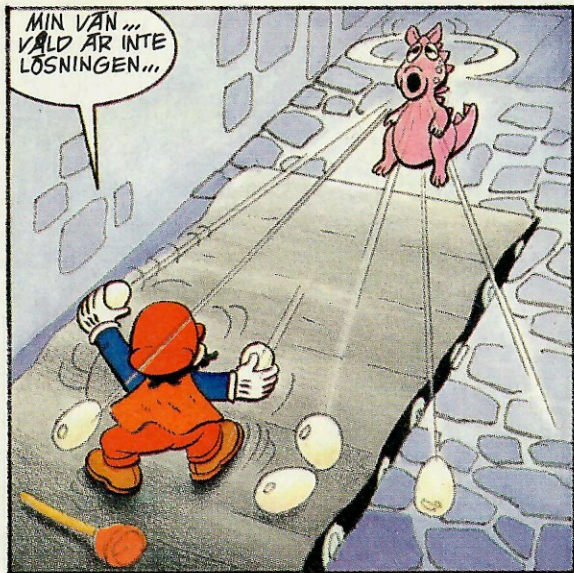
MARIO! DET ÄR KRIS!!







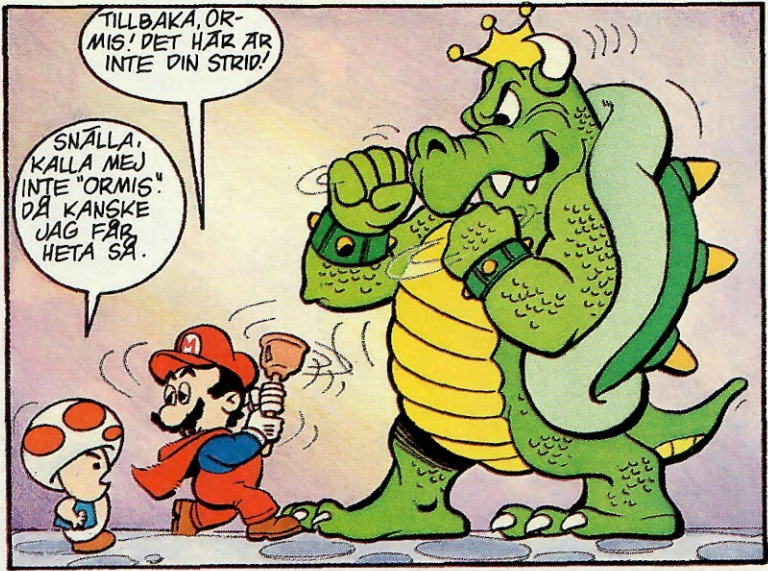






DEM ÄR ORMIS?

JAG TROR DET ÄR DU, GRABBen!



TILLBAKA, ORMIS! DET HÄR ÄR INTE DIN STRID!

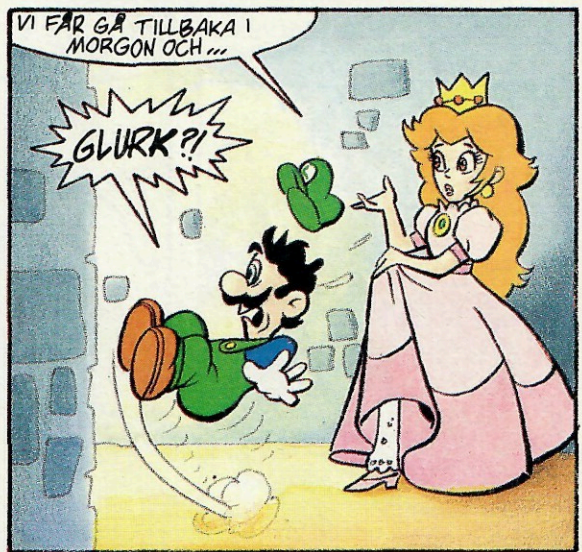
SNÄLLA, KALLA MEJ INTE "ORMIS". DÄ KANSKE JAG FÄR HETA SÄ.



FLERA TIMMAR SENARE SLÄPAR SEU PRINCESSAN OCH LUIGI MOT SLOTTET, KALLA, BLÖTA, HUNGRIGA OCH IRRITERADE ...

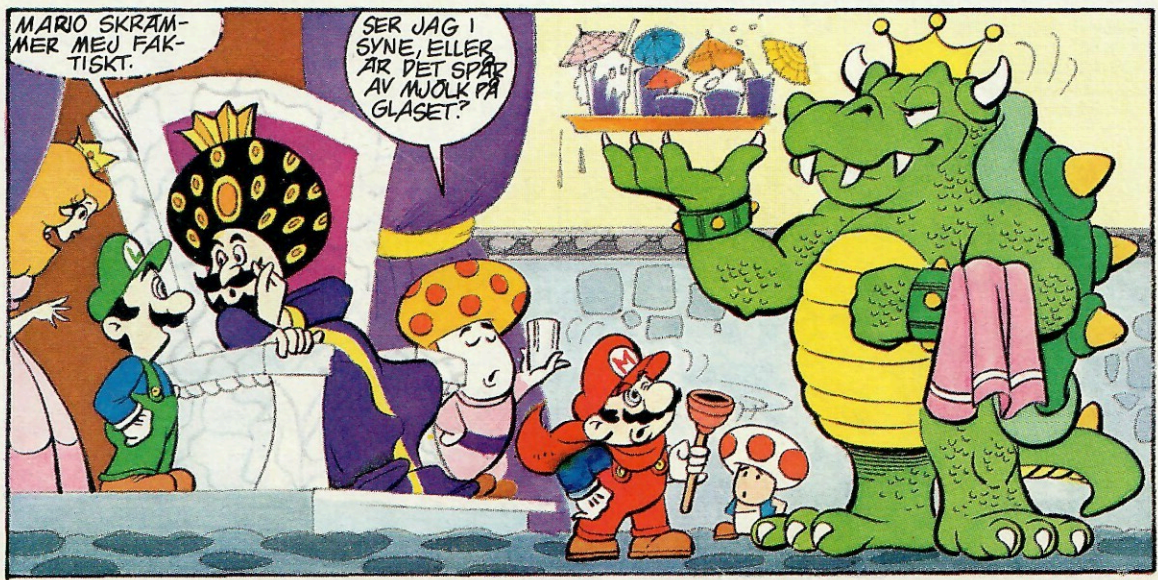
DET ÄR INTE SANT ... KOOPA FÄNNG INGENSTANS.

JAG STRUNTAR I KOOPA ... VAR ÄR MARIO OCH TOAD?!



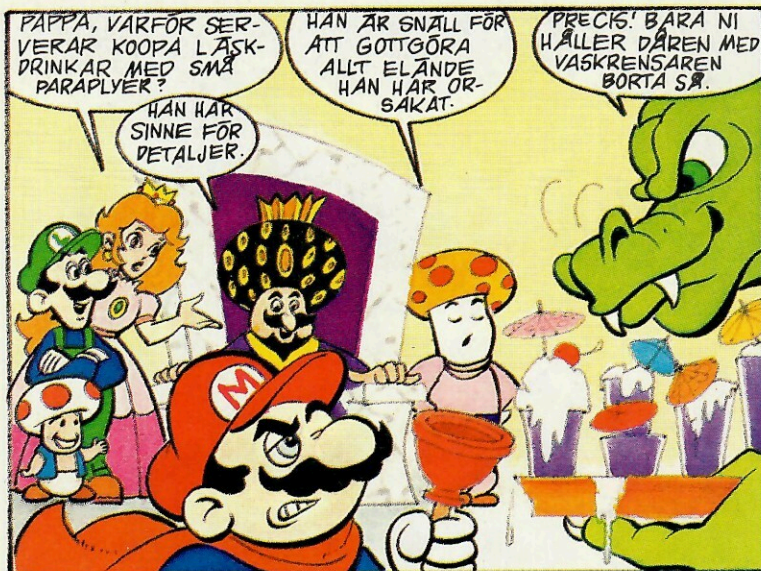
VI FÄR GÄ TILLBAKA I MORGON OCH ...

GLURK?!



MARIO SKRAMMER MEJ FAKTISKT.

SER JAG I SYNE, ELLER ÄR DET SPÄR AV MJÖLK PÄ GLÄSET?



PAPPA, VÄRFÖR SER VERAR KOOPA LÅSK-DRINKAR MED SMÅ PARAPLYER?
HAN HAR SINNE FÖR DETALJER.

HAN ÄR SNALL FÖR ATT GOTTGÖRA ALLT ELÄNDE HAN HAR OR-SAKAT.

PRECIS! BARA NI HÅLLER DÄREN MED VASKRENSAREN BORTA SÅ.

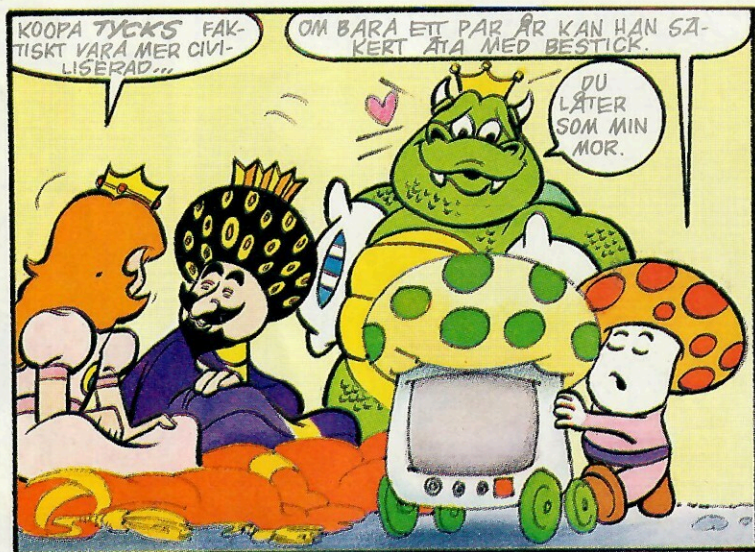


DEN HÄR GÅNGEN HAR MARIO SKÖTT SEJ. ÄNTLIGEN KOMMER RIKET ATT FÅ FRED.
SKA VI SÄGA TILL KOOPA ATT MARIO SO-VER? DET ÄR FEL ATT LJUGA.
DET STÅR JAG INTE UT MED!



DU, KUNGEN, FRED I VÄRLDEN ÄR OKEJ... MEN JAG MISSAR "HÄR ÄR DITT SLEM!"

JAAA! WOOSTER... HÄMTA DEN KUNGLIGA TV:N !!



KOOPA TYCKS FAKTISKT VARA MER CIVILISERAD...

OM BARA ETT PAR ÅR KAN HAN SÅKERT ÄTA MED BESTICK.

DU LÄTER SOM MIN MOR.



ÄRLIGT TALAT ÄR MARIO MER VÄRDEFULL SOVANDES ÄN VAKEN !!!

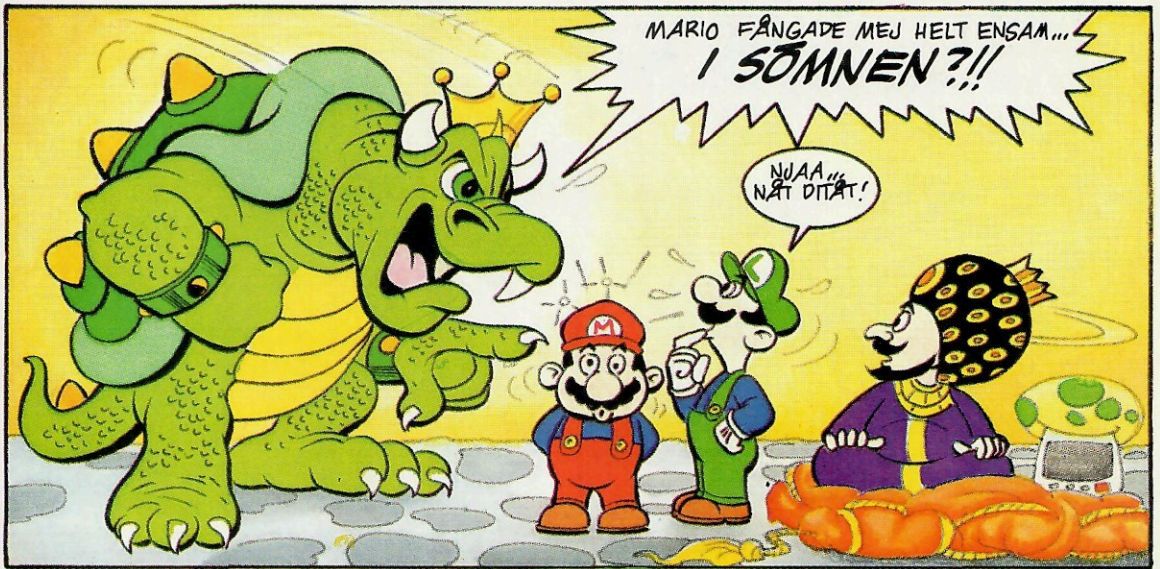
VA?!

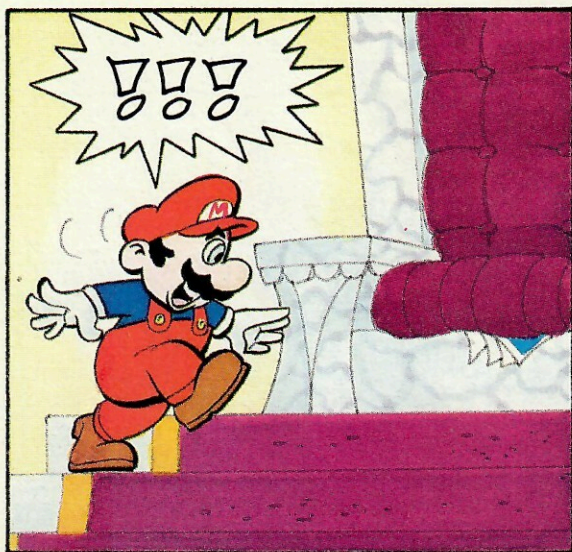


VAD HÄNDE?!

JAG TROR DU VÄCKTE MARIO. HAN GICK I SÖMNUM.

V-VAR ÄR JAG?!





GAME OVER

Speldoktorer

Sex nyutexaminerade speldoktorer söker praktik

Sedan vi presenterade Dr Shadowgate i NM 11-12/91 har vi fått in brev från flera speldoktorer som vill dela med sig av sina specialkunskaper om sina egna favoritspel. Så skriv ett brev och fråga någon av dessa om du kört fast. Tänk på att alltid skicka med svarsporto och att de bara besvarar frågor som gäller just de spel de är experter på.

Zelda

Alla ni som kört fast i något av de två Zelda-spelen till NES (inte Zelda III till Super NES) kan skriva till Dr Zelda i Göteborg. Han svarar även på frågor om Shadowgate men inte Zelda III alltså. Adressen är: Carl-Johan Starckenberg, Vidblicksgatan 11, 412 57 Göteborg. Märk kuvertet med "Zelda".

Äventyrsspel- specialist

Här är en speldoktor som kan allt om de två Zelda-spelen till NES. Han är även bra på Snake's Revenge och andra äventyrsspel så skicka gärna frågor om dem också. Adressen är: Novakov Mihajlo, Ormatorpsgratan 18 B, 265 35 Åstorp.

Super Mario Bros. 3

Om det fortfarande finns någon som har frågor om Super Mario Bros. 3 kan ni skriva till: Louise Eriesson, Ugglegatan 39, 331 41 Värnamo. Hon svarar på alla frågor om spelet.

NES-doktorn

Alex i Timmersdala svarar på frågor om Super Mario Bros. 1 och 3, Gunsmoke, Duck Tales, Zelda II och det första Turtles-spelet. Skicka dina frågor till: Alexander Haglund, Pl. 1517 Villa Hassel, 54016 Timmersdala.

Dr. Rad Gravity

Räckte inte Rad Gravity-specialen i NM 6-7/92 till för att lösa spelet? Då har ni nu chansen att få hjälp av en riktigt expert. Dr. Rad Gravity svarar nämligen på precis allt om spelet i fråga. Skriv till: Nils Karlsson, Uddvägen 6, 932 33 Skelleftehamn.

Dr. Video

Dr. Video har spelat in egna videokassetter med tips & tricks till olika spel till NES, Game Boy och Super Nintendo. För en förteckning, skriv till Dr. Video, Box 8011, 151 39 Södertälje

NINTENDO i

Hur är det egentligen med Nintendo? Hur mycket säljer de och vad har de för ess i rockärmen? Vad kommer att hända med 8-bitaren och när kommer nästa nya maskin?

Nintendo & c:o

När man talar om Nintendo och de andra elektronikjättarnas framtidsplaner handlar det mycket om rykten, spekulationer och gissningar. Framtidsvisionerna är stora och många. Man skulle kunna sammanfatta dem alla med ordet multimedia. Man strävar efter att ta fram maskiner som kan behandla allt ifrån datagrafik, text och ljud till rörliga videofilmsupptagningar. Det kommer att dröja länge innan vi vanliga nintendospelare får testa den här typen av maskiner, men drömma kan man ju alltid.

IDAG

Att Nintendos läge på världsmarknaden idag är bättre än någonsin är vare sig ett rykte eller en spekulation. Det är kalla fakta. Deras utbredning på de tre viktigaste marknaderna - den europeiska, den amerikanska, samt den japanska - har gått med oanad hastighet. I Japan har Segas Mega Drive och Master System nästan helt försvunnit sedan Super Nintendo lanserades. Nintendo har idag mellan 90 och 95 procent av den japanska marknaden. I USA dominerade Sega Mega Drive marknaden klart fram till september '91 när Super Nintendo släpptes. Tar man med all mjukvara i beräkningen har Nintendo troligen 70% av den amerikanska marknaden idag. På den svenska marknaden är deras andel ännu större.

Super Nintendo

16-bitarsmaskinen Super Nintendo introducerades i Japan den 21:a november 1990. I september 1991 introducerades den i USA

och under den gångna sommaren har den lanserats i stora delar av Europa.

Att maskinen dök upp senare i både USA och Europa skyller Nintendo på tekniska problem med de olika TV-systemen. Vad som låter rimligare är att Nintendo först ville se hur deras nya maskin mottogs i Japan innan den introducerades i resten av världen. Inte hade de behövt oroa sig! Vid 1992 års slut beräknas över 17,5 miljoner (!) SNES maskiner ha sålts på de tre viktigaste marknaderna.

Den planerade försäljningen för Europa är dock endast 2,5 miljoner enheter. Det är väl kanske inte så konstigt i och för sig eftersom maskinen just introducerats här. Men Nintendo väntar sig mycket av den europeiska marknaden i framtiden.

Är 8-bitaren död?

Många frågar sig om Nintendos 8-bitare NES nu är död i och med den lyckosamma lanseringen av 16-bitaren Super Nintendo. Givetvis glömmar Nintendo och programvarutillverkarna inte bort de miljontals NES-ägarna. Här finns fortfarande potential för bättre spel och mycket pengar att hämta. När den värsta uppståndelsen kring Super Nintendo lagt sig kommer nog både spelare och mjukvarutillverkare att inse att vissa spelkoncept trots allt gör sig bättre på den enklare 8-bitaren.

VART BÄR DET HÄN?

Steget mellan spelmaskiner och "musik-video-spel-text-maskiner" är mindre än man tror. Vad som händer just nu är att de stora elektronikföretagen planerar framtida

kristallkulan

samproduktioner. Ett exempel på detta är samarbetet mellan spelföretag och filmbolag. Numera produceras spelet till en film parallellt med inspelningen av den.

CD-ROM

Om Nintendos hemlighetsomspunna CD-ROM-spelare står inte mycket att finna någonstans. Det är ännu många frågetecken kring lanseringen, även från Nintendo själva. Det är troligt att Nintendo väljer att lansera den i Japan under första kvartalet 1993 för att sedan fortsätta med USA.

Sega har redan introducerat sin CD-ROM maskin i Japan men den är betydligt primitivare och enklare än den Nintendo kommer att släppa.

Problemet med dagens CD-ROM maskiner är att de enda rörliga bilderna som kan förmedlas av dem är datorgrafikrörelser. Överföringshastigheten mellan CD-ROM-spelare och dator är inte tillräckligt hög för realtidsvideo om man inte använder ordentlig komprimering. En variant på detta är Philips CD-I-standard. På en CD-I-skiva är informationen lagrad komprimerad på ett sånt sätt att den går tillräckligt snabbt att föra över informationen från skivan till datorn. Tillräckligt innebär att det nu går att lagra videofilm i realtid på en skiva. Philips har dessutom flirtat med Nintendo och enligt rykten kan det vara ett Super Mario-spel på väg till Philips CD-I-maskin.

HOLOGRAM

Precis som de övriga stora arkadspeltillverkarna tittar Nintendo på möjligheterna med tredimensionella spel, så kallade hologramspel. Ett jättestor projekt som lär ta lång tid att utarbeta. De första produkterna blir troligen arkadspel och inte något för konsumentmarknaden. Dessa spel kommer inte att utspela sig på en skärm utan troligtvis i "en liten låda" som man sedan tittar in i. När detta är färdigt kan vi slänga de

gröna och röda glasögonen en gång för allan! Nintendo-Magasinet redaktion såg en skymt av ett enklare hologramspel från Atari vid Tokyo-besöket förra året.

FÄRG GAME BOY

En Game Boy med färgskärm har det också talats en hel del om. Här är det dock enligt Nintendo problem att få fram en bra färgskärm som inte drar mängder med ström. Dessutom skulle maskinen med stor sannolikhet bli större än dagens Game Boy och det kan bli svårt att se LCD-färger i dagsljus. Men jag tror vi kan räkna med en japansk färg Game Boy under 1993.

MINDRE BLIR STÖRRE

Samtidigt som utvecklingen gör alla maskiner mindre och mindre finns ändå drömmen om att kunna få de nyutvecklade platta bildskärmarna att fungera även i jättestor format. Tänk dig en bildskärm som täcker en hel vardagsrumsvägg! Snacka om spelkänsla! Idag innebär dessa visioner mängder av tekniska problem. Att producera platta skärmar är dyrt. Så pass dyrt att skärmar större än 15 tum knappast kan bli lönsamma att sälja. Dessutom måste kvaliteten bättras på högst avsevärt för att få en tillräckligt fin upplösning på bilden. Det lär alltså dröja många år än innan spelskärmsväggen hemma blir en realitet.

På det hela taget håller gränserna mellan de olika medierna på att suddas ut. I framtiden ska vi kunna spela spel, se videofilmer och TV, arbeta och lyssna på musik i en och samma anläggning. En spännande multimedial framtid kommer oss till mötes.



PRO'S CORNER

Street Gangs & Shadowgate

1. Vart ska man egentligen ta vägen i Street Gangs? Jag har kommit till något som ser ut som en port. Bredvid finns en skylt som det står "School" och något mer på. Hur kommer man in? Är det något jag missat?

2. Jag har klarat Shadowgate flera gånger men har aldrig använt kommandot "Lämna". Vad använder man det till?

Kristina Lindström, Krokomb

1. Du måste klara spelets alla bossar. En del av dem dyker inte upp förrän du redan passerat deras plats. Du får alltså backa efter ett tag och gå tillbaka för att hitta alla bossar du ska spöa upp.



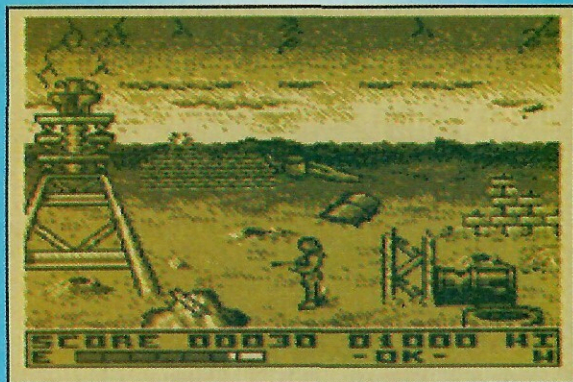
2. Kommandot LÄMNA är en kvarleva från datorversionen av Shadowgate där man bara kan bära runt på ett visst antal prylar och därmed måste släppa grejor ibland för att kunna ta något nytt.

Terminator 2 & Double Dragon

1. Jag klarar inte av att programmera T-800 i Terminator 2 till Game Boy. Hur gör man?

2. Hur klarar man plattformarna som åker från sida till sida på bana 4 i Double Dragon till Game Boy?

"Arnold-diggare"



1. Se till att alla displayer visar siffran 0 och rör inget i annat i rummet du är i. Då ska allt fungera fint.

2. Timing is everything! Här gäller det att hoppa i precis rätt ögonblick. I det allra sista tänkbara ögonblicket. Kan kräva en hel del övning.

Super Mario World

Hur klarar jag det andra spöket? Jag får fram en port med stenar runt men får inte bort dessa.

Medlem nr 215750



De blåa P-blocken förvandlar som du kanske vet stenar till mynt när du hoppar på dem (P-blocken alltså). Så leta reda på P-blocket, hoppa på det och spring sedan iväg och ta mynten kring dörren innan du går in genom den.

Mega Man in Dr. Wily's Revenge

Hur besegrar man Dr. Wily? Jag har försökt med allt men lyckas inte.

Mikael Kling, Järpen

Den elake doktorn behöver rejält med pisk från plasmakanonen för att ta ner skylten och kasta in handduken. Leta efter ett mönster i hans pangande och anpassa dina egna salvor efter det.

Rush n' Attack

Hur klarar man sista bossen? Var på raketen ska man skjuta?

John Eriksson, Stocka

När du kommer till sista delen ska du springa över på höger sida och skjuta ner den gula soldat som finns där. Ta hans raketgevär och spring så långt åt vänster du kan. Avfyr nu raketgranaterna mot slutbossen (raketen). Gör du om detta fyra eller fem gånger så får bossen nog och du har klarat spelet.

Teenage Mutan Hero Turtles

Var finns Splinter i det första Turtles-spelet till NES? Jag har letat och letat men inte hittat honom.

Medlem nr 243243

Att beskriva hur man knallar runt i Turtles 1 är inte lätt men vi gör väl ett försök. Starta så långt nere i högra hörnet som det går. Gå nu upp till ungefär mitten av bilden. Gå in mot vänster till de fem hus som finns där. Gå in i huset till höger och knalla runt lite där inne så hittar du Splinter så småningom.

Zelda III - A Link to the Past



1. Kan man få något särskilt föremål i byn när man ska springa runt och gräva i 15 sekunder?

2. Hur får man ner boken från hyllan i huset utanför byn?

3. Hur gör man för att läsa alla konstiga tecken som finns lite överallt i spelet?

4. På en del ställen finns det sprickor i väggen och det går inte att spränga sönder den med bomber. Kan man göra hål i väggar på något annat sätt?

1. Du kan få tag på en bit av ett hjärta. Det finns alltid på olika ställen så det är bara att köra om och om igen tills du hittar det.

2. Om du har fått skorna av Saharahla i grottan vid Östra Palatset kan du springa in i bokhyllan som boken ligger på. Den ramlar då ner på andra sidan och du kan ta upp den.

3. För att tyda de monument och skyltar med obergripliga tecken, behöver du boken.

4. Man kan även göra hål i väggar med hjälp av skorna. Spring in i en vägg med sprickor på samma sätt som du gjorde med bokhyllan så kanske det blir ett hål.

Super Mario World

1. Finns det någon fuskväg ut från Chocolate Island 2? Jag har letat men inte hittat någon.

2. Hur många switch-palats finns det?

3. Det går att hoppa högt med hjälp av Yoshi, men går det att hoppa ännu högre?

4. Hur många utgångar finns det ur Chocolate Ghost House?

Johan Olsson, medlem nr 235263

1. På den banan kommer du till olika ställen beroende på hur många sekunder du har kvar på timern, när du går in i ett rör. Prova dig fram så upptäcker du snart att det finns många delbanor och även två utgångar.

2. Ett rött, ett gult, ett grönt och ett blått, det vill säga fyra stycken.

3. Nej, om du snurrhoppar av Yoshi när han är så högt upp som det går gör du ett maximalt höjdhopp. Vill du komma ännu högre upp måste du flyga.

4. Där finns bara en utgång.

Super Mario World & Qix

1. Vågar Yoshi aldrig gå in i spökhuset eller borgarna i Super Mario World?

2. Hur många banor finns det i Qix till Game Boy?

Lars Bengtsson, Uppsala

1. Nix, Yoshi tycker de saker Mario gör inne i slott och spökhus är alldeles för läskiga så han väntar hellre utanför.

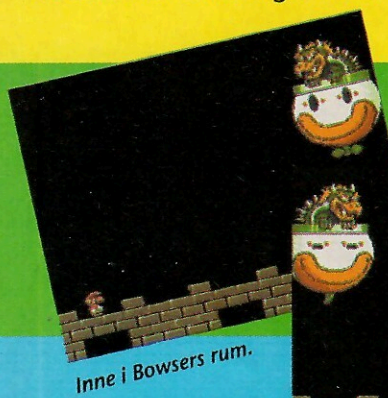
2. Det finns oändlig många banor i QIX.

Game Over

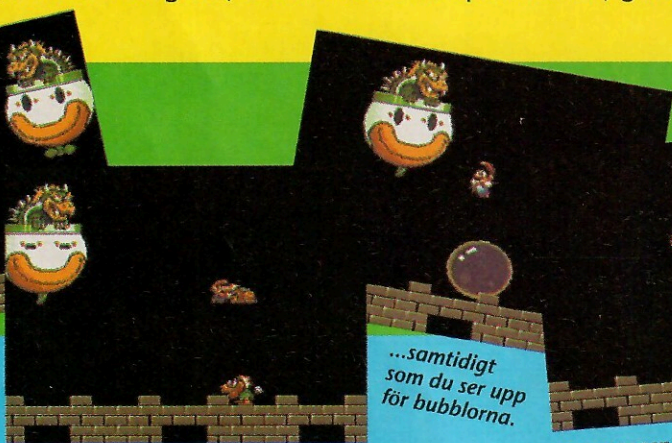
SUPER MARIO WORLD

Du kan ta dig in i Bowsers slott på tre olika sätt. Det första och vanligaste är att du går den långa vägen och klarar Larrys borg. Genväg 1 går via Star World där du kommer fram direkt till vänster om Koopas slott. Den svåraste vägen att hitta är den som går till slottets bakdörr. Du kommer dit genom att hitta den hemliga utgången i Valley of Bowser 1 och sedan klara Valley Fortress. Det är svårt att ta sig fram den här vägen, men den gör det betydligt enklare att ta sig fram till Bowser själv.

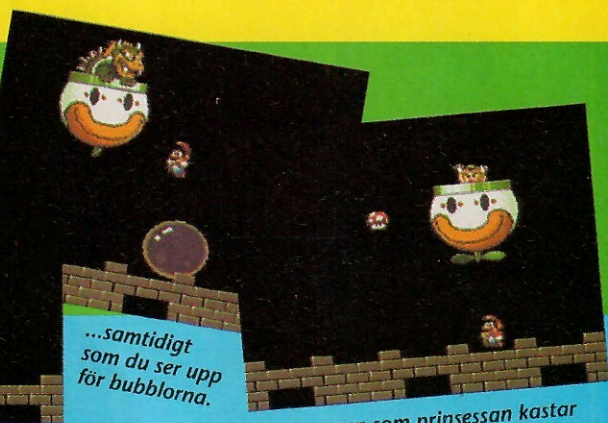
När du på något sätt tagit dig igenom hela slottet och kommer in i Bowsers rum är du redo för slutstriden. För att besegra honom för gott (eller till nästa SMB-spel i alla fall) gör du så här:



Inne i Bowsers rum.



Ta upp Mechakoopas och kasta dem på Koopa...



...samtidigt som du ser upp för bubblorna.

Ta svampen som prinsessan kastar ut när Bowser är borta för en stund...

super Castlevania IV™

När du tagit dig högst upp i Draculas slott är det inte långt kvar tills du står öga mot öga med Dracula själv. Han är väldigt svår att besegra men det finns ett supertrick som gör det betydligt lättare. Det finns nämligen två osynliga plattformar under trappan upp till Draculas rum. Hoppa ner på dessa och gå så långt du kan åt vänster. Väntar du där en kort stund får du allt du behöver och kan sedan gå upp till Dracula med full arsenal.

När du väl kommer fram till Dracula ska du se upp för alla hans olika attacker och kasta bumeranger mot honom i huvudhöjd. Efter en massa träffar kommer han slutligen att förintas och Simon har äntligen segrat.



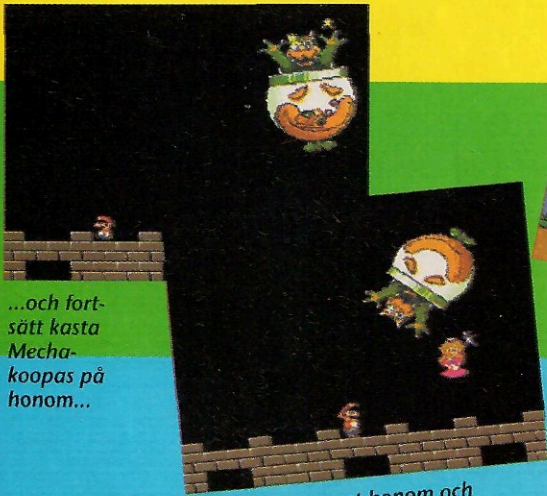
Hoppa ner på den osynliga plattformen...



...och ta allt som faller ner.

I den nya avdelningen GAME OVER kommer vi då och då berätta hur du ska göra för att klara av att komma till slutet på populära spel. Vi börjar med superkändisarna Super Mario World och Castlevania IV till Super-NES. Har du förslag på nåt spel du vill se i GAME OVER så skriver du ett brev till den vanliga adressen och märker kuvertet 'GAME OVER'. Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 SOLNA.

Bowser släpper hela tiden ner Mechakoopas mot dig. Det enda sättet att skada honom på är att kasta upp dessa Mechakoopas så att de träffar Koopa i huvudet. När du har träffat honom två gånger försvinner han och eldflammar kommer ner från taket. Se upp för dessa och gör dig redo för Bowsers andra anfall. Den här gången kastar han förutom Mechakoopas, dessutom stora livsfarliga bubblor som Mario måste hoppa över, utan att fastna i propellern till Koopas Smilokopter. När du återigen bombat honom med två Mechakoopas försvinner han bort för att förbereda sitt tredje anfall. Här får du se en skymt av prinsessan som lyckas sticka till Mario en supersvamp. När Koopa kommer tillbaka är han rasande och studsar vilt omkring med sin Smilokopter. Kasta återigen två Mechakoopas på honom så försvinner han för den här gången och du har räddat prinsessan. Därmed är det inte sagt att du klarat hela spelet. För att göra det måste du klara samtliga 96 utgångar. Du vet att du lyckats när det dyker upp en stjärna framför siffran 96 på startskärmen.

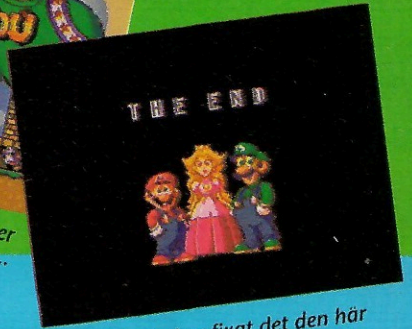


...och fortsätt kasta Mechakoopas på honom...

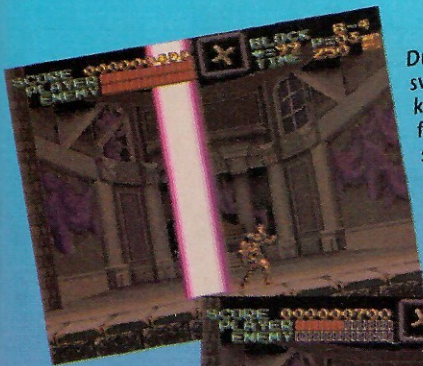
...tills du besegrat honom och räddat prinsessan.



Yoshi och hans kusiner tackar dig...



...och Mario har fixat det den här gången också!



Dracula försvinner och kommer fram överallt så han är inte lätt att besegra.



Dracula är återigen besegrad och Castlevania läggs i ruiner!



Men kämpa bara ordentligt så lyckas du till slut...



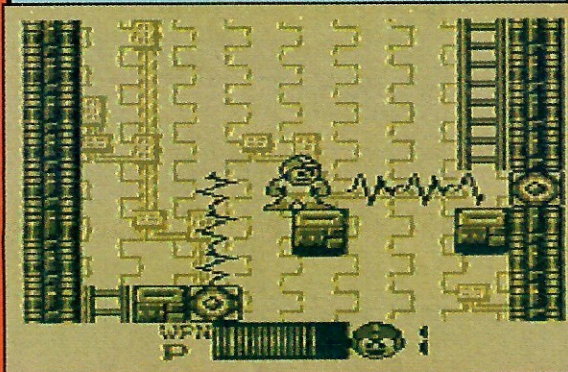
TIPS & TRICKS

MEGA MAN (Game Boy)

Döda bossarna i Mega Man in Dr. Wily's Revenge i den här ordningen.

Boss	Vapen
Elecman	Plasma Cannon
Iceman	Elec Beam
Fireman	Ice Slasher
Cutman	Fire Storm
Flashman	Ice Slasher
Quickman	Time Stopper & Plasma Cannon
Bubbleman	Quick Boomerang
Heatman	Bubble Lead
Enker	Plasma Cannon
Dr. Wily	Atomic Fire & Mirror Buster

Mattias Josefsson, Uppsala



BLASTER MASTER (NES)

Normalt dör Jason om han hoppar ner från en för hög höjd. Men om du trycker på Start precis innan han landar kan han göra otroliga hopp utan att ta någon skada.

Yaser, Stockholm

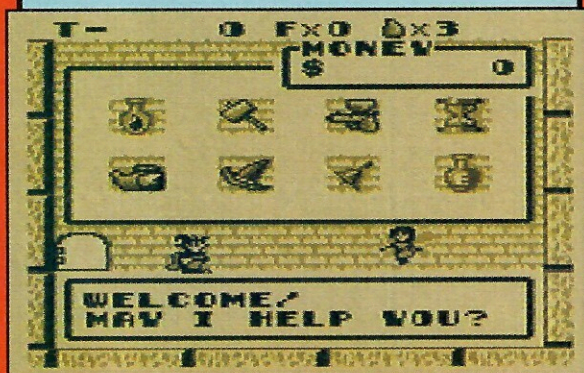
SOLOMON'S CLUB (Game Boy)

Här kommer koderna till Level 4 och 5, samt den allra sista banan:

Level 4		Level 5	
Rum 1	RZZZ88	Rum 1	8ZZZZ8
Rum 2	JZZZVJB8	Rum 2	MZZZZVJB
Rum 3	KZZZVJD8	Rum 3	RZZZZVJD
Rum 4	QZZZVJH8	Rum 4	6ZZZZVJH
Rum 5	VZZZVJS8	Rum 5	GZZZZVJS
Rum 6	VZZZVJY8	Rum 6	GZZZZVJY
Rum 7	6ZZZVBY8	Rum 7	Q3ZZZVBY
Rum 8	JZZZYDY8	Rum 8	43ZZZXDY
Rum 9	?ZZZYHY8	Rum 9	OZZZZXHY
Rum 10	8ZZZYSY8	Rum 10	JZZZZXSY

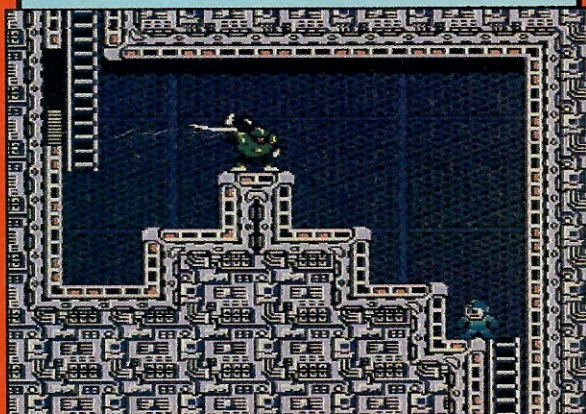
Level Solomon CZZZZZ

Magnus Arnevall, Västra Frölunda



MEGA MAN 3 (NES)

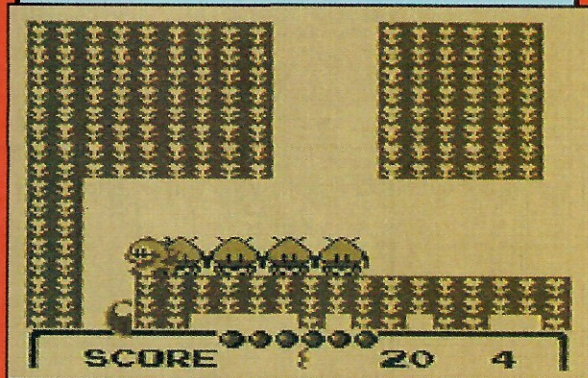
Istället för att använda ormarna på Dr. Wily, som vi skrev i Pro's Corner i NM 6-7/92, kan du efter Hard Knuckle använda Top Spin, så dör han ännu snabbare.



BUBBLE BOBBLE (Game Boy)

Vi fortsätter vår serie koder från medlem nr 226620 i Norrköping.

41 XLBF	48 GGBF	55 DLBF
42 XGBF	49 1LBF	56 DGBF
43 HLBF	50 1GBF	57 4LBF
44 HGBF	51 FLBF	58 4GBF
45 ZLBF	52 FGBF	59 CLBF
46 ZGBF	53 3LBF	60 CGBF
47 GLBF	54 3GBF	



DUCK TALES (NES)

När du klarat en bana så kan du få Joakim att börja dansa. Ta bara lite sats och gå rakt in i skatten.

Medlem nr 151555, Malmö



DOUBLE DRAGON II (NES)

Om du vill ha många extraliv ska du först välja två spelare. Puckla sen på din kompis tills han dör så får du sju liv.

Medlem nr 24232

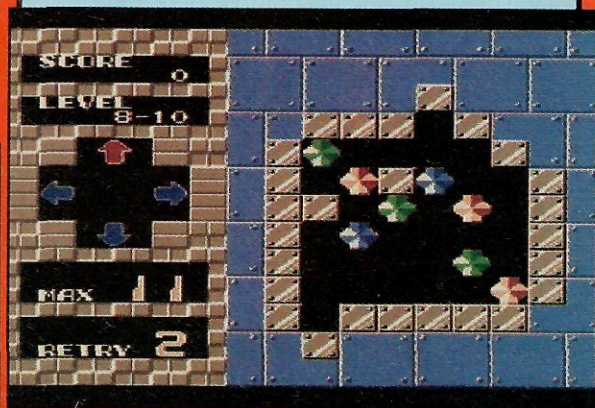
PUZZNIC (NES)

Fler koder till Puzznic-banorna:

9-1	RRV5		
9-2	R7PL	10-1	R15W
9-3	RZ3W	10-2	RVFV
9-4	RB JV	10-3	RPL3
9-5	RMC3	10-4	R3TC
9-6	R5RC	10-5	RJW7
9-7	RF77	10-6	RC1B
9-8	RLZB	10-7	77VL
9-9	RTB5	10-8	7ZPW
9-10	RWML	10-9	7B3V

Och så de sista banorna till Gravnic-banorna:

7-1	TML3	8-1	WC7B
7-2	T5TC	8-2	WRZ5
7-3	TFW7	8-3	W7BL
7-4	TLIB	8-4	WZMW
7-5	WWVL	8-5	WB5V
7-6	WIPW	8-6	WMF3
7-7	WV3V	8-7	W5LC
7-8	WPJ3	8-8	WFT7
7-9	W3CC	8-9	WLWB
7-10	WJR7	8-10	WT15



MEGA MAN (NES)

När du nästan är framme hos Bombman finns det ett extraliv. När du tagit det fortsätter du rakt fram tills du inte kommer längre. Gå sen tillbaka och försök hoppa upp dit där du kom ifrån. Det går inte, men nu kommer extralivet finnas där igen. Fungerar det inte så försök igen, för det är svårt.

Andreas Norman, Ullared

TURTLES II (Game Boy)

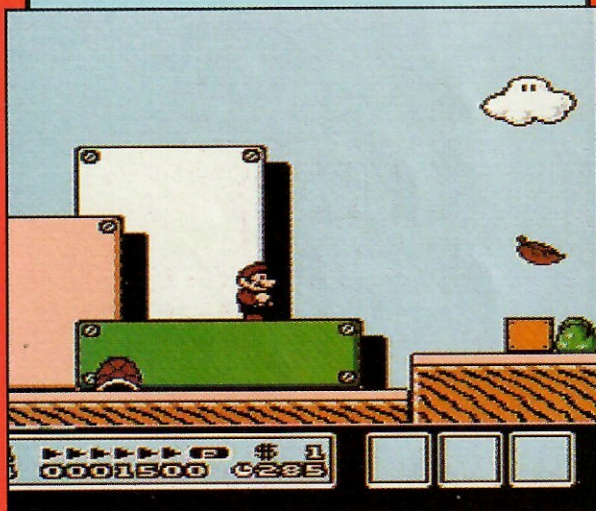
Om du vill att din turtle ska göra en glidspark ska du trycka ner och sen på A och B samtidigt.

Fredrik

SUPER MARIO BROS. 3 (NES)

Om du är eld-Mario kan du skjuta gröna eldbollar i svamphusen. Meningslöst men ganska kul.

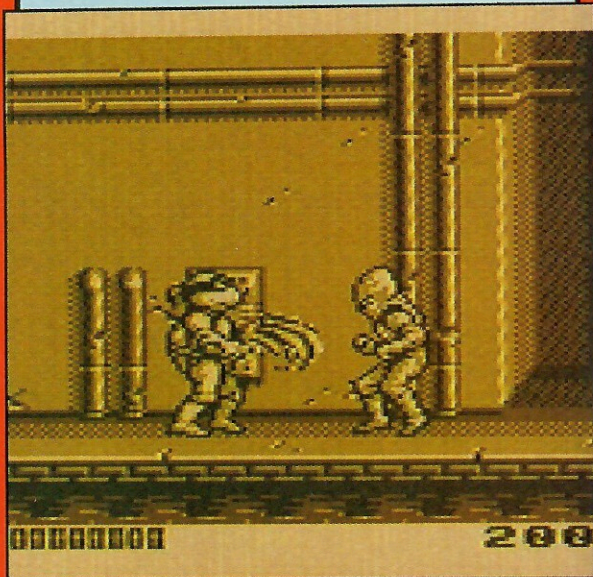
Medlem nr 151555, Malmö



TURTLES II (Game Boy)

Gå ner i kloakhålet där muren börjar på bana 1 så får du en pizza.

"Mini-Nintendoklubben"



SUPER MARIO BROS. (NES)

Om du är stor när du kommer till Koopa ska du först hoppa över honom och vänta tills han kommer mot dig. Hoppa då upp och nudda hammaren samtidigt som du blir träffad av Koopa. Du klarar nu banan som vanligt, men nästa gång du tar en kraftbonus blir du liten, och tar du därefter en blomma kan du skjuta eldkulor fastän Mario inte är stor. Du kan inte dö när du är liten, utan bara när du är stor. Allting har alltså blivit bakvänt.

Medlem nr 17618

BART SIMPSONS ESCAPE FROM CAMP DEADLY (Game Boy)

Här kommer lite tips om hur du dödar de tre husligisterna:

Blindside Bill

Kasta en bumerang i ryggen på honom.

Rebound Rodney

Hoppa upp och kasta en bumerang så att den flyger fram, vänder och träffar honom i huvudet.

Slipshot Sammy

Sammy hoppar tillbaka lite varje gång du träffar honom. Slå honom tills han ramlar ner i hålet.

Samuel Johansson, Veddice



Här kommer en massa tips och tricks från Stefan Gängefors:

DUCK TALES (NES)

För att komma till bonusbanan ska den femte siffran i poängen vara 7.

CAPTAIN PLANET (NES)

Samtliga koder:

Bana 1-2	763754	Bana 3-2	186565
Bana 2-1	955783	Bana 4-1	920272
Bana 2-2	637511	Bana 4-2	799274
Bana 3-1	148574	Bana 5-1	344551



HYPER LODE RUNNER (Game Boy)

Knappa in koden QM-0388 för att välja bana.

BIONIC COMMANDO (NES)

Håll nere A när du förlorat alla liv och skärmen visar Game Over. Tryck sen snabbt på Start så fort titelbilden visas så får du 9 continues. Du kan göra tricket hur många gånger som helst.

F-ZERO (SNES)

När du fått en Super Jet i Port Town II ska du styra åt vänster när du just passerat startlinjen. Aktivera Super Jeten precis innan du åker upp på rampen, och flyg sen åt höger så kommer du över till den andra sidan av banan.

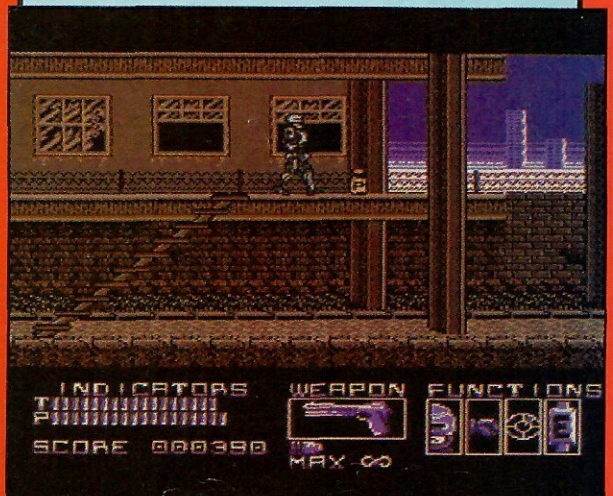


KING OF THE ZOO (Game Boy)

För att välja bana ska du först trycka på B och åt vänster samtidigt. Tryck sen A, Upp eller Ner för att välja vilken bana du vill köra. Allt detta ska göras när du valt gubbe.

ROBOCOP (NES)

När du använt dina första tre continues kan du trycka A, B, Start eller Select för att komma till titelbilden. Väljer du nu Continue så får du fortsätta där du var med oändligt antal continues.



TYCK TILL OM NINTENDO-MAGASINET!

**Vi delar ut 3 stycken Super Nintendo,
3 stycken 8-bitare och 3 stycken Game Boy!**

Nu är det dags för en ny läsarundersökning. Vi vill att du ringer till Nintendolinjen och berättar om du är tjej eller kille, hur gammal du är samt betygsätter de olika avdelningarna i tidningen. Enkelt va? Som tack för besväret är du med i utlottningen av tre stycken Super Nintendo med superspelet Super Mario World.

Alltså ring Nintendolinjen på

0712 -11 0 11

(4:55 per minut)

och välj 'läsarundersökning'
från huvudmenyn så kommer
frågorna. Du svarar genom
att trycka ner olika knappar
på din knapptelefon.

LATHUND

För att du ska vara ordentligt
förberedd så går vi här igenom vilka
frågor som kommer att ställas.

Först frågas det om du är kille eller
tjej. Är du tjej trycker du 1 och är du
kille trycker du 2. Sedan frågas det
hur gammal du är. Tryck då in ett ett-
eller tvåsiffrigt nummer som
motsvarar din ålder.

BETYGSÄTTNING

Efter de två inledande frågorna vill vi att du betygsätter olika avdelningar i tidningen enligt en betygsskala på 1 till 5. 1 är inte särskilt bra alls medan 5 är suveränt, master och LASER! Här är de olika avdelningar vi vill att du betygsätter;

NEWS

Arkadnytt

Mario Mania

Tjuvtittar

Box Mario

Pro's Corner

Tips & Tricks

Artiklar som t ex Nintendo i

Kristallkulan och Virtual Reality

Egna Topplistor

Externa Topplistor

Månadens Tävling

071-tävlingar som till exempel

Mario Memory

Speldoktorer

Serierna

När du betygsatt alla avdelningar är det så slutligen dags att läsa in ditt namn och din adress så deltar du i utlottningen av 3 Super Nintendo, 3 vanliga Nintendo och 3 Game Boy. Tänk på att läsa in ditt namn långsamt och tydligt. Läsarundersökningen pågår året ut. Det går inte att delta i undersökningen per brev. Däremot är du givetvis precis som vanligt välkommen att skriva ett brev till oss på redaktionen med kommentarer om tidningen.

Resultatet från läsarundersökningen kommer att presenteras i NM 4/93.

BREVTÄVLING!

Favorit i repris!

Dags för en ny spelkapartävling

I det allra första numret av Nintendo-Magasinet hade vi en tävling där det gällde att själv hitta på ett Nintendospel för fyra personer. En inte helt lätt uppgift.

Nu är det dags igen. Den här gången gör vi det dock lite enklare för er. Kom på ett spel till Game Boy, NES eller Super-NES och skicka in din idé till oss. Du kan komma på nåt nytt nu eller skriva ner den där idén du gått och funderat på så länge. Det viktiga är att din spelidé och ditt spel passar bäst till just den maskin du väljer att göra spelet till. Ett spel där tuff grafik är viktig passar bättre till Super-NES medan ett klurigt labyrintspel passar bättre till Game Boy. Vi utser en vinnare i varje klass som får välja en valfri konsolltyp som vinst. Det vill säga att tre vinnare vinner varsin Nintendomaskin av valfri sort.

TÄVLINGSREGLER

Ditt förslag bör innehålla både text och illustrationer och ska presenteras på högst fyra A4-sidor. Det viktiga är inte hur varje enskild bana ser ut utan själva spelidén. Skriv gärna med hjälp av dator eller skrivmaskin om du har möjlighet. Senast den tionde januari 1993 vill vi ha ditt tävlingsbidrag. Glöm inte att skriva ditt eget namn och din adress tydligt. Bland alla inkomna spelidéer drar vi en vinnare i varje klass. De tre klasserna är Game Boy, NES och Super-NES. Juryn består av Nintendo-Magasinet's redaktion. De tre vinnarna får välja en valfri Nintendoenhet (GB, NES eller SNES) som vinst.

Nytt år, nya bollar, nya game och nya spel i

NINTENDO

MAGASINET

Nummer 1 1993

ENORM DUBBELSIDIG

**STREET
FIGHTER II**

**POSTER
MEGAMAXAD
ACTION!**

Dessutom är det återigen dags att utse

**ÅRETS
BÄSTA
SPEL 92**

till Game Boy, NES och Super-NES.
Finna priser att vinna!

Ligger i din brevlåda innan den

10 JANUARI.

VINNARE

NM 6-7/92: Super NES-kunskap

De rätta svaren i vår Super NES-kunskap var: 2, 3, 1, 2 och 2

Vi har dragit tre vinnare från Nintendolinjen och brevkörden. Första pris, som är en Super NES basenhet med spelet Super Mario World går till John Nilsson i Åby. Andra och tredje pris som är en valfri spelkassett till SNES eller NES går till Frida Danko i Grums och Ola Hag i Bjursås. Grattis till er!

NM 8/92: NM-kunskap

De rätta svaren i vår NM-kunskap var: 2, 1, 2 och 3

Följande 25 stycken vinnare får varsin inbunden Power Player 91;

Christoffer Järleby, Skara • Jonas Klittmark, Motala • Petter Jonsson, Umeå • Tobias Johansson, Varberg • Daniel Persson, Storum • Jonas Navska, Karlskoga • Richard Gunnarsson, Kramfors • David Rasmussen, Uttran • Krister Johansson, Södertälje • Björn Dahlman, Falkenberg • Ulf Bergsten, Kista • Magnus Bengtsson, Lammhult • Håkan Persson, Furulund • Johannes Eitzenberger, Luleå • Oscar Petersén, Uppsala • Ulf Gjerdings, Uppsala • Christoffer Dahlsten, Järpen • Mattias Finnilä, Nättraby • Magnus Solár, Rydsgård • Tommi Höglund, Askersund • Patrik Skoog, Uppsala • Edvin Nordlund, Sundsvall • Oskar Sjölander, Hässelby • Daniel Lehtinen, Täby • Anton Larsson, Luleå.

NU
är
DOM
Här!

TUFF TOXIC-POSTER!

Dom är fula...
Dom är hjältar...
Dom är...

Toxic **CRUSADERS**

**I KAMP
MED DR.
KILLEM-
OFF!**

**MOT
ALL MILJÖ-
FÖRSTÖRING!**

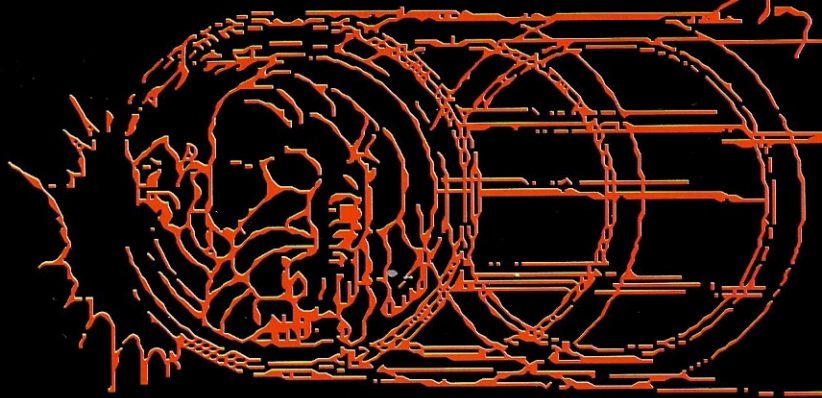
**STÄNDIG
GÄSTARTIST:
TOXIES
MOPPI!**



UTE NU!

STREET FIGHTER II

**32-SIDIG
TIDNING
MED ALLT
OM STREET
FIGHTER II!**



**Finns där böcker och
tidningar säljes**

UTE NU!

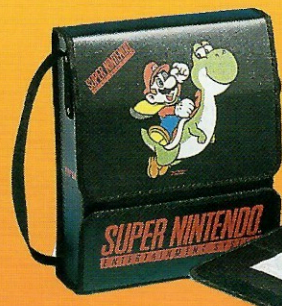
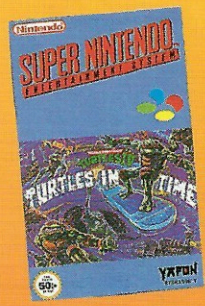
UNDERHÅLLNING FÖR HELA FAMILJEN • UNDERHÅLLNING FÖR HELA FAMILJEN • UNDERHÅLLNING FÖR HELA FAMILJEN • UNDERHÅLLNING FÖR HELA FAMILJEN • UNDERHÅLLNING FÖR HELA FAMILJEN •

HYR

Nintendo®

• DET SMARTASTE SÄTTET ATT TESTA DE NYA VIDEOSPELN!

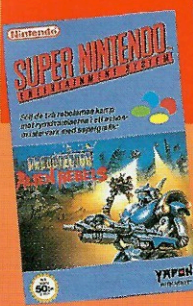
**TURTLES 4
TOPPSPEL!
Premiär
19/11-92**



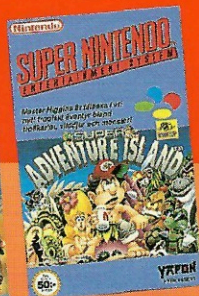
**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**



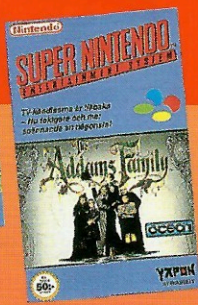
SUPER NINTENDO 16-BIT VIDEOSPEL GÖR SPELANDET TILL NÅGOT DU ALDRIG TIDIGARE UPPLEVT!



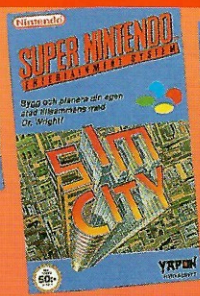
**SUPER
PROBOTECTOR
TOPPSPEL!
Premiär
19/11-92**



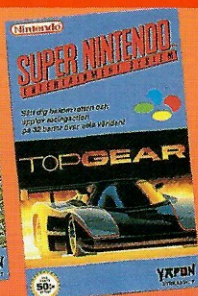
**SUPER
ADV.
ISLANDS
Premiär
19/11-92**



**THE
ADDAMS
FAMILY
Premiär
19/11-92**



**SIM CITY
TOPPSPEL!
Premiär 19/11-92**



**TOP GEAR
Premiär
19/11-92**

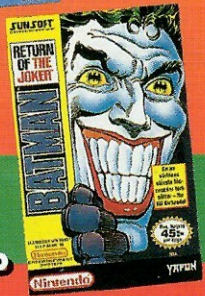
**FÖLJANDE FYRA TITLAR
TILL NES HAR PREMIÄR 19/11...**

• UFOURIA

• ROCKIN' KATS

• SHATTERHAND

**11 NYA, HETA TITLAR TILL SUPER NES
OCH NES SLÄPPS I DECEMBER!**



• BATMAN 2

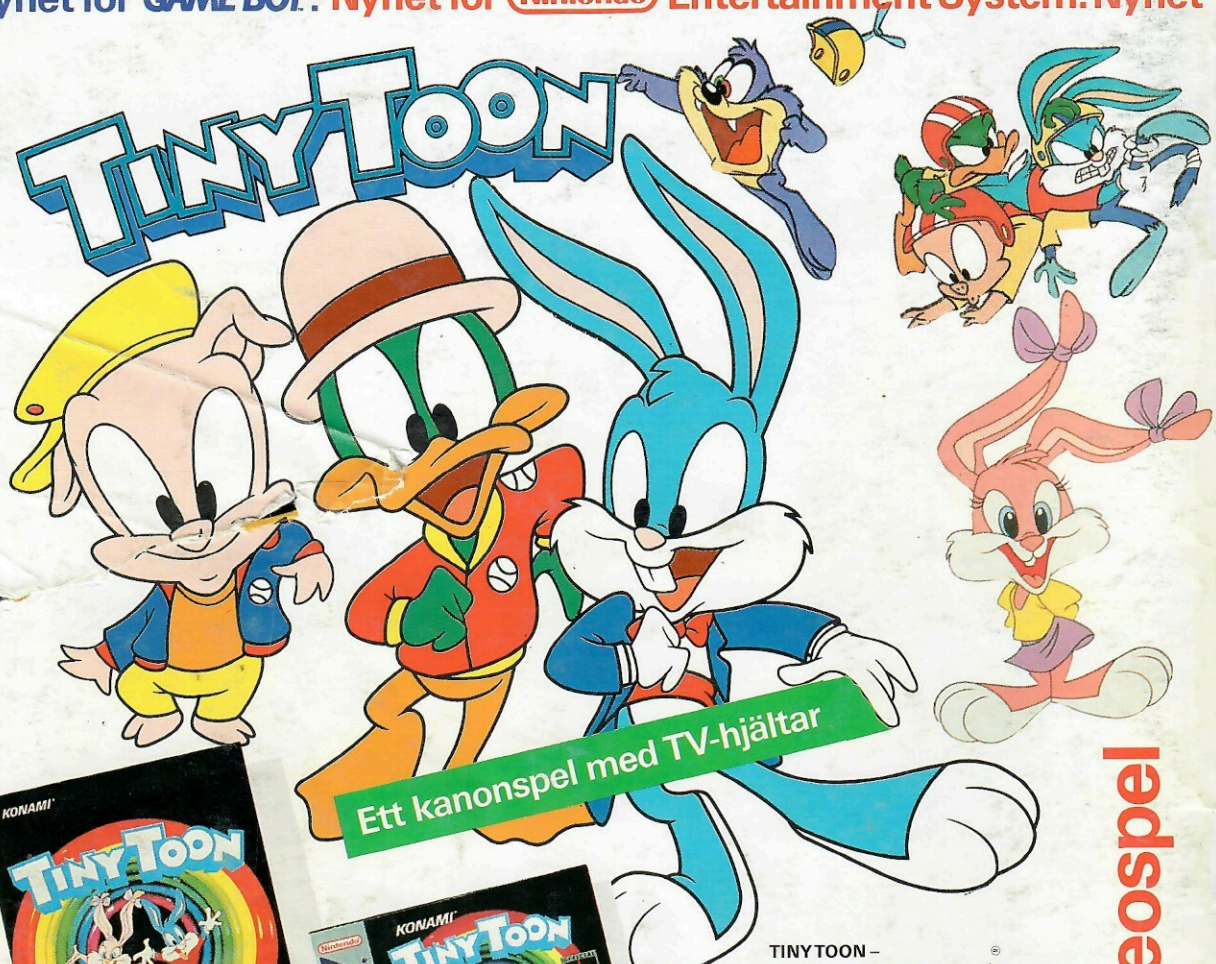
Nintendo videospel hyr du hos videouthyrare och leksaksaffärer. Det kostar ca 45:-/dygn att hyra en Nintendo-kassett. En basenhet hyr du för ca 45:-/dygn.

YAPON VIDEOSPEL

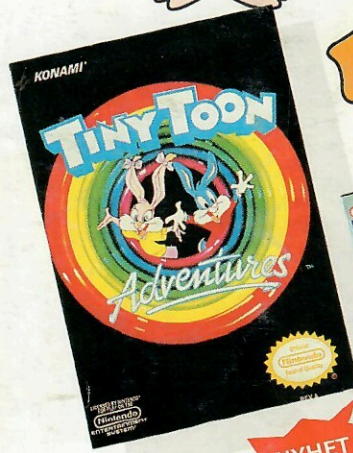
Konsumentinformation: 033 - 14 10 91

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

TINY TOON



Ett kanonspel med TV-hjältar



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 Max™. Nivåerna är annorlunda i NES-versionen jämfört med GAMEBOY, men naturligtvis lika roliga.

- Spel för 1 deltagare
- System: NES

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

KONAMI har fler jättefestliga spel både för GAME BOY och NES

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.