

Nr 2 1993

Pris 16:- (inkl. moms)

# NINTENDO

MAGASINET

NYA JAPANSKA SUPERSERIER!

Först ut är:

## SUPER MARIO WORLD

ÄVENTYRSSPECIAL!

MANIAC  
MANSION  
DÉJÀ VU



GAME OVER:  
**ZELDA III**

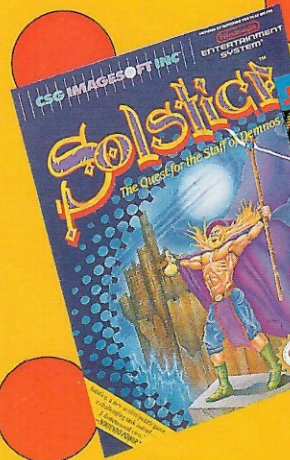
02

PREDAB  
687-02



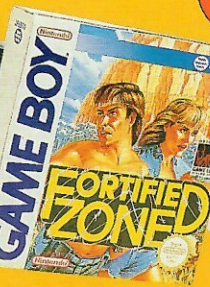
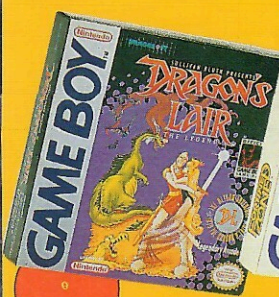
7 388068 701606

# Billiga kassetter!!!



199:-/st 249:-/st 249:-/st 249:-/st 249:-/st 249:-/st

Oavsett tidigare pris.



199:-/st 199:-/st 199:-/st 199:-/st 199:-/st 199:-/st

Oavsett tidigare pris.

Skynda dig, antalet är begränsat!

Finns hos de flesta Nintendo-handlare!



NINTENDO-  
MAGASINET  
2/1993  
ÄRGÅNG 4  
VOLYM 26

NINTENDO-MAGASINET UT-GES 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 ADDRESS:  
Box 4205, 171 04 SOLNA  
TÄVLINGSPOST:  
Box 4206, 171 04 SOLNA  
ANNONSÖBOKNING:  
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  
TEL: 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 0 11

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

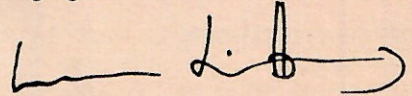
## Bäste läsare,

Äntligen är det premiär för de nya japanska serierna med Mario och Zelda. I det här numret bjuder vi på de första åtta sidorna med Super Mario Bros och i nästa nummer kommer det första avsnittet med Link som bygger på SNES-spelet Zelda III. Skriv gärna till oss och tyck till om serierna!

## DEMENTI

För första gången ska vi göra en dementi här i Nintendo-Magasinet. I förra numret (NM !/93) står det på sidan åtta att Christina Carlsson på Games Are Us säger att Stor&Liten i Täby centrum inte säljer Nintendo Videospel. Så är inte fallet. Givetvis säljer Stor&Liten i Täby Centrum Nintendo Videospel. Inte heller har Christina sagt något sådant. Det hela är ett beklagligt fel orsakat av flera olika händelser. Nintendo-Magasinet ber tusen gånger om ursäkt för det inträffade.

## God läsning,



Gunnar Lindberg

## Innehåll

Nintendo-Magasinet nummer 2/93 innehåller följande:

3. Den häringa sidan.
4. Jens spalt  
och aktuella kassetter
5. Arkadnytt  
med bl a Art of Fighting
6. NEWS  
från vida videospelsvärlden
8. Mario Mania  
- Äventyret går vidare
10. Våra egna finfina  
Topplistor
11. NY SERIE:  
Super Mario World
19. NOT FINAL
20. Box Mario  
med läsarfrågor
22. Tips & Tricks  
från läsare och kollegor
24. SPECIAL:  
Maniac Mansion
26. MERA SPECIAL:  
Déjà Vu
28. Pro's Corner  
med proffsiga svar
30. SMYGTITTAR  
på Musse Pigg och mer
32. GAME OVER.  
Zelda III avklarar!
33. TÄVLING  
- Mera Zelda III
34. Nästa nummer  
och vinnare

# Jens SPALT

## Bäste medlem,

Den fantastiska Super NES går från klarhet till klarhet. Julens höjdpunkter Street Fighter II och UN Squadron följdes i januari upp med roliga Super Mario Kart och Pilotwings. Nu i februari kan du se fram mot toppspelen Smash TV och Actraiser. Att satsa på Super NES är att satsa på en vinnare.

Miss inte heller Super Nintendo Challenge. På den populära ungdomskanalen Z-TV kommer varje vardag under våren att spelas Super Nintendo på eftermiddagen. Du kan själv ringa in och vara med och tävla med din tonvalstelefon. Z-TV kan ses i stora städer och i de stora kabeltevenäten.

Till nästa månad,

Jens



## Aktuella kassetter under februari 1993.

### SUPER-NES

126	Bart's Nightmare	18 februari	699:-
124	Dragon's Lair	18 februari	699:-
123	Smash TV	18 februari	699:-
122	Blazing Skies	21 januari	699:-
121	Pilotwings	21 januari	599:-
120	Super Mario Kart	21 januari	599:-
119	Street Fighter II	17 december	699:-
118	Super Ghouls'n Ghosts	10 december	599:-
117	UN Squadron	10 december	699:-
116	Final Fight	10 december	699:-
115	Krusty's Funhouse	10 december	699:-
	Mario Paint	10 december	895:-

*ActRaiser kommer preliminärt den 18 mars*

### För NES:

169	F-15 Strike Eagle	18 februari	599:-
168	Bucky O'Hare	18 februari	569:-
167	Battletoads	18 februari	599:-
166	Wizards & Warriors	21 januari	569:-
165	Swordmaster	21 januari	599:-
164	Mega Man IV	21 januari	599:-
163	Addams Family	30 december	599:-
162	Mario & Yoshi	30 december	469:-
161	Robin Hood		
	- Prince of Thieves	10 december	599:-
160	Adventure in Magic Kingdom	10 december	599:-
159	Castlevania III	10 december	599:-

### För Game Boy:

95	Roger Rabbit	25 februari	369:-
93	Sneaky Snakes	25 februari	369:-
92	Battletoads	25 februari	369:-
91	Super Mario Land 2	28 januari	369:-
90	Mickey's Dangerous Chase	28 januari	369:-
89	Prince of Persia	28 januari	369:-
88	Mario & Yoshi	17 december	299:-
87	Kirby's Dreamland	17 december	299:-
86	Mega Man II	17 december	329:-

*Sword of Hope kommer preliminärt den 25 mars*

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 92.12.21

# ARKADNYTT

Den här gången ska vi begå en dödssynd. Vi ska erkänna att Sega är riktigt bra på att göra arkadspel. Dessutom tittar vi på SNK's tappra försök att få till ett eget gatufajterspel.

## VIRTUA RACER

Vi berättade redan i förra numret om Segas nya superbilspel Virtua Racer som vi såg på NÖJE 92 i Älvsjö i början av oktober. Nu har vi lyckats komma över lite bilder på den underbara maskinen.

Virtua Racer tar vid där Hard Drivin' och Race Drivin' lämnar av. Rent funktionellt är de olika spelarvalen färre, men de som finns kvar är desto mera rätt. I Virtua Racer kan du dessutom välja fyra olika vyer att se din bil från. Man upptäcker snart att det inte alltid är bäst att se spelet från förarkabinen, inte

minst när man snurrar. Det bästa med Virtua Racer är givetvis ändå feelingen. Den är helt underbar! Med kompressorer som pumpar och drar i både stol och ratt känns G-kraften ordentligt när du kommer hårt in i kurvorna.

Virtua Racer finns i tre olika versioner: Den enkla deluxen du ser på bilden, en dubbelmaskin för två samtidiga spelare samt ett vanligt upprätt kabinett. Alla modellerna går att länka ihop så att upp till åtta spelare kan tävla samtidigt.

Jo, namnet är faktiskt Virtua Racer. Det ska inte vara något L på slutet.

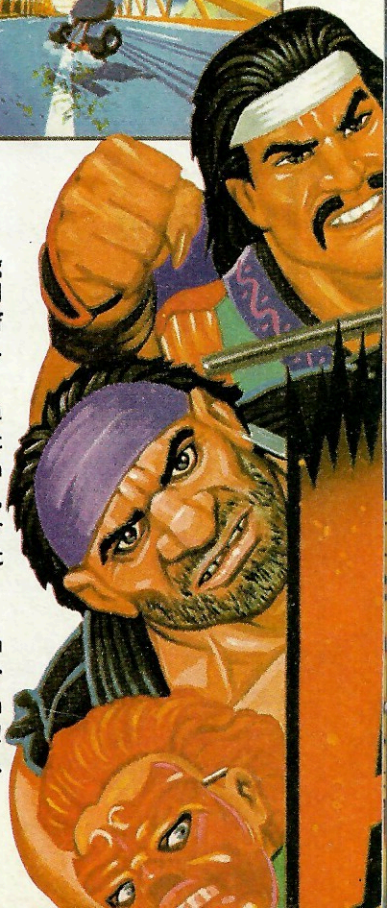


## ART OF FIGHTING

Japanska speltillverkaren SNK har gett sig den på att få till en egen riktig gatufajtarhit till sitt eget konsolsystem NEO•GEO. Efter att ha fått blodad tand med kämpaspelet World Hereos släppte SNK i september månad nya Art of Fighting med direkt sikte på att sänka Capcoms flagskepp Street Fighter II - Champion Edition.

Art of Fighting har tagits fram av ett tjugomannateam bestående av SNK's alla främsta konstruktörer och ingenjörer. Spelet gör rätt igenom anspråk på att vara ett mycket realistiskt gatufajterspel där spelare verkligen ska känna sig in i fajternas situation. Ett spel som inte slår an på känslorna tröttnar man snart på, säger SNK's försäljningschef John Barone. I Art of Fighting blir spelaren alltmör sönderslagen för varje match han genomgår. Ögonbryn svullnar, tänder slås ut och näsor blöder.

Allt det här låter ju väldigt realistiskt och tufft, om än väl våldsamt för den svenska självcensuren. Men hur är egentligen känslan i spelet? Redaktionen har spelat det en kort stund på NÖJE 92 och kan meddela att ja, det är snyggt. Men det når inte upp till samma nivå som Street Fighter II i känslan. Tyvärr SNK! Men det blir garanterat en megahit ute i arkadhallarna den närmaste tiden. Gatufajterspel är hur inne som helst just nu.



De senaste nyheterna från vida videospelsvärlden! Glöm inte heller vår nya NEWS-avdelning på Nintendolinjen (0712 - 11 0 11 - 4:55 per minut).

## CHIPS-NYTT

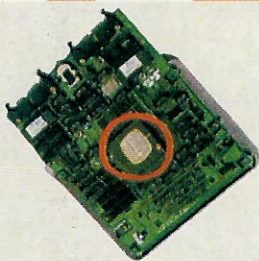
På den stora Shoshinakai-mässan i Tokyo i slutet på augusti bekräftade japanska Nintendos VD Yamauchi det som amerikanska tidningar nu spekulerat kring i ett par månader: Nintendo släpper ett 32-bitars customchip som ger Super-NES avsevärt ökad prestanda i såväl hastighet som tekniska möjligheter. Chipset som kallas Super FX innehåller en RISC-baserad processor samt en Digital Signal Processor. Med dessa kan Super FX förbättra SNES:ens möjligheter att visa mera verklighetstrogen grafik genom skuggning, rotering och även rendering. Enligt rapporter från dem som sett Super FX i aktion ska grafiken vara mycket god och väl förstärkt. Nintendos ställning som världens främsta tillverkare av interaktiv videounderrhållning.

Det fina med Super FX är att det stoppas i spelkassetten och inte kräver någon förändring av basenheten. Dessutom kommer priset för denna avsevärda förbättring att bli mycket lågt.

De första spelkassetterna med den nya tekniken kommer från Nintendo själva och bör redan finnas i den amerikanska handeln när du läser detta. Tredjepartsleverantörer kommer att få tillgång till den nya tekniken under året.

## SETA

Nintendo är dock inte det enda företag som utvecklat chipstrimmare till Super-NES. Japanska Seta har på egen hand utvecklat ännu ett DSP-baserat chip som kan stoppas i nya spelkassetter för ökad prestanda. Det nya chipet ökar Super-NES:ens hastighet från något långsamma 3.58 MHz upp till hela **8 MHz**. Det första spel där detta chip kommer att begagnas blir Setas eget **FI ROC 2**. FI ROC (Race of Champions) 2 är uppföljaren till det spel vi tidigare berättat om under namnet FI BTW (Built To Win) här i NEWS.



## CD-ROM

Som vi skrev i förra numrets NEWS så har Nintendo skjutit upp planerna på sin egen CD-ROM-spelare då det visade sig att den inte riktigt kunde matcha Super FX's prestanda. Nintendos tekniker och innovatörer ligger dock inte på latsidan utan arbetar givetvis vidare. Senaste budet från Nintendo är att de inte tänker försöka konkurrera med Sega i den här generationen av CD-ROM-spelare. Istället satsar de på nästa våg och arbetar nu på en 32-bitars CD-ROM-spelare som de hoppas kunna visa upp i slutet på detta år. Nintendo utlovar mera information på sommarens CES-mässa. Men vem orkar vänta så länge! Nintendo-Magasinet håller givetvis ögon och öron ordentligt öppna på den här fronten.

Designstudie av nya CD/XA



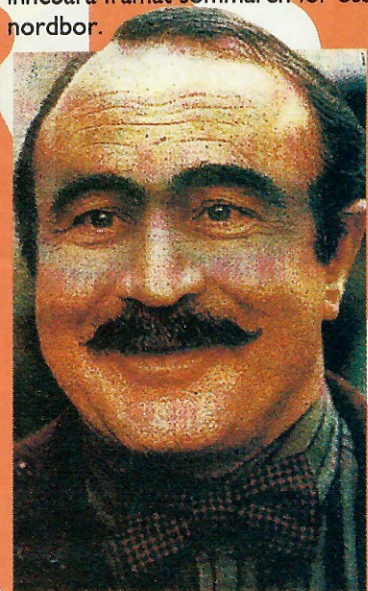
Out of this World

## RISC? DSP? RENDERING?

En liten förklaring kanske är på sin plats här. En **RISC-processor** är en processor (CPU) som är specialiserad på vissa typer av instruktioner (RISC = Reduced Instruction Set Computer). Eftersom det finns andra instruktioner den inte kan utföra är den desto snabbare på just de den kan. Klurigt? Motsatsen är en CISC-processor (Complete Instruction Set Computer). • En **DSP** (Digital Signal Processor) är som namnet implicerar en digital signalprocessor. Den kan 'hära' vilken analog signal som helst. Både audio och video. Synthar bygger på DSP-processorer liksom moderna videoredigeringsutrustningar. • Så kommer vi till **rendering**. För att åstadkomma tredimensionell grafik har man tidigare ofta fått hålla sig till vektorbaserade polygoner för att kunna upprätthålla en någorlunda hastighet på grafiken. Vektorbaserad grafik innebär att man ser polygonens alla kanter (frames) men inte dess ytor. Att fylla dessa ytor och sedan dessutom kunna rotera figurerna skulle ta alldeles för mycket cpu-kraft. Men att rendera en bild innebär just att man fyller dessa ytor så att man inte längre som tidigare kan se även de frames som motsvarar figurens baksida. Exempel på renderade spel är t ex Out of this World.

## SUPER MARIO - THE MOVIE

Den länge ompratade Super Mario Bros.-filmen verkar äntligen vara klar. Efter många förseningar, finansieringsproblem och tekniska svårigheter med brinnande byxor (!) har nu regissören Roland Jaffe lyckats få iland det enorma 40 miljoner dollarsprojektet. I huvudrollerna märks bland annat Bob Hoskins (som Mario) samt Dennis Hopper. Filmen beräknas ha premiär i England till påsk. Det borde innebära framåt sommaren för oss nordbor.



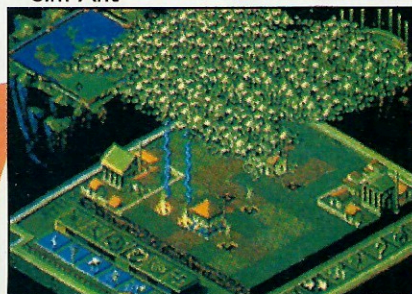
Bob Hoskins

## SONY PLAY STATION DÖD?

När samarbetet med utvecklingen av Nintendos första planerade CD-ROM-spelare med Sony upphörde sa Sony att de själva skulle tillverka och marknadsföra sin Sony Play Station. Vi har dock ännu inte sett någon maskin i verkligheten och nu säger rykten att hela projektet är nedlagt och att Sony försöker sopa hela historien under mattan. Det tycker vi är fullt förståeligt. Att få tredjepartsleverantörer att tillverka spel till en maskin som Nintendo inte vill känna vid torde vara vanskligt. Dessutom kommer ju Nintendos egen CD-ROM-spelare att vara betydligt kraftfullare när den väl kommer.



Sim Ant



Populous II

## MUS-KOMPATIBLA SPEL

Nya spel som kan användas tillsammans med Nintendos mus bekänns dyka upp i USA inom kort. Infinity släpper Maxis Sim Ant (mycket populärt spel till bland annat Macintosh) samt Populous II. Även Hudsons nya rollspel betitlat Elfaria kommer att låta dig ratta runt figurerna med musens hjälp. Troligen kommer Nintendo att börja sälja musen separat mycket snart.

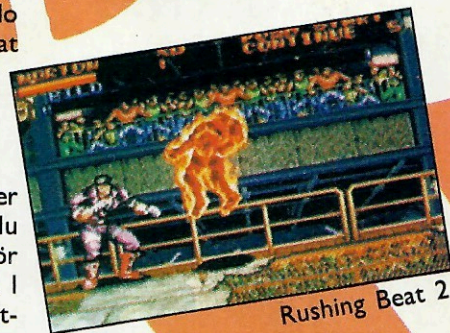
## NYTT NES

**The Young Indiana Jones** heter en populär teveserie i USA. Nu hoppar Jaleco på trenden och gör ett spel om unga Indiana Jones. I USA finns även plastgubbar, ritblock och annat skoj med unga Indy. TV4 har när du läser detta just börjat sända teveserien här i Sverige. • Konamis Super NES-version av Tiny Toons kom ut i Japan lagom till julhandeln och nu släpps snart en del 2 till NES. **Tiny Toon Adventures 2** heter det kort och gott.

Och som alltid NEWS har inte alltid rätt, vet inte allt och tar inget som helst ansvar för det vi berättar om här. Videospelsvärlden är högst föränderlig.

## NYTT SUPER NES

**Rushing Beat 2** är Jalecos uppföljare till det halvbra beat 'em up-spelet Rival Turf (som alltså hette Rushing Beat i Japan). Du kan spela tillsammans med en kompis och välja mellan fem olika spelare. Med sina 12 megabit kan detta vara något att se fram emot • Seta har förutom sitt nya chips ett helt nytt rollspel på gång. **Silva Saga II** heter det och bör finnas ute i Japan vid det här laget • Street Fighter-kopior dyker upp överallt och det senaste är Toeis **Fist of the North Star 6**. Grafiken ser lovande ut, men kommer spelkänslan i närheten av feelingen i SFII? Vi är tveksamma • Taito följde upp sin arkadsuccé Chase H.Q med en del två som helt enkelt heter **Chase H.Q 2**. Nu kommer det till SNES. Bör kunna bli något att se fram emot • Electronic Arts släpper under vintern ett lite anorlunda sportspel med namnet **Aquatic Games**. Spelen är som hörs på namnet vattenbaserade. I spelet får SNES-ägare för första gången stifta bekantskap med den på Mega Drive redan välkända figuren James Pond. Något så udda som en fiskagent (!).

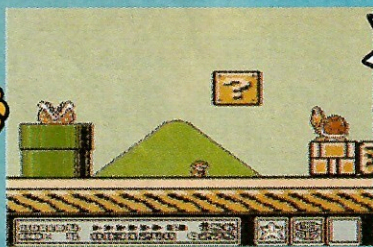
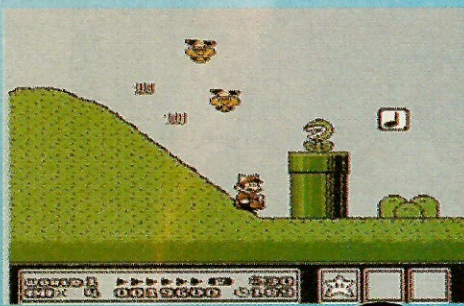


Rushing Beat 2



Fist of the North Star 6

# SUPER MARIO BROS 3



Marios spelvärld tog ett ordentligt kliv framåt när Super Mario Bros. 3 lanserades. Inte nog med att grafiken blivit mycket bättre och att fienderna nu var finurligare än någonsin tidigare. Med det nya MMC3-chipet kunde Mario nu gå tillbaka på banan. Något som var mycket användbart om man glömt något tidigare på en bana eller om man ville ta en bonustur ännu en gång. SMB3 innehöll fler världar att utforska än någonsin tidigare. Varje enskild bana hade dessutom både en övervärld och en undervärld för Mario att leta sig fram

genom. Ofta var det ett en smak-sak vilken väg man valde. Svåra banor gav bättre utdelning medan enklare banor ledde fram Mario snabbt och smidigt. Genom att använda de tre warpvisselpiporna som fanns gömda i de två första världarna kunde Mario direkt ta sig till vilken värld som helst i hela spelet. Dessa visselpipor gav upphov till många rykten och sägner. Många hävdade länge att de inte fanns utan bara var en myt.

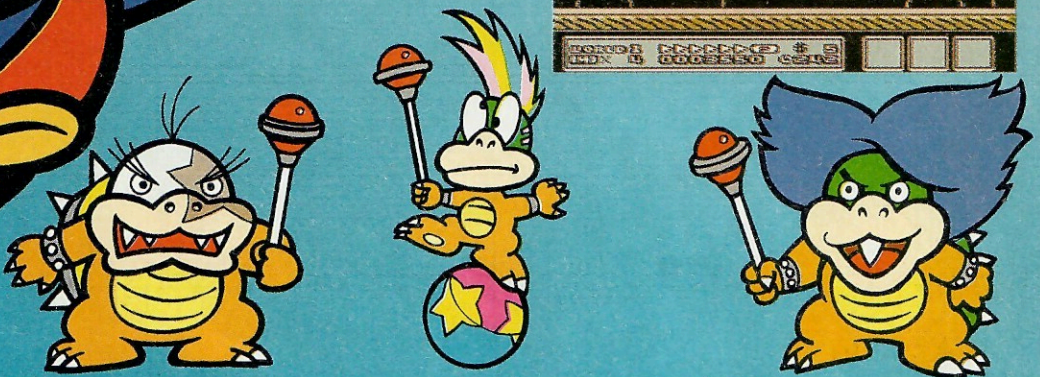
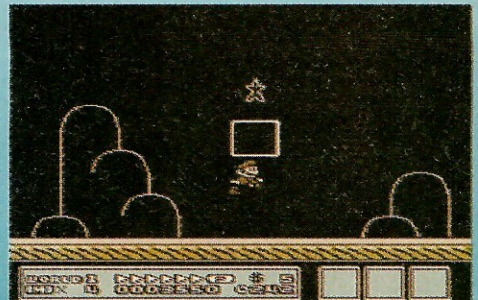
Kung Koopa visade i SMB3 för första gången upp sina sju genomela-





# MARIO MANIA

## Del 10



ka ungar. De hade alla tagit varsin svampkung till fånga och förvandlat honom till ett djur medan de inredde svampriket till sin privata lekstuga.

Men det allra bästa med Super Mario Bros. 3 var givetvis att Mario genom att använda olika kraftbonusar kunde förvandla sig till för uppgiften lämpliga figurer. En groddräkt gav honom en grodas simkunnighet, en speciell sko möjliggjorde att stampa på annars vassa fiender och ett superlov gav Mario flygförmåga. Superbonusar

som P-vingen och Jugems moln lät Mario flyga över eller helt enkelt skippa en hel bana.

Inbyggda bonusspel var det också gott om i SMB3. Ett memoryspel, en enarmad bandit med speciell Mariodesign och dessutom gamla original Mario Bros fanns det att välja på.

I nästa nummer tar vi en titt på Mario för Game Boy.

# TOPPLISTOR

## Egna topplistor november

### Super NES Topp 10

1. Zelda III - A Link to the Past
2. Super Probotector
3. Turtles IV - Turtles in Time
4. Sim City
5. Castlevania IV
6. WWF Super Wrestlemania
7. Top Gear
8. Hole in One Golf
9. Super Mario World
10. Addams Family

Zelda III ligger kvar i toppen och Konamis två senaste spel går högt upp på listan.

### NES Topp 10

1. Bart vs the World
2. Batman 2 - Return of the Joker
3. Maniac Mansion
4. Tom & Jerry
5. Tiny Toon Adventures
6. Rockin' Katz
7. Mega Man III
8. Ufouria
9. Déjà Vu
10. Tecmo Cup Soccer

Bart håller undan ännu en månad men Batman 2 ligger tätt efter. Mega Man III går upp några platser igen.

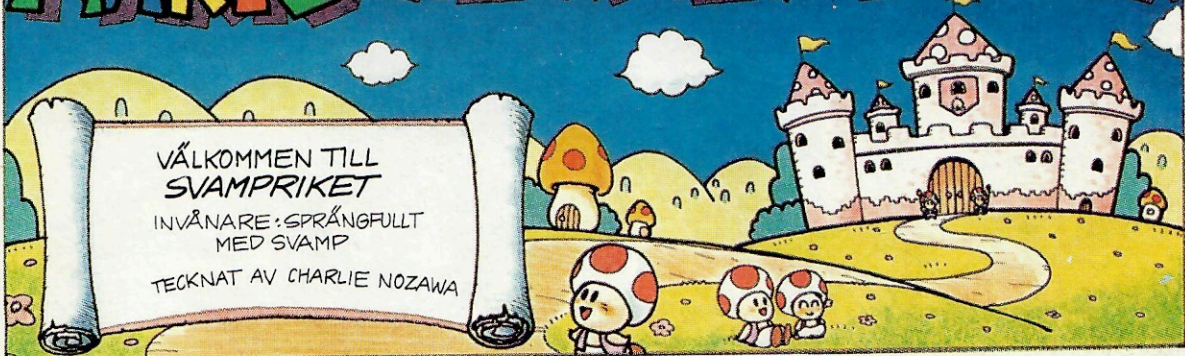
### Game Boy Topp 10

1. Castlevania II
2. Track Meet
3. Batman 2
4. Terminator 2
5. Super Mario Land
6. Tiny Toon Adventures
7. Super RC Pro Am
8. Mega Man
9. Home Alone
10. TMHT II

Tre nykomlingar på prispallen. Tiny Toons klättrar sakta och klassiker som Super Mario Land och Super RC Pro Am håller sig fortfarande kvar.

Nintendo-Magasinet's 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!

# SUPER MARIO ADVENTURES

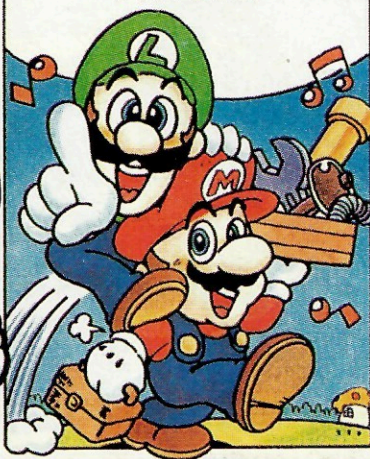


VÄLKOMMEN TILL  
SVAMPRIKET  
INVÄNARE: SPRÄNGFULLT  
MED SVAMP  
TECKNAT AV CHARLIE NOZAWA

UNDRAR NI VILKA SOM ÄR  
SVAMPRIKETS BÄSTA  
RÖRMOKARPAR?

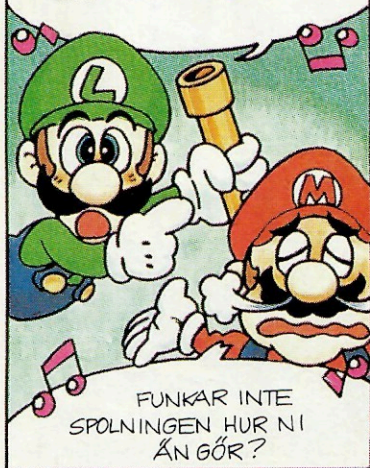


SUPER MARIO  
BROTHERS, LYDER  
VÅRAT SVAR!



HAR NI  
TRUBBEL MED  
ERA RÖR?

HAR NI **KRAVAR** SOM  
DROPPAR OCH STÖR?



FUNKAR INTE  
SPOLNINGEN HUR NI  
ÄN GÖR?

GE INTE UPP HOPPET!  
STOPPA DROPPET! **SUPER-**  
**RÖRMOKARNA** KOMMER  
OCH ORDNAR OPP'ET!



HAR NI PAJADE RÖR,  
VET VI HUR MAN GÖR!





CIAO!

STOPPA  
UNDAN VASK-  
RENSARNA! LÅT  
PROFFSEN SKÖTA  
PALATSETS PLUPP-  
PROBLEM!

ANTUGEN! INGEN TID  
FÖR FJANTIER!



ALLT ÄR EN KUNGLIG  
RÖRA... OCH PRIN-  
SESSAN HAR FEST  
IKVÄLL!

INGEN  
FARA!

DIN ORO  
GÖR MEJ  
RÖRD,  
LILLA  
NERD!



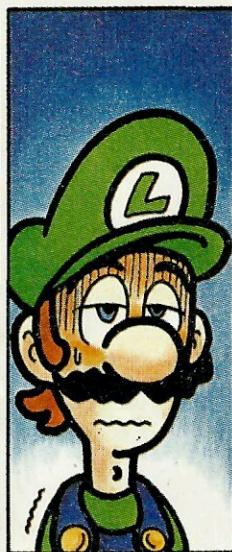
GUDARS!

MAMMA MIA,  
VILKEN SVINSTIA!



OCH MIN FRILLIGA, PARTY-  
PLANERANDE PRINSESSA SOM  
PROPPSAR PÅ PROBLEMFRIA AV-  
LOPP...TILL I KVÄLL!

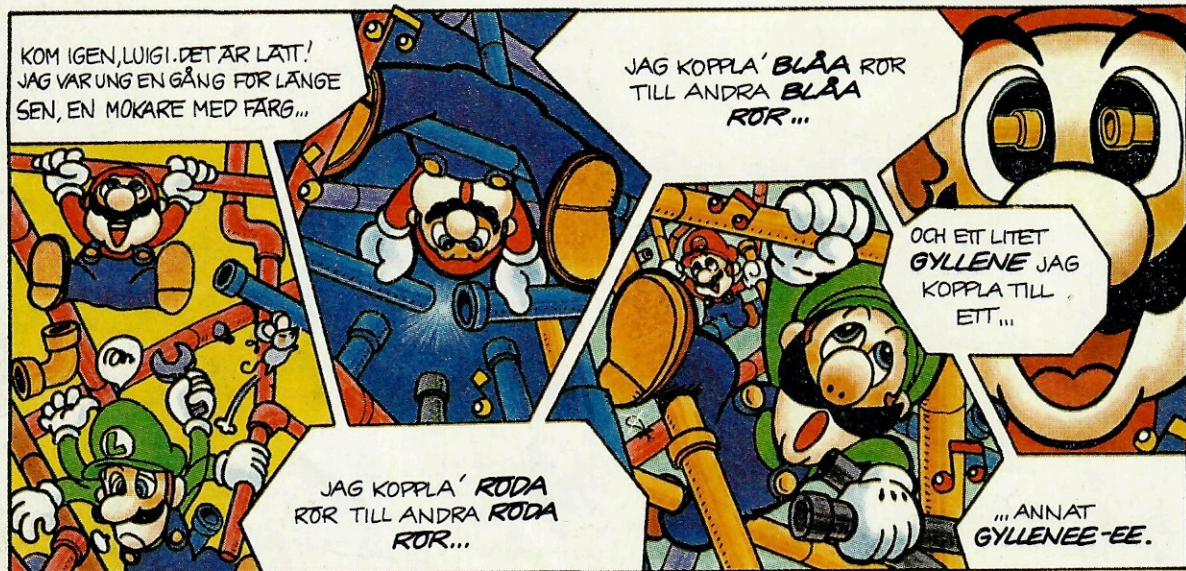
EH, NO  
PROBLEMO!



SKA VI HINNA LÄGGA  
RÖR TILL I KVÄLL?  
JAG KAN INTE ÄTA MEJ  
ETT SÅNT STORJOBBS PÅ  
FASTANDE MAGE!

DU HAR ÄTT  
FRUKOST! LÄGG  
IFRÅN DEJ PASTAN.  
NU, OCH PLOCKA  
UPP RÖR-  
TÅNGEN.

VI FÅR IHOP DOM HÄR  
DELARNA PÅ NOLLTID!



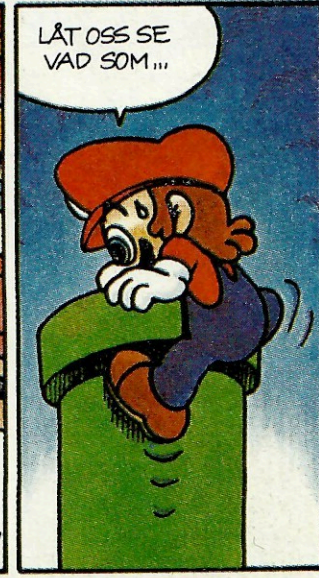
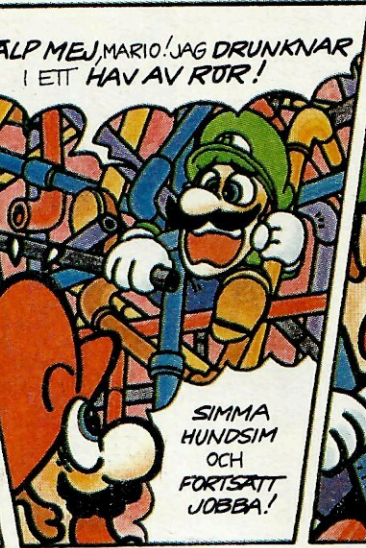
KOM IGEN, LUIGI. DET ÄR LÄTT!  
JAG VAR UNG EN GÅNG FÖR LÄNGE  
SEN, EN MOKARE MED FÄRG...

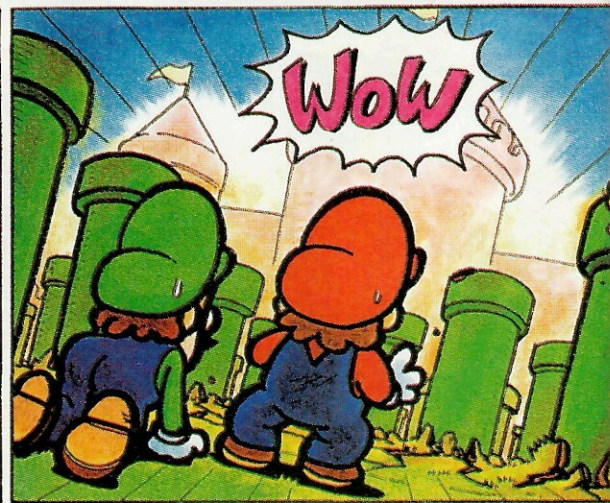
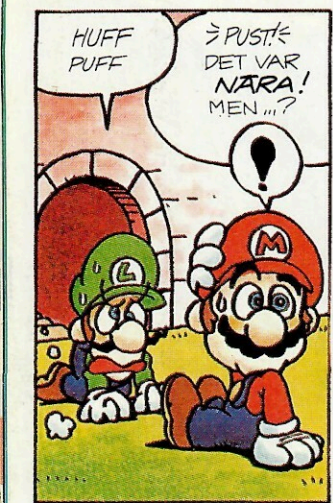
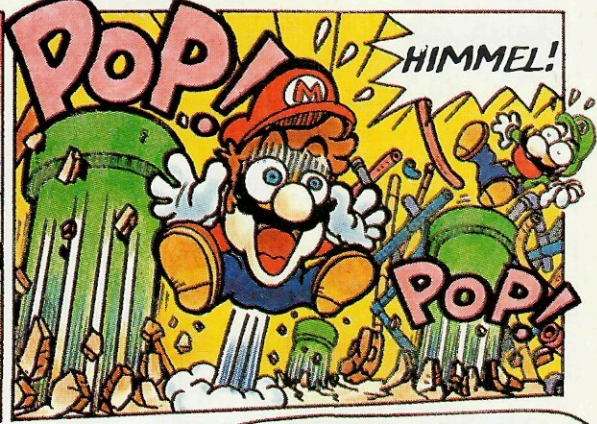
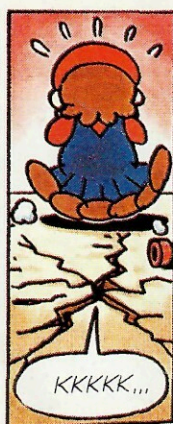
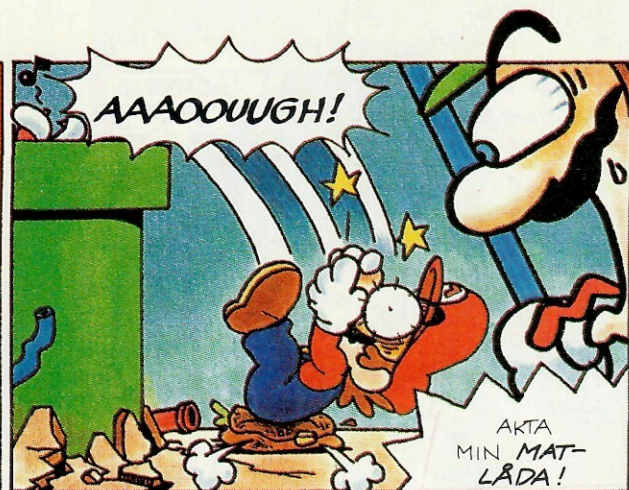
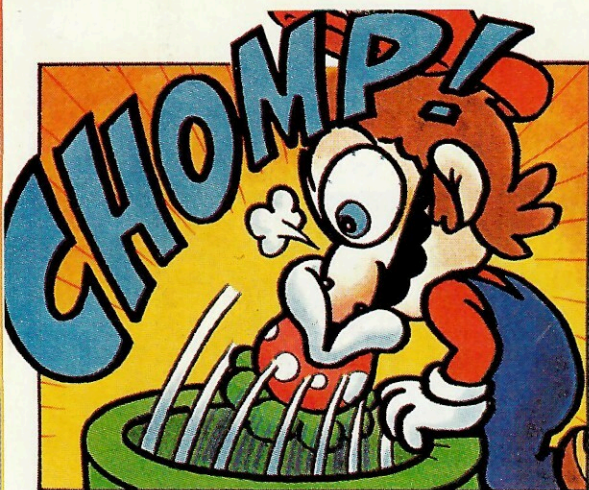
JAG KOPPLA' RÖDA RÖR  
TILL ANDRA RÖDA  
RÖR...

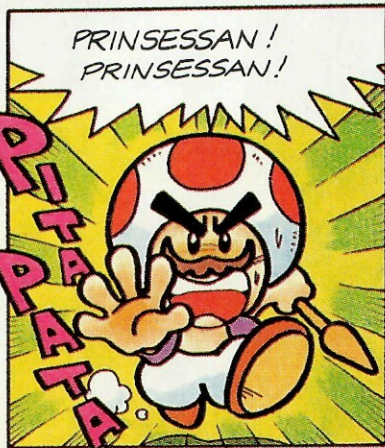
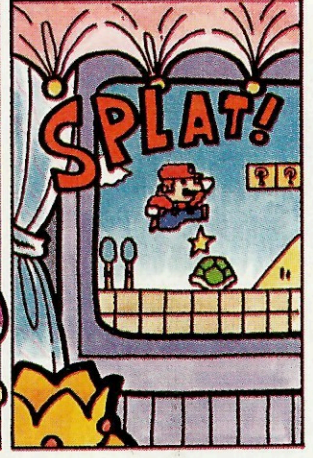
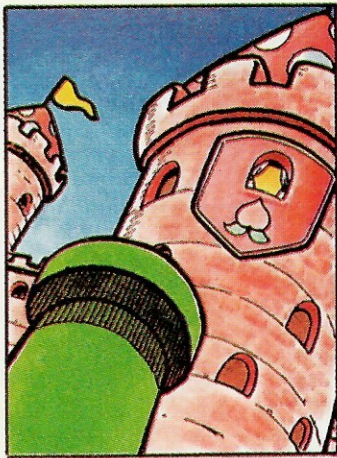
JAG KOPPLA' RÖDA  
RÖR TILL ANDRA RÖDA  
RÖR...

OCH ETT LITET  
GYLLENE JAG  
KOPPLA TILL  
ETT...

...ANNAT  
GYLLENEE-EE.



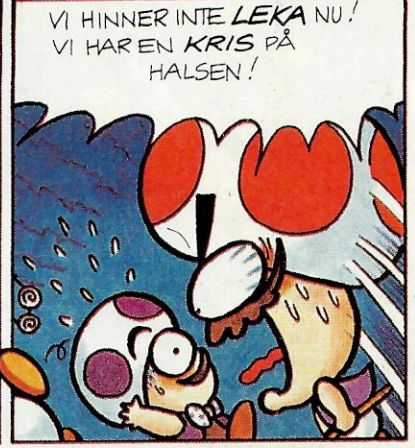




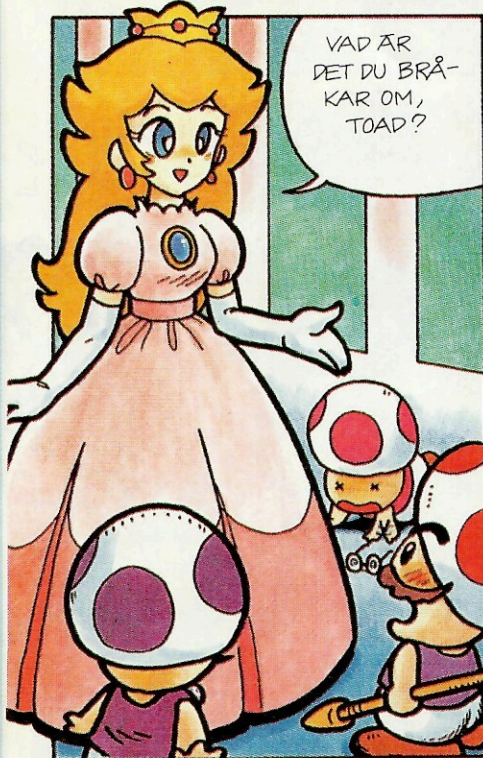
PRINSESSAN!  
PRINSESSAN!



PLANA UT, POTT-SORK! PRIN-  
SESSAN PELAR PIDEO-  
PEL!



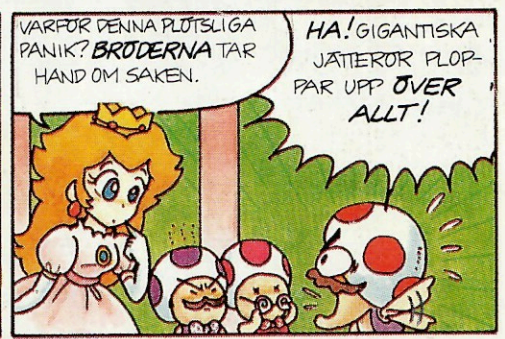
VI HINNER INTE LEKA NU!  
VI HAR EN KRIS PÅ  
HALSEN!



VAD ÄR  
DET DU BRÅ-  
KAR OM,  
TOAD?



RÖR! RÖR, RÖR  
OCH ÄTER  
RÖR!

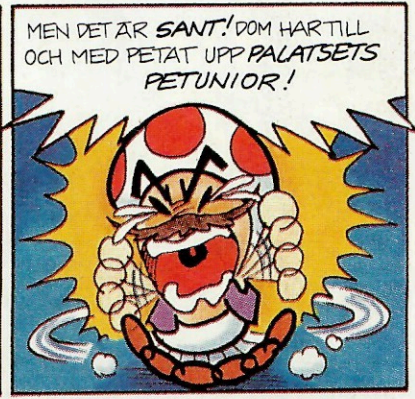


VARFÖR DENNA PLOTSLIGA  
PÄNIK? BRÖDERNA TAR  
HAND OM SAKEN.

HA! GIGANTISKA  
JÄTTERÖR PLOP-  
PAR UPP ÖVER  
ALLT!



ETT SÄNT PINSAMT PÅ STÄ-  
ENDE! PLOPPANDE PLÄT-  
RÖR! PERVERST!



MEN DET ÄR SANT! DOM HARTILL  
OCH MED PETAT UPP PALATSETS  
PETUNIOR!



KOOPOR!

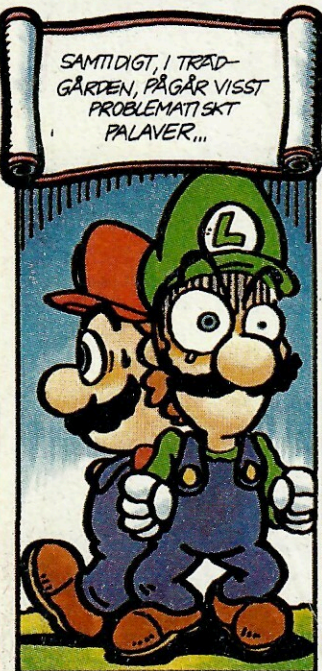
SPRING FÖR  
LIVET!



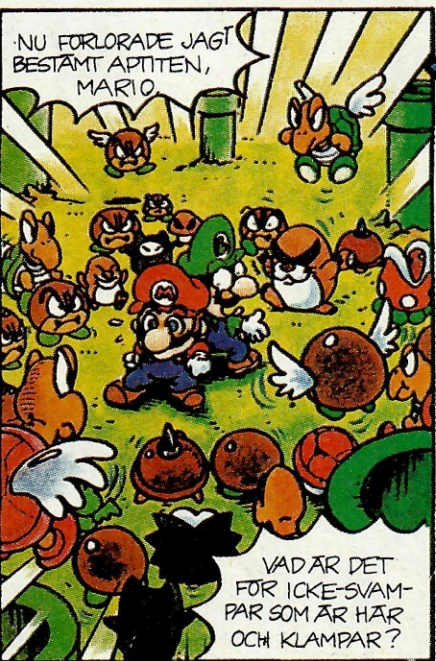
HÅLL STÄLLNINGARNA,  
SVAMPIGA  
SVAMPAR!



DET BÖRJAR  
LIKNA ETT  
KOOPAKONVENT



SAMTIDIGT, I TRÄD-  
GÅRDEN, PÅGÅR VISST  
PROBLEMATISKT  
PALAVER...



NU FÖRLORADE JAGT  
BESTÄMT APTITTEN,  
MARIO

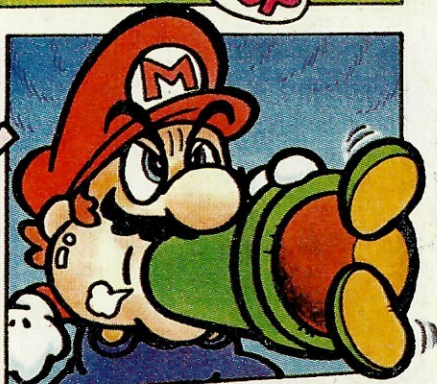
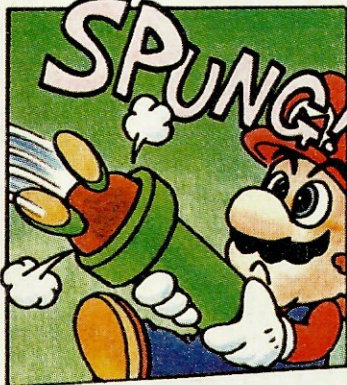
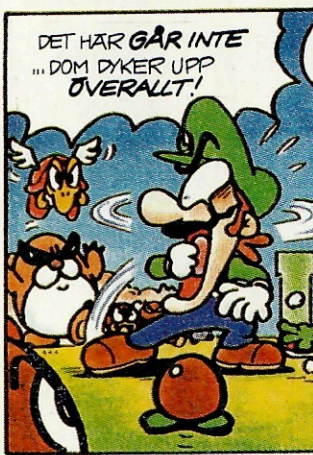
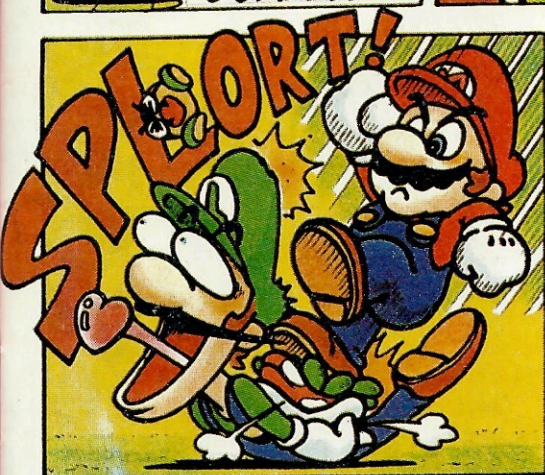
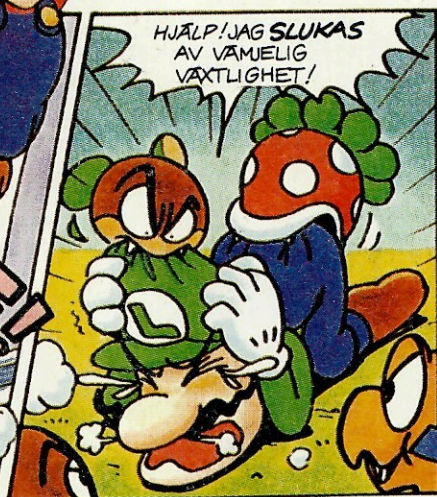
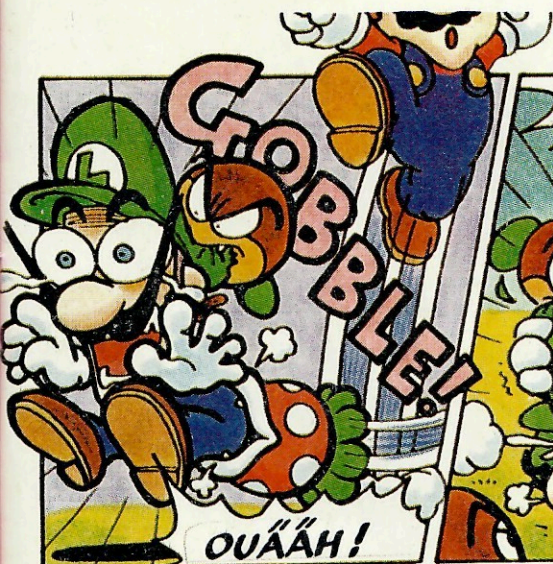
VAD ÄR DET  
FÖR ICKE-SVAMP-  
PAR SOM ÄR HÄR  
OCH KLAMPAR?

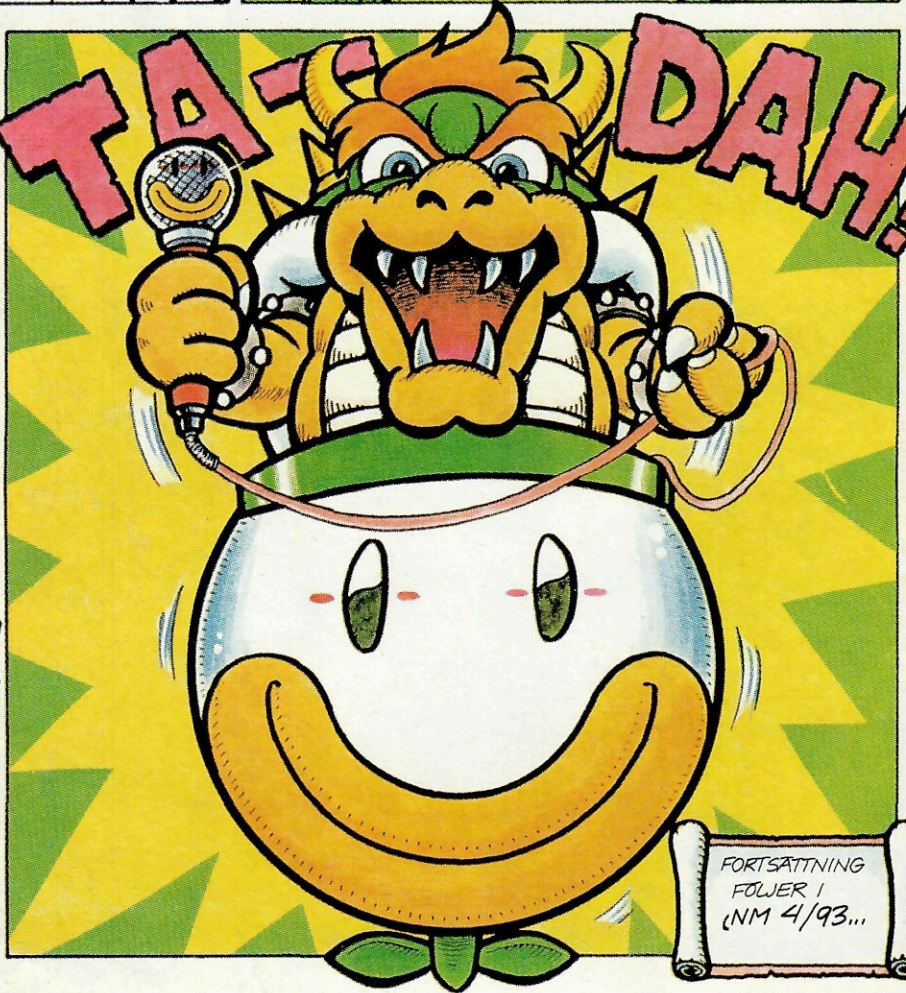
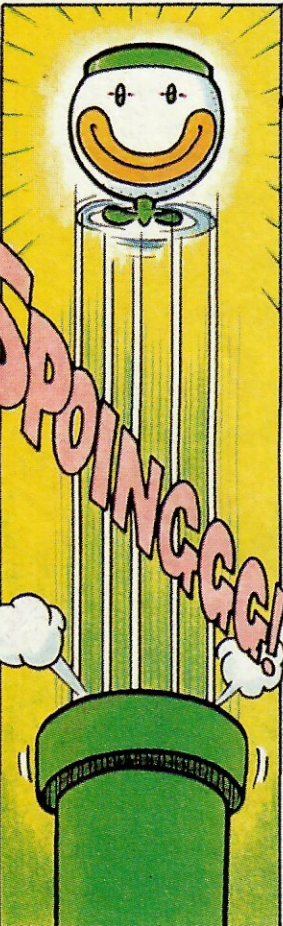
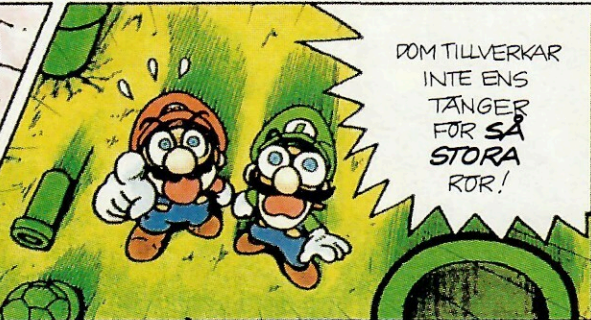
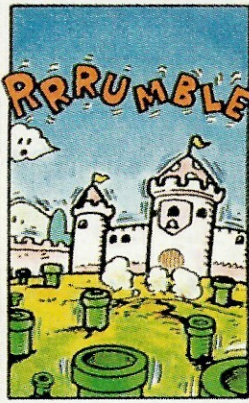
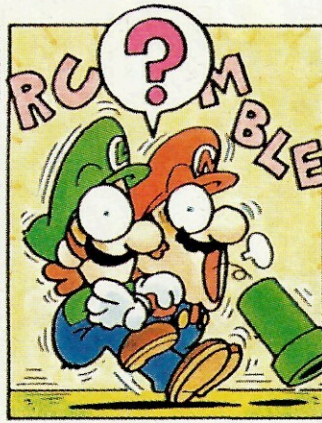


WOOOOSH!

HJÄÄÄLP!







FORTSÄTTNING  
FÖLJER I  
NM 4/93...

# POWER

NUMMER 31

# PLAYER

Med  
klubbmytt

Medföljer som bilaga till Nintendo-magasinet nr. 2 1993

**SNES:**

**Actraiser**

**Pilotwings**

**NES:**

**F-15**

**Strike Eagle**

**Bucky  
O'Hare**

**Battletoads**

**GAME BOY:**

**Sneaky  
Snakes**

**Roger  
Rabbit**

**Sword  
of Hope**

**Battletoads**



# Japanskt

# ActRaiser

## rollspel

Actraiser från Enix låter dig skapa din helt egna värld. Du är människornas beskyddare och måste få byarna att växa genom att besegra de onda krafter som finns runt om i världen.

Spelet består av sex byar. För att en by ska växa ordentligt och för att människorna ska bli lyckliga måste du som beskyddare klara två banor som finns i närheten av varje by. Oftast utspelar sig den första banan utomhus och den andra i ett slott eller i en grotta. När du klarat båda banorna kan människorna bygga upp sin by i godan ro och du kan gå vidare till nästa. Men tänk på att komma tillbaka ibland och se till att inget oväntat har inträffat.

Under spelets gång lär du dig fyra olika magier av människorna i byarna. De är väldigt användbara, särskilt mot de elaka bossarna. Innan du börjar spela en bana gör du bäst i att välja den magi du tror funkar bäst. Du ser högst upp i högra hörnet hur många gånger du kan använda en vald magi.

### MAGICAL FIRE

Med den här magin kan du skjuta flera fiendesökande eldklot samtidigt. Effektiv när det kommer många fiender samtidigt.

### MAGICAL STARDUST

Magical Stardust är den effektivaste av alla magier. Du höjer ditt svärd och ett eldregn faller över skärmen.

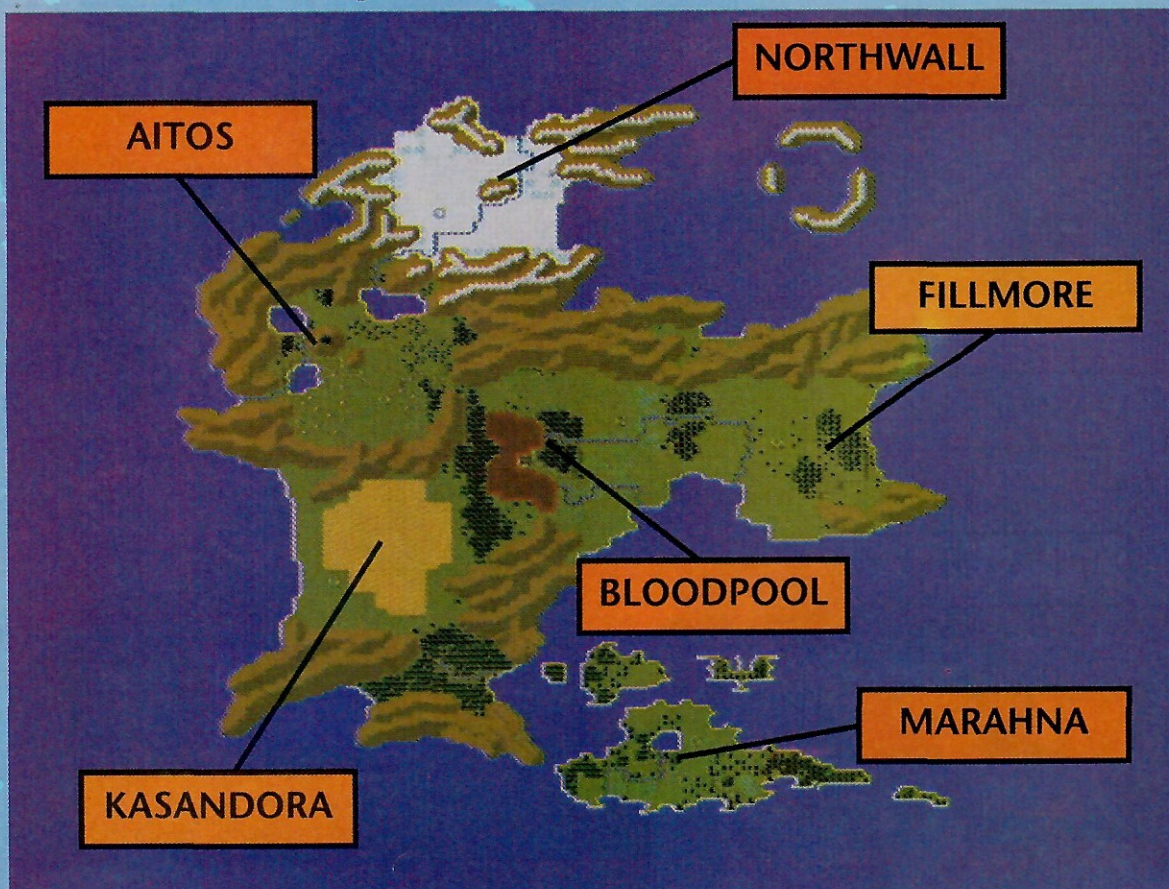
### MAGICAL AURA

En mystisk magi som tar kål på de flesta fiender. Den ser ut som fyra lysande klot.

### MAGICAL LIGHT

Ett magiskt ljus sprider sig i rummet och alla fiender på skärmen blir bländade.

Du kan även sex andra magier redan från spelets början, men dessa kan du bara använda när du bygger upp byarna och inte på själva banorna.



## BYARNA

Världen består av sex delar och varje del består i sin tur av två banor. Här följer en liten presentation av de olika banorna.



I FILLMORERS GROTTO

## FILLMORE

### Act 1

Innan du kan börja bygga upp Fillmore måste du klara den första banan. Den utspelar sig i en skog och är som väntat inte särskilt svår. Slutbossen är en kentaur som anfaller med sin magiska lans.

### Act 2

Del två leder dig in i ett tempel där det finns två vägar att välja mellan. Tar du den övre har du chans att få fler bonusar än om du tar den nedre. Å andra sidan är den nedre kortare.



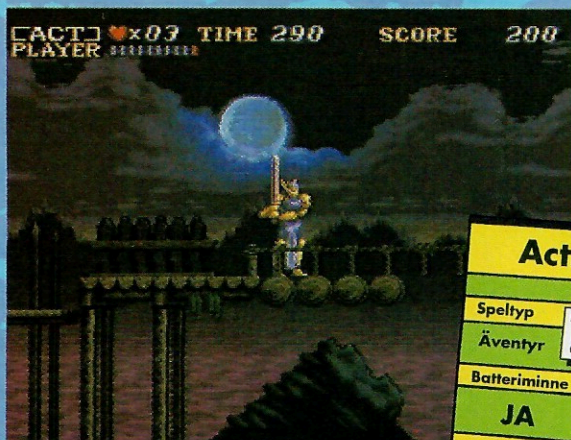
FÖRSTA BOSSEN

5	4.4	3.3	3.8	4.1
4	GRAFIK & LJUD	SPELKONTROLL	UTMANING	UNDERHÅLLNING
3				
2				
1				
0				

## BLOODPOOL

### Act 1

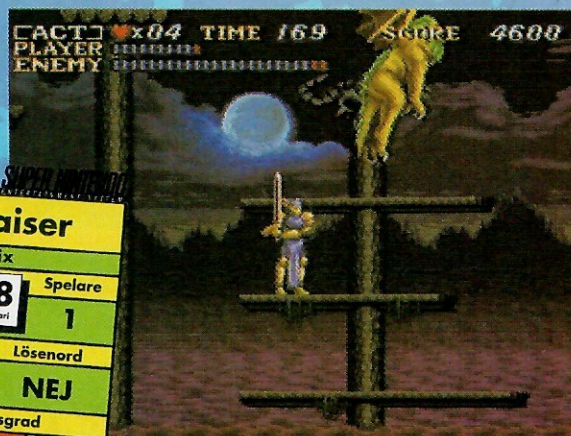
Bloodpools första akt är den andra banan du ska spela. Du hoppar omkring bland hemska monster på plattformar ovanför ett träsk. Gå snabbt över broarna för vissa av dem är inte särskilt hållbara.



PÅ BRON OVANFÖR BLODSJÖN

### Act 2

I del två befinner du dig i slottet som ligger strax bredvid blodsjön. Här finns spikgolv och svävande plattformar och bossen är en trollkarl som helt plötsligt förvandlar sig till en galen varg.



Actraiser	
Enix	
Speltyp	Spelare
18	1
Äventyr	18 februari
Batteriminne	Lösenord
JA	NEJ
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium
	Svår



STAD UNDER UPPBYGGNAD



MÄNNISKORNA BEHÖVER DIN HJÄLP



### ENDAST FÖR PROFFS

Om du inte vill spela på det vanliga sättet utan bara köra banorna kan du välja Professional Mode på valskärmen. Trycka bara två gånger på Select för att få fram det nya valet. Då kan du hoppa över strategidelarna. Men tro inte att det blir enklare för det. Din energimätare är visserligen lång, men fienderna är klurigare och starkare än tidigare. Inget för nybörjaren alltså.

### KASANDORA

#### Act 1

Kasandora består av en öken och en pyramid. För att få komma in i pyramiden måste du först besgera den jättelika insekten Dagaoba som finns någonstans i öken.

#### Act 2

Pyramiden är klurig. Det bor massor av fiender där och när du äntligen klarat dig förbi dem kommer du till slutbossen. Det är en stor gyllene faraomask som försöker krossa dig samtidigt som det kommer pilar farande från höger och vänster.

### AITOS

#### Act 1

Aitos första bana tar dig upp bland molnen. Där vägen försvinner kommer två vita örnar och hjälper dig över till andra sidan. Drakbossen som bor i vattenfallet är svår men håller du dig i mitten och slår honom i huvudet blir det lite lättare att vinna.

#### Act 2

Nu är du inne i en grotta med lavasjöar och flygande eldklot. Hoppa från plattform till plattform och försök hela tiden att hitta en plats där du är säker från fiender.



## MARAHNA

### Act 1

På den här exotiska ön finns monster du bara sett i dina värsta mardrömmar. Slutbossen är en enorm köttätande växt som gärna tuggar i sig allt som kommer i närheten.

### Act 2

Kalia, slutbossen i Marahnas tempel, har förhäxat alla människorna i Marahna och det enda sättet att hjälpa dem är genom att besegra honom. Han är inte vilken dum galning som helst och hans rum är väl skyddat från fiender så det blir inte lätt att hjälpa människorna. Tyvärr har du inget val.

## NORTHWALL

### Act 1

Den sjätte byn är täckt av snö och is. Det enda som kan rädda människorna från att frysa ihjäl är lite solsken. Ta hand om jätteflugan och börja sen bygga upp staden.

### Act 2

När byn har börjat växa ordentligt är det dags att köra den sista banan. Den utspelar sig inne i ett enormt träd. En isdrake vaktar högst upp och när du besegrat honom har du räddat människorna från en säker undergång.

## REDAKTIONENS BETYG

Actraiser var ett av de första spelen som kom ut till Super NES i Japan men det är fortfarande mycket bra. Grafiken är välgjord och musiken helt suverän. Det enda negativa som finns att säga om spelet är att spelkontrollen inte är så bra. Men i ett i övrigt så bra spel spelar det inte någon större roll.

## Punkgrodor i miniatyr



Battletoads		
Tradewest		
Speltyp	25 februari	Spelare
Action		1
Batteriminne	Lösenord	
NEJ	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår



### EN LITEN PRESENTATION AV PADDORNA

#### •ZITZ

Zitz är världens smartaste padda. Han är den som tänker i gänget och den naturliga ledaren.

#### •RASH

Rash är den galnaste av paddorna och tycker själv att han är en 'radically cool dude'.

#### •PIMPLE

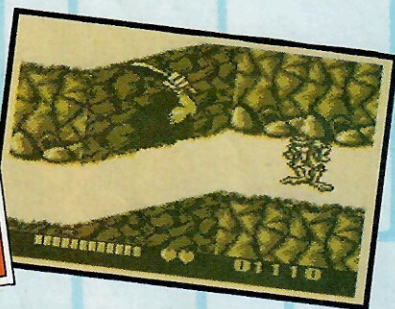
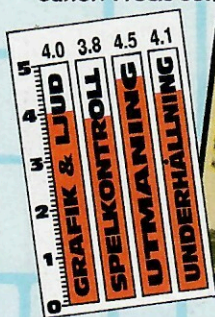
Pimple är troligtvis den största padda som någonsin funnits. Han är lite långsam men otroligt stark.

Det första Battletoads-spelet är ett av de häftigaste spelen till NES och del två är ett av de allra bästa Game Boy-spelen. Du ska fighta dig genom nio olika banor. Precis som i NES-versionen är de nog så svåra.

Turtlekrossarna Battletoads är nu här även till Game Boy. Denna gång med en ny story. Mörkrets Drottning är tillbaka och hon har tagit Rash och Pimple till fånga så här får Zitz jobba helt ensam.

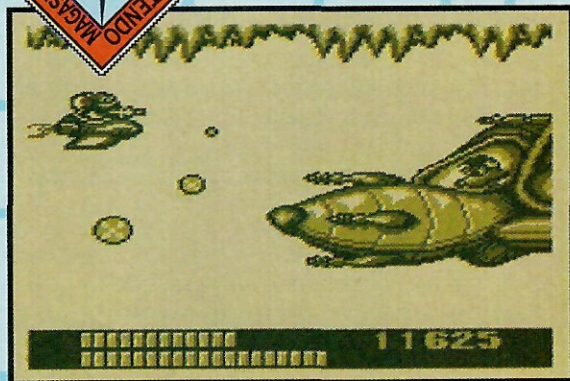
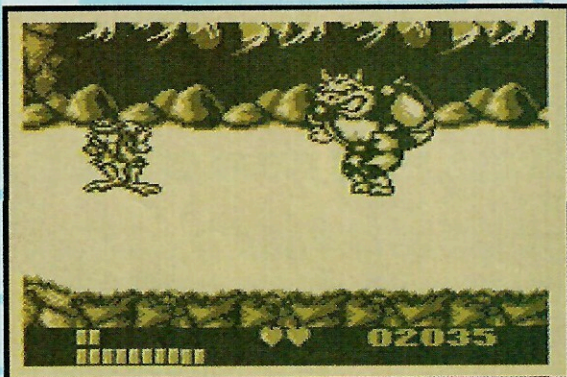
### Bana 2

Efter den första banan hoppar Zitz upp i ett flygplan för att skjuta ner drottningens luftstyrkor. Slutbossen Rat-Zap är ganska enkel men för att komma till honom måste du först klara av de betydligt svårare spikväggarna.



### Bana 1

Spelets första bana påminner mycket om toadens första äventyr men du märker snart att det inte är alls samma spel. Dunka ner alla fiender tills du kommer fram till slutbossen General Slaughter.



FIENDERNÄR ÄR STORA MEN DUMMA

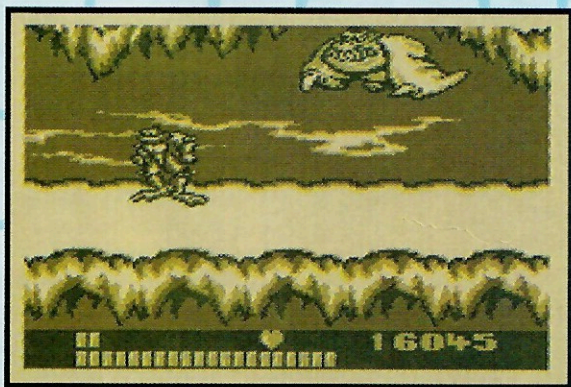
FROGS IN SPACE



# BATTLETOADS

## Bana 3

På tredje banan måste Zitz slänga sig i lianer. Förutom de kluriga hoppen är banan inte så svår och du kommer snart fram till bossen.



### Redaktionens betyg

Rare och Tradewest har lyckats göra ytterligare ett suveränt spel med Battletoads. Det enda som gör det något sämre än NES-versionen är att man inte kan vara två spelare samtidigt. Men i övrigt är det precis lika bra och även Game Boy-spelet får därmed Nintendo-Magasinet utmärkelse Toppspel som bevis på detta.

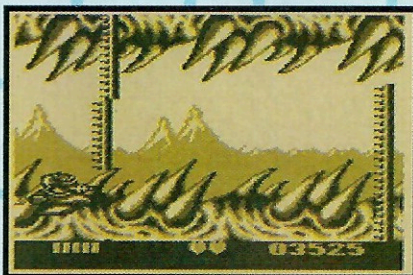
av Tobias

## Bana 4

När du klarat dig förbi träskets värsta delar i banans inledning är det dags att åka Jet Ski resten av vägen fram till Wicked Wurm. Du märker snart att det finns mer än ett sätt att använda en vattenskoter på.

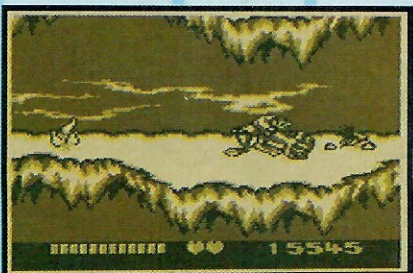
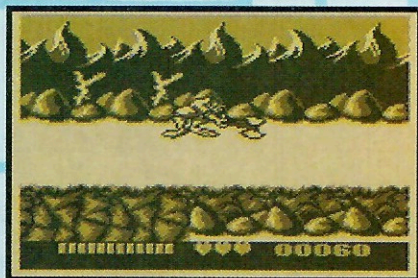
## Bana 5

Mörkrets Drottningen har gjort en komplicerad labyrintbana som Zitz måste ta sig genom på nivå 5. Stenbumlingar jagar dig och på vissa ställen måste du göra otroligt svåra hopp där det är lätt att halka och falla ner. Det krävs mycket övning för att klara den här banan.



DÖDLIGA SPIKVÄGGAR

ZITZ HAR HITTAT EN YXA

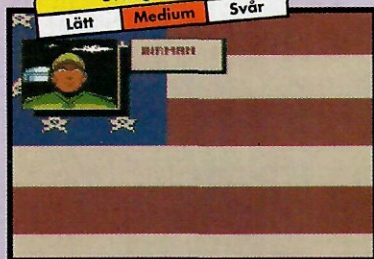


JÄTTENÄVE

Efter de fem första banorna har du ytterligare fyra till och de blir bara svårare och svårare. Men ge inte upp utan kom ihåg att övning ger färdighet.

GRAFIK & LJUD	2.8
SPELKONTROLL	3.5
UTMANING	3.0
UNDERHÅLLNING	3.0

F-15 Strike Eagle	
Microprose	
Datum	Spelare
18 februari	1-2 samtidigt
Speltyp	Lösenord
Flygsimulator	JA
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium
	Svår

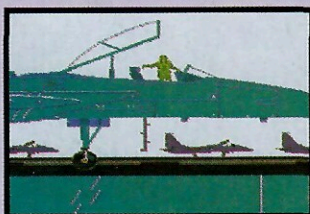
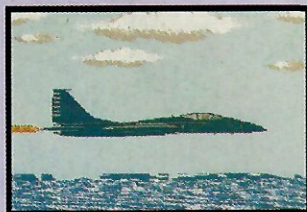
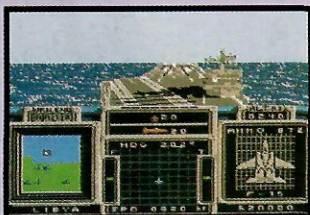
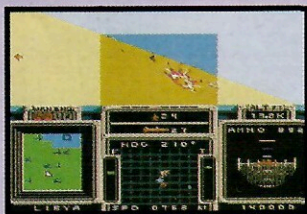


VÄJ SVÅRIGHETSGRAD

dospel. De fick hjälp av riktiga stridspiloter och resultatet blev flygsimulatorens F-15 Strike Eagle.

Spelet innehåller sju uppdrag som utspelar sig på olika ställen i världen. Alla uppdrag är baserade på riktiga händelser från bland annat Gulfkriget. Din F-15 är väl utrustad med radar, missilvarning och alla viktiga uppgifter om i vilket tillstånd planet är. Det kommer hela tiden flygplan och missiler från alla håll så det gäller att ha perfekt kontroll över sitt plan och att vara snabbtänkt. Du kan både rolla och loopa för att komma undan fienderna.

SNYGGA NÄRBILDER



av Tobias

Microprose har länge tillverkat simulatorer till de olika hemdatorerna och nu har de också gjort sitt första Ninten-

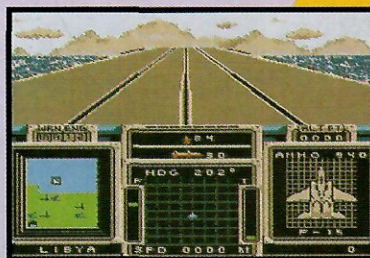
På varje uppdrag ska du skjuta sönder tre olika mål. Du ser på radarn var det första målet ligger och när du sprängt det kommer det andra målet fram. När du skjutit sönder alla tre målen flyger du tillbaka till basen.

Du kan antingen spela ensam eller tillsammans med en kompis. Spelar du ensam måste du hålla reda på allting själv, men spelar du med en kompis kan han eller hon styra planet samtidigt som du skjuter fiender eller tvärtom.

### Redaktionens betyg

Det här är den mest avancerade flygsimulatorens till NES hittills. Spelkontrollen är bra men grafiken är inte imponerande. Spelet är ytterligare ett exempel på ett spel som skulle kunna bli mycket bra i en Super NES-version. 8-bitarens kapacitet räcker inte riktigt till. Men gillar man simulatorer är F-15 Strike Eagle ett bra val.

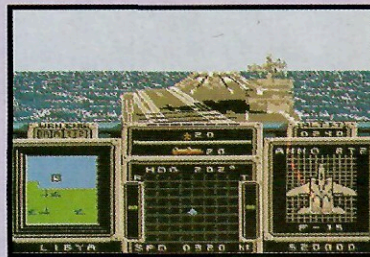
# Flyg fula fluga flyg



GÖR DIG REDO ATT LYFTA



DET FINNS SJU OLIKA UPPDRAG



GÅ IN FÖR LANDNING

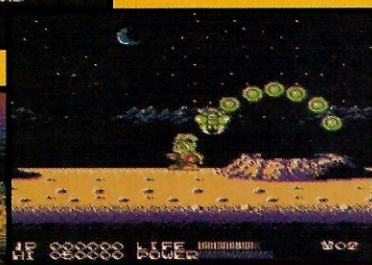
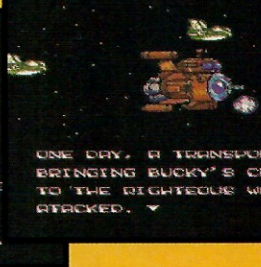
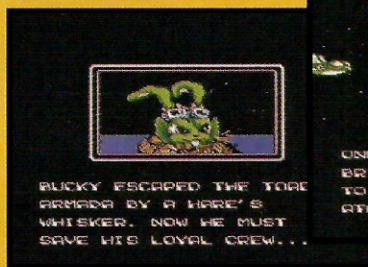
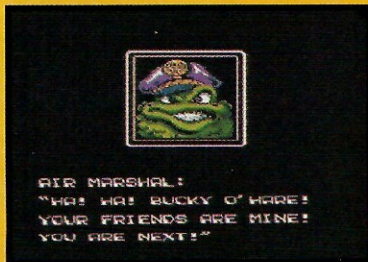
# BUCKY O'HARE

## Hares in space

Den elaka Toad Marshall har kidnappat fyra medlemmar i Bucky O'Hares besättning. De finns nu på fyra olika planeter och Toad har gett sina män order om att vakta fångarna. Men Bucky tänker ensam ge sig ut för att ta kål på Toad och hans medhjälpare och rädda sina vänner.

Bucky O'Hare är en stentuff rymdhare som bor i Aniversum, ett universum där det bara finns djur. Ärkefienden heter Toad Marshall och bossar över Toad Empire, det elaka imperiet som Bucky strider mot. Bucky brukar ta hjälp av sina trogna vänner Blinky, Deadeye, Jenny och Willy men nu är de alltså tillfångatagna av Toad och hans imperium. De sitter fängslade på fyra olika planeter och för att rädda alla fyra måste Bucky klara alla planeterna. När Bucky klarat en planet och räddat en

av sina vänner kan du sedan välja vem av de två du vill spela. Tryck bara på Select när som helst för att byta spelfigur. Figurerna är bra på olika saker och du kommer att behöva allas kunskaper för att kunna besegra Toads gäng.



Konami		
Datum	Spelare	
18 februari	1	
Speltyp	Lösenord	
Action	JA	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

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

### REDAKTIONENS BETYG

Bucky O'Hare är ett nytt kul spel från Konami. Grafiken är detaljerad och musiken bra. Banorna är lagom enkla i början men blir snart klurigare. Vi rekommenderar att du kör banorna i den ordning de kommer, eftersom du på de senare banorna kan komma att behöva dina vänner för att klara dig.

0	1	2	3	4	5
<b>GRAFIK &amp; LJUD</b> 3.8					
<b>SPELKONTROLL</b> 4.1					
<b>UTMANING</b> 4.0					
<b>UNDERHÅLLNING</b> 4.3					

# Pilotwings

**Gå med i flygklubben**

Pilotwings erbjuder dig en flygupplevelse du aldrig tidigare varit i närheten av. Med hjälp av Mode 7 har Nintendo gjort ett spel med en otrolig känsla i.

Fyra instruktörer ska försöka lära dig att hoppa fallskärm, flyga flygplan, sväva med en hang-glider och flyga med en raketmotor på ryggen. Det känns svårt i början men lyssna bara noga på vad de säger så lyckas du snart.

SUPER NINTENDO

PILOTWINGS		
Nintendo		
Speltyp	21	Spelare
Flyg-simulator	januari	1
Batteriminne	Lösenord	
<b>NEJ</b>	<b>JA</b>	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

## Lär dig grunderna

### Light Plane

Flygplanet är byggt för att vara lätt att manövrera men ändå kan det till en början kännas tungstyrt.

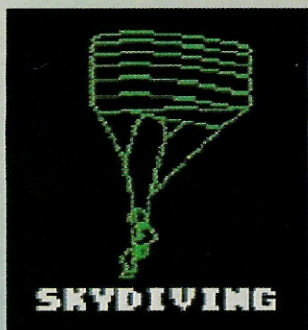


Under den första lektionen behöver du bara landa, men snart kommer svårare provningar som att lyfta, flyga genom ringar och landa på hal bana. Om du märker att landningen kommer att gå dåligt är det bättre att ta ett varv till än att försöka nödlanda.



### Sky Diving

Fallskärmsbrottning är verkligen häftig. En helikopter tar med dig upp på 1.000 meters höjd och därifrån ska du kasta dig ut. Att ta sig genom ringarna är ganska lätt men när du sen ska landa blir det betydligt svårare. Här



gäller det att komma precis rätt. Efter några inledande hopp ska du landa på en liten platta ute i vattnet och då är det lätt att plumsa i.

## Rocketbelt

Du blir introducerad i raketflygningen under din andra lektion. Du har två jet-motorer på ryggen och kan flyga framåt eller



bakåt med två olika hastigheter. När du landar kan det vara lättare att trycka in R-knappen så att du får se dig själv ovanifrån.

## Hang Gliding

Här gäller det att inte göra ett enda litet misstag. Med hjälp av varma luftströmmar från marken ska du först ta dig upp på en viss höjd och



sedan landa. Missar du en luftström faller du snabbt och kommer fel. Hang Gliding är den svåraste av de fyra grenarna.

*Du kan förutom dessa fyra grenar få olika bonusflygturer. Men då måste du få full pott i någon av grenarna, och det är inte det lättaste.*

## Specialuppdraget



När du klarat de fyra första lektionerna är du redo för ditt första uppdrag. Du ska flyga helikopter över fiendeland och där rädda fångar. Tänk på att skjuta ner alla fiendebaser innan du landar.

Klarar du ditt första uppdrag får du åka tillbaka till flygskolan för att ta nya lektioner. Efter dessa är det dags för nästa uppdrag. Även den här gången ska du flyga in över fiendeland och rädda krigsfångar. Men nu är det

mörkt och fiendeartilleriet är piggare än nånsin.

### SECRET COMMAND

Our agent has infiltrated enemy headquarters on Izamu Island. Your instructors have been freed and await rescue at the heliport. Using the radar as a guide, infiltrate the airspace and rescue them.

## FLYGLEKTIONERNA

### Lektion 1

Under din första flygktion ska du flyga flygplan och hoppa fallskärm. Sammanlagt behöver du få ihop 120 poäng på dessa två grenar. Klarar du det får du din första licens och ett lösenord.

### Lektion 2

Du behöver 200 poäng av 300 möjliga för att klara den andra flygktionen. Du ska klara samma grenar som på den första lektionen, men nu är de lite klurigare. Du får också prova på Rocketbelt för första gången.

### Lektion 3

Nu får du prova på ytterligare en gren, Hang Gliding. Det är inte enkelt och kräver mycket övning. Börja alltid med den här grenen så kan du välja Retry om du misslyckas och försöka igen.

### Lektion 4

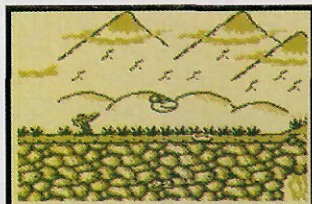
Nu måste du bevisa att du lärt dig något på dina tidigare flygktioner. Alla fyra grenarna finns med på programmet och dina uppgifter är betydligt svårare. Du behöver få 75 poäng per gren i genomsnitt för att lyckas.

## Redaktionens betyg

Pilotwings är ytterligare ett Toppspel från Nintendo. Det utnyttjar Mode 7 mer än något annat spel och visar verkligen upp Super NES kapacitet. Att klara helikopterflygningen är inte enkelt och de sista lektionerna, med blåst och hala landningsbanor ger dig en rejäl utmaning. Som tur är finns det lösenord. När du väl klarat en lektion behöver du därför inte köra den igen. Det här liknar verkligen inget annat och är en bra avkoppling efter att ha skjutit rymdmänniskor i Super Probotector och räddat prinsessor med Mario och Luigi.

# SNEAKY SNAKES

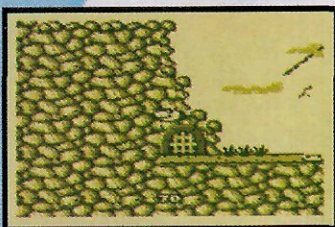
av Tobias



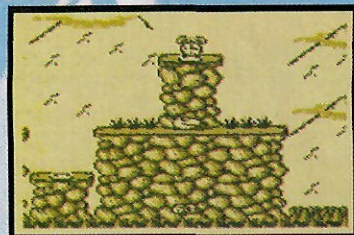
Sonia Snake är kidnappad av The Nasty Nibbler och slingermästarna Genghis och Atilla måste rädda henne. För att lyckas måste de kaka upp allt de stöter på för att klara av spelets alla banor.

Sneaky Snakes är uppföljaren till Snake Rattle n' Roll som kom till NES för några år sedan.

Game Boy-versionen går ut på samma sak, nämligen att kaka tills man blir tillräckligt tung för att få komma vidare till nästa bana. Överallt finns grytlock och om du trycker på B-knappen när Atilla eller Genghis står på ett sådant flyger det upp och maten som låg i grytan kommer fram. Här och där finns också nibbly-utkastare som kastar ut mat men du måste se upp så att inte maten exploderar i munnen på dig. Sprängs du tappar du mycket vikt och måste börja om med ditt frossande.



HÄR ÄR UTGÅNGEN

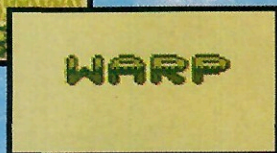


UPPE PÅ TOPPEN IGEN!

Letar du noga kan du hitta en hel del hemliga rum. Du kommer till dem genom att trycka på B när du står på vissa grytlock. I bonusrummen kan du enkelt samla mer mat utan att farliga fiender kommer och stör.



WARPA!



Sneaky Snakes		
Tradewest		
Speltyp	25	Spelare
Plattform	februari	1-2 samtidigt
Gamelink	Lösenord	
JA	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

3.0	3.2	3.0	3.5
GRAFIK & LJUD	SPELKONTROLL	UTMANING	UNDERHÅLLNING

### REDAKTIONENS BETYG

Sneaky Snakes är inte riktigt lika kul som originalet till NES. Det här verkar så att säga vara en budgetversion av Snake Rattle n' Roll. Att spela ensam tröttnar man snart på. Det här är ett spel för två spelare samtidigt. Då kan man nämligen ha jätteskoj!

av Tobias

# Who framed ROGER RABBIT



0	1	2	3	4	5
<b>GRAFIK &amp; LJUD</b>					3.7
<b>SPELKONTROLL</b>					3.5
<b>UTMANING</b>					3.6
<b>UNDERHÅLLNING</b>					3.5

<b>Roger Rabbit</b>	
Speltyp	Capcom
Äventyr	25 Inkomst
Batteriminne	Spelare 1
<b>NEJ</b>	Lösenord
Lätt	Svårighetsgrad <b>JA</b>
Medium	Svår

## Åter till Toontown

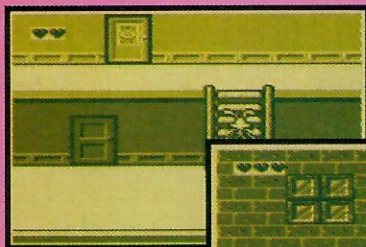
Jessica Rabbit har blivit kidnappad och Roger måste tillsammans med detektiven Eddie Valiant hitta skurkarna och rädda henne. Stick iväg till Toontown och börja äventyret.



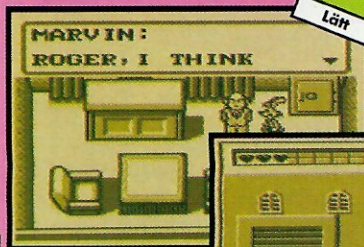
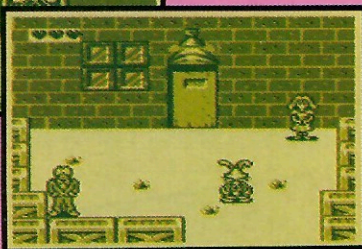
JESSICA UPPTRÄDER PÅ INK & PAINT CLUB

När spelet börjar befinner du dig i studion. Därifrån kan du gå vart du vill i Toontown. Vissa gränder och hus kan dock vara svåra att ta sig förbi eftersom de livsfarliga vesslorna

lurar överallt. Här får du lite hjälp med vad du ska göra i början.



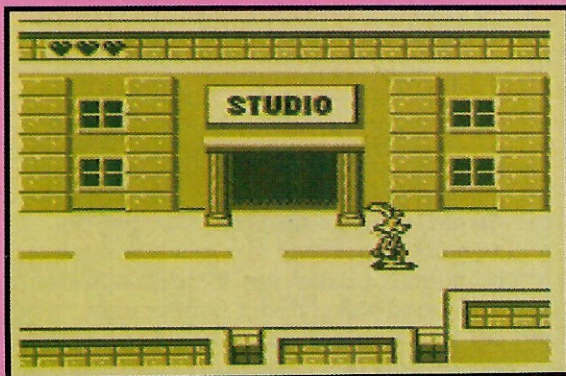
När du svarat i telefonen och pratat med personalen som finns i studion, ska du gå upp till fabriken. Du kommer inte in genom den vanliga ingången utan får ta köksingången. Där inne träffar du Marvin som berättar en hel del viktiga saker för dig. När han pratat färdigt blir han skjuten och du får gå vidare till Delores. Hon berättar var du hittar lösenordet som gör att du får komma in på Toontowns hetaste nattklubb. När du hittat lösenordet ska du leta efter Ink & Paint Club. Den ligger väl gömd i en mörk gränd och är



SVARA I TELEFONEN!



inte lätt att hitta. Men när du väl gjort det får du se hur Jessica blir bortrövad och första scenen är avklarad. Du får nu ett lösenord och kan i fortsättningen starta härifrån när du vill. Nu är det dags att börja samarbeta med Eddie Valiant för att hitta Jessica. Sök upp Eddie på hans kontor så börjar äventyret.



ROGER GER SIG UT PÅ JAKT EFTER SIN ÄLSKADE JESSICA

### REDAKTIONENS BETYG

Roger Rabbit är ett roligt och ganska klurigt äventyrsspel. Du kommer att behöva testa olika varianter av samma saker flera gånger innan du lyckas. Det här är ett bra spel som inte känns helt aktuellt längre. Det var ju onekligen några år sedan filmen kom.

# SWORD OF



**Sword of Hope**

Kemco/Seika

Speltyp: 25 (lektion) Spelare: 1

Rollspel på svenska

Batteriminne: NEJ Lösenord: JA

Svårighetsgrad: Lätt Medium Svår

0 1 2 3 4 5

GRAFIK & LJUD 3.8

SPELKONTROLL 3.6

UTMANING 3.8


UNDERHÅLLNING 3.9

## PRINS THEOS ÄVENTYR BÖRJAR

Innan du kan ta dig in i slottet måste du utforska fyra delar av Riccar. Det finns massor av hemligheter så leta noga efter lönn dörrar och kistor.

### • Pascal's Forest

LV: 2 HP: 21 MP: 22  
MS216



SKELETT  
FICK 6  
POÄNG SKADA.

### EN AV DINA MÅNGA FIENDER

Det var riddare Pascal som räddade Theo undan draken. Theo och Pascal har bott i skogen ända sedan dess. Det är i skogen äventyret börjar.

### • Martel's Domain

Martel är en mystisk man och här finns massor av överraskningar. Utforska noga och gå sen vidare.

### • Shabow's Domain

Här finns de vidrigaste typer du någonsin stött på. Du måste vara en skicklig kämpe för att besegra dem.


### • Camu's Domain

Mellan skogen och tornet härskar Camu. När du klarat dig förbi alla fiender som finns här är du framme vid slottet och har inte långt kvar.

av Tobias

**E**n gång, för länge, länge sedan fanns ett fridfullt land som kallades Riccar. Människorna var lyckliga ända tills den dagen då en mystisk drake dök upp och ställde till oreda. Draken förvandlade människorna till träd och gjorde kungen till en ond tyrann. Sen den dagen har inget varit sig likt i Riccar. Den enda som kan rädda människorna är den unga prinsen Theo. Om han hittar hoppets svärd och besegrar draken kan allt bli som förut igen.

LV: 2 HP: 24 MP: 22  
MS288




GULD: 1  
EX: 16

DU ÖPPNAR  
ENTRÉ.

Detta är historien bakom Kemco/Seikas nya rollspel. Sword of Hope påminner en hel del om Shadowgate men det är inte alls samma historia. Uppläggnigen när man slåss mot fiender är lite annorlunda men i övrigt känner man igen sig från Kemcos tidigare spel Shadowgate och Déjà Vu.

Bergsala har valt att över-sätta Sword of Hope till svenska. En översättning vi inte tycker blivit helt lyckad i alla av-seenden.

LV: 1 HP: 20 MP: 20  
MS405




GULD: 0  
EX: 0

VA? NAGON ROPAR  
DITT NAMN!

KAN TRÄDEN PRATA?

LV: 1 HP: 13 MP: 20  
MS6D3



GULD: 5  
EX: 5

HÄR FINNS EN  
SHAMAN. INSVEPT  
I EN SVART  
MANTEL.

HÄR KAN DU FÅ ETT LÖSENORD



# HOPE

Äventyr på Svenska!



## KOMMANDON

### • SE

Väljer du detta kommando kan du titta på eller undersöka personer och föremål som finns i rummet.

### • ÖPPNA

Om du ser en dörr eller en kista kan du öppna den genom att välja det här kommandot.

### • SLÅ

Det är väldigt sällan någon större mening med att slå på saker, men då och då kan det behövas.

### • ANVÄND

För att få nytta av de saker du har hittat på vägen måste du använda dem.

### • MAGI

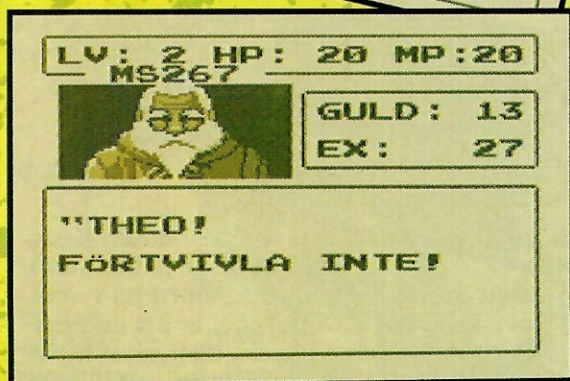
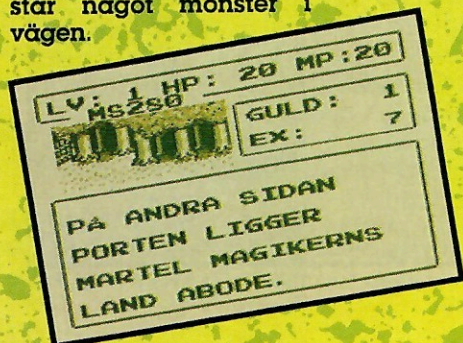
Den enda magi du har när du börjar är Teleport, men du lär dig snart flera användbara magier.

### • STYRKA

Genom att välja det här kommandot får du reda på hur stark, smidig och smart du är, hur många magipoäng du har och allt annat som kan vara bra att veta.

### • GÅ

Här väljer du åt vilket håll du vill gå. Pilar visar vilka olika möjligheter som finns och om det står något monster i vägen.



DEN GAMLE MANNEN HJÄLPER DIG OM DET GÅR DÅLIGT

### REDAKTIONENS BETYG

Sword of Hope är det fjärde rollspelet som översatts till svenska. Tyvärr är översättningen i detta spelet inte rolig. Försök att inte hänga upp er på det (om det går). För i övrigt är Sword of Hope nämligen ett kul och bra spel. Nu väntar vi på Final Fantasy!

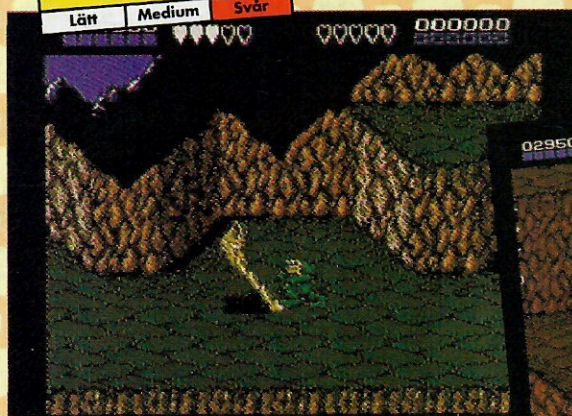
# BATTLETOADS

Äntligen här?

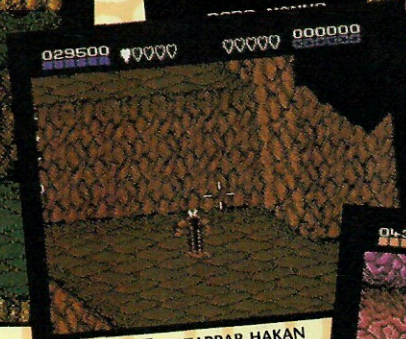
Battletoads	
Tradewest	
Datum	Spelare
18 februari	1-2 samtidigt
Speltyp	Lösenord
Action	<b>NEJ</b>
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium
	Svår

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					4.5
SPELKONTROLL					4.0
UTMANING					4.5
UNDERHÅLLNING					4.3

av Tobias



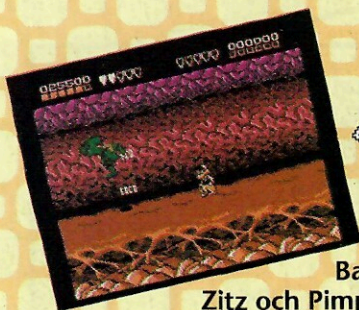
STORFOT I TURBOTUNNELN



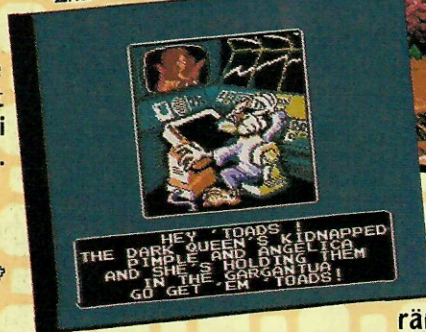
ZITZ TAPPAR HAKAN



Nu verkar det som om detta toppspel från Tradewest äntligen ska vara på väg till Sverige i alla fall. Många av er har säkert redan glömt vad vi skrev om Battletoads i NM 4/92. Så vi passar på att fräscha upp ert minne lite grand.



Battletoadsen Rash, Zitz och Pimple är tillsammans med professor T. Bird ombord på rymdskeppet SS Vulture. Uppdraget är att eskortera prinsessan Angelica tillbaka till hennes hemplanet. Interstellära resor är ofta rätt långtråkiga så Pimple bestämmer sig för att försöka få lite omväxling genom att ta sig en flygtur med sin privata rymdkapsel. Angelica som är utträkad följer med. Men de hinner inte långt förrän Mörkrets Drottning och hennes enorma skepp Gargantua tar dem till fånga. Det tål inte Zitz och Rash utan de tar genast upp kampen mot drottningen och hennes gäng.



HEY TOADS I DROPPED THE DARK QUEEN'S KIDNAPPED PIMPLE AND ANGELICA AND SHE'S HOLDING THEM IN THE GARGANTUA GO GET 'EM TOADS!

Battletoads är ett suveränt spel och

knappast något man klarar på en kväll. Med sina tolv banor är det verkligen något att bita i, även för den riktige Power Playern. Banorna utspelar sig på alla möjliga ställen och det gäller att utforska varenda millimeter för att hitta alla bonusar som kan finnas. De behövs verkligen.

## REDAKTIONENS BETYG

Battletoads är ett av de bästa spelen till NES någonsin. Grafiken är helt suverän och att spela två samtidigt är helt fantastiskt kul. Spelet är också precis så svårt som ett riktigt bra spel ska vara. Vi säger som vi sa för nästan ett år sen; Släng er i väggen, ninjasköldpaddor! Här kommer Battletoads!

Finalen i

# Nintendo®

## ON <sup>-92</sup> TOUR avgjord!

Den 12:e december hölls finalerna i Nintendo On Tour Nintendo-SM i Blå Hallen i Stockholms stadshus. Av 50 uttagna lokala mästare dök hela 49 stycken upp vid finalen. Dessa kämpade precis som vid uttagningarna med den speciella tävlingskassetten innehållande Super Mario World, F-Zero och Pilotwings.

Genom heat med sex tävlande i varje sållades först de 24 bästa poängplockarna ut. Dessa tävlade sedan vidare i semifinalerna där de 12 bästa fick gå vidare. Genom två semifinaler fick man så fram de sex bästa deltagarna till den stora finalen.

Följande personer deltog i finalen och placerade sig i följande ordning:

1. Laurent Kollberg, Sollentuna	34 700 000p
2. Mattias Gustavsson, Borlänge	32 530 000p
3. Fredrik Gustavsson, Ludvika	31 510 000p
4. Jens Rydén, Umeå	29 580 000p
5. Magnus Emanuelsson, Uddevalla	29 400 000p
6. Jonas Nordström, Uppsala	28 430 000p

Första pris är en resa till EuroDisney utanför Paris för hela familjen. Evenemangets huvudsponsor Bergsala står för alla kostnader i samband med resan.

Övriga deltagare har istället för att få en exakt placering placerats i någon av grupperna 7, 8 eller 9 beroende på i vilken omgång av finalerna de slogs ut.

### Grupp 7

Jonas Haraldsson, Kalmar • Jakob Kvarnhammar, Hässleholm  
Peter Berger, Malmö • Martin Peterffy, Linköping  
Rick Carlberg, Lund • Henrik Nebrin, Norrköping

### Grupp 8

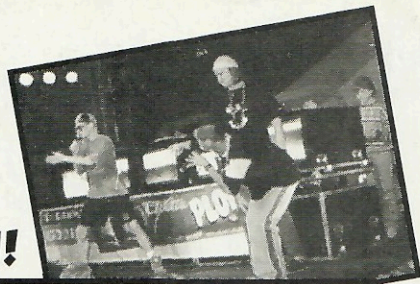
Fredrik Nilsson, Skellefteå • Joakim Eriksson, Östersund  
Martin Olofsson, Mariestad • Daniel Nordlund, Örnsköldsvik  
Andreas Görz, Kristianstad • Jonas Christiansen, Helsingborg  
Fredrik Christiansson, Göteborg • Daniel Toutin, Kumla  
Jan Aydin, Nässjö • Jens Wallin, Huskvarna  
Jonny Jousef, Skövde • Henrik Stridh, Katrineholm

### Grupp 9

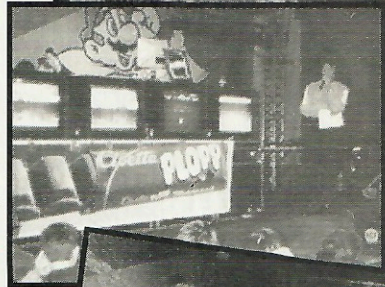
Här hamnar resterande 25 deltagare.

Bergsala AB, Nintendo-Magasinet och Creator Evenemangs AB tackar alla er som deltagit i Nintendo On Tour och hoppas att vi ses igen nästa gång det blir dags.

SHOW!



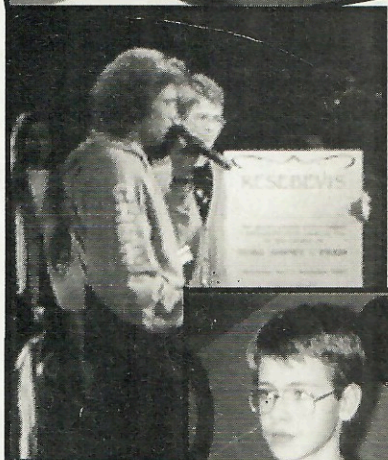
Detävling



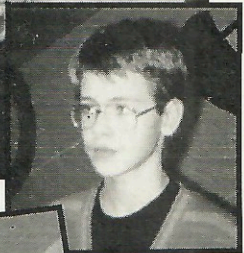
Detävling



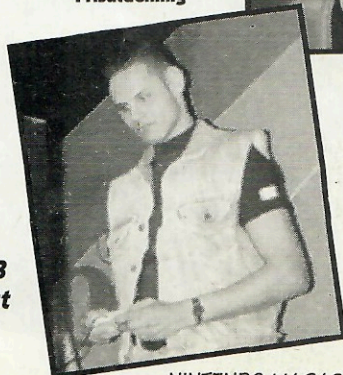
Final



Prisutdelning



Vinnaren  
Laurent  
Kollberg



Stamgäst

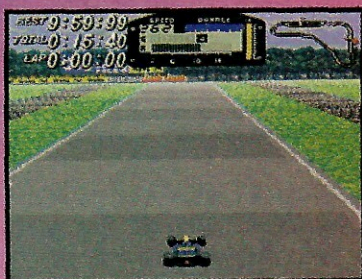
# BOX MARIO

går på Maxis och försöker få fram en uppföljare. I väntan på att så ska ske berättar vi istället att Maxis nu släpper planetsimulatoren *Sim Earth* till SNES. Även ett tredje *Sim*-spel är på väg till SNES i USA nu. Nämligen *Sim Ant* där det handlar om att organisera livet i en myrstack (!).

3. Vi har inte sett något ännu. Tyvärr! Vi längtar lika mycket som ni.

## NINTENDO CD-ROM

Jag är väldigt intresserad av Nintendos CD-ROM och har några frågor om den:



1. Kommer *Zelda IV* att släppas till CD-ROM:en?
  2. Eftersom det är billigare att tillverka CD-skivor än cartridge, kommer spelen till CD-ROM:en att bli billigare än vad Super NES-spelen är idag?
  3. Om den är CD-I kompatibel, kommer man då kunna använda alla CD-I skivor som finns ute?
  4. Vilka blir de första spelen som kommer?
- Magnus Emanuelsson, Uddevalla**

1. Det här är ett typiskt exempel på sådana frågor man måste svara försiktigt på. Vi tycker ju att det vore logiskt att släppa *Zelda IV* lagom till introduktionen av Nintendos CD-ROM någon gång i höst. Men som vi vet vid det här laget så gör ju aldrig Nintendo riktigt som man väntar sig, de kanske lanserar någon helt ny spelserie som är perfekt för CD-ROM lagom till introduktionen.

2. Om man tittar på prisskillnaden mellan cartridge och CD-skivor till Sega Mega Drive i Japan så är CD-skivorna något billigare. Men det faktum att CD-skivor är billigare att tillverka än cartridges är inget argument som Nintendo nödvändigtvis kommer att lyssna på. Audio-CD-skivor är billigare än vinylskivor att tillverka. Trots detta kostar CD-skivorna ännu avsevärt mycket mer än vinyl-dito. Det beror mycket på att CD-skivor är tufft, high tech och ligger rätt i tiden. Därför kan tillverkaren utan större problem motivera ett högre försäljningspris.

3. Sedan Nintendo nu ännu en gång meddelat att man gör om hårdvaruspecifikationen är det inte lätt att veta vad som gäller. Genom att dra ut på det hela kommer Nintendo att kunna känna efter vart vinden blåser när det gäller CD-I. Det är ju inte alls säkert att det blir någon framgångsrik standard.

4. Det vet vi givetvis inte. Men att gissa på att Nintendo släpper några egna spel tillsammans med några titlar från de främsta licenstillverkarna såsom Capcom och Konami är nog ingen dum idé.

## VART TOG NINTENDOJAKTEN VÄGEN?

Varför slutade ni med Nintendojakten?  
Medlem #208 525

Det var för mycket strul helt enkelt. Spel blev försenade. Spelare har amerikanska spelkassetter och tveklar därmed inte på lika villkor som övriga. Många sände in mer än lovligt suddiga bilder som de ansåg föreställde det vi eftersökte. Andra sände in videoband och ljudkassetter.

## BÄTTRE ÄN ZELDA III?

1. Jag har läst att *Out of this World* är otroligt bra och slår till och med *Zelda III*. Är det sant?

2. Är *Super Star Wars* till Super NES bra?

3. Vad är Camerica's *Alladin System*?  
Medlem #226 571

1. *Out of this World* är ett äventyrsspel som förmedlar en mycket speciell och kuslig känsla. Dels genom den renderade vektorgrafiken och det suggestiva ljudet, dels genom att du egentligen inte har någon aning om var du är eller vad du ska göra. *Out of this world* är ett mycket bra spel men bättre än *Zelda III* tycker vi inte att det är. Däremot är det avsevärt mycket svårare.

2. *Super Star Wars* är också ett mycket bra spel. Läs mer om det bland våra smygtittar på sidorna 30 - 31.

3. *Alladin* är en pryl du stoppar in i din NES före spelkassetten. Eftersom den innehåller alla de olika MMC-chipen behöver inte varje enskild spelkassett göra det. På så sätt blir det billigare att tillverka och sälja spelkassetter om man följer *Alladin*-metoden. Nintendo är som väntat inte helt positiva till det hela.

## Diverse frågor:

1. Finns eller kommer det några *Formel 1*-spel till Super NES?

2. Kommer det någon uppföljare till *Sim City*?

3. Kommer det något Super NES-spel som påminner om *Track & Field*?

**Tomas Lundblad, Västerås**

1. I Japan finns *Battle Grand Prix*, *Super F-1 Circus*, *F-1 Super Driving*, *Cyber Formula* och några till. Inget av dessa är dock något att hänga i julgranen. Det enda som hittills kommit ut i USA är *Setas F-1 ROC*. *Gremlin* utvecklar ett nytt *F1*-spel tillsammans med *Nigel Mansell*. *Seta* har del två av *F-1 ROC* på väg (se NEWS!). I Sverige finns ännu inget *F1*-spel och inget är heller planerat så långt vi kan se. Men vi gissar att *F-ROC* nummer 1 bör vara det första att dyka upp här någon gång senare under året.

2. Maxis spel i *sim*-serien kommer normalt ut till datormiljöerna först. Om vi tittar ditåt ser vi att det inte finns något *Sim City II* utan istället några uppgraderingar genom åren som gått. Om *Sim City* fungerar bra på Super-NES är det i och för sig inte omöjligt att Nintendo

## KLAGOMÅL

Från diverse läsarbrev med klagomål har vi plockat några frågor:

1. Jag tycker att innehållet i NM är bra men alltför inaktuellt. Om man läser utländska tidningar som EGM, Mean Machines och Game Pro vet man allt som står i NM flera månader tidigare.

2. Varför har ni inte berättat någonting om 16-bitars Super Gameboy och Super GB-versionen av Street Fighter II? Ni verkar inte veta något om spel som SMB 5 & 6 samt Zelda IV men jag vet att de snart kommer.

3. När jag fick er spelguide trodde jag först att den skulle vara en bra vägledning, men snart insåg jag att den inte var mycket att hurra för. Super Mario Bros. 1 fick till exempel 4,5 i samtliga kategorier. Jämfört med SMB 3 är ju grafiken stenåldersmässig och inget i det spelet är värt ett så högt betyg. Duck Tales fick också 4 i utmaning, men det är hur lätt som helst att klara. Det har ni ju själva skrivit i NM.

4. I NM 4/92 nämnde ni SNK's Neo Geo men ni sa inget om att den är dubbelt så bra som Super NES. Varför?

5. Vi är tre killar som har insett hur dåligt Nintendo är jämfört med Sega. Jämför till exempel Quack Shot med "super" Mario. Kalle sopar bort slamsorna som blev kvar av Mario sedan Sonic härjat. Dessutom påstår ni att Game Boy är det bästa bärbara videospellet. Segas Game Gear har ju 4.096 färger och Game Boy inte en enda. GG-spelen är ju i stil med arkadspelen.

6. Varför ligger Nintendo så långt efter i utvecklingen? Segas CD-ROM har ju funnits länge, men när kommer Nintendos? Den blir väl försenad som vanligt.

**Patrik & Kristian, 3 Sega-älskare, Jonas & Anders samt Mr. Smart Ass**



NEO•GEO - För folk med mer pengar än hjärna.

1. Försvaret till detta påstående är lika enkelt som trist. De tidningar du nämner är nämligen även våra källor till nyheter. MEN ... Nintendo-Magasinet är inte i första hand en nyhetstidning. Vi vänder oss främst till alla de Nintendospelare ute i landet som vill veta vad som kommer den här månaden och hur man klarar sista bossen i det spel de köpta förra månaden. För färskna nyheter kan man dessutom ringa Nintendolinjen på telefon 0712 - 11 0 11 (4:55 per minut) och lyssna. Det som står i den här månadens NEWS kunde du höra på Nintendolinjen redan i början av november (eftersom det var då jag skrev det här).

2. Sådana här brev får vi ett gäng varje månad. Just det här kommer från en ung herre med den mycket passande signaturen Mr Smart Ass. Att Street Fighter II till Game Boy var ett aprilskämt i en engelsk videospelstidning förstår inte den här typen av spelare. Det är därför det är vi som gör tidningen och Mr Smart Ass som läser den.

Visst kommer troligen Mario 5, 6, 7, 8, Zelda 4, 5, 6, 7 och så vidare så småningom. Men ingen annan än Nintendo vet när. Att låtsas veta dessa saker verkar dock vara ett väl utbrett sätt att bli poppis bland kompisarna i skolan. Vi har dock ett råd att ge till er som blint tror på skvaller och snack. Tro inte på något som inte står i Nintendo-Magasinet eller i Klubbladet från Bergsala. När vi skriver något så är det sant. Så är det.

3. Spelguiden är det Bergsala som gett ut och inte vi på Nintendo-Magasinet. Det kan nog stämma att de många gånger är väl optimistiska i sina omdömen. Men bättre det än att vara överdrivet negativ tycker vi.

4. Vilka olika värden bör man ta hänsyn till när man avgör hur bra en hårdvara är egentligen? Ska man bara se till ljud och grafik? Eller ska man även se till utmaning och pris? Det tycker i alla fall vi. Spelen till NEO•GEO kostar ofta mer än tre gånger så mycket som ett spel till SNES. Är de tre gånger så bra? Det tycker inte vi. De flesta spelen till NEO•GEO har obegränsad continue när man spelar dem hemma. Ger det en bra utmaning när man kan köra vidare från där man var, direkt när man dör? Det tycker inte vi.

NEO•GEO är säkert bra för den bortsämda och otålige lyxputten. Vi väljer att hålla oss till det vi tycker är bäst och som vi tycker ger mest utmaning för pengarna.

5. Har ni skrivit brev till Sega Force och berättat för dem vilka underbart bra maskiner Sega gör? Inte? Varför inte det då? Är det kanske så att det är roligare att klaga än att berömma?

Vi som håller på med Nintendo vet att spelkänslan är viktigare än 4711 färger. Därför föredrar vi Game Boy framför Game Gear. Samma sak gäller Quack Shot mot Super Mario Bros. Visst, Quack Shot är snyggt. Men jämfört med Mario rör sig Kalle som om han hade klister under fötterna. Iblang går det dock snabbt även på Sega. Men då blir det gärna lite för snabbt. Spel nummer två med en fartblind blå igelkotte är just utkommet. Var är Marios unika precisionsstyrning? undrar vi stilla.

6. När Segas CD-ROM kom fanns inte ett enda bra spel till den. Det var bara Mega Drive-spel med snyggare intro och slut. Det tyder på att den kom lite för tidigt. Nintendo kommer sin vana trogen inte att släppa en produkt som det inte finns åtminstone ett par riktigt bra spel till. När kommer förresten Segas smidiga och billiga 32-bitarsuppradering sa du? Va, finns det ingen?

Duck Tales - alldeles för enkelt?



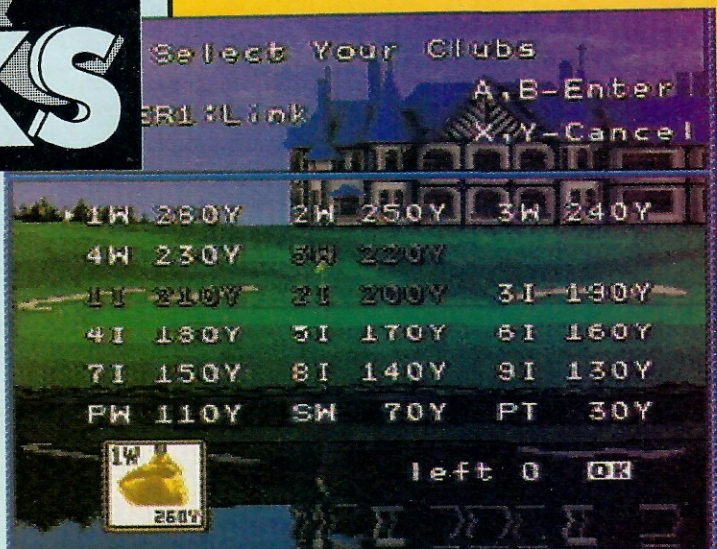
# TIPS & TRICKS

Här var det blandade tips & tricks till NES, Game Boy och SNES från oss, våra läsare och våra kollegor i branschen. Har du ett bra tips eller tricks till ett Nintendospel? Sänd det då till Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 SOLNA. Märk kuvertet 'Tips&Tricks'.

## Hole in one Golf (SNES)

### Bättre klubbor

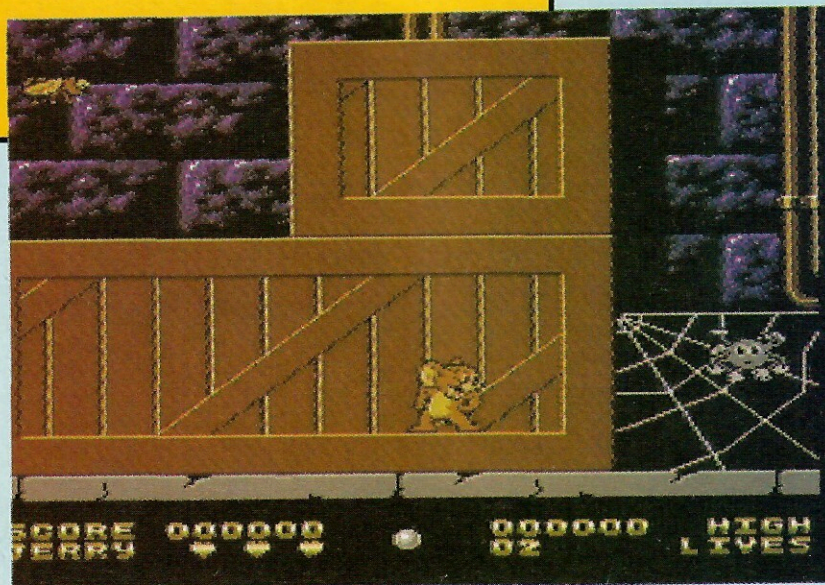
Om du vill ha bättre klubbor att välja mellan skriver du helt enkelt in namnet METAL\*PLAY. De metallklubbor du nu får går betydligt längre än de av järn och trä.



## Tom & Jerry (NES)

Spara de tuggummin du hittar för att använda dem senare i spelet. De kommer till nytta i vardagsrummet, badrummet och på vinden. När du blåser en bubbla svävar Jerry upp till ställen han normalt inte kan komma till.

Marcus Dahlberg, Enskede



## U.N. Squadron (SNES)

### Gör spelet svårare

Om du söker efter riktig utmaning kan du öka svårighetsgraden på U.N. Squadron ytterligare. Gå till valmenyn och välj Game Level. Håll sen nere A och X på handkontroll 2 och tryck Höger på handkontroll 1 tills svårighetsgraden blir Gamer. När du nu börjar spela kommer fienderna att vara fler och svårare än någonsin tidigare.

## Sim City (SNES)

När du fortsätter på en sparad stad i Sim City kräver varken brandkår, polis eller vägverk några anslag första året. Genom att spara och starta om från sparad varje nytt år kan du minska de offentliga utgifterna högst avsevärt. När dessa institutioner inte kräver några pengar behöver du inte heller ge dem några.

## Super Soccer (SNES)

Om du är trött på att spela och hellre vill sitta i publiken och heja på ditt favoritlag kan du knappa in koden på bilden. Nu får du välja två lag som sedan spelar mot varandra automatiskt.



## Super Castlevania IV (SNES)

### Hemligt bonusrum

Om du hoppar upp och pis- kar rakt ner mot golvet mel- lan den andra och tredje ljuskronan på bana 6-2 hit- tar du ett gömt bonusrum som är fyllt av överrask- ningar.

## Puzznic (NES)

Här kommer fler koder till Puzznic:

13-1	Z1BW	14-1	B53C
13-2	ZVMV	14-2	BFJ7
13-3	ZP53	14-3	BLCB
13-4	Z3F3	14-4	BTR5
13-5	ZJL7	14-5	BV7L
13-6	ZCTB	14-6	B1ZW
13-7	ZRW5	14-7	BVBV
13-8	Z71L	14-8	BPM3
13-9	BBVV	14-9	B35C
13-10	BMP3	14-10	BJF7

*De allra sista koderna kommer i nästa num- mer...*

## Bubble Bobble (Game Boy)

De sista koderna:

81	1LB3	91	CLB3
82	1GB3	92	CGB3
83	FLB3	93	5LB3
84	FGB3	94	5GB3
85	3LB3	95	BLB3
86	3GB3	96	BGB3
87	CLB3	97	VLBD
88	DGB3	98	VGBD
89	4LB3	99	KLBD
90	4GB3	100	KGBD

Medlem #226620, Norrköping

## Final Fight (SNES)

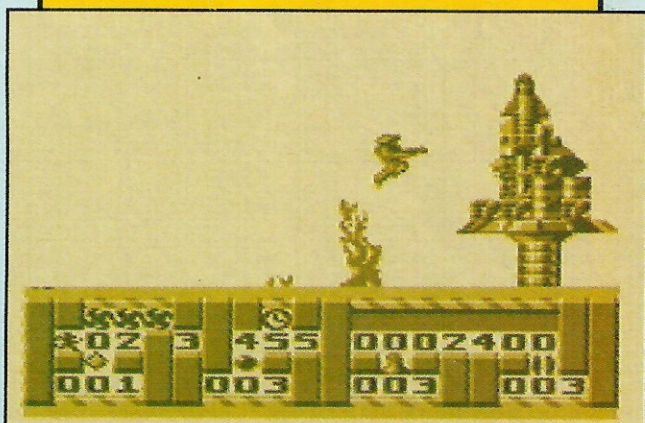
### Options

Innan du börjar kampen mot gatukämparna i Metro City kan du göra spelet lite lättare. Håll bara ner L-knappen när titelbilden kommer fram och tryck sen på Start så dyker option- skärmen upp. Här kan du ändra antalet liv, svårighetsgraden och en del annat.

## Turrigan (Game Boy)

### Cheat Mode

Du kan få Turrigan att bli odödlig genom att trycka A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. Or- det Start ändras nu till Cheat och du kan skju- ta dig genom hela spelet utan att ta någon skada.



# SPECIAL: MANIAC

I det här numret av Nintendo-Magasinet tänkte vi bjuda på två äventyrsspecialer. Den första är för er som kört fast någonstans i Jalecos Maniac Mansion. Lite hjälp fick ni i NM 6-7/92 där det fanns en karta över hela det galna huset. Men det finns betydligt klurigare saker att göra än att hitta i huset. Bland annat finns det saker gömda överallt, och de flesta av dessa behöver du för att klara spelet. Här berättar vi var du hittar de viktigaste sakerna.

## FICKLAMPA

Ficklampa finns i köket och kan användas när du behöver lite ljus. Men först måste du ha batterier till den.

## BATTERIER

Det står batterier i kylskåpet som finns i köket. De tar slut fort så använd dem bara när du verkligen behöver. Det finns också batterier i radion på botten av poolen.

## PEPSI

I kylskåpet finns läsk som du kan använda för att komma förbi den gröna Tentakeln. Ge honom lite Pepsi (man måste vara ett monster om man dricker Pepsi - Gunnars anm) och gå därifrån. När du kommer tillbaka låter han dig komma förbi.

## SALLAD

Salladen finns så klart i kylan. Du kan mata Tentakeln med den.

## GLASBURK

Du kan ha väldigt mycket nytta av glasburken som finns i skafferiet till höger om matrummet. Fyll den med radioaktivt vatten från poolen eller vanligt kranvatten.

## FRUKTDRINK

Bjud en törstig tentakel på en drink. Du hittar den på samma ställe som glasburken.

## FRAMKALLARE

Finns på översta hyllan i skafferiet. Hur du än gör faller den ner och går sönder. Gå ut ur huset, öppna gallret och gå in under huset. Där nere kommer det som rann ut ur framkallaren ut.

## RADIORÖR

Inuti den gamla radion i vardagsrummet finns radioröret. Den enda som kan ta det är tekniska Bernard. Stoppa han det i radion som finns i Freds rum kallar han på rympolisen. Rätt frekvens står på postern med texten "Wanted".

## FILM

Ta bort frimärkena från paketet som står utanför dörren. Gå in och ge paketet till galna Ed så berättar han dig om en tjänst. När du går ut igen finns filmen där.

## KASSETT

Kassetbandet finns i biblioteket. Spela in skivan på kassetten när du är i TV-rummet. Spela sen upp kassetten på bandspelaren i rummet med den gamla radion.

## KRANHANDTAG

För att sätta på duschen behöver du kranhandtaget. Det ligger på hyllan i garaget.

## MUSKELBYGGARE

Detta träningsredskap gör en av killarna starkare. Den finns i Teds rum.

## MANUSKRIFT

Manuskriptet finns på Freds kontor. Wendy kan använda det om hon har en skrivmaskin.

## PAKET

När dörrklockan ringer finns ett paket utanför dörren. Skynda dig att hämta det innan Galne Ed gör det.

## FÄRGBORTTAGNINGSMEDEL

Gå in i rummet till vänster när du kommit upp för trapporna så hittar du det effektiva färgborttagningsmedlet.

## RADIO

Radion finns på botten av poolen. En person måste gå in under poolen och öppna vattenvalvet samtidigt som någon annan klättrar ner i poolen och tar radion.

## TVÄTTSVAMP

Tvättsvampen finns i badrummet. Använd den för att torka bort det som runnit ut ur flaskan på golvet i källaren.

## SKIVA

Gå upp för stegen i Freds rum så kommer du till ett rum med en stereoanläggning. Skivan ligger på hyllan.

## FRIMÄRKEN

Frimärkena sitter på paketet. Ta av dem så kan du använda dem för att skicka iväg manuskriptet, demotapen eller något annat du vill skicka.

## VERKTYG

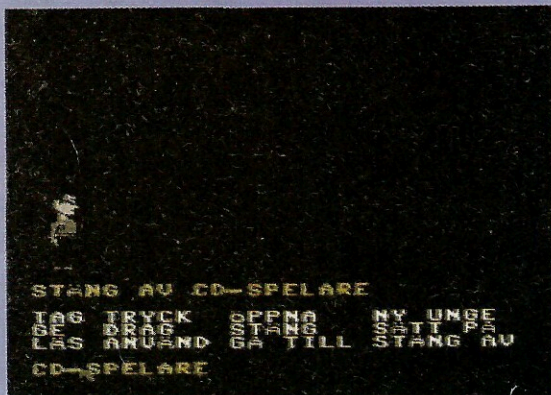
Verktygen finns i bilens baklucka. Du behöver den gula nyckeln för att öppna bakluckan.

## 10-CENTARE

Du hittar 10-centare lite varstans i huset. Använd dem på teleskopet för att få kassaskåpskombinationen.

## TELEFONNUMMER

För att få fram telefonnumret måste du få mumien i duschen att flytta på sig. Skruva dit kranhandtaget som ligger i garaget. När du sätter på duschen flyttar sig mumien. Stäng då av vattnet och skriv upp numret som kommer fram.





# MANSION

## 25-CENTAREN

25-centaren finns i ett kuvert i ett kassasåp bortom Ednas rum. Bernard eller Jeff måste fixa telefonen med verktygen och ringa Edna (det är hennes nummer som du hittar bakom mumien). Om du inte har valt Bernard eller Jeff måste du låta en person bli kidnappad av Edna och sen snabbt låta någon annan gå in i hennes rum och uppför stegen. Öppna kassaskåpet bakom tavlan med hjälp av kombinationen. För att öppna kuvertet måste du värma det i mikrovågsugnen tillsammans med ett glas vatten. Om du försöker öppna kuvertet kommer ett meddelande fram som säger att det är stängt. Om du väntar 5 sekunder kommer ett nytt meddelande fram som säger att du hittat 25-centaren. Om du trycker på A under dessa sekunder kan det hända att myntet försvinner. Eftersom du MÅSTE HA myntet för att klara spelet får du trycka på Reset och börja om ifall du misslyckas. Tänk alltså på att spara innan du försöker öppna kuvertet.

## KONSTGJORD FRUKT

Den konstgjorda frukten finns i rummet ovanför trapporna till vänster om den låsta dörren. Ge frukten till en grön, hungrig tentakel. Den blir törstig efteråt så det är bäst att du har en fruktdrink eller en läsk med dig.

## SKRIVMASKIN

Bara Wendy kan använda skrivmaskinen som finns i rummet med målarfärg på väggen.

## KASSASKÅPSKOMBINATIONER

Det finns två olika kassaskåpskombinationer. Den första får du genom att stoppa 10-öringar i teleskopet och trycka på den högra knappen. För att komma upp till det rummet måste du ge tentakeln i rummet under radioaktivt vatten och Pepsi. Den växer då så att du kan klättra upp till rummet ovanför. För att få tag på den andra kombinationen ska du spela Meteor Mess för 25-centaren som du hittade i kuvertet.

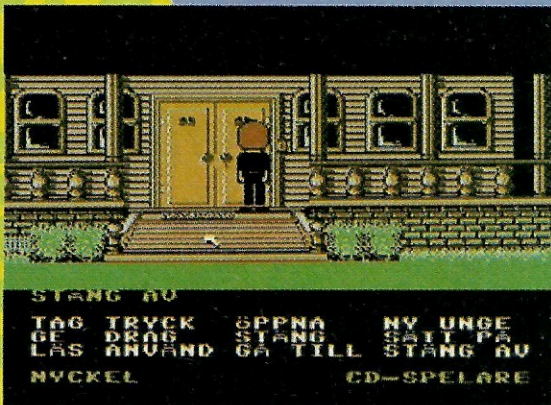
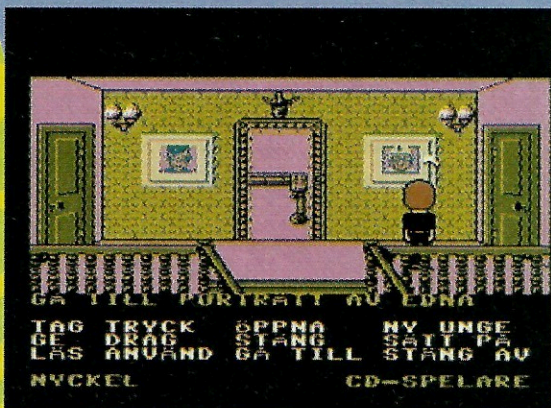
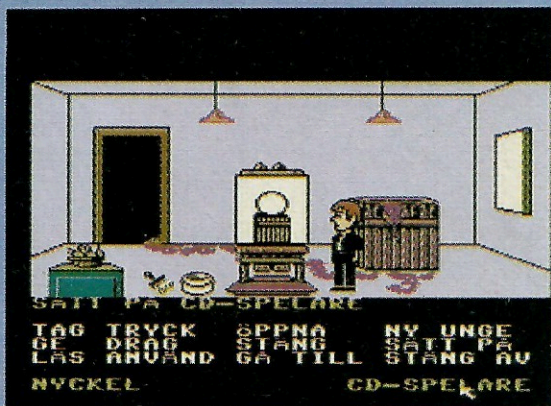
## KUVERT

Kuvertet som finns i kassaskåpet ovanför Ednas rum används för utgående post. När du tagit ut 25-centaren ur det kan du stoppa manuskriptet eller demo-tapen i det och skicka det till ett företag som kan ge ut det. Adressen till företaget får du genom att titta på TV. Se till att du sätter frimärken på kuvertet innan du skickar iväg det.

## HAMSTER

Ta hamstern från Eds rum när han inte är där. Om du sen ger hamstern till honom när han kommer tillbaka får du gå ut och in ur hans rum när du vill.

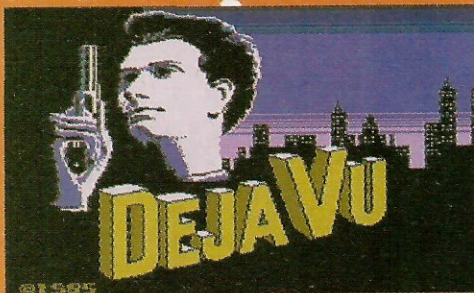
Det finns också sju nycklar som kan behövas för att göra vissa saker. Men dessa får du leta upp själv. Lycka till! Det kan behövas i detta vansinniga äventyr.



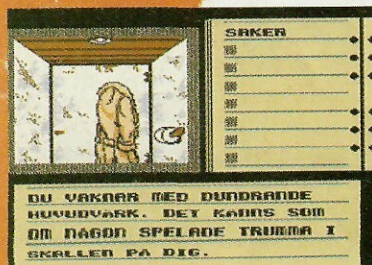
# SPECIAL: DÉJÀ

## Finn mördaren och rentvå ditt namn

Déjà Vu är precis som Maniac Mansion ett klurigt spel där man lätt kör fast. Men med hjälp av den här specialen ska du nog kunna få reda på vem du är och sätta dit mördaren.



På Joe's bar.



Du vet varken var du är...



...eller vem du är.

### PEORIA STREET

Du börjar spelet i ett hus på Peoria Street. Där finns både casino

och bar men du börjar betydligt längre ner på stegen. På toaletten närmare bestämt.

#### TOALETTEN

Öppna rockfickan och ta ut det som finns i den. Öppna sedan plånboken och plocka ut nyckeln, kortet och 20-dollarsedeln. Ta med dig rocken och revolvern som hänger på dörren och gå ut. Passa på att titta dig i spegeln i rummet bredvid innan du går vidare.

#### HALLEN

Öppna den översta dörren till höger och gå in i baren.

#### BAREN

Gå upp för trapporna och in i sekreterarens rum.

#### SEKRETERARENS RUM

Öppna skrivbordslådan och ta kuvertet. Öppna det och läs det så får du adressen till Sherman. För att öppna dörren till vänster använder du nyckeln du hittade i rocken.

#### RUMMET MED DEN DÖDA MANNEN

Ta nyckeln som finns i den döda mannens ficka. Öppna skrivbordslådan och ta blyertspennan och nyckeln. Öppna fönstret och gå ut på brandstegen.

#### BRANDSTEGEN

Klättra uppåt på brandstegen. Öppna fönstret du kommer till och gå in i det konstiga rummet.

#### KONSTIGA RUMMET

Ta kapslarna i papperskorgen och burk 2 (den i mitten) som står på bordet.

#### HISSEN

Tryck på knapparna för att åka upp och ner.  
Översta knappen: Konstiga rummet  
Andra knappen: Rummet med den döda mannen  
Tredje knappen: Casinot  
Nedersta knappen: Kloakerna

#### CASINOT

Spela på maskinen till höger för att vinna fler mynt. Tar dina mynt slut finns det alltid ett i maskinen i mitten. När du spelat ihop lite pengar går du ner i kloakerna och sedan upp till Mercedesen på gatan utanför baren.

#### MERCEDESEN

I handskfacket finns en lapp, en karta och en bild. Ta dem och undersök dem så hittar du adresserna till West End och Peoria. Gå åt vänster så kommer du till en tidningskiosk.

#### TIDNINGSKIOSKEN

Prata med tidningspojken och ta tidningen längst ner till höger. När du letat upp ett fyllo och gett honom det han vill ha kommer det att stå en kvinna utanför polisstationen.

#### KVINNAN UTANFÖR POLISSTATIONEN

Slå till kvinnan när hon pratat färdigt. Öppna hennes handväska och ta 20-dollarsedeln och revolvern.



# PRO'S CORNER

**I Pro's Corner svarar proffsen på Nintendoklubben på dina spelfrågor. Tänk på att det tar lång tid innan du får svar, så försök ordentligt själv först. Adressen är: Pro's Corner, Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 Solna**

## Déjà Vu

Hur gör man för att komma ut ur det hus man börjar i?

**Jon Lindholm, Vansbro**

*Den hemliga utgången finns i vinkällaren. Gå ner där och tryck på en speciell flaska så öppnar sig en passage till ett hemligt rum. Därifrån kan du sedan ta dig ner i kloakerna.*

## Star Tropics

1. Hur kommer man in i Bells grotta i värld 5?
2. Var finns Peter?

**Medlem #136179**

*1. För att komma in i den grottan ska du spela på pianot. Den rätta kombinationen får du av papegojan på ön bredvid. Pianot går i en stigande skala. Do, Re, Mi, Fa, So, La och Ti. Gå på pianot från höger enligt följande; 1, 3, 5, 4, 1 och 3.*

*2. Han finns inte. Det är bara papegojan som pratar om honom hela tiden.*



## Solstice

Hur kommer man åt den sista staven? När jag hoppar när jag inte upp.

**Medlem #214904, Huddinge**

*Du ska använda både A- och B-knappen för att kunna hoppa tillräckligt högt.*

## Game Boy-spel

1. I början på bana 1-3 i Super Mario Land finns en massa pengar uppe i taket. Hur kommer man åt dem?
2. Hur klarar man slutbossen på bana 6 i Turtles II - Back from the Sewers?
3. Hur spöar man Bubbleman och Heatman i Mega Man in Dr. Wily's Revenge?

**Andreas Kelemen, Diö**

*1. Det finns en osynlig sten som du kan hoppa på. Den ligger ovanför en annan sten som du först måste slå sönder.*

*2. Håll dig på högra sidan och hoppsparka honom. Försöker han hoppa mot dig ska du glida under honom och attackera från andra hållet.*

*3. Använd Quickmans vapen (bumerangen) för att expediera Bubble Man. Använd sedan ditt nyvunna vapen för att ta hand om Heat man.*

## Batman och Metroid

1. Hur dödar man Jokern i Batman till NES?
2. Var hittar man månstrålen i Metroid?

**Medlem #214040**

*1. Eftersom du inte har något kvar på dina specialvapen när du kommer fram till Jokern så får du använda dina bara händer. Håll dig undan så gott det går när Jokern attackerar. Det är svårt och tar lång tid.*

*2. Det finns ingen månstråle i Metroid.*

## Zelda III - A Link to the Past

1. Var finns silverpilen och silverbågen?
2. Var finns medaljongen Bombos?
3. Hur får man styrka 4 på svärdet?

### Medlem #293621

1. Silverpilen får du i slutet av äventyret. När du klarat palats nummer 7 får du en superbomb som du ska använda för att bomba hål i pyramiden. Därinne hittar du både silverpilen och silverbågen.

2. Bombos finns på en klippa som ligger i Den Stora Öknen. Du kan bara ta dia dit från Dark World.

3. Kasta ner svärdet i vattnet i rummet där silverpilen och silverbågen finns. En fé kommer fram och ger dig svärdet, som nu fått styrka 4.



## Mer Zelda III

1. Var är smedens medhjälpare?
2. Var finns guldhandsken?
3. Hur kommer man över den trasiga bron?

### Medlem #217757, Kalix

1. Smedens medhjälpare finner du nedanför staden i Dark World. Han har blivit förvandlad till en liten groda.

2. Titans Mitt heter guldhandsken och den finner du i Dark Worlds fjärde palats.

3. Med hjälp av Hook Shot som finns i det första palatset i Dark World.

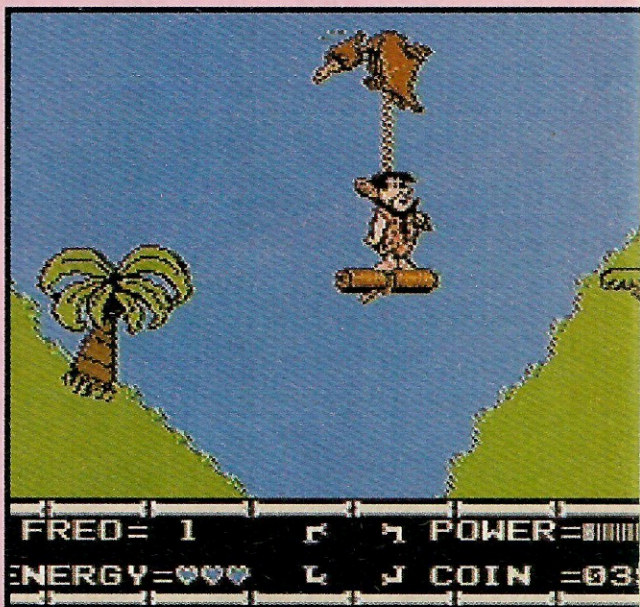
## Metroid

Hur tar man sig till kulan som gör att man kan hoppa högt?

### Johan Rudolfsson

Hoppskorna hittar du nere vid miniboss nummer 2. När du kommer ned med hissen går du så långt du kan åt höger. Trilla ner i schaktet. När du når boten på schaktet bombar du hål i det och fortsätter nedåt. Gå igenom dörren till vänster och gå längst in i gången så hittar du hoppskorna.

## Flintstones



1. Hur klarar man den hoppande gorilla-bossen?
2. Hur klarar man jättebossen på banan med båten?

### Medlem #246949, Visby

1. Använd prylarna som trillar ner från skyn och kasta dessa på honom.
2. Här får du tyvärr klara dig med din klubba. Banka på!



DEN GAMLE TROLLKARLEN HJÄLPER MUSSE PÅ MÅNGA SÄTT



FÖRSTA BOSSEN

## The Magical Quest starring Mickey Mouse

En dag när Musse, Långben och Kalle var ute och spelade boll försvann Pluto. Musse begav sig genast ut för att leta efter honom och fick snart reda på att det var Svarte Petter som kidnappat honom och tagit med honom till det sitt slott. Vägen dit är lång men med din hjälp ska han nog hitta sin hund.

Efter sex Disney-spel till NES och tre till Game Boy är det nu dags för det första spelet till Super NES. The Magical Quest är ett helt fantastiskt spel. Musse får under spelets gång olika dräkter som han när som helst kan byta mellan. Den första är en magisk dräkt som gör att

han kan skjuta magi på sina fiender och vara längre tid under vattnet. När Musse tar på sig den andra dräkten blir han brandman och kan spruta vatten på fiender som blivit alltför heta. Den tredje och sista dräkten förvandlar Musse till en bergsklättrare som med sin kastkedja kan ta sig fram nästan överallt. Grafiken i spelet är den snyggaste vi någonsin sett och detta spel är verkligen något att se fram emot.



FANTASTISK GRAFIK



UTGIVARE: Capcom • SPELTYP: Plattform • SPELARE: 1 eller 2 • LÖSENORD: Nej • BATTERIMINNE: Nej • SVÅRIGHETSGRAD: Variabel

## Super Star Wars

Star Wars till NES var ett mycket bra spel och nu är Super NES-versionen här. Med suverän grafik och ljud blir detta en riktig höjddare.

Spelet börjar på Luke Skywalkers hemplanet Tatoonie där du finner C-3PO. När du besegrat bossen Sarlac ska du ta dig in i den enorma sandkravlaren och rädda R2-D2. Spelet fortsätter in i Cantina och snart hittar du både Han Solo och Chewbacka. Ert uppdrag är att förstöra dödsstjärnan. Rebellernas öde vilar i dina händer.

Super Star Wars har mycket verklighetstrogen grafik och bossarna är något av det häftigaste du sett. Att omväxlingen på banorna är stor är bra och spelet är också otroligt svårt. Suveränt!

UTGIVARE: JVC / Lucasfilm Arts • SPELTYP: Action / Äventyr • SPELARE: 1 • LÖSENORD: Nej • BATTERIMINNE: Nej • SVÅRIGHETSGRAD: Svår



## Soul Blazer

Du har blivit utvald att samla ihop de sex stjärnor som styr all världens ondska (Om det vore så enkelt ändå!). För att kunna besegra alla monster och ta dig förbi alla fällor de satt upp måste du leta efter magiska svärd och rustningar. Till din hjälp har du människor och

djur som kommer fram i byarna. Byarna byggs succesivt upp alltmedan du spelar. När du klarat ett visst antal monster byggs ett hus eller en bro och några nybyggare dyker upp.

Soul Blazer är Enix uppföljare till succén Actraiser som utkommer i Sverige den här månaden. Spelen är inte helt lika utan Soul Blazer påminner mer om Zelda-spelen. Har man spelat Actraiser känner man dock ofta igen sig i Soul Blazer. Både grafik och musik är bra men precis som i Actraiser känns spelkontrollen lite stel i jämförelse med det liknande Zelda III.

UTGIVARE: Enix • SPELTYP: Äventyr • SPELARE: 1 • LÖSENORD: Nej • BATTERIMINNE: Ja • SVÅRIGHETSGRAD: Medel

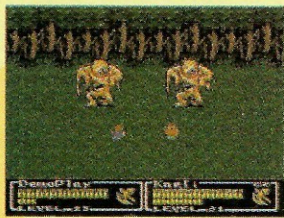


## Final Fantasy - Mystic Quest

De flesta rollspel som hittills utkommit i USA och Japan har varit stora och komplicerade. För att spela dem måste man oftast vara en skicklig och van rollspelare. För att nå en bredare publik släpper nu Square tillsammans med Nintendo själva en enklare variant på Squares populära Final Fantasy-serie. I Mystic Quest styr du två spelare samtidigt och tycker du att det är för krångligt kan du välja 'auto' för den ena spelaren så sköter datorn honom eller henne.

Storyn i spelet är den gamla vanliga. En ond tyrann har stulit fem kristaller och du måste finna dem. Du får hjälp av flera vänner som alla har olika bra egenskaper och vapen. Du blir hela tiden starkare och får bättre vapen, men dina vänner håller sig på samma nivå under hela spelet.

Grafiken är gullig och ljudet mycket bra, precis som i alla Squares spel. Ett smart drag av Square för att få även yngre spelare att intressera sig för rollspel.

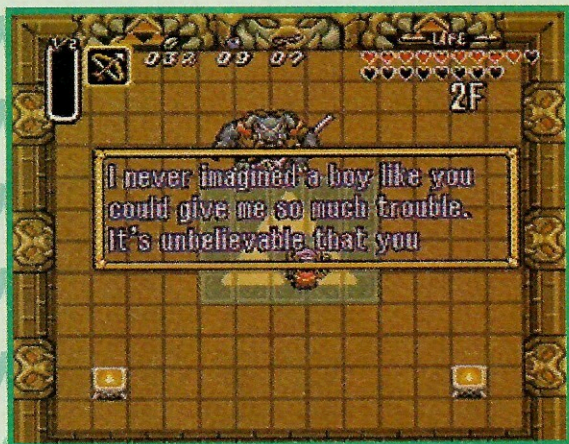


UTGIVARE: Square • SPELTYP: Rollspel • SPELARE: 1 • LÖSENORD: Nej • BATTERIMINNE: Ja • SVÅRIGHETSGRAD: Medel

# The Legend of Zelda

När du besegrat Agahnim och tror att du du klarat spelet dyker din ärkefiende Ganon upp. Han flyr till pyramiden i Dark World och för att besegra honom måste du ha silverpilen. När du hittat den hoppar du ner i hålet högst upp på pyramiden och börjar slåss mot honom. Till en början kastar han bara sitt spjut mot dig och du kan ganska enkelt hugga honom med svärdet. Men efter ett tag blåser Ganon ut ljusen och du måste hela tiden tända dem igen för att se något. När båda ljusen är tända, och bara då, kan du hugga honom med ditt svärd och sen snabbt skjuta silverpilen på honom. Kan du besegra honom och återställa freden i Hyrule?

## - A Link to the Past



Gör dig redo att hoppa ner i pyramiden...

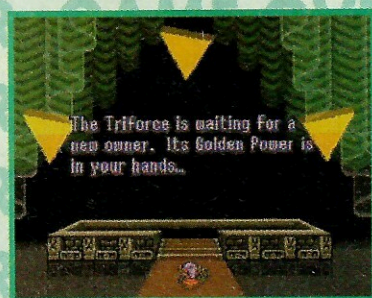
...för att möta Ganon.



I början är det ganska enkelt...

...men när det sen blir mörkt och Ganon försvinner får Link det hett om öronen.

När du slutligen besegrat honom öppnas en dörr...



...där någonting väntar på dig.

Link har funnit trekraften...

...och kan återlämna svärdet.



# ? HAR DU KLARAT ZELDA III ?

Om du besekrat Ganon och räddat Hyrule borde du utan problem kunna svara på dessa frågor och därmed ha chansen att vinna det nya spännande rollspelet Actraiser från Enix. Actraiser är ett av de allra populäraste rollspelen till SuperNES både i USA och Japan. Frågorna lyder som följer:



1.  
När du trycker på Start får du fram en meny där du bland annat kan se hur starkt ditt svärd är. Vilken är den högsta siffran som kan stå där?

2.  
Hur många kristaller ska du hitta i Dark World?

3.  
Hur många hjärtan kan du ha som mest?

4.  
Hur många våningar finns det i Ganons torn (där du möter Agahnim andra gången)?

Lägger du nu ihop de fyra talen så får du fram ett tvåsiffrigt tal. Det är detta tal som är det rätta svaret i månadens tävling. Det är det vi vill ha.

Ring till Nintendolinjen på  
071 - 11 0 11 (4:55 per minut)

eller skriv till oss och berätta vad du tycker är rätt svar. Bland de inkomna rätta svaren drar vi tre vinnare från Nintendolinjen och tre från brevhögen.

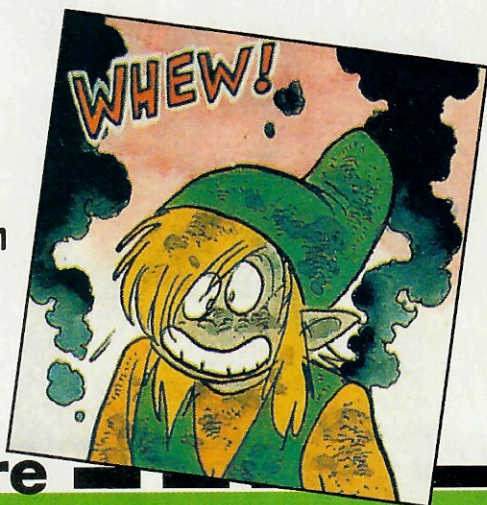
Priset är som sagt det nya spännande rollspelet Actraiser från Enix. Vi vill ha ditt svar senast den 15 mars.

Skriv till Zelda Tävling,  
Nintendo-Magasinet,  
Box 4206, 171 04 Solna  
eller ring till Nintendolinjen och lämna ditt tal, ditt namn och din adress under "Tävlings svar".

## UTKOMMER DEN 18:E MARS.

Då är det premiär  
för den nya japanska  
Zelda-serien.

Baserad på populära Zelda III  
- A Link to the Past är vi rätt  
säkra på att den nya Zelda-serien  
blir en succe bland er läsare.



### Vinnare

*Nintendo-Magasinet 9/92 - Namnbyten*

De spel som bytt titel under färden från USA till Sverige var Contra som blev Probotector, Shadow of the Ninja som blev Blue Shadow och Ninja Gaiden som blev Shadow Warriors.

**Den rätta raden blev alltså 1, 3 och 5**  
vilket också månadens vinnare svarat.

Vi har dragit 1 förstaprisvinnare från Nintendolinjen  
(David Bergkvist, Skellevad)  
och en från brevhögen (Fredrik Mattson, Haninge).

*Dessa två har vunnit varsitt exemplar av toppspelet Zelda III.*

Dessutom har vi dragit fyra stycken andraprisvinnare vardera från  
Nintendolinjen och brevhögen. Dessa blev:

Erik Björk, Åby • Johan Petterson, Örebro • Nino Garcia, Täby  
Stefan Strömberg, Ytterby • Eva Becksonius, Uppsala  
Henrik Eriksson, Dalsjöfors • Sofia Moen, Dalslänged  
Joseph M Lamb, Angered

*Dessa har alla åtta fått varsin tuff Nintendo On Tour poster.*

TV-Spelklubben = lägsta pris

# VINN BASENHETER OCH SPELKASSETTER!

ALLA SOM BESTÄLLER AV TV-SPELKLUBBEN ÄR AUTOMATISKT MED I UTLOTTNINGEN!

Det enda specialiserade postorderföretaget med allt till Nintendos 16bit, 8bit, GAMEBOY.

Jämför våra priser med andra - det lönar sig!



PRISEXEMPEL	
Streetfighter	699:-
Final Fight	629:-
UN Squadron	629:-
Dragons Lair	629:-
Smash TV	629:-

PRISEXEMPEL	
Mario & Yoshi	439:-
Addams Family	539:-
Battletoads	539:-
Robin Hood	539:-

## POSTORDER-NETTOPRISER OBS!

Alla priser inkl. frakt och postförskottsavgift!

## INGA AVGIFTER TILLKOMMER

Vi byter även in dina gamla spelkassetter!



## BESTÄLL KATALOG! VINN!

När du beställer vår katalog eller produkter från oss är du automatiskt med i utlottningen av spelkassetter till ditt Nintendo.

## VI HAR NINTENDOS HELA SORTIMENT.

OBS! 1 ÅRS GARANTI PÅ ALLT. ENDAST ORIGINAL FRÅN SVENSKA NINTENDO!!!

Ja tack! Jag vill gärna ha er katalog. Jag vill samtidigt vara med i utlottningen av spelkassetter och basenheter.

Namn \_\_\_\_\_

Adress \_\_\_\_\_

Postnr \_\_\_\_\_ Ort \_\_\_\_\_

Tel \_\_\_\_\_

Skicka till: TV-Spelklubben AB, Box 2277, 142 02 Trångsund

**ORDERTEL 08-605 59 50**  
**ORDERFAX 08-771 73 79**

**BESTÄLL GRATIS KATALOG!**  
**08-605 59 50**  
**ÖPPET ALLA DAGAR**  
**08-22**

Ring och vinn 071 - 21 01 77 • samtalet kostar 4.55 per minut • Ring och vinn

# HYR

## Nintendo®

**- DET SMARTASTE SÄTTET ATT TESTA DE NYA VIDEOSPELN!**

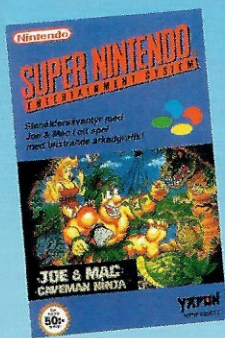


**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



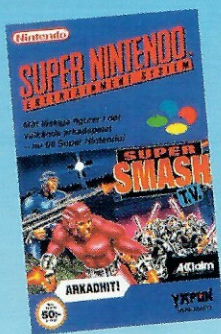
**SUPER NINTENDO 16-BIT VIDEOSPEL  
GÖR SPELANDET TILL NÅGOT DU  
ALDRIG TIDIGARE UPPLEVT!**

**NINTENDO SCOPE**  
TRÅDLÖST TILLBEHÖR FÖR  
AVANCERAD PRICKSKJUTNING!



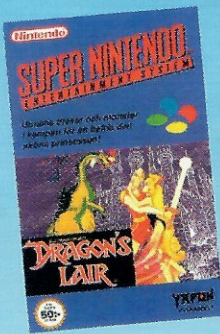
**JOE & MAC:  
CAVEMAN  
NINJA**

Stenåldersäventyr med  
blixtrande arkadgrafik!  
Premiär 21/1



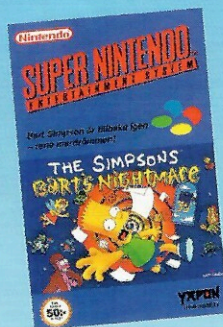
**SUPER  
SMASH TV**

Möt läskiga figurer  
i det välkända  
arkadspelet!  
Premiär 18/2



**DRAGON'S  
LAIR**

Utmana drakar  
och monster i  
kampen för att  
befria den sköna  
prinsessan!  
Premiär 18/2



**BART'S  
NIGHTMARE**

Bart Simpson är  
tillbaka igen - rena  
mardrömmen!  
Premiär 18/2

Nintendo videospel hyr du hos videouthyrare  
och leksaksaffärer.

Det kostar ca 50:-/dygn att hyra en Nintendo-  
kassett. En basenhet hyr du för ca 50:-/dygn.

**YAPON VIDEOSPEL**

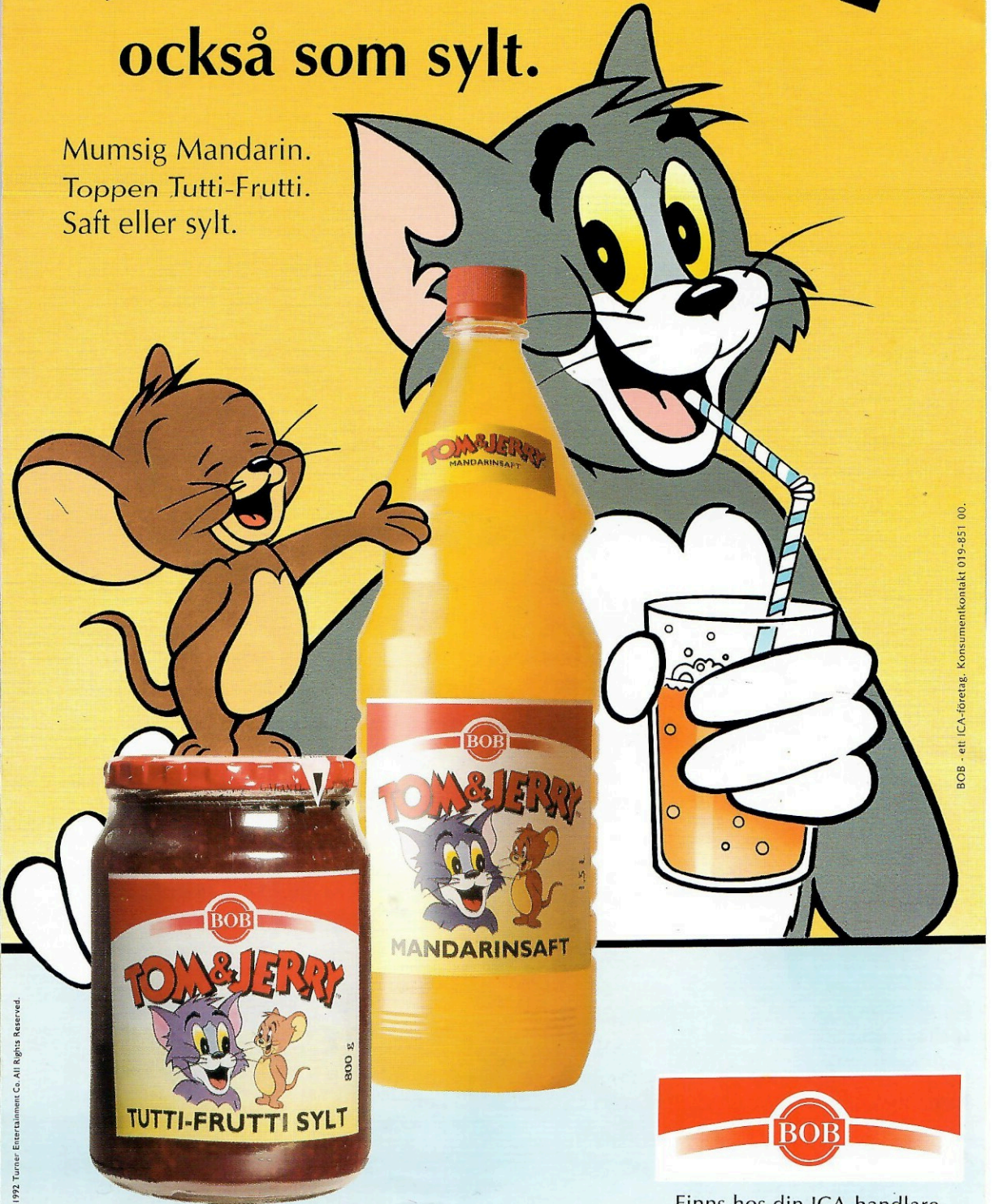
Konsumentinformation: 033 - 14 10 91

Äntligen

# TOM & JERRY™

också som sylt.

Mumsig Mandarin.  
Toppen Tutti-Frutti.  
Saft eller sylt.



BOB - ett ICA-företag. Konsumentkontakt 019-851 00.

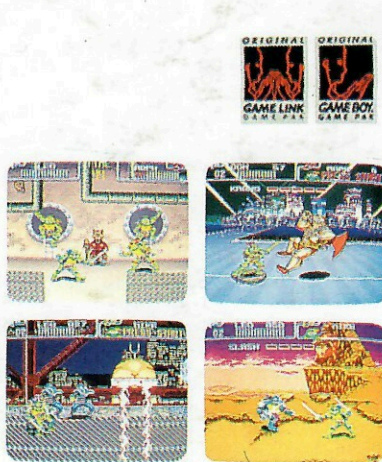


Finns hos din ICA-handlare

Nytt. För din **SUPER NINTENDO** ENTERTAINMENT SYSTEM Nytt. För din **SUPER NINTENDO** ENTERTAINMENT SYSTEM Nytt. För din



Den alltid så skurkaktige Shredder har sänt en av sina ondskefulla androider att stjäla frihetsgudinnan i New York. Sköldpaddorna måste besegra Shredder i sex ofantliga arkadstrider och rädda frihetsgudinnan. Då de försöker göra slut på Shredder slänger han in dem alla i en aktiverad matrisstråle som kastar dem tillbaka i tiden. Kan sköldpaddorna besegra alla historiska skurkars härskare då de kämpar sig tillbaka till 1992, till den slutliga uppgörelsen med Shredder?



**KONAMI**®  
Mega VideoGameFun

