

Nr 3 1993

Pris 16:- (inkl. moms)

NINTENDO

MAGASINET

Första delen av nya

ZELDA

serien



KUL

SUPER

MARIO

KART-TÄVLING



03
PRETAB
687-03
7 388068 701606

TV-Spelklubben = lägsta pris

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

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! I 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

NINTENDO-
MAGASINET
3/1993
ÅRGÅNG 4
VOLYM 27

NINTENDO-MAGASINET UTGES AV
ATLANTIC FÖRLAGS AB OCH
UTKOMMER 10 GÅNGER PER ÅR.
PRODUKTION:
PANDORA PRESS AB
REDAKTION:
JONAS SVENSSON, TOBIAS
BJARNEBY, NIKOLAJ LINDBERG
(ÖVERSÄTTNING)
GRAFISK FORMGIVNING:
LENA PERSSON,
ELISABETH ENGSTRAND
ANSVARIG UTGIVARE:
PETER SPARRING
REDAKTIONENS ADRESS:
BOX 4205, 171 04 SOLNA
TÄVLINGSPOST:
BOX 4206, 171 04 SOLNA
ANNONSBUKNING:
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
© 1993 NINTENDO AND
© 1993 APE, INC AND
© 1993 ATLANTIC FÖRLAGS AB.
ALL CHARACTERS HEREIN AND
THE DISTINCTIVE LIKENESSES
THEREOF ARE TRADEMARKS OF
NINTENDO. ALL RIGHTS
RESERVED. NINTENDO-MAGASINET
ÄR TRYCKT PÅ ALGRAPHICS
OYTAMPEREEN ARPATEHDAS
1993 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 TITLARNAN
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,

Ny tidning!

Snart är det premiär för Atlantics nya videospelsmagasin SUPER POWER. SUPER POWER innehåller hela 84 sidor, fullspäckade med videospelsinformation och annat kul. I SUPER POWER kommer du att kunna läsa om Virtual Reality, arkadspel, Cyberspace, Multiuser Dimensions och den nya CD-vägen. Bland mycket annat! SUPER POWER är i stort veckotidningsformat och utkommer med 6 nummer per år. Är du prenumerant på Nintendo-Magasinet kommer du att få information om SUPER POWER hem i din brevlåda.

Ny redaktör!

Efter tre års roligt och stimulerande arbete som redaktör för Nintendo-Magasinet är det nu dags för mig att söka mig vidare mot nya mål. När du läser detta är det redan Tobias Bjarneby som tillsammans med Jonas Svensson (även redaktör för våra tidningar Magnum Comics och Star Trek, bland annat) som utgör redaktionen för både Nintendo-Magasinet och nya SUPER POWER. Jag tackar för mig och hoppas att ni har haft lika kul som jag med Nintendo-Magasinet.

*Bästa hälsningar,
Gunnar Lindberg
avgående redaktör*

Innehåll

Nintendo-Magasinet nummer 3/93 innehåller följande:

- 4. Jens Spalt**
och aktuella kassetter
- 5. Arkadnytt med ett nytt**
Mario-flipper
- 6. NEWS**
från hela världen
- 8. Box Mario**
- 10. Tips & Tricks**
- 12. Mario Mania med Marios**
portabla äventyr
- 14. Pro's Corner**
- 16. NY SERIE:**
The Legend of Zelda - A
Link to the Past
- 32. Egna**
Topplistor
- 33. Månadens**
Tävling
- 34. Nästa nummer och**
Vinnare

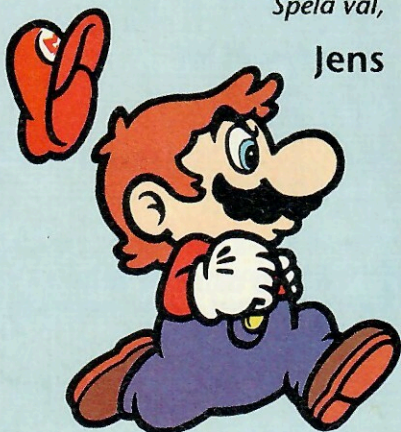
Jens SPALT

Bäste medlem,

Den här månaden släpper vi flera riktiga toppspel. Super NES-spelet Magical Quest med Mickey Mouse i huvudrollen har många gått och väntat på länge och nu är detta toppspel äntligen här. Ett nytt spel till Nintendo Scope och rollspelet ActRaiser finns också snart att köpa och har du en Game Boy kan du se fram emot det efterlängtnade Track & Field. Inte illa, eller hur?

Har du Super Mario Kart och vill visa hur bra du är på att köra kan du ställa upp i månadens tävling. Där gäller det att köra den första banan så fort som möjligt. Vinnaren får ett valfritt spel och blir utnämnd till Sveriges bästa Super Mario Kart-spelare. Det vore väl något att skryta med för polarna.

Spela väl,
Jens



Aktuella kassetter under mars 1993.

SUPER-NES

130	Battleclash	18 mars	499:-
129	Magic Sword	18 mars	699:-
128	Super Battle Tank	18 mars	699:-
127	Magical Quest (Mickey Mouse)	18 mars	749:-
125	Actraiser	18 mars	699:-
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:-

För NES:

172	Solomon's Key 2	18 mars	569:-
171	Little Samson	18 mars	599:-
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:-

För Game Boy:

100	Bomb Jack	25 mars	299:-
97	Tom & Jerry	25 mars	369:-
96	Track & Field	25 mars	369:-
94	Sword of Hope	25 mars	369:-
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:-

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 93.01.26

SUPER MARIO BROS - MUSHROOM WORLD

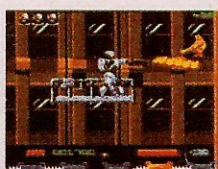
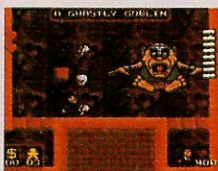
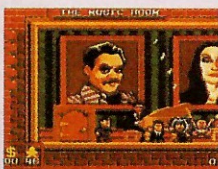
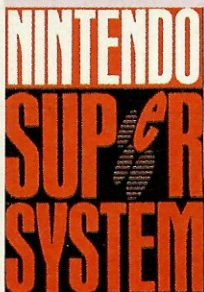
Efter succén med flipperspelet Super Mario Bros. kommer nu en uppföljare. Super Mario Bros. - Mushroom World heter det och det är det första flipperspelet som har reglerbar höjd. Detta gör att även yngre och kortare flippertantaster kan spela utan att behöva stå på tå.

Hur bra spelet är vet vi inte än eftersom redaktionen inte fått lägga sina spelsugna händer på det ännu. Men inget talar för att det inte skulle bli en lika stor framgång som Nintendos och Gottliebs första samarbete.



FLER SPEL TILL SUPER SYSTEM

Vi har tidigare berättat om Nintendos egna arkadmaskin Nintendo Super System som bygger på 16-bitarsystemet Super Nintendo. Nu släpper Ocean två nya spel till Super System. Addams Family och Robocop 3 är i stort sett samma spel som de till vanliga Super NES.



Addams Family

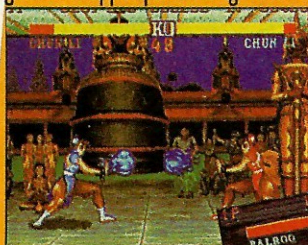
Robocop 3

CAPCOMS NYHETER

På den japanska mässan JAMMA '92, som vi tidigare berättat om, hade Capcom en hel del nyheter att visa upp. Bland annat en ny version av allas vår favorit Street Fighter II. Turbo Street Fighter II - Champion Edition heter det och är en snabbare version av Street Fighter II - Champion Edition. Nu går allt mycket snabbare och blir därmed både lättare och svårare. Dessutom kan t ex Ken och Ryu skicka iväg sina eldbollar även när de befinner sig i luften. Chun-Li har dessutom gått i skola hos Ken och Ryu och lärt sig att kasta eldbollar. Hur länge kan man utveckla ett och samma spel undrar vi.

Capcom visade också upp ett nytt beat 'em up-spel som två spelare kan spela samtidigt. Captain IV var namnet. Mer än så vet vi inte. Men det kan väl knappast vara i klass med SF2, eller?

Slutligen så ryktas det att Capcom tänker följa i Nintendos framgångsrika fotspår och göra ett flipperspel av Mega Man. Det borde väl kunna fungera?



TOPPLISTOR

Den här gången kommer topplistorna från Japan och de skiljer sig en hel del från de amerikanska listorna. Här är det mindre bil- och sportspel och mer frågesport och strategi. I Capcom World II finns flera av huvudpersonerna i Street Fighter II med.

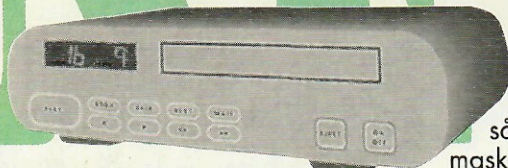
Videos

1. Art of Fighting (SNK)
2. SF II - Champion Edition (Capcom)
3. Capcom World II (Capcom)
4. World Heroes (SNK)
5. Macross (Banpresto)
6. Super World Stadium '92 (Namco)
7. Fighter & Attacker (Namco)
8. Quiz Makyu's Adventure (Namco)
9. Street Fighter II (Capcom)
10. Super Shanghai (Taito)

Flipperspelslistan är kort men stenhård. Varje tillverkare släpper bara 2-4 nya spel per år. Så här gäller det att lyckas maximalt med varje ny produkt.

Flipper

1. Lethal Weapon (Data East)
2. Super Mario Bros. (Gottlieb)
3. Hurricane (Williams)
4. Getaway (Williams)
5. Addams Family (Midway)



SNES CD-ROM - troligen ser den inte ut så här.

så pass avancerad maskin till ett så lågt pris.

MER OM SNES CD-ROM

Vi är många som gått och väntat på en CD-ROM-spelare till Super NES. Nintendos första bud var att den skulle ha kommit nu i januari, men helt plötsligt ändrade de sina planer. På Shoshinakaimässan i Tokyo berättade Nintendos VD Hiroshi Yamauchi att den inte skulle komma ut förrän senare under året. Men han nämnde också den magiska siffran 32. I stället för att konkurrera med Sega i den här generationen satsar nu Nintendo på en ny våg med en CD-ROM-spelare som innehåller en 32-bitars processor. CD-spelaren ska färdigställas under våren och massproduktion ska vara igång i augusti.

Nintendo har tagit hjälp av Philips med utvecklingen och CD-spelaren kommer också att kallas Philips CD-ROM/XA. Philips själva har nyligen utvecklat CD-I och mycket tyder på att även Super NES CD'n kommer att vara CD-I-kompatibel. Nintendo hävdar fortfarande att maskinen kommer kosta enbart 200 dollar i USA. Många tvivlar dock och säger att det verkar helt omöjligt att producera en

SPEL

En CD-ROM ger otroliga möjligheter för speltillverkarna. Som det är idag måste tillverkarna hela tiden dra ner på olika saker för att spelet inte ska bli för stort och därmed kosta för mycket. På en CD-skiva rymms 4 320 megabit och jämfört med den begränsning på 16 megabit som dagens SNES-kassetter har så är det en avsevärd förbättring. Det spekuleras mycket i vilka spel som kommer att bli de första till CD-spelaren och vilka företag som har skrivit kontrakt med Nintendo om att få tillverka spel till det nya underverket. Rykten säger vidare att Zelda IV kommer bli ett av Nintendos första egna spel och att Capcom jobbar på en ny version av Street Fighter II med animerade bilder efter varje match och med flera nya bossar. Men det hela är som sagt bara rykten än så länge.



Samantha Mathis spelar Daisy mot Bob Hoskins i *Super Mario - The Movie*.

SUPER MARIO - THE MOVIE

För 65 miljoner år sedan träffades jorden av en meteorit. Den skapade parallellvärlden Dinohattan där Bowser Koopa,

en släkting till Tyrannosaurus Rex, regerar. Nu vill han också härskas i den vanliga världen och för att lyckas med det behöver han en liten bit av meteoriten. Men just den meteoritbiten har den söta flickan Daisy i sin medaljong. Detta betyder att kung Koopa måste kidnappa henne och det i sin tur betyder att Mario och Luigi måste rycka in. De bor ju som bekant i Brooklyn, men

på något sätt dras de över till Dinohattan. Väl där måste de ta sig till slottet och rädda stackars Daisy.

Detta är alltså historien bakom Mario-filmen som dyker upp i sommar. Så fort det finns mer information kan du självklart läsa den i Nintendo-Magasinet.

Det händer inte så mycket på nyhetsfronten just nu. Alla väntar väl precis som vi på den stora WCES-mässan i Las Vegas nu i januari (detta skrivs i slutet av december). Nintendo-Magasinet bjuder på en stor rapport från WCES i nästa nummer.

TEKNISKA SPECIFIKATIONER

RAM-minne:	8 MBit
Sub-minne:	1 MBit
ROM-minne:	2 MBit
Genomsnittlig accesstid:	0,75 sek.
Hjälpprocessor:	Ja, 32-bit
Rörlig video:	Ja
Pris i USA:	\$200
Tillgänglig i USA:	Hösten 93

NYTT PUSSELSPEL FRÅN NINTENDO

Efter succéerna med pusselspelen Dr. Mario och Yoshi kommer nu ytterligare ett liknande pusselspel från Nintendo. Tillsammans med Bullet Proof har de utvecklat Yoshi's Cookies som kommer att släppas både till NES och Game Boy i USA inom kort.

! 2 W E I N

Another World

Vi har tidigare berättat om Out of this World i Nintendo-Magasinet. Nu vet vi att detta toppspel kommer att släppas i Europa under våren eller sommaren under namnet Another World. Så vi bestämde oss för att skriva lite mer om det.

En stormig natt 1997 bestämmer sig dr. Lester Knight Chaykin för att åka till sitt laboratorium och testa ett av sina experiment. Men just när han satt sig ned vid datorn slår blixten ned! Allt som blir kvar av rummet är ett stort, djupt hål. Dr Chaykin får 300 gigawatt genom kroppen och försvinner in i en annan dimension.

Detta är upptakten till Interplays fantastiska äventyr. Du ska styra Lester genom massor av banor med hemska monster och utomjordingar som du inte vet om de är vänner eller fiender. Spelet använder sig av avancerad tred-

Utgivare: Interplay
 Speltyp: Äventyr
 Spelare: 1
 Lösenord: Ja
 Batteriminne: Nej
 Svårighetsgrad: Svår

mensionell grafik vilket gör det mycket verklighetstroget och i det här fallet, suggestivt. Musiken är också bra och det är verkligen en speciell spänning i det här spelet. Något att se fram emot.



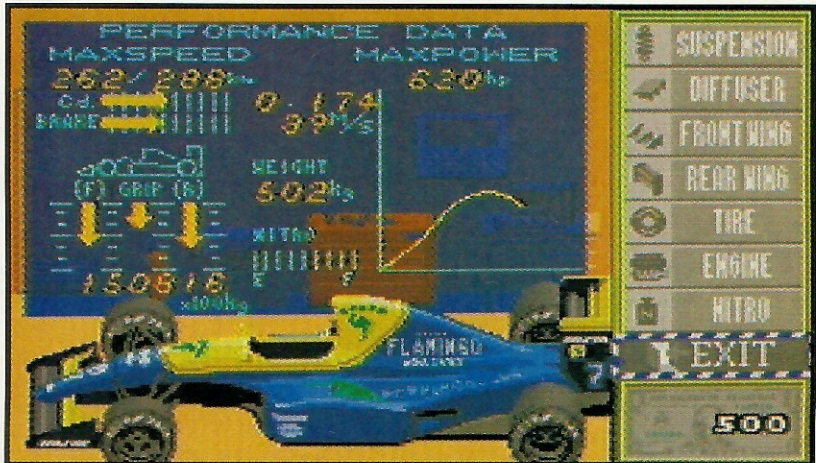
F1 Exhaust Heat

Även detta spel har vi nämnt flera gånger tidigare i Nintendo-Magasinet. I USA heter det F-1 Race of Champions men när det kommer till Sverige senare i vår är det om döpt till F1 Exhaust Heat.

Det här var det första Formel 1-spelet som kom till Super NES och ännu så länge är det också det bästa. Du ska köra på 16 banor runt om i världen och samla pengar som du sen kan köpa bättre bildelar för. Självklart kör du också för att efter alla de 16 racen ligga överst på rankinglistan. Spelet har batteriminne som sparar de bästa tiderna på samtliga banor. Till skillnad från F-Zero och Super Mario Kart kan du också skriva in ditt namn så att du kan bevisa för polarna att det verkligen är du som har den bästa tiden.

Utgivare: Seta
 Speltyp: Racing
 Spelare: 1
 Lösenord: Nej
 Batteriminne: Ja
 Svårighetsgrad: Medel

Det här är som sagt det roligaste F1-spelet hittills och det kommer troligen till Sverige inom några månader. Med hjälp av Mode 7 har Seta lyckats skapa en bra feeling och gillar man bilspel är detta något att spana in.





I Box Mario svarar Tobias och Gunnar på frågor kring Nintendo. Har du egna frågor är adressen Box Mario, Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 Solna.

Hej Box Mario,

Jag har några Nintendo-frågor som jag skulle vilja ha svar på.

1. Hur länge har Nintendoklubben funnits?
2. Hur många spel finns det till Super NES i Japan?
3. Finns Batman till Super NES? I sådana fall, vilket företag har gjort det?

Joakim Herranen, Kungälv

1. Sedan 1986, när Bergsala började sälja Nintendospel.
2. Det finns i skrivande stund (2 december) mer än 150 spel till Super Famicom (som SNES alltså heter i Japan). Men många av dessa är rent skräp eller spel som aldrig skulle fungera utanför Japan.
3. När du läser detta bör både Sunsofts Batman - Return of the Joker och Konamis Batman Returns finnas ute i USA. Det sistnämnda lär vara en riktig höjdare.

Många frågor

1. Har ni samma bedömning till NES som till Super NES? Är alltså ett spel till NES som får 3.0 i betyg lika bra som till ett Super NES som får 3.0?
2. Varför är det bara en person som skriver "redaktionens betyg"? Bedömningen blir då bara vad just den personen tycker.
3. Är det inte så att om ett spel får höga betyg i klasserna grafik & ljud, spelkontroll och underhållning så får det också bra i utmaning, även om det är ganska enkelt?

4. Vore det inte bättre att ha med ett helhetsbetyg i ert betygssystem?
5. Ni skrev att Nintendo hade problem med att göra en Game Boy i färg. Hur kan det vara så när Sega har lyckats bra med sin Game Gear?
6. Varför gör inte Nintendo som Sega, och överför sina 16-bitarsspel till Game Gear och Master System versioner?
7. Om ni verkligen var ärliga, vad skulle ni sätta för betyg på Sonic 2?
8. Finns det något spel som både Nintendo och Sega har rättigheterna till?
9. Finns det inga speciella skärmar till videospel så att man verkligen får se hur bra grafiken är?
10. Programmeras alla spel i Japan?
11. Varför skryter ni så mycket med att Street Fighter II har 16 megs minne? Fatal Fury till Neo Geo har 52 meq.

12. Kommer det några fler spel som man kan använda musen till? Lemmings skulle ju varit perfekt.

Jonas Klittmark, medlem #15 670

1. Vi bedömer spelen i jämförelse med andra spel till samma maskin. Eftersom grafiken i ett NES-spel knappast kan vara lika bra som i ett spel till Super NES måste det tas hänsyn till detta vid betygssättningen.
2. Ett betyg är väl alltid en personlig åsikt och alla kan ju inte tycka likadant. Dessutom försöker vi ha flera betyg på de allra bästa spelen.
3. Utmaning betyder ju inte enbart att ett spel är svårt. Är det bara svårt och inte kul är det ingen utmaning. Då är det enbart tråkigt. Men kombinationen bra grafik & ljud, en bra spelkontroll och ett högt underhållningsvärde ger en spännande utmaning.
4. Vi har valt det betygssystem vi har då det är detsamma som Nintendo själva använder i den amerikanska tidningen Nintendo Power. Ett betygssystem med procenttal som anger spelets totalbetyg används av flera engelska och amerikanska tidningar. Nintendo-Magasinet systertidning SUPER POWER kommer att använda detta procentssystem.
5. Problemet är att en LCD-skärm i färg drar mycket batterier och att det är svårt att se LCD-färger i solljus. Om du jämför batterilivslängden mellan Game Boy och GG så förstår du nog vad vi menar. Nintendo jobbar dock för fullt med att utveckla nya, energisnåla LCD-skärmar i färg. En Game Boy med färgskärm visas nog upp i Japan inom det närmaste året.

6. Nintendo har aldrig trott på tanken att göra samma spel till sina olika system. Om man kan göra ett 16-bitarsspel även till en 8-bitare, utan större förlust i spelkvalitet, tyder det väl mest på att man inte utnyttjar hårdvaran ordentligt i 16-bitarsversionen?

7. Jo, visst skulle det få väldigt höga betyg ... i såväl kategorierna fartblindhet och efterrapning som okontrollerbarhet. Tur att vi inte är ärliga, eller hur?

8. Flera speltillverkare gör spel som både Sega och Nintendo får rättigheterna till. För vilket företag vill inte tjäna några extra miljoner på att sälja ett Nintendospel även till Sega.

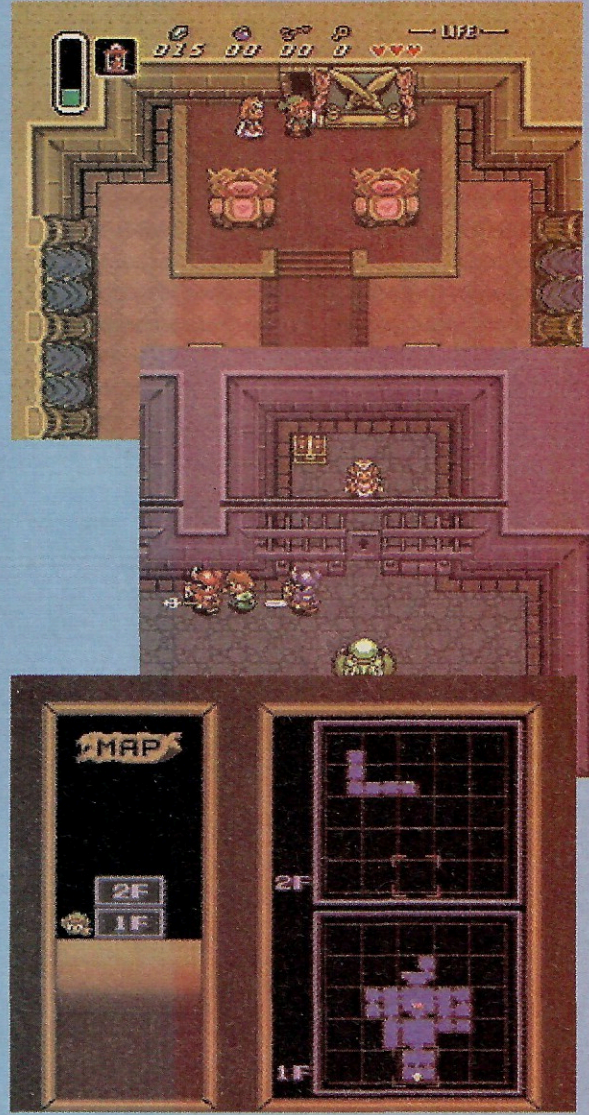
9. Det finns inga skärmar specialgjorda för videospel. Så mycket pengar tror man nämligen inte att videospelskunderna vill göra av med. Men vill du verkligen veta vad ditt videospel går för kopplar du det till en färgmonitor av den typ man har till persondatorer. Videospelen spottar ur sig en komposit RGB-signal. Leta reda på en monitor som fixar det så är det bara att köra. Den bild du får på en modern teve med SCART-ingång är dock så gott som lika bra.

10. De flesta spelföretag har sina utvecklingsavdelningar i Japan, men inte alla. Rare, som bland annat har gjort R.C Pro-Am och Battletoads, är till exempel ett brittiskt företag. Flera företag utvecklar även i USA.

11. De flesta Neo•Geo-spel har väldigt mycket minne och det är också därför de är så otroligt dyra. Anledningen till att det pratas så mycket om att Street Fighter II har 16 megs minne är att varken Nintendo eller Sega någonsin tidigare har släppt ett så stort spel. Men ett spels kvalitet avgörs ju ingalunda enbart på dess minnesstorlek. Något som klart framgår vid en jämförelse mellan just Street Fighter II och Fatal Fury.

12. Både Lemmings och Sim City hade varit smaskens att kunna hantera med mus. Men båda utvecklades innan Nintendo släppt sin mus. Några nya versioner på dessa båda spel lär inte vara på gång vad vi känner till. Däremot finns det flera nya mus-kompatibla spel till Super NES i USA. Populous II, King Arthur, Sim Ant och rollspelet Elfaria är några av dem.

graden att göra. Ett spel kan vara frustrerande svårt men det betyder inte att det får högt betyg i utmaning. För att ett spel ska få ett högt betyg i den kategorin måste det först och främst vara så stort att det tar ett bra tag att klara det, men det måste också vara kul hela tiden, så att man inte tröttnar. De flesta rollspel är egentligen inte så svåra men eftersom det tar lång tid att klara av dem ger de bra valuta för pengarna. Om de är roliga och utmanande vill säga.



Svårighetsgrad

Ni skrev i Nintendo-Magasinet att The Legend of Zelda - A Link to the Past hade svårighetsgrad 4.8. Betyder det att det knappt går att göra svårare spel?

The Master, medlem #223 322

Jag antar att du menar att Zelda III fick betyget 4.8 i utmaning. Detta har inte bara med svårighets-

James Bond

Kommer det något James Bond-spel till någon Nintendo-enhet?

Medlem #192506

T•HQ har gjort James Bond Jr till Super NES och det är väl det närmaste James Bond man kan komma i videospelsväg. Tyvärr är detta spel ingen höjddare.

TIPS & TRICKS

Rockin' Kats (NES)

Öka din energimätare

När du knappt har någon energi kvar kan du trycka på Start för att pausa spelet och sen trycka Ner, A, B och Start samtidigt. Du får nu full energi igen.

Gå och shoppa

Genom att knappa in en annan kod kan du när som helst byta kanal. Tryck på Start och sen på A tre gånger. Köp allt du behöver.



Super Ghouls 'n Ghosts (SNES)

Välj bana

Genom att snabbt trycka in en speciell kod på handkontroll 2 kan du välja vilket bana du vill spela i detta kluriga äventyr. Gå in i Option Mode och gå till Exit. Håll nere L och Start på den andra handkontrollen när du trycker på Start för att välja Exit. Du kommer nu till en ny valskärm där du kan höra spelets ljudeffekter och även välja bana.

Addams Family (SNES)

Extraliv

I galleriet ligger ett björnskinns på golvet. Om du kryper in i munnen på björnen så kommer du att hitta extraliv och andra fina bonusprylar.

Sword Master (NES)

Obegränsat antal continues

Du brukar ha fem continues i Sword Master men om du håller nere Select och Ner på styrknappen när du trycker på Start för att börja spelet behöver du aldrig börja om från början igen.

Robin Hood - Prince of Thieves (NES)

Alla lösenord

Om du trycker åtta gånger på A och åtta gånger på B när titelbilden kommer fram kan du skriva in något av följande lösenord:

WALL	MASTER	MASTER
TAX	DUBOIS	POND
CHASE	VILLAGE	CATHEDRA
CELT5	BOAR	TOWN
WELL	TOWNHANG	CHAPEL
CASTLEIN		

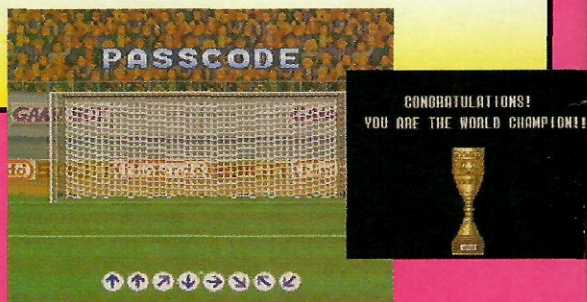
Vart du kommer med de olika lösenorden är ganska lätt att förstå. Skriver du till exempel in koden Cathedra kommer du till katedralen och skriver du Boar kommer du till grottan med samma namn.



Super Soccer (SNES)

Slutscener

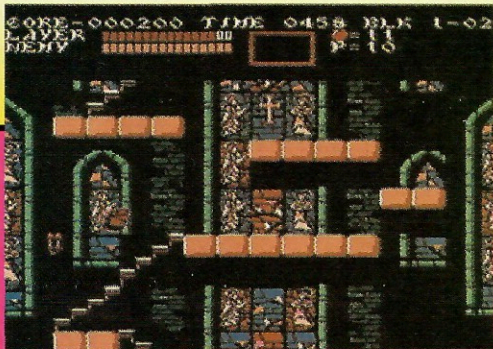
Knappa in koden på bilden för att få se slutscenerna i Super Soccer.



Castlevania III - Dracula's Curse (NES)

Ljudtest

När du läser historien bakom spelet kan du när som helst hålla ner A och B och trycka på Start två gånger. Om du gör rätt kan du få höra all musik som finns i spelet.



Battleoads (NES)

Poäng och extraliv

Det finns ett extraliv och en paddätande haj mot slutet av nionde banan. Simma över taggarna, ta extralivet och slå till hajen med din enorma knytnäve. Du får 2.000 poäng varje gång du träffar den. Låt nu stridspaddan nudda taggarna så att du förlorar ett liv. När du börjar om igen får du 16.000 poäng när du slår till hajen och tar du bara extralivet varje gång så förlorar du inga liv på att göra tricket. Fortsätt göra samma sak så får du mer och mer poäng och när den är uppe i 100.000 får du ett extraliv. Missa inte den här chansen att tjäna poäng och extraliv i det här svåra spelet.

Super Smash TV (SNES)

Fler liv och credits

När du är där du får välja svårighetsgrad och antalet spelare på skärmen kan du trycka Ner, L, R och Upp. Om du hör en röst som säger "Bingo" har du gjort rätt och kan välja hur många credits och liv du vill ha.



Puzznic (NES)

De sista koderna:

15-1	BCLB	16-1	M17W
15-2	BRT5	16-2	MVZV
15-3	B7W1	16-3	MP33
15-4	BZ1W	16-4	M3M3
15-5	MMV3	16-5	MJ57
15-6	M5PC	16-6	MCFB
15-7	MF37	16-7	MRL5
15-8	MLJB	16-8	M7TL
15-9	MTC5	16-9	MZWW
15-10	MWRL	16-10	MB1V

Actraiser (SNES)

3 extraliv

I Bloodpool, Kasandora och Northwall finns gömda extraliv.

För att få extralivet i Bloodpool ska du framkalla regn över skogen som ligger nordöst om sjön. När stormen har lagt sig ger invånarna i staden dig det.

I Kasandora ska du skölja bort sanden i norr så att pyramiden kommer fram och sedan framkalla en jordbävning. Pyramidens väggar kommer att rasa och ett extraliv kommer fram.

Om du framkallar ett åskmoln ovanför byggnaden i mitten av Northwall så att blixten slår ner kommer invånarna i staden att ge dig ett extraliv.



Tom & Jerry (NES)

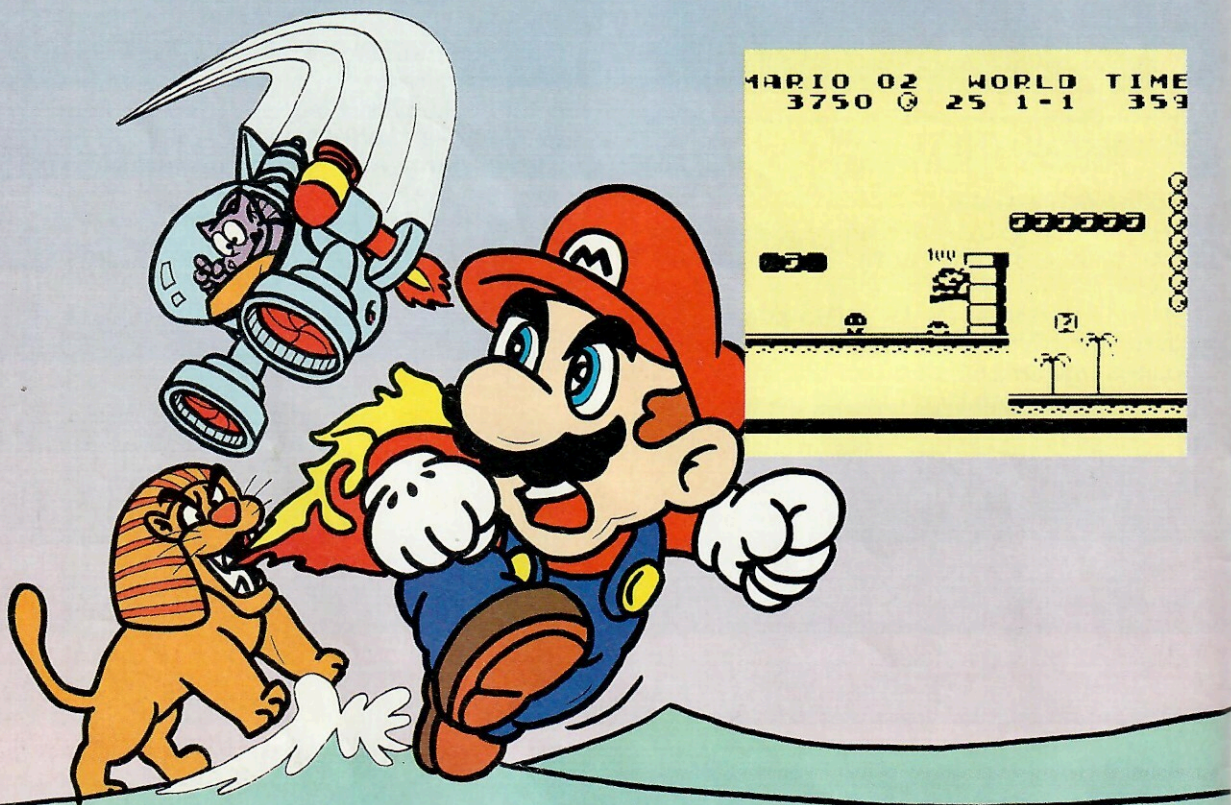
Obegränsat antal möss

För att få 99 (!) extraliv ska du trycka Höger, Höger, Upp, Vänster, Upp, Höger, Ner, B, A och Select när du ser titelbilden med en bild på Tom & Jerry.

Sänd dina egna tips & tricks till "Tips&Tricks", Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 SOLNA.

MARIO

SUPER MARIO LAND



När Game Boy lanserades i Sverige under hösten 1990 kom också spelet Super Mario Land. Mario upptäckte inte bara en ny maskin utan han skulle också rädda en ny prinsessa i en helt ny värld, Sarasaland. I Super Mario Land använder Mario för första och enda gången fordon. På en undervattensbana sitter han i en ubåt och på en bana högt uppe bland molnen flyger han med hjälp av ett litet flygplan.

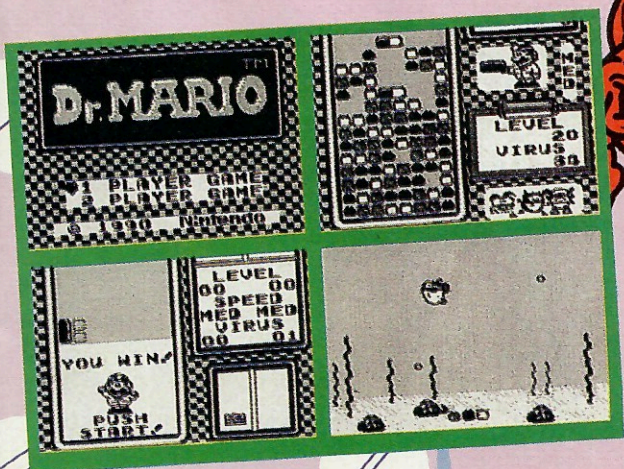
Det är visserligen lite svårare att styra Mario på en så liten skärm som till Game Boy, men eftersom det finns så många nya platser att utforska är spelet ändå en ny utmaning för alla Mario-fans. Det finns också massor av saker som är helt unika för det här spelet, såsom att Mario nu kastar superbollar istället för vanliga eiddollar och att han kan få besöka en bonusbana efter varje vanlig bana. Många av dessa olikheter beror på att den grupp som utvecklat och producerat Super Mario Land inte är densamma som gjort de tidigare Mario-spelen. Mycket känns ändå igen från NES-spelen och Mario tar fortfarande svampar för att bli stor och kryper ner i rör för att samla mynt. Super Mario Land är och förblir en klassiker.

MANIA!

DR MARIO

Efter att ha varit prinsessräddande rörmokare i ett antal spel bytte Mario helt plötsligt yrke. I pusselspelet Dr. Mario är han doktor med uppgift att kväsa otäcka virus. Spelarens uppgift är att placera de piller Mario kastar på så sätt att de med samma färg (eller gräskalorna i Game Boy-versionen) placeras fyra på varandra och därmed försvinner. Man kan också spela mot en kompis (Till Game Boy med hjälp av Gamelink-kabeln) och spelet blir då ännu roligare. När man har klarat en nivå får man se häftiga gratulationsbilder och i NES-versionen finns det också animerade bilder med virusen och rymdmänniskor från en annan planet.

Mario spelar visserligen ingen större roll i spelet men programmerarna visste att fler spelare skulle bli intresserade och ägna mer tid åt spelet om han var med. Och i och med detta har också massor av spelare insett vilket otroligt bra spel det här är.



Dr. Mario ger NES och Game Boy-ägare en rejäl dos av vitaminer, virus och utmaningar. Ett verkligt kul spel med Mario som doktor.





Zelda III - A Link to the Past (SNES)

Eftersom nio av tio frågor just nu handlar om Zelda III ägnar vi hela första sidan åt detta toppspel. Vi hoppas också snart få ut vår Zelda III-special. Där finns svaren på alla dessa frågor och mycket, mycket mer.

1. Hur kommer man in i pyramiden i Dark World?
2. Var hittar man kappan som gör Link osynlig?
3. Kan man bära fler än 30 pilar?
4. Hur många slott måste man sammanlagt klara i spelet?

Erik Andersson, Rånäs

1. När du har klarat alla sju palatsen kan du köpa en superbomb. Med den kan du spränga dig in i pyramiden.
2. För att få den ska du springa in i graven som är uppe i det högra hörnet på kyrkogården i den ljusa världen. Men först måste du ha klarat det fjärde kristallpalatset.
3. Ja, genom att kasta ner pengar i önskebrunnen som ligger på ön nere i högra hörnet i den ljusa världen. Den fé som då dyker upp kan ge dig möjligheten att bära upp till 99 st pilar. Detta gäller även bomberna.
4. Sammanlagt finns det 12 slott i spelet.

1. Var finns Somarias stav?
2. I byn kan man förvandla en höna till en flicka. Har man någon nytta av det?

Daniel Risberg, medlem #293 026

1. Den finns i kistan i det sjätte kristallpalatset.
2. Nej, inte vad vi vet.

1. Var finns kastkedjan?

2. Vad ska jag göra när jag kommer in i Dark Worlds andra borg? Jag kommer ingestans.



3. Var finns smedens medhjälpare?

Medlem #84 091, Karlskrona

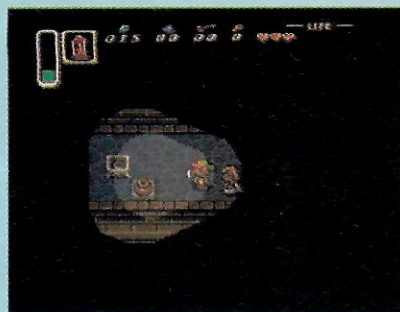
1. Kastkedjan finns i den stora kistan i den mörka världens andra palats.
2. Som du ser när du kommer in är stegen avbruten. Du måste gå ut ur slottet igen, ta dig till den ljusa världen och släppa in vatten i slottet. Går du sen tillbaka till den mörka världen och går in i slottet så kommer du att se att det finns vatten där och att du kan simma över till stegen.
3. Smedens medhjälpare finner du till vänster nedanför staden i den mörka världen. Han är en groda.

1. Var hittar man hammaren?

2. Vad ska man göra med pojken som spelar flöjt? Han försvinner alltid när jag kommer för nära honom.
3. I byn Kakariko säger en man att floden har en källa som är svår att finna. Var finns den?

Ett anonymt NM-fan

1. Den finner du i det första kristallpalatset i den mörka världen. Ta nyckeln och gå till kistan så är den din.
2. När du fått spaden i den mörka världen skall du gräva med den i den ljusa världen. Gräv till vänster ovanför stubben som flöjtpojken stod på.



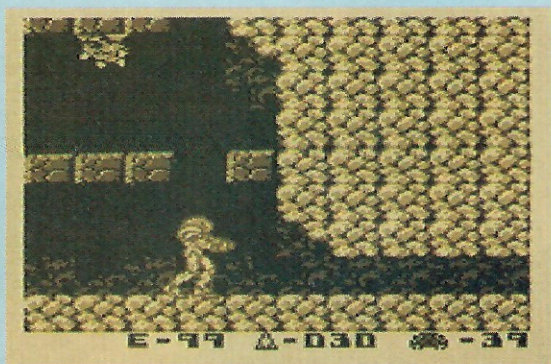
3. Det säger han för att du i din jakt på källan ska simma in under stenbron och där finna den användbara burken. I burken kan du till exempel ha ett bi eller en fé.

I Pro's Corner får du svar på dina spelfrågor av Tobias och Nintendoproffsen på klubben. Adressen hit är Pro's Corner, Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 Solna.

Metroid II (GB)

Hur tar man sig igenom det tjocka lagret med vätska? Jag dör alltid innan jag kommit ens halvvägs.

Benjamin West, medlem #99 997



Det går inte att komma igenom det, men när du slagit ut alla metroider på den banan fösvinner det.

Swords & Serpents (NES)

1. Vad använder man hästskon till?
2. Vad använder man juvelen till?
3. Var finns trollformeln "dödsdimma"?

Medlem #234 696

1. Hästskon använder du på Level 8 för att få 5000 Exp. Kasta skon runt stolpen som finns där.
2. Man säljer juvelen för att få guld.
3. Den finner du på Level 4. Gå två steg åt norr och nio åt öster när du kommer dit.

Captain Planet (NES)

Hur klarar man den tredje banan? Jag åker i högsta fart men kommer ändå inte ikapp den andra lastbilen.

Medlem #175 014

Du skall flyga genom tunneln efter lastbilen och sen upp över träden för att komma ikapp den. Flyg över den och släpp bomber framför den för att få stopp på den.

PRO'S CORNER

Turtles II (NES)

Hur klarar man Sho-gun? Jag har försökt med allt men inte lyckats.

Bosse, Kaplaskogen

Du måste först slå av honom hjälmen för att kunna ta kål på honom.

Bart vs. the World & Star Tropics (NES)

1. I Bart vs. the World har jag kommit fram till den frusna floden, men där tar det stopp. Det finns nämligen en bubbla som man måste hoppa på för att komma vidare men den spricker alltid när jag landar på den. Och om jag försöker hoppa över hamnar jag i vattnet. Vad ska jag göra?

2. Hur klarar man sista väktaren i Star Tropics?

Kim Öhman, medlem #108 350

1. Du skall åka på de iskuber som finns på denna bana för att komma vidare. När du landar på en kub börjar den röra sig i den riktningen som Bart tittar åt.

2. Det finns inga speciella trick. Hoppa och skjut så mycket du kan.

Star Tropics



I ÅRHUNDRADEN HAR DET RÅTT FRED I DET URÅLDRIGA LANDET HYRULE.

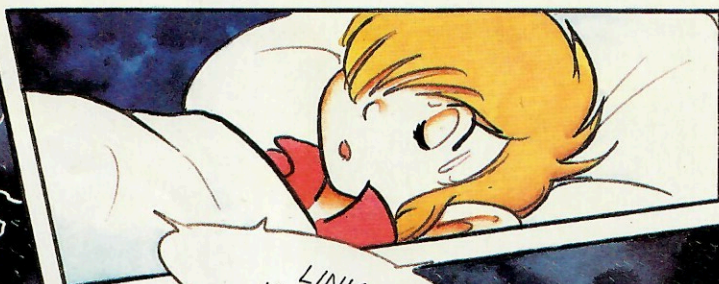
THE LEGEND OF
ZELDA[®]
A LINK TO THE PAST™

KRACKOOM...

DETTA BRÄCKLIGA LUGN SKA SNART NOG
KROSSAS... EN FASANSFULL ONDSKA
SOM VARIT INSTÄNGD I HUNDRATALS ÅR
SKA NÄMLIGEN SNART VÄCKAS AV
EN MÖRKRETS ONDE TJANARE...

EN HJÄLTE VAKNAR

AV
SHOTARO ISHINOMORI



LINK...
HJÄLP MEJ...



JAG HÅLLS
FÅNGEN I BORGEN...



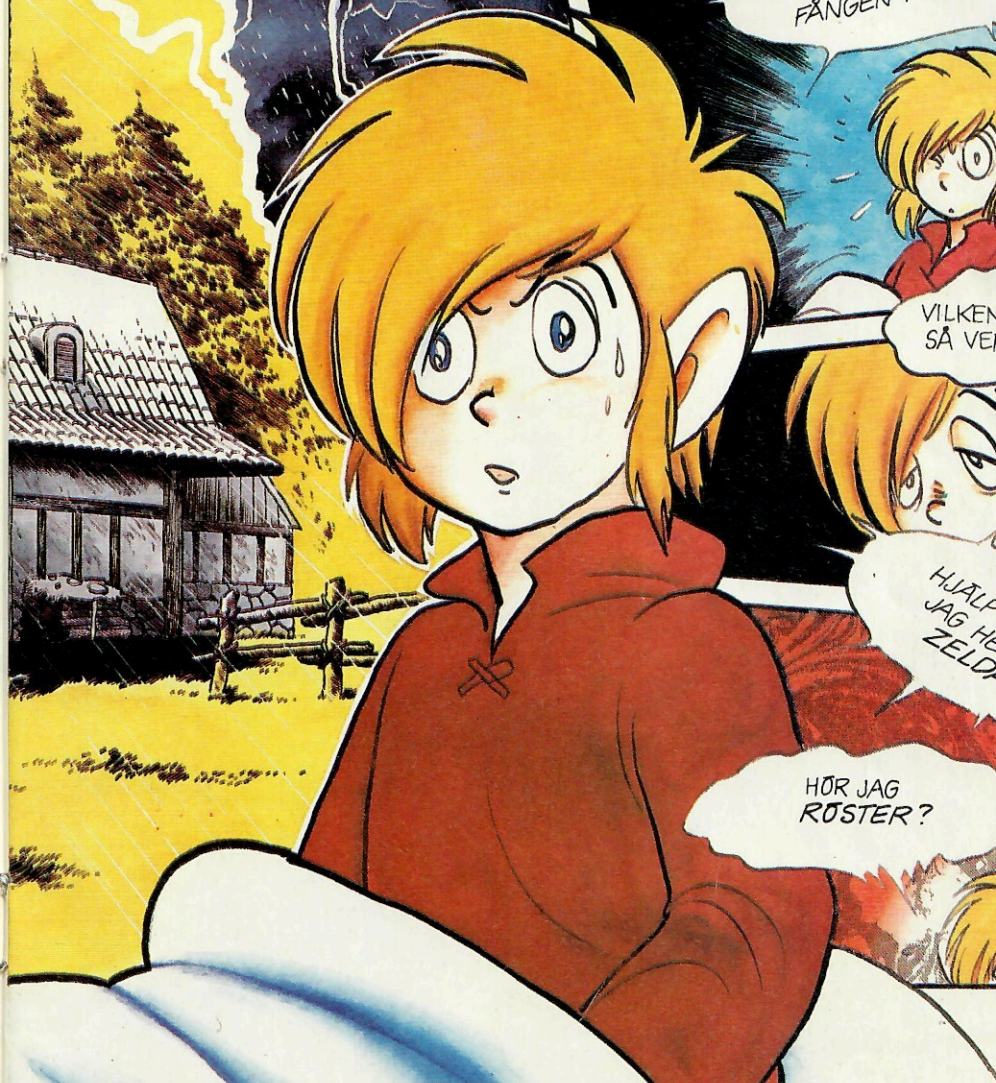
VILKEN DRÖM...
SÅ VERKLIG...



HJÄLP MEJ...
JAG HETER
ZELDA...



HÖR JAG
RÖSTER?



HAR JAG RÅKAT UT FÖR
HÄXKONSTER? HÅLLER
JAG PÅ ATT BLI TOKIG?

NEJ, DET HAR AR KUNG-
ENS DOTTER, ZELDA. JAG
TALAR GEMOM
TELEPATI.

VAR
ÄR DU?

FARBROR?!

VERT HAR HAN
TAGIT VÄGEN?

SNÄLLA LINK, HÖR PÅ!
JAG TROR ATT DU ÄR DEN
ENDA SOM KAN RÄDDA
HYRULES FOLK!

SÅ
MÄRKLIGT... HON
VET VAD JAG
HETER!

MINSTA DRÖSMÅL
KAN VISA SEJ ÖDES-
DIGERT... SKYND
DEJ!

MEN HUR
SKA JAG KUNNA
HITTA DEJ?

VILKEN
NATT!

DEN HAR VÄGEN...

...LINK!

SPLASH

SPLASH

POWER

NUMMER 32

Med
klubbmytt

PLAYER

**S
N
E
S**

MAGICAL QUEST starring MICKEY MOUSE

BART'S NIGHTMARE

MAGIC SWORD

SUPER BATTLETANK

BATTLECLASH



**N
E
S**

SOLOMON'S

KEY II

LITTLE SAMSON

**G
B**

TRACK & FIELD

BOMB JACK

TOM & JERRY

The Magical Quest

starring MICKEY MOUSE



The Magical Quest starring Mickey Mouse		
Capcom		
Speltyp	18 mars	Spelare 1-2
Plattform	NEJ	
Batteriminne	Lösenord NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

Ännu en Disneyklassiker

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 helt fräckt kidnappat stackars Pluto. Petter har nu fört Pluto till sitt slott och du måste hjälpa Musse att hitta dit så att han kan rädda Pluto.

Vi har länge väntat på att få se ett Disney-spel till Super NES. Nu är det äntligen dags! Och det är givetvis Capcom som gjort det. Du ska styra Musse genom sex banor som var och en i sin tur består av tre eller fyra delar. Om du så klättrar i bergen, är nere i en grotta eller djupt inne i de mörka skogarna, kommer du att få se helt fantastisk grafik. Men spelet är inte som så ofta enbart en snygg yta, det har även ett fantastiskt innehåll.

Musse får på vägen tillgång till tre olika dräkter som han kan ta på sig för att lättare klara sig genom klurigheterna.



Långben ger Musse en dräkt.

Magikern

Med den magiska dräkten kan Musse anfalla fienden med magi och simma under vattnet hur länge som helst. På den sista banan kan Musse också flyga på en matta med hjälp av sin magi.

Brandmannen

När Musse tar på sig brandmannadräkten får han en slang med vilken han kan spruta vatten på sina fiender. Han kan också flytta stora stenblock med hjälp av vatten.

Bergsklättraren

Inför den fjärde banan får Musse en grön dräkt, ett rep och en hacka av Långben. Dessa är ett måste för att kunna klättra i bergen.



Flygande matta



Musse släcker elden.



Bland bergen



Bana 1

Treetops

På första banan hoppar Musse omkring högt uppe bland molnen.

Här finns fåglar och elaka insekter och här bor också den snälla trollkarlen som du kommer att träffa på flera gånger framöver.



Första stora bossen

Bana 3

Fire Grotto

Det här ser inte ljust ut. Musse åker längre och längre ner i underjorden och där finns de allra värsta fienderna. Släck eldarna med



Tredje bossen

vattenslangen och besegra slutbossen snabbt. Det blir bara svårare och svårare ju längre tid det tar.

Bana 2

Dark Forest

I den mörka skogen finns många läskiga fiender. Musse måste på ett ställe simma inne i



ett träd (!) och då behövs den magiska dräkten som trollkarlen ger dig i början av banan. När du kommit ut ur trädet kan du



Andra bossen

falla rakt ner. Du kommer då till en affär där du kan köpa upp de pengar du samlat ihop.

Bana 4

Pete's Peak

Nu börjar det i alla fall gå upp för igen.

Med hjälp av hackan och repet kan Musse klättra i bergen. Här bor fåglar som är mycket svåra att tämja och som hela tiden anfaller dig. Slutbossen är en enorm örn



Hänger och dinglar



Boss nummer fyra.

och när han flyger förbi så gäller det att du håller i dig så att du inte dras med av vinddraget. När han håller sig lugn kan du ta hans ägg och kasta dem på honom.



Bana 5

Snowy Valley

Hela femte banan är täckt av is. Det finns inte så många fiender här. Det kluriga är att ta sig fram utan att glida över kanten och falla ner. Slutbossen påminner mycket om någon du känner men den här ser ut att ha större tänder.



Boss nummer fem.



Musse drar för skycke.

	4.8	4.2	3.8	4.6
5	GRAFIK & LJUD	SPELKONTROLL	UTTMANING	UNDERHÅLLNING
4				
3				
2				
1				

Redaktionens betyg

De tidigare Mickey Mouse-spelen till NES och Game Boy har inte varit några riktiga höjddare. I vårt fall inte jämfört med hur Capcoms Disney-spel brukar vara. Men med Magical Quest har Capcom verkligen lyckats! Suveränt bra grafik tillsammans med en mycket bra spelkänsla gör Magical Quest till ett riktigt toppspel. Och eftersom det är Capcoms första Disney-spel till Super NES så blir det garanterat även en klassiker. Det snyggaste vi sett hittills till Super NES.

Bana 6

Pete's Castle

Nu är Musse framme vid Svarte Petters slott. Här finns det massor av in- och utgångar, vilket gör att det kan ta oerhört lång tid att hitta fram till rummet där Svarte Petter håller Pluto fången. Tänk på att aldrig välja den enklaste utgången. Försök istället att alltid komma så långt som möjligt innan du går ut från en bana.



Svarte Petters slott.



Lite här och där på banorna finns det hemliga dörrar. Går du in genom dem kan du ibland hitta affärer, pengar, hjärtan och en del annat. Samla så mycket pengar du kan och köp inte de frestande småsakerna i affärerna. Då kommer du aldrig att ha råd med de dyra och fina bonusprylarna som du så väl behöver.



Solomon's Key II
 Tecmo
 Speltyp 18 Spelare 1
 Hjärn-gymnastik 18
 Batteriminne Lösenord
 NEJ JA
 Svårighetsgrad
 Lätt Medium Svår

SOLOMON'S KEY 2

Dana är tillbaka

av Tobias

Långt uppe i norr finns en ö av is som kallas Coolmint Island. De fridfulla vinterfeerna har länge bott där och allt har varit bra fram till den dag då trollkarlen Druidle kom och släppte lös sina eldflammar. Ön började smälta och feerna är nu rädda att hela ön snart ska försvinna om ingen gör något. Det är här vår hjälte Dana kommer in i bilden. Drottningen valde ut honom bland massor av trollkarlar och han måste nu släcka alla eldflammar och rädda ön.



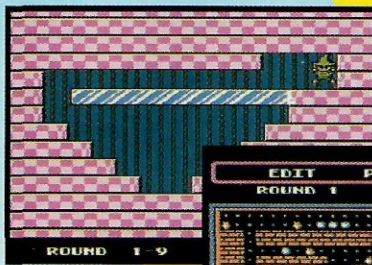
Kartan

Solomon's Key 2 utspelar sig tidsmässigt tidigare än ettan och Dana är än så länge bara lärling. Men eftersom drottningen litar på honom och vet att han är modig får han uppdraget att hjälpa vinterfeerna.



Här börjar du.

Du klarar en bana genom att släcka alla eldflammar och besegra eventuella fiender. Du släcker en eldflamma genom att släppa ett isblock på den. För att komma till olika ställen i rummen kan du bygga trappor av isblocken. Det finns också rör som du kan krypa in i och komma ut i andra änden av. Nuddar du en eldflamma eller en brinnande flaska får du börja om från början på banan. När du klarat alla nio banor i en värld ska du klara en boss-bana innan du kan fortsätta till nästa värld. Du kan också göra egna banor genom att välja Edit Mode i huvudmenyn. Då kan du placera ut isblock, stenblock, rör, eldflammar och alla andra klurigheter du vill ha med.



Klarat 1-9



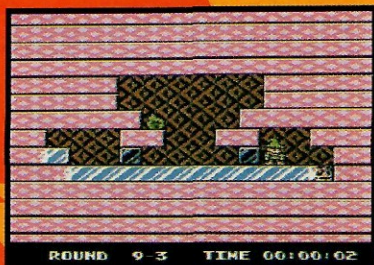
Gör dina egna banor

Redaktionens betyg

Det här var ju riktigt kul. Spelidén är lite anorlunda än i ettan vilket gör att det inte blir någon upprepning utan ett helt nytt spel. Precis som i alla andra pussel spel är det ganska klurigt och det krävs att man är skarpsint. Grafiken och ljudet är bra och det här är ett av de allra bästa pussel spelen vi sett.

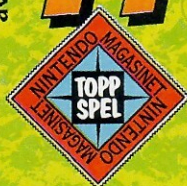
3.8 3.9 4.0 3.7

GRAFIK & LJUD
 SPELKONTROLL
 UTMANING
 UNDERHÅLLNING



av Gunnar

Track & Field



OS i år igen!

Inte på riktigt alltså, men på din Game Boy. För nu är det dags för Konamis efterlängtade Track & Field till Game Boy. Först kom ingenting. Sen kom Track Meet, och nu kommer äntligen originalet.



Track & Field	
Konami	
Speltyp	Spelare
Sport, Friidrott	25 <small>max</small> 1-2 <small>användligt</small>
Gamelink	Lösenord
JA	NEJ
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium Svår



Dags för ett större friidrottsevenemang på minsta möjliga yta. Din Game Boy. Track & Field innehåller inte mindre än 11 olika friidrottsgrenar

Valen är enkla och klara. Spela ensam genom de olika grenarna eller koppla ihop dig med polarens Game Boy och kör mot varandra. Tävlrar du själv eller mot en kompis så går ni igenom alla grenar i den ord-



som ger dig god chans att slita ut både fingrar och de röda knapparna på din Game Boy. För givetvis är förmågan att trycka på A och B-knapparna så fort som möjligt som avgör din eventuella framgång i dessa spel.

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD 4.0					
SPELKONTROLL 4.2					
UTMANING 4.2					
UNDERHÅLLNING 4.3					



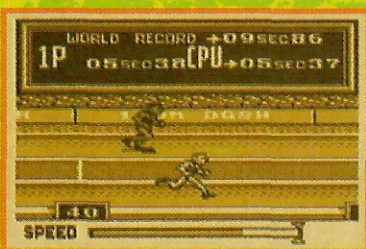
ningen de är listade och får era poäng adderade efter varje gren.

För att förbereda dig lite inför drabbningarna kan du också öva på de olika enskilda grenarna så mycket du vill. Ett inprogrammerat världsrekord ger en vink om hur mycket du bör klara. På de flesta grenar klarar du nog en 600-700 poäng utan större problem men att slå världsrekord är nästan omöjligt.

DE 11 GREARNARNA

100 M LÖPNING

Vi börjar med den enklaste grenen för att du ska få in flytet på fingrarna. Tryck som en galning på A eller B och kom ihåg att tiden är viktigare än att vinna över datormotståndaren.



LÄNGDHOPP

Spring upp farten och tryck sedan på styrknappen för att göra avstamp. Ju längre du håller styrknappen intryckt, desto brantare avsatsvinkel får du.



SLÄGGA

Snurra runt runt ett par varv och släng sedan iväg släggan i rätt riktning. Ju längre du håller in knappen desto högre kastar du släggan.



110 M HÄCK

Återigen löpning. Men nu kommer det dessutom en häck var 10:e meter som du hoppar över genom att trycka på styrknappen.



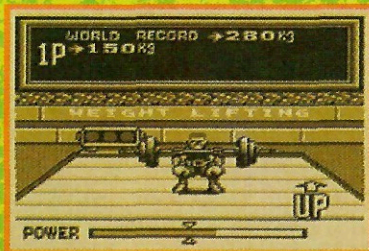
SPJUTKASTNING

Tag sats och kasta sedan iväg spjutet utan att göra övertramp. Precis som på alla andra hopp och kastgrenar är en vinkel på ungefär 45 grader bäst.



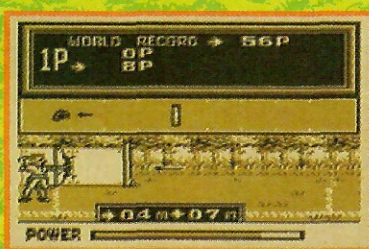
TYNGD-LYFTNING

Tyngdlyftningen är lite annorlunda mot de övriga grenarna. Här måste du ladda upp dig innan du lyfter skivstången de tre snäppen. Inför det sista snäppet måste du knappa på ordentligt på A eller B-knappen.



BÅGSKYTTE

Ännu en rolig och annorlunda gren. Du får tre pilar på 30 meters bana och tre pilar på 70 meters bana. För att träffa rätt måste du kompensera vinkel för vindar både i sidled och mot dig. Ställ in vinkeln och skjut sedan iväg pilarna med den kraft du anser behövs.



TRESTEG

Troligen spelets svåraste gren. Här tar du först sats på vanlig vis med A och B-knappen. Sedan gäller det att tre gånger hoppa iväg med ungefär 45 graders vinkel för att slutligen (förhoppningsvis) landa i sandgropen.



SIMNING

Simma med A och B och andas med styrknappen när den lilla pilen dyker upp. Försök tajma så att du slipper andas precis när du ska vända.



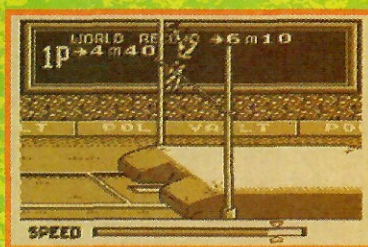
DISKUS

Diskuskastningen påminner om släggan. Snurra runt några varv innan du hivar iväg diskusen i sådär en 45 graders vinkel. Men snurrar du för länge tappar du balansen och gör övertramp.



STAVHOPP

Sista grenen är högtflygande. Spring på som vanligt fram till det är dags att sätta ner staven. Tryck på styrknappen för att sätta ned staven i jacket och håll den intryckt till du är över ribban då du släpper och förhoppningsvis faller ner på andra sidan utan att få ribban över dig.



Gunnars betyg

Återigen sätter Konami standarden för vad som är ett bra sportspel eller inte. Track Meet var långt ifrån dåligt, men Track & Field är ändå flera strån vassare. Bara en sån sak som att figuren i längdhoppet inte ser ut som om han var nedfryst när han hoppar. Han sprattlar faktiskt med benen precis som Carl Lewis och gänget. Det enda jag saknar är ett batteriminne som kommer ihåg mina personliga rekord. Track & Field till Game Boy är ett toppspel!

Tobias betyg

Det jag gillar mest med det här spelet är att det inte är så enkelt som Konamis förra sportspel Track & Field in Barcelona. Där slog man världsrekord i det mesta utan större problem men här är det betydligt svårare. Och eftersom det knappast lär komma någon turbo-joystick till Game Boy kan man inte fuska heller. Det här var precis vad jag hade väntat på.

LITTLE SAMSON

av Tobias

En lyckad kupp av Taito!

En liten pojke vid namn Samson har tillsammans med sina tre vänner draken Kikira, musen K.O och stenmannen Gamm bildat ett gäng som ska hjälpa kejsaren Hans med att döda den onda trollkarlen Ta-Keed. Ta-Keed sprider nämligen sin svarta magi över landet och människorna flyr därifrån.

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM		
Little Samson		
Taito		
Speltyp	18 Spelare	
Plattform	1	
Batteriminne	Lösenord	
NEJ	JA	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

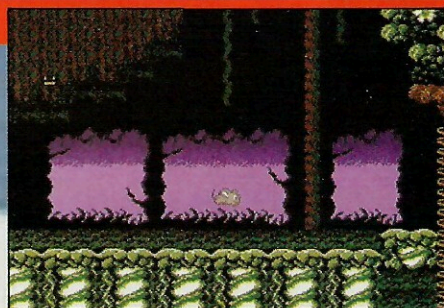
Gänget består av fyra medlemmar och här följer en närmare presentation av dem:

Samson



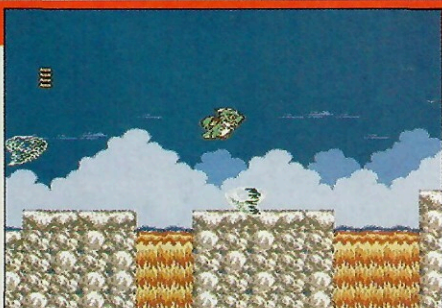
Lille Samson är en mycket skicklig klättrare som utan problem kan ta sig uppför bergsväggar och gå armgång långa sträckor. Han är också snabb och duktig på att hoppa.

K.O



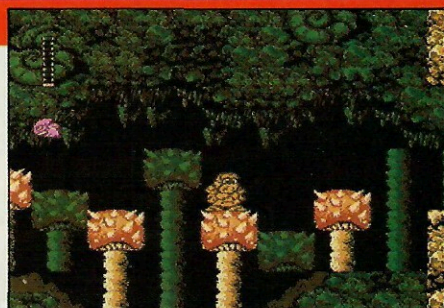
Den lilla musen är snabb och kan ta sig fram på många ställen där det är för trångt för de andra. Han klättrar också minst lika bra som Samson.

Kikira



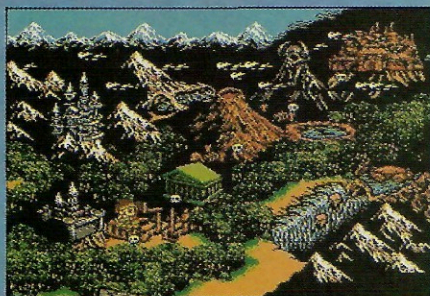
Kikira är en eldsprutande drake. Hon kan flyga om du trycker oavbrutet på A-knappen. Hennes klor gör att hon får bra grepp även på hala isbanor.

Gamm



Den store stenmannen Gamm är långsam men stark. Genom att kasta ut en röd klocka besegrar han enkelt fiender. Med sina stenfötter kan han gå på spikgolv utan att skada sig det minsta.

Spelet ser väldigt gulligt ut men det betyder inte att det är för yngre Nintendospelare och därmed lätt att klara. Nej, det här är faktiskt en verklig utmaning. Innan du kan komma igång på allvar måste du klara fyra enkla banor, en med varje huvudperson. Efter dessa får du ditt första lösenord och kan börja köra de riktiga banorna. Varje bana har en slutboss och dessa är inte alltid så lätta att tas med.



Capitol City

Samson kan klara hela den första staden utan någon hjälp av sina kompisar, men för att få vissa bonusar måste K.O hjälpa till.

Volcano

Nu hettar det verkligen till. Använd Samson eller K.O för att hoppa mellan plattformarna. När du ska ta dig över lavan passar Kikira bäst.

The Falls

Här passar det bäst att använda Kikira eftersom hon kan flyga. Den blåa, hemska demonen på slutet är klurig.

Forgey Mountain

Den sista banan innan Ta-Keeds slott är svår. Du ska ta dig upp på berget för att där möta slutbossen.

The Swamp

Gamm är den ende som kan klara den första delen av den här banan utan att ta alltför mycket skada. När du kommit förbi träsket kan du byta till Kikira och flyga över vattnet och virvelvindarna.

Ta-Keed's Castle

Dödliga spikar faller från taket utan förvarning och block blir helt plötsligt levande och anfäller dig i den grymme trollkarlens slott. Alla gängets fyra medlemmar behövs här.

Mystic Cave

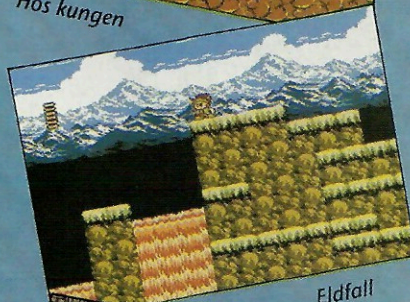
Den mystiska grottan är fylld av stenar som bara är synliga när de lyser. Du måste veta exakt var de är innan du hoppar vidare. Extralivet i början gör att du har hur många gånger som helst på dig att lyckas klara den här banan.

Palace

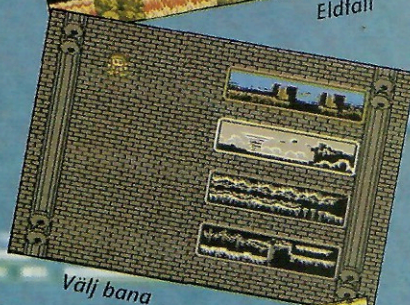
Hur lång femte banan är beror på hur mycket energi Samson har. Om han har full energi måste du klara en isgrotta innan du får komma in i slottet.



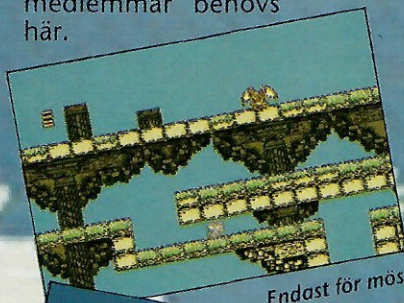
Hos kungen



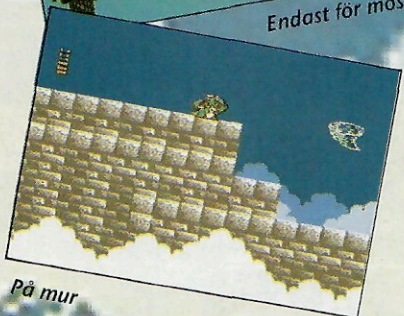
Eldfall



Välj bana



Endast för möss



På mur



Samson är en duktig klättrare

Redaktionens betyg

Taito har efter ett flertal mindre lyckade projekt här fått till ett storspel. Little Samson är ett gulligt och riktigt kul plattformsspel i klassisk Mario-stil. Spelkontrollen är bra och det är kul med fyra olika huvudpersoner som man måste välja mellan för att kunna ta sig fram överallt. Till skillnad från många andra Mariokloner är Little Samson ganska svårt och ger dig en rejäl utmaning. Kul Taito!

	3.2	3.9	3.8	4.0
5				
4				
3				
2				
1				
0				
	GRAFIK & LUD	SPELKONTROLL	UTMANING	UNDERHÅLLNING

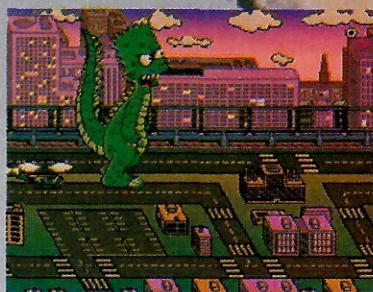
av Tobias



Efter två till NES och ett till Game Boy har nu Acclaim äntligen gjort ett Simpsons-spel till Super NES. I Bart's Nightmare sitter Bart och gör sina läxor när han plötsligt slumrar till och drömmer sig iväg. Innan han vet ordet av befinner han sig ute på gatan där han råkar ut för de konstigaste saker.

Sömngångaräventyr

Barts läxpapper ligger utspridda på den oändligt långa gatan och för att kunna plugga och få ett någorlunda hyfsat betyg måste han samla ihop dem. Tyvärr



Bartzilla

räcker det inte att hitta dem utan han måste dessutom klara en bana för varje läxpapper. På dessa banor kan Bart förvandlas till allt från Bartzilla till Bartiana Jones. Här sker de mest underliga saker. Lyckligtvis händer allt detta bara i Barts mardröm.

SUPER NINTENDO	
The Simpsons: Bart's Nightmare	
Speltyp	Acclaim
Äventyr	18
Batteriminne	1
Lösenord	NEJ
Svårighetsgrad	
Lät	Medium Svår



Bartiana Jones

För varje gång Bart misslyckas med en bana eller blir träffad av någon konstig typ på gatan, börjar han vakna upp. Du får en varning om att energin snart är slut när bilden blir ljusare. Åker du då på pisk ännu en gång så vaknar Bart, och det utan sina läxpapper. Givetvis blir då betyget därefter.

I början är det väldigt svårt att komma någon vart i spelet och man blir fullständigt galen på de svåra banorna. Men när man väl lärt sig hur det fungerar är det riktigt kul. Eftersom det förra Simpsons-spelet, Bart vs. the World, var så pass enkelt är det kanske bara bra att det här är svårt nog för att ge även de äldre Simpsons-fansen en utmaning.

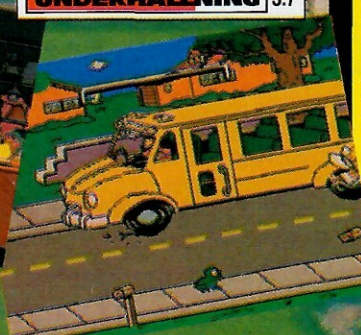
0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					4.0
SPELKONTROLL					3.8
UTMANING					3.2
UNDERHÅLLNING					3.7

Redaktionens betyg

Acclaim har verkligen lyckats med att skapa en speciell känsla i sina Simpsons-spel. Detta gör att om man gillar ett av dem så gillar man troligen även de andra. Men avskyr man de tidigare spelen blir man heller inte direkt överförtjust när man ser det här. Det roligaste med Bart's Nightmare är att grafiken och ljudet blir mycket bättre på en 16-bitarsmaskin. Visserligen måste jag nog erkänna att musiken ofta går mig på nerverna, men grafiken ser verkligen ut som om den vore tecknad.



Bart sover



BATTLECLASH

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					4.0
SPELKONTROLL					3.8
UTMANING					3.2
UNDERHÅLLNING					3.7

av Tobias

METALLMONSTERSLAKT

Battleclash	
Nintendo	
Speltyp	Spelare
Nintendo Scope	18 mars 1-2
Batteriminne	Lösenord
NEJ	NEJ
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium Svår

Det har inte hänt särskilt mycket på Nintendo Scope-fronten sen bazookan kom i höstas. Men nu börjar flera speltillverkare göra spel till den, och först ut är Nintendos egna metallmonster-slaktare Battleclash.



Jorden har invaderats av robotar, och du ska ta kål på dem. Enkelt och omisskännligt. Kampen börjar i New York, och när du besegrat en robot får du fortsätta till andra platser runtom i världen. I varje robot sitter en människa som styr robotens alla rörelser. Alla dessa robotar och människor styrs sedan i sin tur av den elaka och onda Thanatos.

DU SKA SLÅSS MOT SJU BOSSAR PÅ JORDEN INNAN DU RESER VIDARE TILL MÅNEN. DÄR VÄNTAR FÖRST TVÅ SVÅRSLAGNA ROBOTAR OCH SEN DIN ÄRKEFIENDE NUMMER ETT, THANATOS.

GARAM är den första roboten du ska slåss mot och han håller till i New York. Han är inte snabb och anfaller inte särskilt ofta, så det ska nog bli en enkel match.



SCARAB är den andra roboten, han bor i Kairo och är lite svårare än Garam. Skjut mot kulan han har på magen och undvik de rosa skotten.



LORCA är otroligt snabb och smidig jämfört med dina tidigare fiender. I början är det svårt att besegra honom, men så snart du lärt dig hur han rör sig går det nog bättre.



ARTEMIS är din enda kvinnliga motståndare. Hon hoppar utför ett stup och flyger sedan lodrätt ned medan hon pepprar dig. Hon är snabb men faktiskt enklare än Lorca.



SCHNEIDER. I Kyoto bor en galen professor som har byggt roboten Schneider. Om du bara snabbt skjuter ner de tre gula bollarna ovanför hans huvud blir det hela en ganska banal historia.



IVAN. Nu börjar det bli riktigt svårt. Den enorma roboten Ivan skjuter på dig från alla möjliga ställen, och det krävs träning för att besegra honom.



VALIUS är den sista roboten på jorden. Han är snabb, stark och kan förflytta sig från ett ställe till ett annat utan att du märker det. Även här krävs mycket övning innan du kan vinna. Om du lyckas får du resa till månen och ta dig an de tre sista robotarna.

Redaktionens betyg

Det här är helt klart det roligaste spelet till Nintendo Scope hittills. Häftig grafik och balla ljudeffekter höjer spelkänslan rejält. Något man saknar är dock ett batteriminne. Det finns samma typ av rekordlistor som i F-Zero och Super Mario Kart, men alltså inget batteriminne. I övrigt är det ett bra spel och givetvis ett måste för dig med eget Nintendo Scope.

Magic Sword

av Tobias

Högt ovan Drockmar Keep är himlen blodröd. Den svarta ondskan har vaknat och börjat terrorisera människorna i kungariket Zar. Deras enda hopp är en mystisk krigare och hans magiska svärd. Mohun, som krigaren heter, måste ta sig ända högst upp i det 50 våningar höga tornet. På vägen finns massor av fiender, men Mohun har inget val. Med hjälp av sina vänner, som finns inlåsta i tornets fängelsehålor, måste han lyckas. Annars går Zar under för alltid.



Nycklar till framgång
På varje bana ska du samla nycklar och sen öppna fängelsegrindarna för att släppa ut dina vänner. Dessa följer då efter dig och hjälper dig att besegra fiender. Du behöver också nycklar för att öppna dörrarna som leder upp till nästa våning.

Dina åtta vänner följer gärna med dig och ju högre upp i tornet du kommer, desto svårare blir det att klara sig utan dem.

Amazonen
Amazonen är en kvinnlig krigare som skjuter pilar med sitt armborst. Hon är mycket effektiv när hon börjar bli stark.

Trollkarlen
Trollkarlens magiattacker är kraftfulla men han tar lätt skada och är ganska långsam.

Ödlemannen
Först när du har en diamantring kan du få sällskap av ödlemannen. Han är både stark och snabb.

Jätten
Den här enorme neandertalaren är stark och hans bumerangyxla slår ut de flesta fiender. Nackdelen med honom är att han är långsam och inte kan använda någon magi.

Riddaren
Riddaren är den starkaste av dina vänner men du träffar inte på honom förrän du kommit högt upp i tornet.

Tjuven
Din tjuvaktige vän kan hitta dolda skattkistor och fällor, vilket kan vara till stor nytta.

Ninjan
Ninjan kastar två till fem kaststjärnor beroende på vilken nivå han kommit upp till. Han är snabb men inte särskilt stark.

Prästen
Prästen är varken den snabbaste eller starkaste av dina vänner men hans magiska kulor kan ta kål på annars odödliga fiender.



KLURIGA BOSSAR

Det finns sju bossar i spelet, och för att besegra dem behöver du all hjälp du kan få. Se därför till att alltid ha någon av dina vänner med dig.

SUPER NINTENDO		
Magic Sword		
Capcom		
Speltyp	18 Spelare	
Äventyr	1	
Batteriminne	Lösenord	
NEJ	NEJ	
Svårighetsgrad		
Lätt	Medium	Svår

BANA 0

Manticore

Den första bossen ser ut som en blandning av många olika odjur. Ducka när han hoppar mot dig och se upp för hans heta andedräkt.



Drakboss

BANA 4

Dragon

Den första draken flyger mest fram och tillbaka i rummet, och är inte särskilt svårslagen. Se bara upp för hans blåa eld.



BANA 12

Manticore

Samma taktik som förra gången ni möttes. Använd lite magi för att attackera honom i luften.

Efter varje besegrad boss får du ett nytt magiskt svärd

BANA 49

Manticore

Den enorma besten vill hämnas, och han är nu starkare och snabbare än någonsin förut. Se upp för de livsfarliga taggarna på golvet.

BANA 24

Twin Serpents

De jättelika ormarna flyger runt, runt i rummet. De kan bara skada dig om de nuddar vid dig. Hugg med ditt svärd mot den blåa delen av deras kroppar.

BANA 36

Dragon

Precis som den första draken flyger den här omkring i rummet och sprutar blå eld. Besegrar du honom får du The Great Sword.

BANA 50

Lord Drokmar

När du äntligen besegrat Manticore för tredje gången, och tror att du ska få vila en stund, står du öga mot öga med Lord Drokmar. Det kommer att bli en hård kamp på liv och död och misslyckas du finns det inte längre något hopp för människorna i Zar.



Andra drakbossen

0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					4.2
SPELKONTROLL					3.2
UTMANING					3.6
UNDERHÅLLNING					3.8

Redaktionens betyg

Både musiken och grafiken är mycket bra i detta arkadäventyr. Capcoms programmerare kunde nog dock ha ansträngt sig lite mer, så att det inte hade behövt gå så långsamt när det blir för många fiender och bonusar på skärmen samtidigt. Spelkontrollen är inte heller den bästa, men bortser man från dessa två nackdelar är spelet bra. Och man måste vara en riktig Power Player för att klara alla de 50 banorna.



Hi-Tech	
Speltyp	25
Plattform	max
Gamelink	Lösenord
NEJ	JA
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium Svår

av Tobias

Jerrys favoritkusin Tuffy ska komma till stan och hälsa på. Men när Jerry tittar på klockan och ser att Tuffy borde ha varit framme för länge sedan förstår han att någonting gått snett.

PLATTFORMSMUSEN JERRY

Jerry ger sig utan vidare fundering ut för att leta efter Tuffy. Antingen har han gått vilse eller så har Tom varit framme igen. På något sätt tycker Jerry att det sistnämnda verkar troligare. Hur som helst måste Jerry bege sig ut och leta efter Tuffy. För att hitta sin kusin behöver han nu din hjälp.

Tom & Jerry till Game Boy är ett helt annat spel än det som släpptes till NES förra året. Uppläggningen och spelkontrollen är visserligen densamma som tidigare, men här är det tio helt nya banor att ta sig igenom. Alla givetvis fulla av fiender att äkta sig för och bonusprylar att samla på sig.



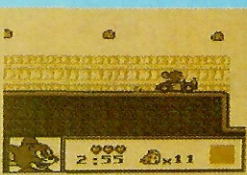
BANORNA

Det finns tio banor uppdelade på fyra zoner. På flera av banorna finns gömda bonusrum och liknande så leta noga överallt.

Nivå 1

The Street

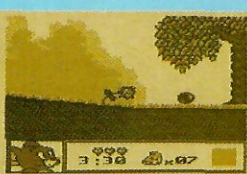
Sätt dig i leksaksbilen och kör över de vassa spikarna så tar du ingen skada. Men se upp för hälen i marken. Ramlar du ner där så förlorar du ett liv och får börja om.



Nivå 2

The Park

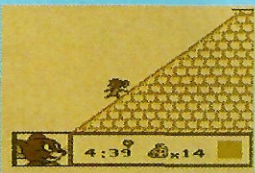
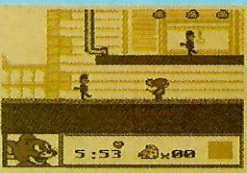
I parken får Jerry se upp för musätande växter och nedfallande ekollon. Dessutom lurar Tom i soptunnor lite här och var.



Nivå 3

The Rooftops

Hoppa omkring högt uppe bland hustaken för att undvika tennsöldarna som marcherar på rad alldeles nedanför dig.



5	3.8
4	3.0
3	3.9
2	3.6
1	
0	

GRAFIK & LJUD
SPELKONTROLL
UTMANING
UNDERHÅLLNING

Redaktionens betyg

Tom & Jerry är ett bra spel men precis som på NES-versionen är spelkontrollen ganska oexakt. Detta gör att man lätt blir frustrerad när man misslyckas med ett hopp om och om igen. Förutom denna mycket vanliga fadäs är spelet bra. Eftersom Tom & Jerry är ganska svårt bitvis är det att rekommendera till alla er som gillar Disney-spelen men tycker att de är lite väl enkla. Tom & Jerry är en betydligt större utmaning.

När du klarat dessa tre första banor har du klarat första zonen och får då ett lösenord. Nu kan du börja direkt i zon 2 nästa gång du spelar.

Zon 2 börjar inuti huset där letandet efter Tuffy fortsätter på ytterligare sju banor.

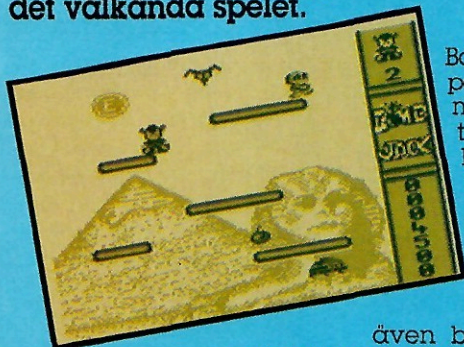
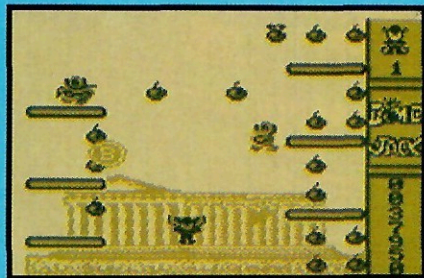
Bomb Jack		Infogrames	
Speltyp	25 min	Spelare	1
Arkad		Lösenord	
Gamelink	NEJ	Lösenord	NEJ
Svårighetsgrad			
Lätt	Medium	Svår	

av Gunnar

BOMB JACK

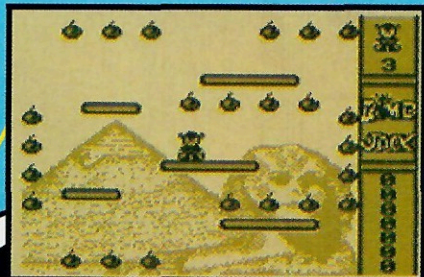
AVDANKAD ARKADHJÄLTE

I mitten på 80-talet gick man till arkadhallen för att spela Bomb Jack och senare Mighty Bomb Jack. Tillverkaren hette Tecmo, något ingen lade någon större vikt vid på den tiden. Idag vet vi att Tecmo är ett av de främsta mjukvaruföretagen när det gäller Nintendo Videospel. Nu har Tecmo licensierat Bomb Jack till Infogrames som gjort en Game Boy-version av det välkända spelet.



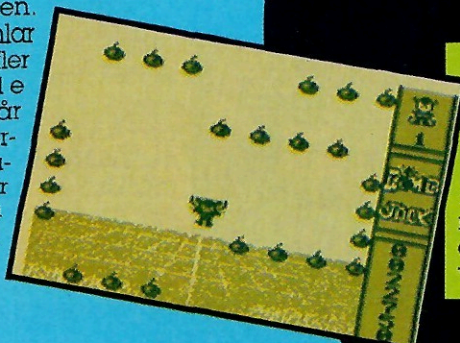
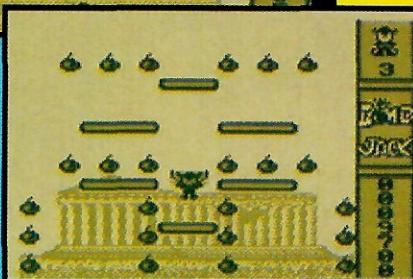
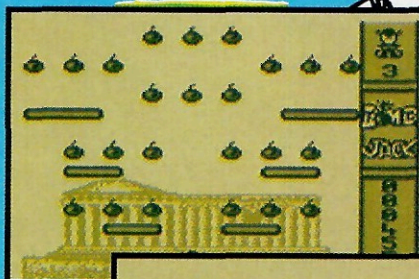
Bomb Jack är en liten figur med slängkappa som likt Pacman på en skärm måste samla ihop en massa prylar. Medan Pacman samlar fredliga vitaminpiller så är det som namnet antyder bomber vår vän Jack måste samla ihop. Ju längre striben på en bomb hinner brinna innan Jack samlar ihop den, desto större blir chansen att du får en superbonus. Precis som i Pacman finns här

även bonusprylar att samla och fulingar och undvika.

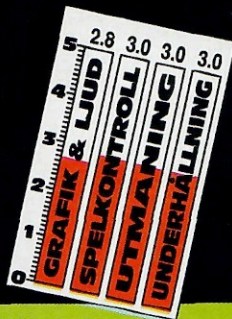


Med sin slängkappa kan Jack hoppa högt och sedan sväva ner och samla på sig bomberna. Trycker du A och uppåt samtidigt så hoppar Jack extra högt. Trycker du på A när han är på väg ner stoppar du upp hans fall. Rörelseschemat skiljer sig en hel del från vad man är van vid från andra spel, vilket kan ta en stund att lära sig.

Bomb Jack innehåller 60 olika banor av stigande svårighetsgrad. Svårighetsgraden kan också liksom hastigheten ställas in innan spelet börjar. Om du vill kan du även stänga av den i längden enerverande musiken. Om Jack samlar ihop 20 eller fler brinnande bomber så får han en superbonus. En superbonus är värd mellan 10.000 och 50.000 poäng.



Bland de bonusar Jack kan samla på sig märks specialbollarna. Dessa kan göra alla fiender ofarliga, multiplicera Jacks poäng eller kanske till och med ge honom ett extraliv.



Redaktionens betyg

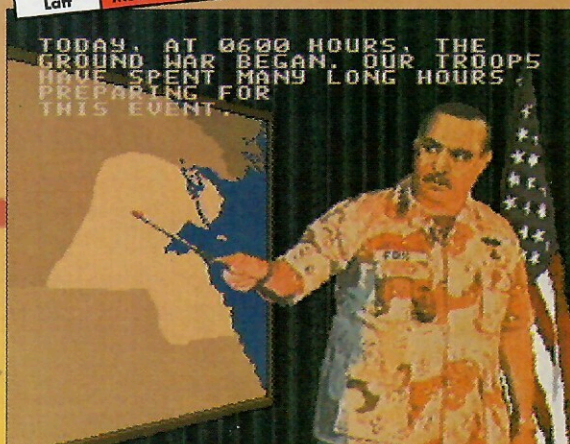
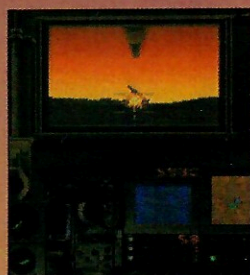
Nog kommer jag ihåg arkadvarianten som roligare. Framförallt är grafiken inte helt up-to-date med vad vi vant oss vid på Game Boy idag. Kanske hade det blivit bättre om Tecmo själva fått göra konverteringen. Men tro nu inte Bomb Jack är ett dåligt spel. Jag säger bara att det kunde vara snyggare. Spelidén är fortfarande kul

av Tobias

SUPER BATTLETANK

Super Battletank	
Absolute	
Speltyp	Spelare
Simulator	18
Batteriminne	Lösenord
NEJ	NEJ
Svårighetsgrad	
Lätt	Medium
	Svår

Det är nu drygt två år sedan Operation Desert Shield övergick i Operation Desert Storm. Med en sån total framgång för amerikansk militär som operationen innebar kommer det nu givetvis flera spel om detta lilla minikrig. Helikopterspelet Desert Strike är ett. Super Battle Tank är ett annat. Nu kan du själv få uppleva hur det kunde kännas att vara mitt i händelsernas centrum.



Generalen ger order

FIENDER

Helikopter

Det är lättast att använda målsökande missiler för att sänka helikoptrar. Tyvärr finns det ibland fler helikoptrar än vad du har missiler. Då får du ta till kanonen istället.

Scudramper

Från dessa ramper skjuter fienden (irakierna?) iväg sina fruktade och opålitliga scudmissiler. Använd kulsprutan för att sätta stopp för det.

T-72 Tanks

För att sänka en fientlig pansarvagn måste du använda kanonen. Sex träffar och fienden har en tank mindre.

Militärbaser, oljefält och konvojer

På de senare uppdragen måste du skjuta ner massor av fiender på vägen till ditt slutmålet. Väl där släpper du ut en rökbomb och använder sedan alla vapen du har kvar.



Du sitter i en M1A1-tank fullt utrustad med rökbomber, kulspruta, kanon, missiler och radar. Varje morgon och kväll får du ett nytt uppdrag. I början är de ganska enkla men snart måste du både förstöra helikoptrar, tanks och avskjutningsramper för scudmissiler för att lyckas med ditt uppdrag. När som helst kan du plocka fram en karta över det område där fienden finns. Kontrollera kartan ofta. När du på kartan ser att du närmar dig fi är det dags att gå tillbaka till kontrollpanelen och se fienden i vitögat.



0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD 3.9					
SPELKONTROLL 3.2					
UTMANING 3.3					
UNDERHÅLLNING 3.2					

Redaktionens betyg

Super Battletank börjar lovande med bra ljud, snygg digitaliserad grafik och spännande uppdrag. Tyvärr ändras ingenting under spelets gång sånär som på att fienden blir fler och fler med tiden. Hade uppdragen varit mera omväxlande hade detta varit ett mycket bra spel. Nu tröttnar man inom en timme. Synd Absolute, det här hade ni kunnat göra bättre.

IN
HÄR!

KRACKOOM

JAG SER
INGA...

SE UPP FÖR
SOLDATERNA! AGAHNIM
STYR DOM MED
MAGI!

SWISH!

HIMMEL!

TACK FÖR
VARNINGEN!

ÅT VILKET HÅLL
SKA JAG NU?



...HMNPH! ALLA SOM
TROTSAR MEJ, AGAHNIM,
KOMMER ATT GÅ SAMMA
ÖDE TILL MOTES!

F-FARBROR!!
ÄR DU...?

STÖÖN...

DET VAR ZELDA...
HON KALLADE MEJ
HIT MED
TELEPATI!

LINK...VAD
GÖR DU HÄR?

JASÅ, ZELDA...
SÅ DU HÖRDE
HENNE OCKSÅ...
DÅ SÅ...

...TA MITT SVÄRD
OCH MIN SKÖLD. PRIN-
SESSAN... DU MÅSTE
RÄDDA HENNE!

VA?

EFTER ATT DU
RÄDDAT ZELDA... OCH
FOLKET I MÖRKERVÄRLD-
EN... KAN DET HÄNDA ATT
DU TRÄFFAR DINA
FÖRÄLDRAR...

FARBROR

VA?!

DET ÄR OMÖJLIGT!
DOM ÄR
DÖDA!

FARBROR!
⇒SNYFT⇒ VARFÖR?
VAD HÄNDER?

DU HAR INTE
TID ATT SÖRJA. DU MÅS-
TE SKYNDAS
VIDARE!

UNNNGH...

... DET TYCKS
SOM OM ZELDA HAR LYCK-
ATS KALLA PÅ HJÄLP MED SINA
TELEPATISKA KRAFTER...

... OM VI INTE AGERAR
SNABBT, KANSKE FLER DÄRAR
FÖRSÖKER BEFRIA DEN DYR-
BARA PRINSESSAN!

FÖR GENAST
HIT ZELDA!

DEN SISTA
BESVÄRJELSEN MÅSTE
OMEDELBART
UTTALAS!

AGAHNIM
PLANERAR ATT MED LINS-
KRAFTEN FRÅN SJU JUNG-
FRUR ÖPPNA DOM SJU
VISE MÄNNENS
INSEGL...

SJU VISE
MÄN? INSEGL? DET
DAR HAR JAG ALDRIG
HÖRT TALAS OM...

FÖR LÅNGE SEDAN
RESTE MASSVIS MED MÄNNISKOR
TILL DET GYLLENE LANDET PÅ JAKT
EFTER DEN MÄKTIGA GULDKRAFTEN
SOM SADES FINNAS DÄR. MEN INGEN
ÅTERVÄNDE NÄNSIN...

SÅ EN DAG, BÖRJA-
DE EN OND KRAFT
SIPPRA UT UR
LANDET!

OCH KUNGEN
BEORDRADE SJU
VISA MÄN...

... ATT FÖRSEGLA
INGÅNGEN TILL DET GYLLE-
NE LANDET FÖR
EVIGT!

MEN NU TÄNKER AGAHNIM
ÖPPNA DET GYLLENE INSEG-
LET GENOM ATT STJALA
VÅR LIVSKRAFT!

VÅR LIVSKRAFT? ALLTÅ
ÄR DU EN AV DOM SJU
JUNGFRURNA?

SÅ FRUKTANS-
VART!

JAG... JAG ÄR HÄR FÖR
ATT RÄDDA PRINSESSAN
ZELDA!

HEM DÄR?

S
H
I
K

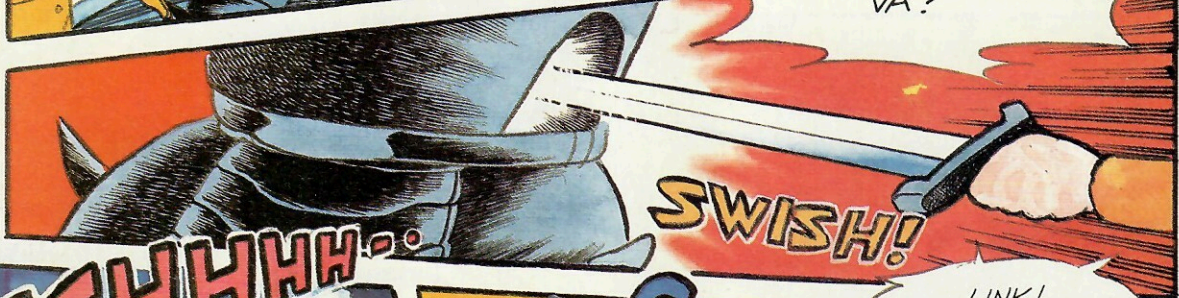
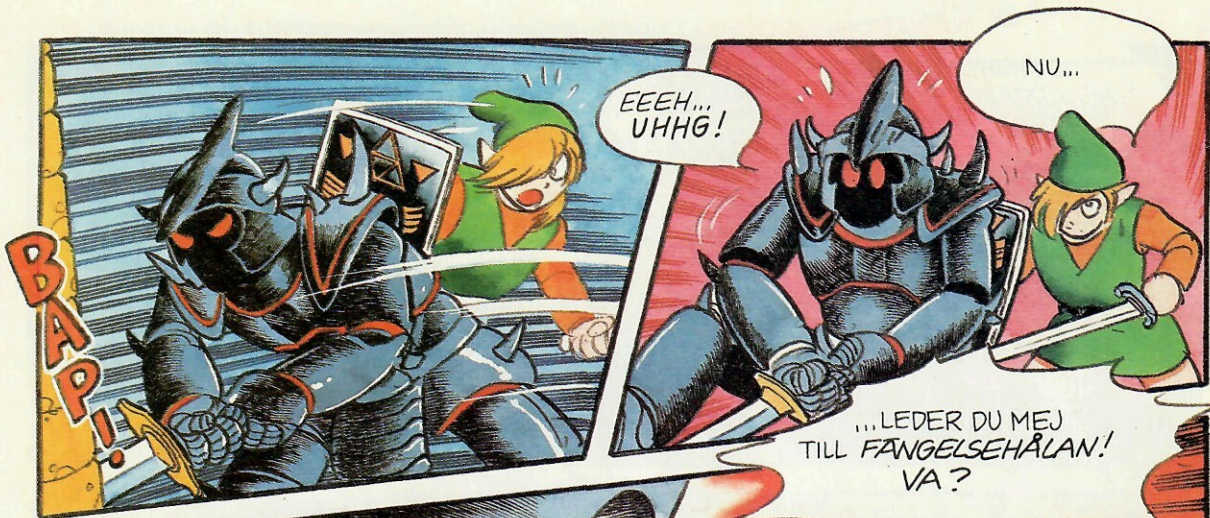
SLYNGEL! DET ÄR
SNARARE DU SOM
BEHÖVER RÄDDAS!

KLANG!

DU OCH PRIN-
SESSAN SKA SNART
VARA TILLSAM-
MANS!

BOINGG
SPROING

SWISH



AIEEEE!

LINK, SKYND
DEJ! DOM FÖR BORT
MEJ!

CLINK **CLANK**

PRINSESSAN
ZELDA!

LINK?!

OH?

DEN HÄR
VAGEN!

HALT!

?!?

VI MÅSTE FLY OCH
TA OSS TILL FRISTADEN!
DEN GAMLE MANNEN DÄR KOM-
MER ATT HJÄLPA OSS!

SHHH...

DET FINNS INGEN
VÄG UT! EN
ÅTERVÄNDSGRÄND!

OM VI LYCKAS
FLY, VILL SÄGA! OM
VI LYCKAS...

Fwoosh

?!
?

KANSKE EN
SMULA OPTIMISM
INTE ÄR SÅ TO-
KIGT ÄNDÅ...

CREAK...

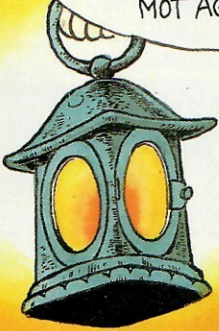
OM DU KÄNDE
TILL DEN HEMLIGA
GÅNGEN, VARFÖR SA
DU INGET
TIDIGARE?

JAG KÄNDE
INTE TILL DEN!

BORGEN BYGGDES FÖR
LÅNGE SEDAN! INGEN
MINNS ALLA DESS HEM-
LIGHETER!

JAG
FÖRSTÅR...

DIN TELEPATI ÄR
INTE TILL NÅN NYTTA
MOT AGAHNIM...



JAG HÖRDE HONOM
TALA OM ATT UTNYTTJA MIN
LIVSKRAFT FÖR ATT ÖPPNA
DOM SJU VISE MÄNNENS
INSEGL!

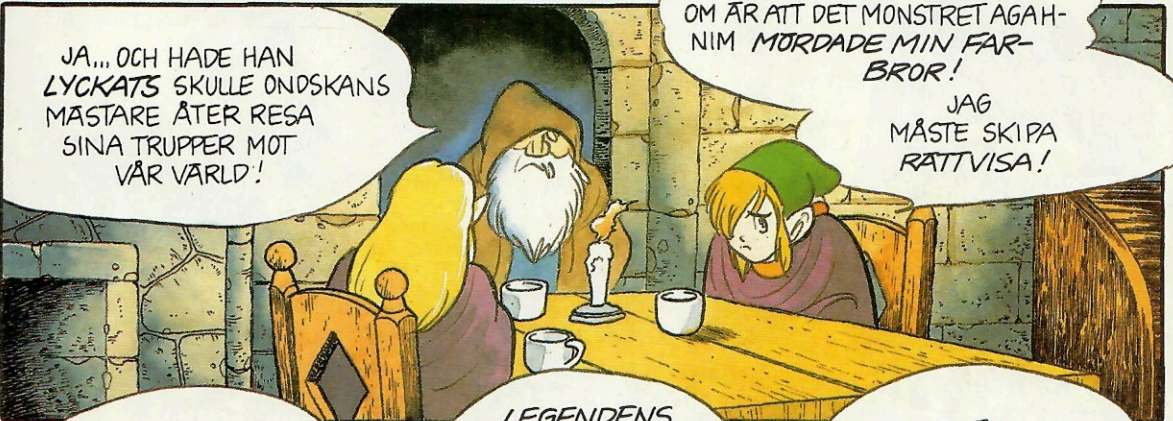
RUMBLE---
RUMBLE---



DET ENDA JAG BRYR MEJ
OM ÄR ATT DET MONSTRET AGAH-
NIM MORDADE MIN FAR-
BROR!

JAG
MÅSTE SKIPA
RATTVISA!

JÄ... OCH HADE HAN
LYCKATS SKULLE ONDSKANS
MÄSTARE ÅTER RESA
SINA TRUPPER MOT
VÅR VÄRLD!

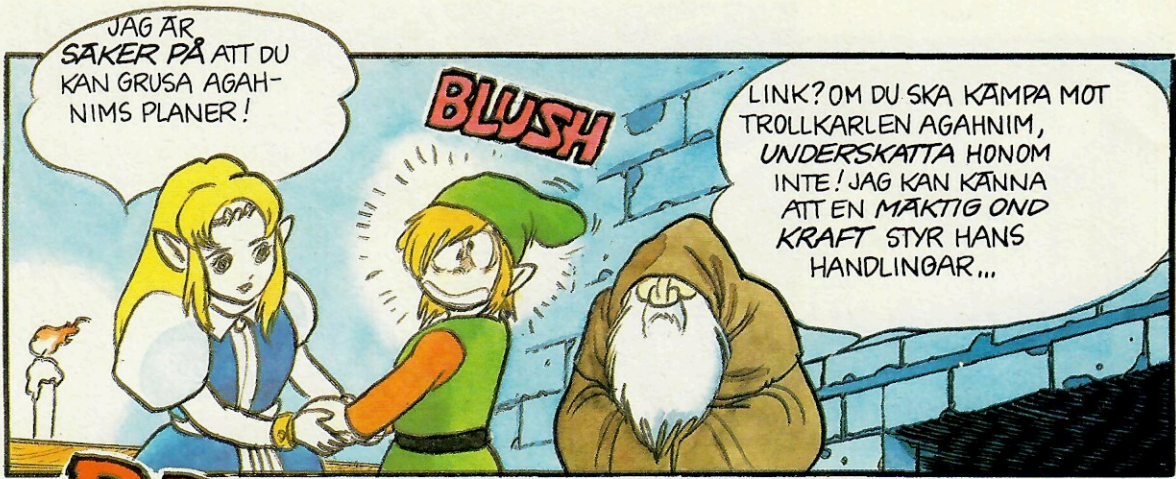


LINK, JAG KÄNNER
ATT DU ÄR ... DU
MÅSTE VARA...

... LEGENDENS
HVALTE, SOM DYKER
UPP I HYRULE EN
GÅNG VAR HUNDRA-
DE ÅR...

... DU ÄR
LANDETS ENDE
FÖRSVARARE!

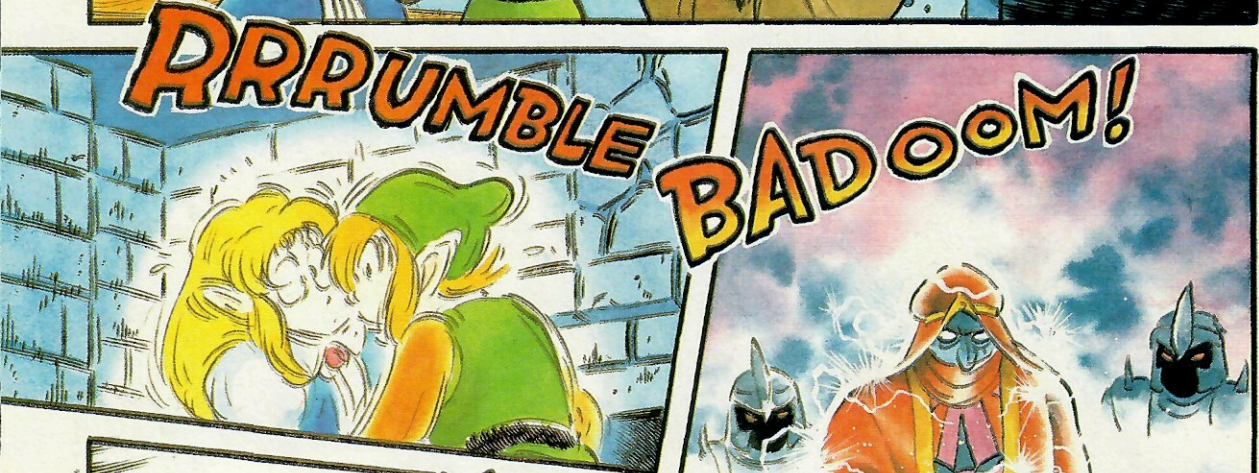




JAG ÄR SÄKER PÅ ATT DU KAN GRUSA AGAHNIMS PLANER!

BLUSH

LINK? OM DU SKA KÄMPA MOT TROLLKARLEN AGAHNIM, UNDERSKATTA HONOM INTE! JAG KAN KÄNNA ATT EN MÄKTIG OND KRAFT STYR HANS HANDLINGAR...



RRRUMBLE

BAD OOM!



ZZZZZAM

VA?! HAN KOMMER! JAG KÄNNER HANS ONDA NÄRVARO!

AGAHNIM!

PRINSESSAN ZELDA... FÖR GENAST MED TILLBAKA TILL BORGEN! OM DU SÅ FLYR TILL HYRULES YTTERSTA KÄNT, KOMMER DU ALDRIG UN DAN MEJ!



HA-HA...

JAG LÅTER
DEJ ALDRIG TA
HENNE!

HA HA
HA

FÖR INTE ALLS LÄNGE
SEDAN MISTE EN ANNAN
DÅRÅKÄTTIG KRIGARE LIVET MED
SAMMA NONSENS PÅ
LAPPARNA!

ÅH, DIN...! DET VAR
MIN FARBROR!

ZZZAT!

AAAAH!

DU ÄR LIKA
KLEV SOM DU ÄR
OVERMODIG!

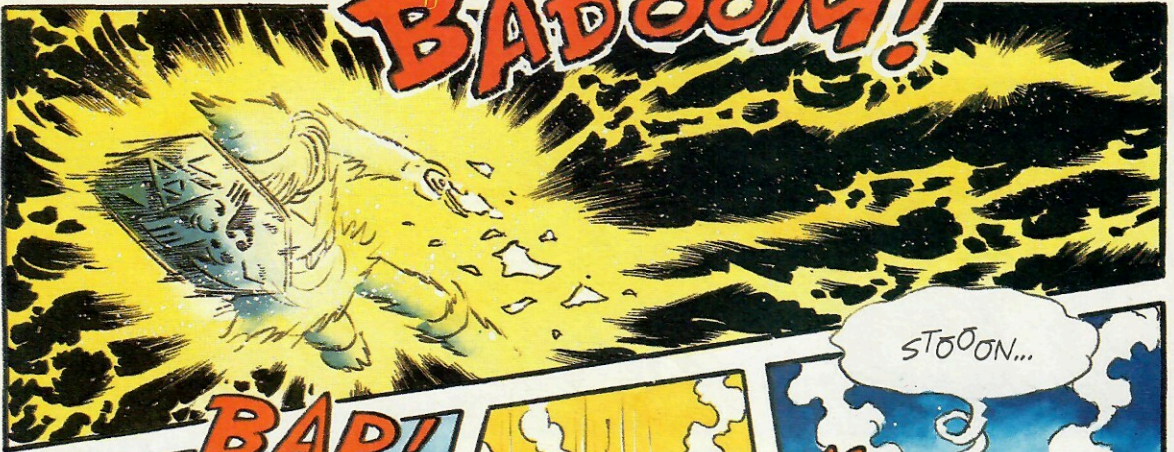
ZZZZM!

AIIEEE

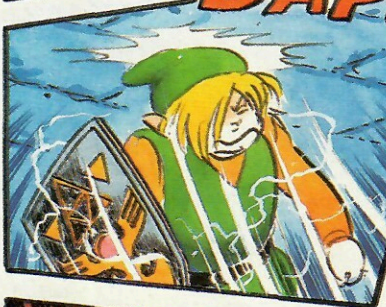
HM MMM...

DU SKA FÅ KÄNNA
PÅ FASA SOM DU
INTE TRODDE
FANNS!

BADDOOM!



BAP!



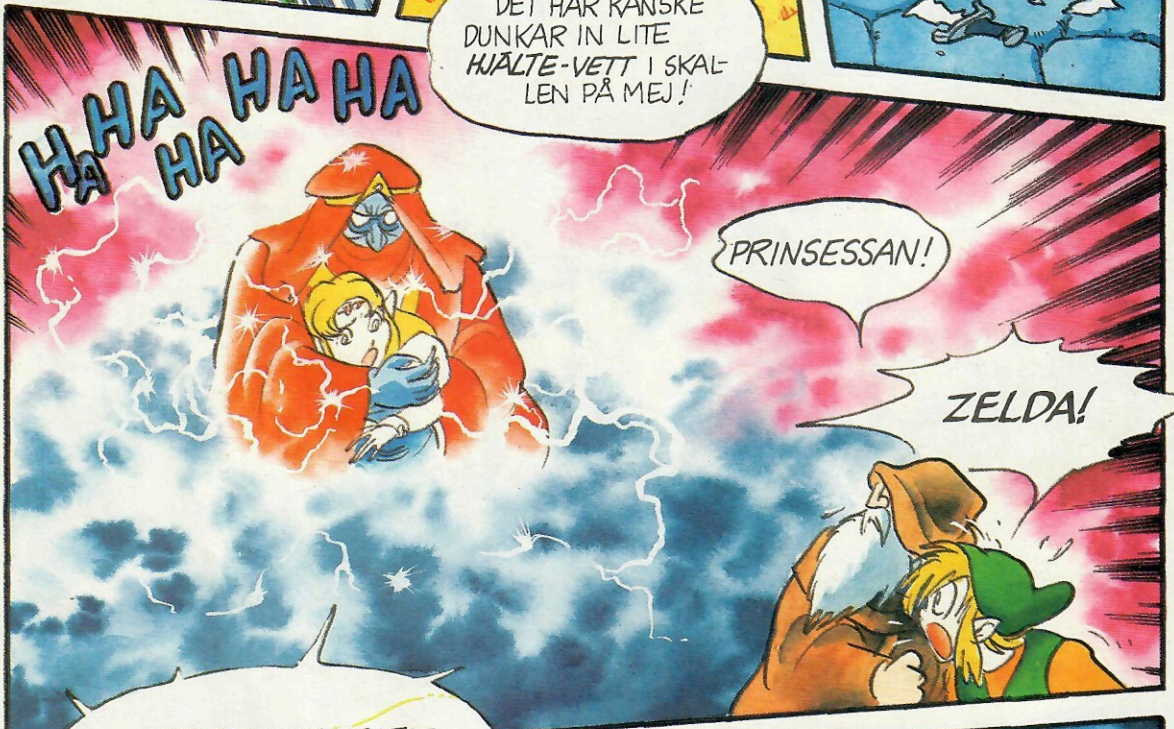
CLACK



STÖÖÖN...

DET HÄR KANSKE
DUNKAR IN LITE
HJÄLTE-VETT I SKAL-
LEN PÅ MEJ!

**HHA HA HA
HA HA**



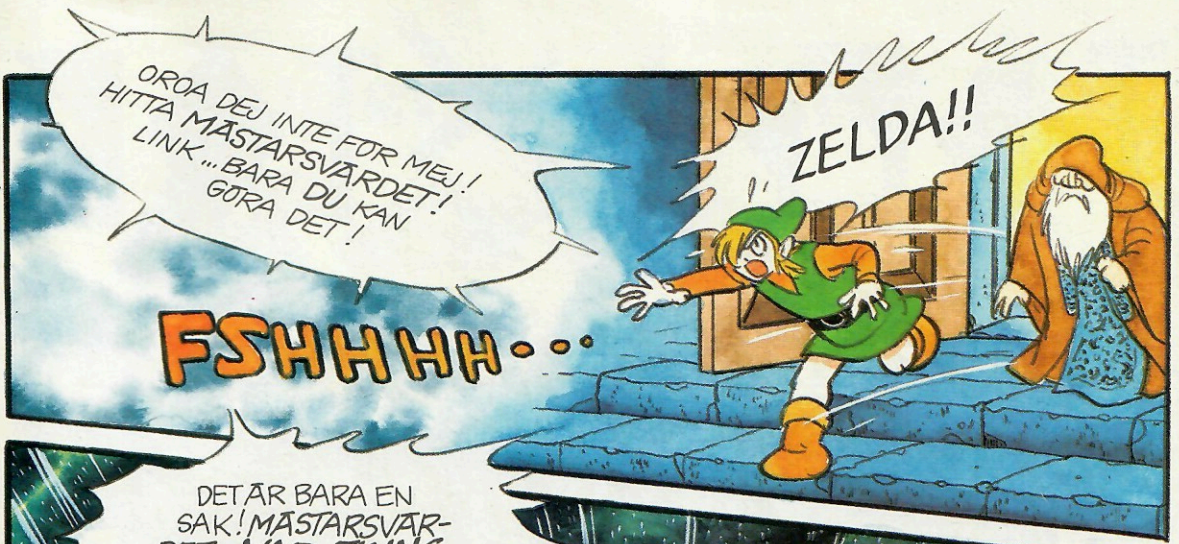
PRINSESSAN!

ZELDA!

DET ÄR MENINGSLÖST
ATT KÄMPA MOT AGAHNIM
MED ETT VANLIGT
SVÄRD!



DU BEHOVER
MÄSTARSVARDET!



DET ÄR BARA EN
SAK! MÄSTARSVÄR-
DET... VAR FINNS
DET NÄRSTANS?

RUMBLE...
RUMBLE...



TOPPLISTOR

Egna topplistor december

Super NES Topp 10

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

Nya på listan är Super Tennis och Super R-Type. Street Fighter II släpptes ju inte förrän 17/12. Vi misstänker att Ryu och grabbarna lägger beslag på en toppplats i nästa månads lista...

NES Topp 10

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

Oföjärandrat i toppen och in på listan kommer Tale Spinn och Castlevania III. Värt att notera är att de riktiga gamlingarna SMB och Zelda fortfarande får en hel del röster. Inte så det räcker till en plats på listan, men ändå...

Game Boy Topp 10

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

Ny är Choplifter II. Mario hänger kvar och Tiny Toon dalar.

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 utlootingen av fem stycken balla Nintendo-Magasinet t-shirts varje vecka. Inte illal!

Super Mario Kart Race!

TÄVLING

DEM HAR SVERIGES BÄSTA TID PÅ

MARIO KART™



Den här gången gäller det inte att ha kunskaper om Nintendo utan istället att vara skicklig på att spela Super Mario Kart. Vi

vill nämligen att du skickar in din bästa tid på den allra första banan, Mario Circuit 1. Du får klara den hur du vill och med vem du vill, men det är alltså totaltiden för alla de fem varven vi vill ha, inte din bästa varvtid. Ta ett kort på den bästa tid du fått och skicka in den till oss. De tre skickligaste förarna belönas med varsitt valfritt spel till NES, Super NES eller Game Boy. Vi kommer också att publicera en lista på de tio bästa tiderna. Att ståta med sitt namn på tiobäсталistan i Nintendo-Magasinet är väl nåt att skryta med för polarna?!

När du har fått en riktig topptid och framkallat kortet skickar du det till

**Nintendo-Magasinet,
Box 4206,
171 04 Solna.**

Senast den 15 april vill vi ha kortet. Skriv också vilket spel du helst vill ha om du vinner och **märk kuvertet med 'SMK-tävlingen'**.

Det går INTE att delta i den här tävlingen på Nintendolinjen.

*Vi skulle också gärna vilja veta om ni tycker att det är roligare med den här typen av tävlingar än med de tävlingar vi brukar ha. Skriv gärna ett brev och tyck till så att vi vet om ni vill att vi ska ha fler liknande tävlingar eller inte. Skriv till **Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 Solna. Märk kuvertet 'Tävlingsåsikter'**.*

Reportage från den enorma
CES-mässan
i Las Vegas!

Fortsättningen
på Mario och Luigis äventyr
i den nya Super
Mario World-serien!

Prenumererar du
får du dessutom givetvis läsa
om alla de nya spel som släpps i april!

Kommer den 15 april

Vinnare

**Nintendo-Magasinet 10/92:
Super Mario World-kunskap**

Det rätta svaret är 111.

Det fick du fram om du plussade ihop talen 96, 3, 8 och 4.

Vi har dragit tre rätta svar ur brevsörden och tre från
Nintendolinjen. Spelet Mario & Yoshi går till
följande lyckliga vinnare:

**Tom Karström, Alby • Theodor Nygren, Sollefteå
Fredrik Edman, Ljusdal • Jonas Klippmark, Motala
Pierre Gustavsson, Motala • Mattias Quist, Trollhättan**

POSTTIONING B

NYHET!**Nintendo®**

**NU KAN DU
ÄVEN FÅ DINA
DATASPELS-
IDOLER PÅ
TRÖJOR.**

**ZELDA II &
SUPERMARIO
BROS 2**

Öppet köp:
30 Dagers
BYTESRÄTT

VARUFAKTA:

Vita COLLEGETRÖJOR och
T-SHIRTS. Alla är tryckta
med 8-färger. Även byxorna
har tryck, tröjor och tryck är
tvättäkta. Collegetröjorna är i
50% bomull & 50%
polyester.

T-shirts är i 100% bomull.

WRIGHT & CO

☎ 031-13 60 71

PRIS FRÅN:

59:-

NT-AC 99:-
NT-AT 59:-

NT-BC 99:-
NT-BT 59:-

storlekar

Art. nr.	Plagg	100/110	120/130	140/150	160/170
NT-AC	College				
NT-AT	T-shirt				
NT-BC	College				
NT-BT	T-shirt				

OBS! Ingen expeditonsavgift.. Varorna levereras mot postförskott
Priser inkl. moms. Porto och postförskottsavgift tillkommer.

Beställningen är bindande

Namn

Ålder

Adress

Postnummer

Postadress

Tel

Målsmans underskrift om du är under 16 år

WRIGHT & CO

Box 3002, 400 10 Göteborg 031-13 60 71