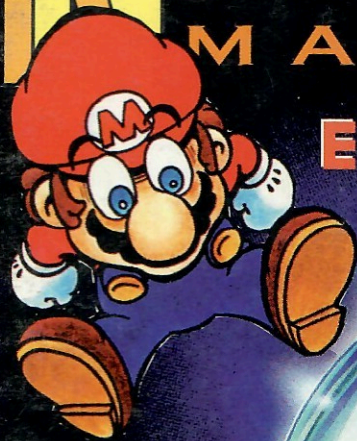


Nr 7-8/93 1993

Pris 19:50:- (inkl. moms)

NINTENDO

MAGASINET



**Extra tjockt
sommarnummer!**



**Rolig
sommars-
tävling!**

**Massor
av
smygtittar!**

Reportage om
ROLLSPEL



KÖP SOMMARENS NYA, FRÄCKA GAME BOY™- PRYLAR!



RADIO BOY

Liten behändig free-style-radio i läcker Game Boy-design. Radion har hörlurar med stereoljud, FM/AM-mottagning och bältesklämma.

CASSETTE BOY

Freestyle-bandspelare med stereoljud i tuff Game Boy-design. Nu kan du lyssna på din favoritmusik överallt i en äkta Mario-freestyle! Cassette Boy har stereohörlurar, kontakt för adapter o. bältesklämma.

CALCULATOR BOY

Räkna med Mario! Marknadens tuffaste miniräknare med mängder av funktioner!

GAME WATCH BOY

LCD-klocka m. inbyggt spel! Spelet är det fartfyllda Super Mario Race,

TIME BOY

Nyckelring med LCD-klocka.

WATCH BOY

LCD-klocka med datum, tidtagning, alarm mm.

Nintendo®

GAME BOY-PRYLAR FINNS DÄR NINTENDO SÄLJS!

YAPON TOYS

Konsumentinfo: 033 - 14 10 91

NINTENDO-
MAGASINET
7-8/1993
ÅRGÅNG 4
VOLYM 31

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
ANNONSBOKNING:
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 299 KRÖNOR

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
OY/TAMPEREEN 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 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.
14.00-16.00 031 - 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 feta sommarnumret här, med dubbelt så mycket läsning. Nu får ni tyvärr vänta två månader på nästa nummer, men med tanke på hur fullspäckad den här tidningen är ska väntan inte behöva kännas alltför lång. Efter alla brev vi fått angående rollspel tyckte vi att det var dags för ett reportage om dessa japanska äventyr. Apropå fantastiska äventyr så hittar ni en smygtitt på Zelda IV till Game Boy och en tillbakablick på det klassiska originalet, The Legend of Zelda, i Power Player-bilagan. Och vad ni än gör, missa inte vår festliga sommartävling!

Somriga spelhälsningar, Tobias Bjarneby

Innehåll

Sommarens dubbelnummer av Nintendo-magasinet bjuder på:

- | | |
|-------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| 4. <i>Jens Spalt</i>
och aktuella kassetter | 26. <i>Egna Topplistor</i> |
| 5. <i>Arkadnytt</i> | 27. <i>Externa Topplistor</i> |
| 6. <i>NEWS</i> | 28. <i>Serie: Zelda – del 3</i> |
| 8. <i>Serie: Mario – del 4</i> | 44. <i>Pro's Corner</i> |
| 16. <i>Reportage om rollspel</i> | 46. <i>High Scores</i> |
| 18. <i>Smygtittar på Exhaust Heat II, Duck Tales II med mera</i> | 48. <i>Game Over: Magic Sword</i> |
| 22. <i>Tips & Tricks</i> | 49. TÄVLING! |
| 24. <i>Box Mario</i> | 50. <i>Nästa nummer & Vinnare</i> |

Jens SPALT

Hej,

Äntligen har det blivit dags för Nintendo-Magasinet's tjocka sommarnummer. Som vanligt är det späckat med spelinfo och dessutom både Mario- och Zelda-serier. Vi visar smygittar på höjdspele som *Duck Tales II*, *Kirby's Adventure* och *Exhaust Heat II*. På News-sidorna kan du läsa om ett nytt *Street Fighter*-spel och mycket mer. Mot slutet av tidningen dyker *High Score*-sidorna upp igen. Fast nu med en lite annorlunda uppläggning. För att inte glömma tips & tricksen, spelfrågorna och topplistora. Allt för att du som läsare ska få så roligt som möjligt.

Om du är intresserad av att köpa Nintendo-prylar till oslagbara priser kan du komma till Bergsalas sommarshop. Adressen är Energigatan 27 i Kungsbacka (3 mil söder om Göteborg) och det är öppet vardagar 9 - 16 ända fram till den 20 augusti. Vill du veta mera kan du ringa 0300 - 73 000 och begära anknytning 273. Välkommen!

Spela väl,

Jens

Aktuella kassetter under juli-augusti 1993.

Super NES

152	Pocky & Rocky	19 augusti	699:-
151	Spiderman & the X-men	19 augusti	699:-
150	Super SWIV	19 augusti	699:-
149	World League Basketball	22 juli	599:-
148	B.O.B.	22 juli	699:-
147	Super Kick Off	22 juli	699:-
146	Gods	24 juni	699:-
145	X-Zone	24 juni	549:-
144	Super Off Road	24 juni	699:-
143	Tiny Toon	24 juni	699:-
142	Starwing	3 juni	699:-
141	King Arthur's World	27 maj	699:-
140	Lagoon	27 maj	699:-
139	Desert Strike	27 maj	599:-
138	Best of the Best	27 maj	699:-
137	Another World	27 maj	699:-
136	PGA Tour Golf	27 maj	599:-

Road Runner och *The Lost Vikings* är försenade och beräknas komma i september eller oktober

NES

181	The Jetsons	26 augusti	599:-
180	Turrican	22 juli	599:-
179	Gargoyle's Quest II	17 juni	599:-
178	Gold Medal Challenge	17 juni	599:-
177	Mr. Gimmick	19 maj	599:-
176	Lemmings	19 maj	569:-
175	McDonaldland	19 maj	599:-

RC Pro Am II är försenat och beräknas komma i september.

Game Boy

109	McDonaldland	26 augusti	369:-
108	Lemmings	26 augusti	369:-
107	Flintstones	29 juli	369:-
106	F-15 Strike Eagle	29 juli	329:-
105	Final Fantasy - Mystic Quest	17 juni	369:-
104	Star Wars	17 juni	369:-
103	Looney Tunes	17 juni	369:-
102	Robin Hood	19 maj	369:-
101	Blues Brothers	19 maj	369:-

Denna lista senast uppdaterad 93.05.25

ARKADNYTT

Så här lagom till sommarens besök på Gröna Lund och Liseberg har vi här kikat på några av de bästa arkad- och flipper-spelen.

NBA Jam

är ett basketspel där du kan välja mellan alla dina favoriter från den amerikanska proffs-ligan NBA. Här finns spelare som superstjärnan Michael Jordan och den 232 centimeter långa Karrem Abdul Jaar. Du kan spela tillsammans med tre andra kompisar samtidigt och dessutom spara alla dina resultat och försätta spela nästa gång du kommer till arkadhallen. Inte illa. Grafiken och ljudet är mycket bra och alla spelare kan göra sina speciella dunkar och passningar. Vi rekommenderar alla basketfans att titta lite närmare på NBA Jam.

Mortal Kombat

är ett nytt slagsmålsspel i bästa Street Fighter-anda från Midway. Man har använt sig av digitaliserad grafik vilket gör att det ser väldigt verklighetstroget ut. Spelet är otroligt blodigt, man kan till exempel slita av motståndaren huvudet eller dra ut hans ryggrad. Spelet kanske inte är någonting för de allra yngsta men tål du att se blod kan det vara värt att prova. Alla SNES-ägare kan också glädja sig åt att en version till 16-bitaren är på gång. Om Acclaim, som gör Super NES-versionen, tänker behålla allt blod återstår att se.

Som de hängivna flipperfanatiker vi är har vi varit lite extra spända på att se Gottlieb och Premiers senaste samarbete. Ett flipper som bygger på det omätligt populära

Street fighter II.

Gottlieb/Premier har tidigare gjort succéer som Super Mario Bros och Cue Ball Wizard. Street Fighter II-flippet är minst lika bra som dessa två. Du ska besegra bossar, flippra sönder bilar och åka runt i mängder av ramper. Detta är ett flipper du bara måste prova.

TOPPLISTOR

Upright Videos (USA)

1. NBA Jam (Williams)
2. Mortal Kombat (Midway)
3. Lethal Enforcers (Konami)
4. Street Fighter II: Champion Edition (Capcom)
5. Super Chase (Taito)
6. Terminator 2 (Midway)
7. Sunset Riders (Konami)
8. Golden Axe II (Sega)
9. Final Lap 3 (Namco)
10. Turbo Out Run (Sega)

Flipper (USA)

1. Twilight Zone (Williams)
2. Street Fighter II (Gottlieb/Premiere)
3. Addams Family (Midway)
4. Creature/Lagoon (Midway)
5. Rocky & Bullwinkle (Data East)
6. White Water (Williams)
7. Dracula (Williams)
8. Star Wars (Data East)
9. Terminator 2 (Williams)
10. Fish Tales (Williams)

Video Cocktail (Japan)

1. Turbo Street Fighter II: Champ Ed. (Capcom)
2. Fighter's History (Data East)
3. Premier Soccer (Konami)
4. Quiz Life Theater (Taito)
5. Puyo Puyo (Sega)

Flipper (Japan)

1. Fish Tales (Williams)
2. Star Wars (Data East)
3. Lethal Weapon 3 (Data East)
4. Getaway (Williams)
5. Hook (Data East)

SF II TURBO TILL SUPER NES

Capcom har nu äntligen bekräftat att de tänker släppa en Super NES-version av arkadspelet Turbo Street Fighter II: Champion Edition Hyper Fighting. Namnet kortas för enkelhetens skull ner till Street Fighter II Turbo och beräknas släppas i Japan och USA under sommaren. Förhoppningsvis får vi se det i Sverige innan årets slut. I SF II Turbo kan du, till skillnad från originalet, spela med alla bossarna och Capcom har dessutom speedat upp spelets hastighet och lagt in flera nya specialattacker. Ett måste för alla Street Fighter-fans.

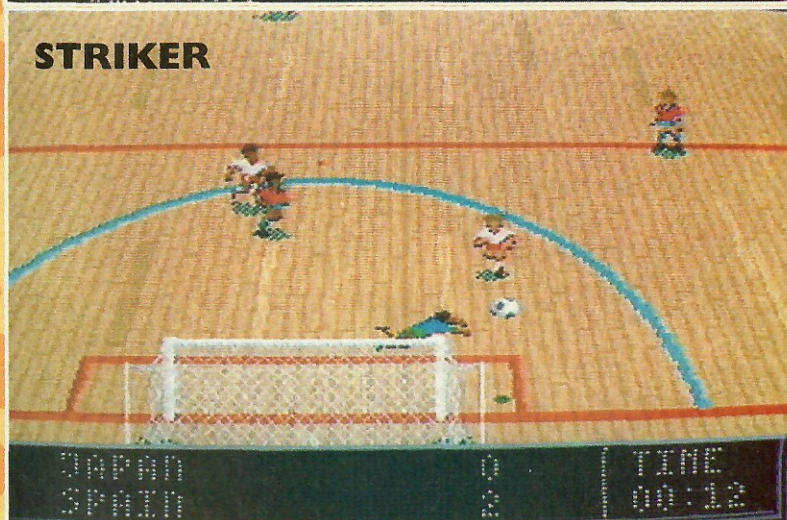
FLER SLAGSMÅLSSPEL

Alla som gillar Street Fighter II har säkert inte kunnat undgå att se SNK's häftiga arkadspel Fatal Fury, World Heroes och Art of Fighting.

Nu kan vi berätta att alla dessa spel kommer att släppas till Super NES. Takara har redan gjort en Super NES-version av Fatal Fury och snart kommer även en 16 megabits-version av Fatal Fury II. Ungefär samtidigt släpper K. Amusements Art of Fighting och Sunsoft kommer med sin version av World Heroes. Inte illa, eller hur?

NYA SPEL FRÅN PSYGNOSIS

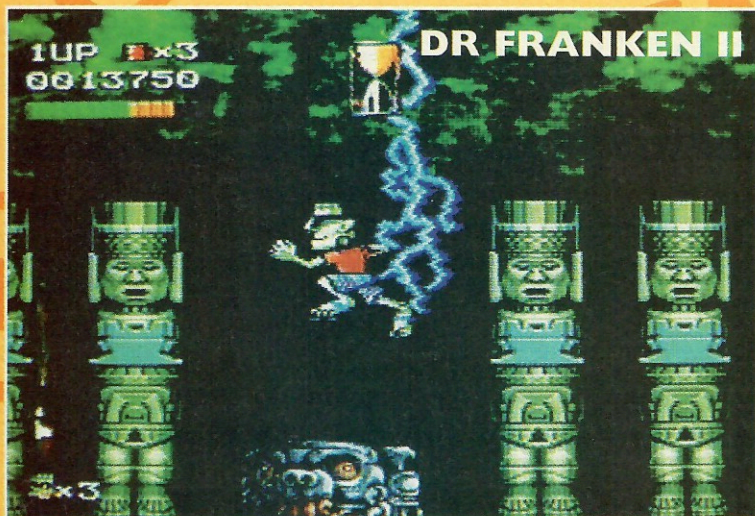
Det engelska spelföretaget Psygnosis, som gjort höjarspelet Lemmings, har flera nya Super NES-titlar på gång. Puggsy är ett plattformsspel som två spelare kan spela samtidigt. Med hjälp av split screen kan ni tävla mot varandra på spelets samtliga banor. Dracula bygger på Coppolas film och är ett action-äventyr som påminner en hel del om Castle



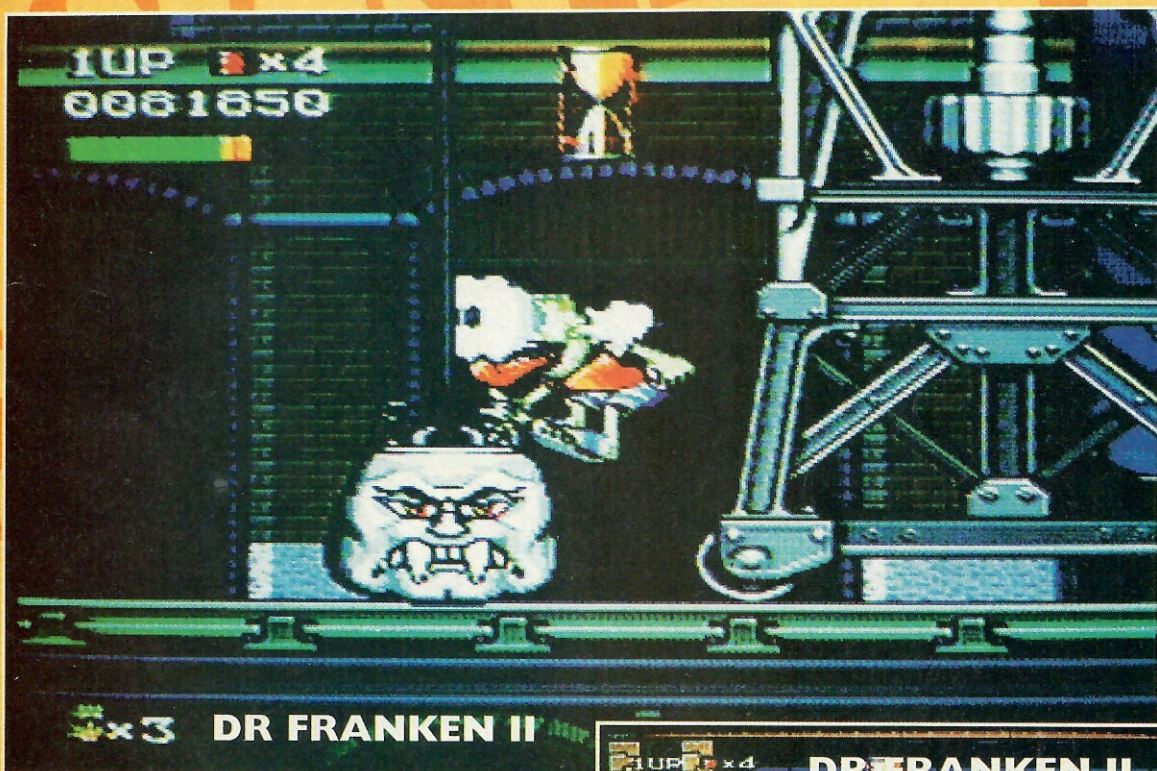
vania-spelen. Inte så konstigt med tanke på att familjen Belmonts äventyr också bygger på historien om Dracula. Sist men inte minst jobbar Psygnosis på en Super NES-version av Lemmings 2.

SUPER-CHIPS

Det har blivit väldigt populärt med specialchip till Super NES. Nintendo gjorde först sitt DSP som finns i Pilotwings och Super Mario Kart och nu har de ju som bekant släppt Starwing med Super FX. Seta har också gjort en helt egen miniprocessor som de stoppat i Super NES-spelet Exhaust Heat II. Nu tänker Asmik använda sig av Nintendos DSP i sitt senaste spel Super Air Diver. Elite kommer dessutom med ett bilspel som innehåller Super FX-chipet. Super Racing SFX heter det.



west • Förutom Super Racing SFX släpper Elite inom kort fotbollsspelet Striker och plattformsäventyret Dr. Franken II • Konami har ett gäng nya spel under produktion. Ännu så länge känner vi bara till titlarna på spelen men det räcker nog med att nämna dem för att ni ska förstå vad det handlar om. Eller vad sägs om Super Bucky O'Hare, Legend of the Mystical Ninja II och Turtles V?



NYTT SUPER NES

Inom kort släpper Irem uppföljaren till Super R-Type. Det 16 megabit stora R-Type III är ett måste för alla shoot 'em up-fans • Super Formation Soccer II är det japanska namnet på uppföljaren till Super Soccer. Den största förändringen sen del ett är att man kan vara upp till fyra spelare samtidigt • Software Creations, som bland annat gjort Super Off Road och Spiderman, håller nu på med ett plattformsspel som lär bli mycket bra. Ploket heter det och kommer att ges ut av Trade-



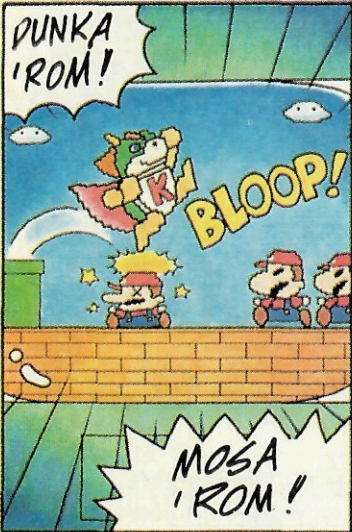
Det här var allt för den här gången. I nästa nummer återkommer vi med ett stort reportage från Summer CES i Chicago.

SUPER MARIO ADVENTURES

TM



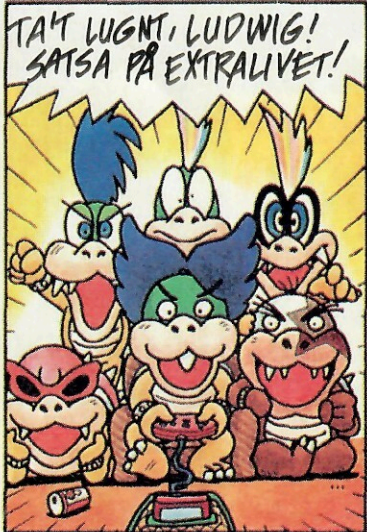
SENÄST VI TRÄFFADE MARIO OCH LUIGI! VAR PRINSESSAN FLUGGSVAMP I FULL FLÄNG GENOM ÖKNEN, PÅ JAKT EFTER BOWSER. MARIO OCH LUIGI FÖR MED YOSHI TILL YOSHI-BYN, DAR HANDELSRESANDE HEPERLIGE HARRY HADE MÅNGA FINA SPECIALER-BJUDANDE. PLÖTSLIGT FICK DOM ELÄNDIGA NYHETER OM PRINSESSAN: KIDNAPPAD... IGEN!



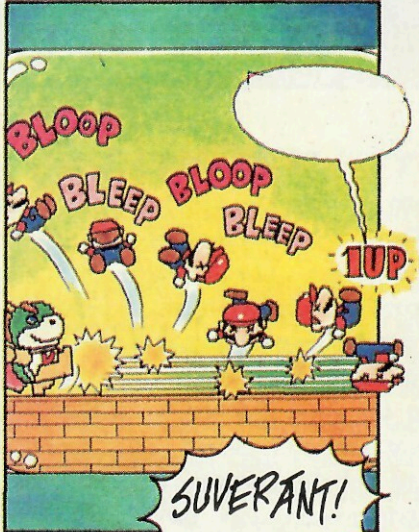
PUNKA I ROM!

BLOOP!

MOSA I ROM!



TÄT LUGNT, LUDWIG! SATSA PÅ EXTRALIVET!

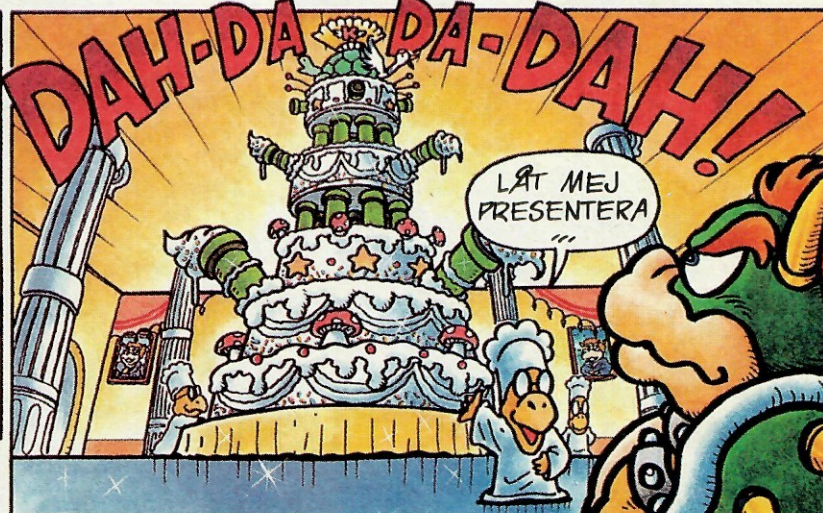
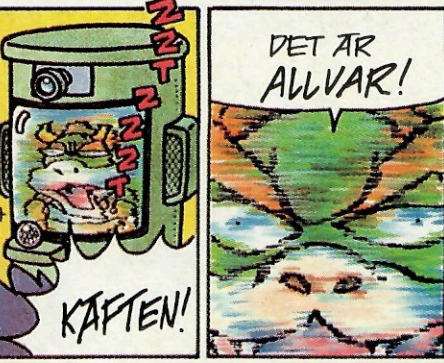
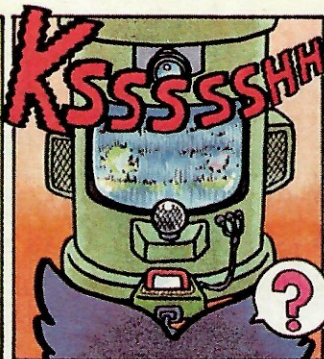


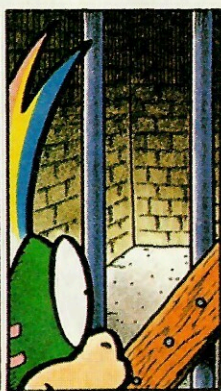
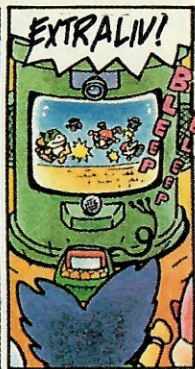
BLOOP

BLEEP BLOOP BLEEP

1UP

SUPERÄNT!



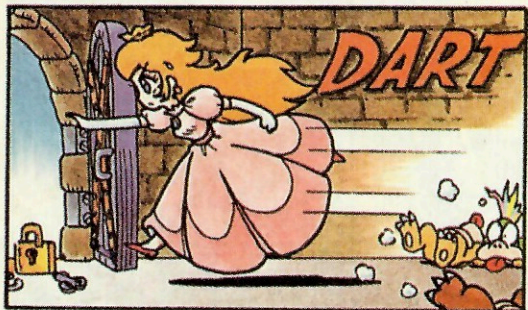




HAAAIII-YAH!



PLOCKA!



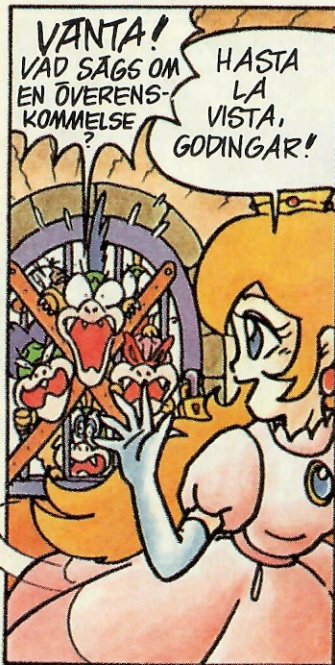
DART



DET ÄR ALLEDES FÖR ENKELT ATT LURA ER, SMÄKKOOPOR!

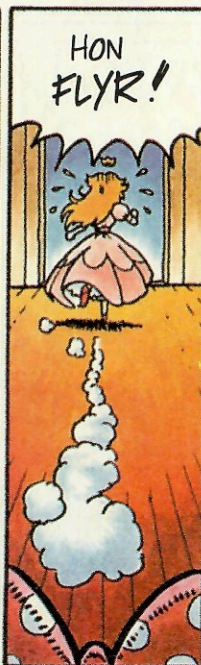
HALLA DÄR!

Click

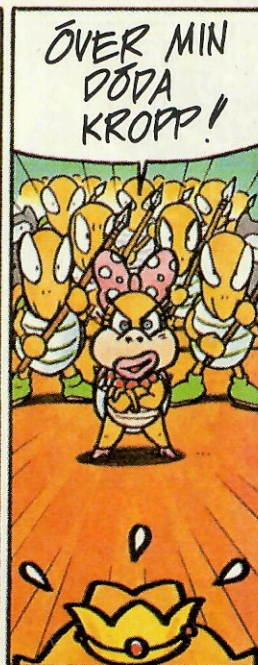


VANTA!
VAD SÄGS OM
EN ÖVERENS-
KOMMELSE?

HASTA
LA
VISTA,
GODINGAR!



HON
FLYR!

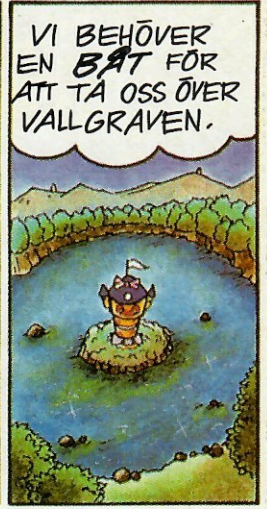
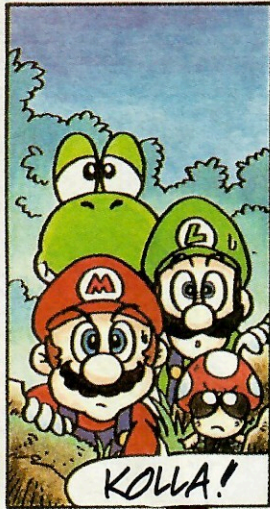
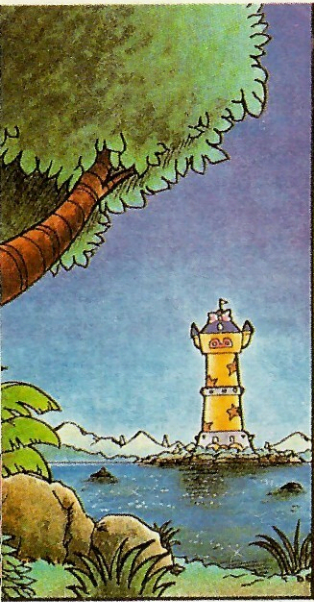


ÖVER MIN
DÖDA
KROPP!



EFTER HEN-
NE!!

PITTA
PITTA

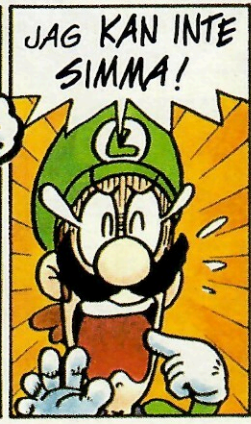


DET AR ALLTSA
DAR DOM HALLER
HENNE FANGEN!

JAG
SAG DOM
FORA IN
HENNE.

VI BEHOVER
EN BAT FOR
ATT TA OSS OVER
VALLGRAVEN.

KOLLA!



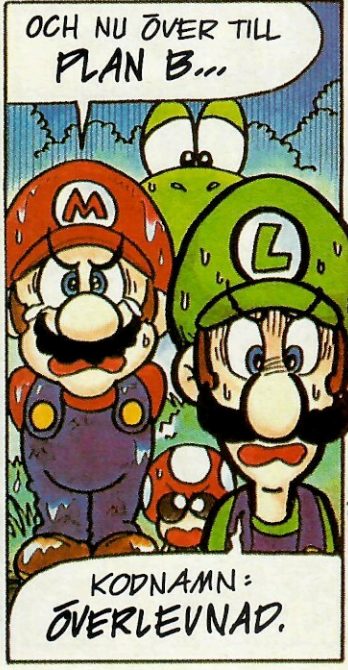
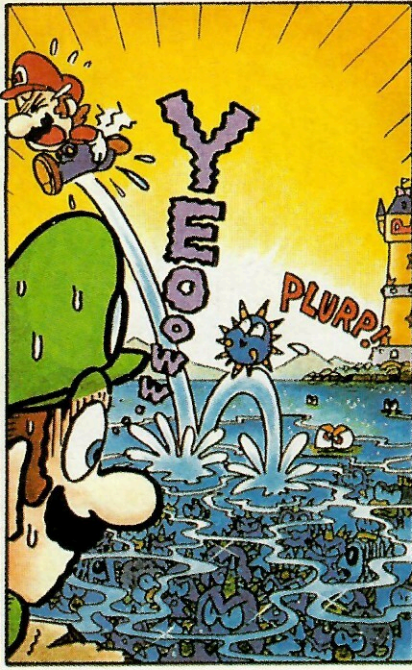
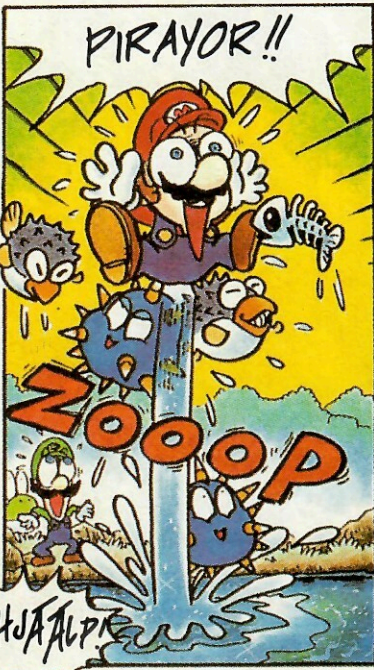
DEM BEHOVER
BAT?

JAG KAN INTE
SIMMA!

KOM IGEN.
VI SIMMAR!

DASH

SPLOR!

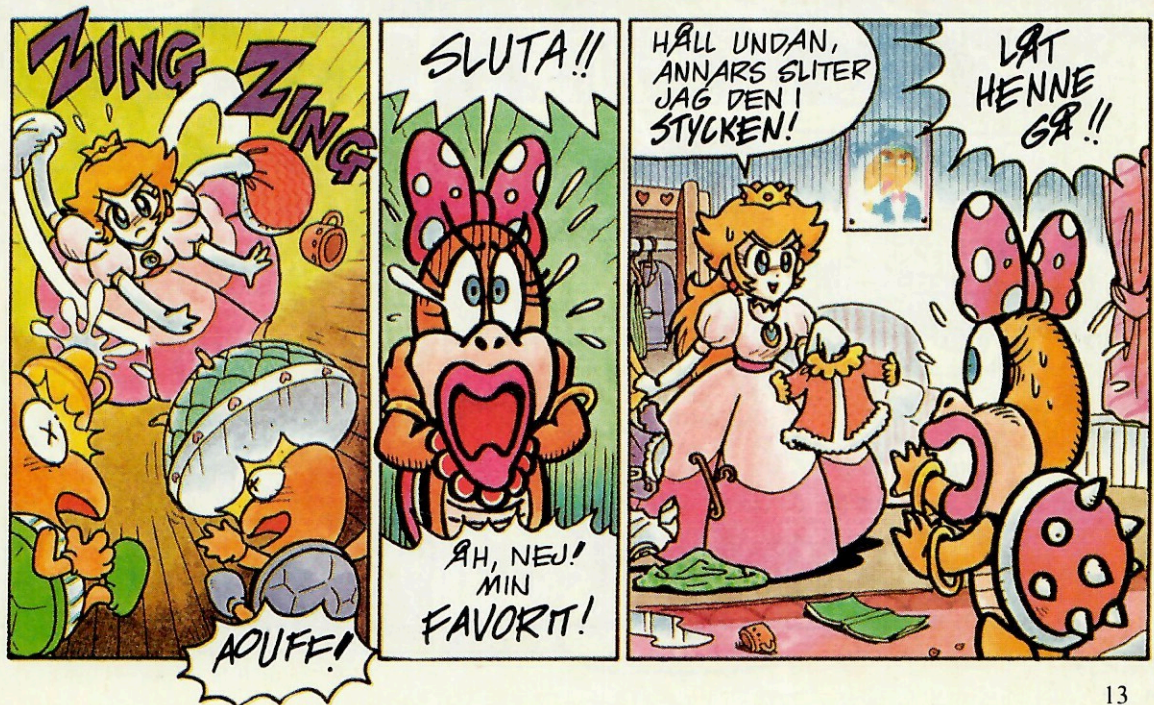
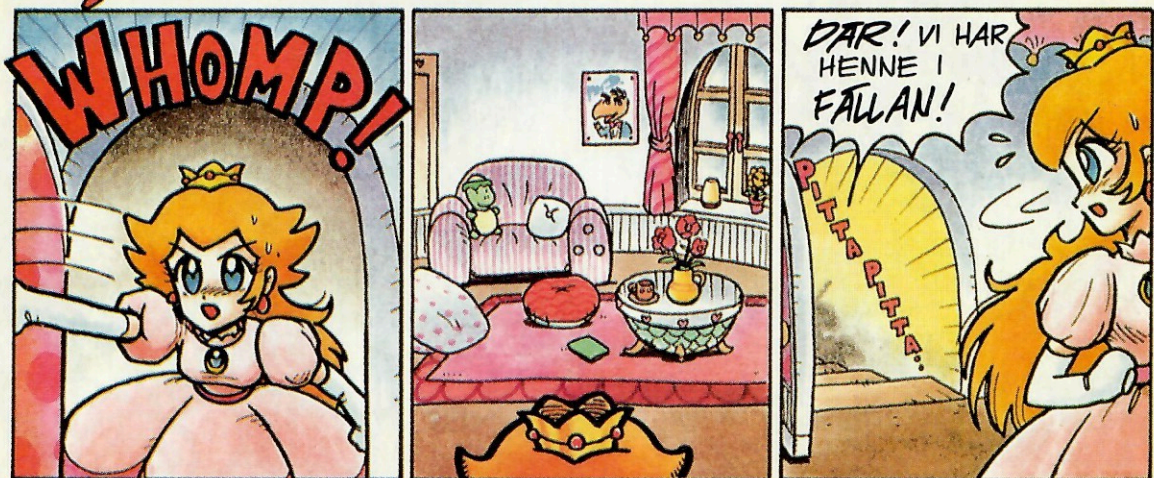
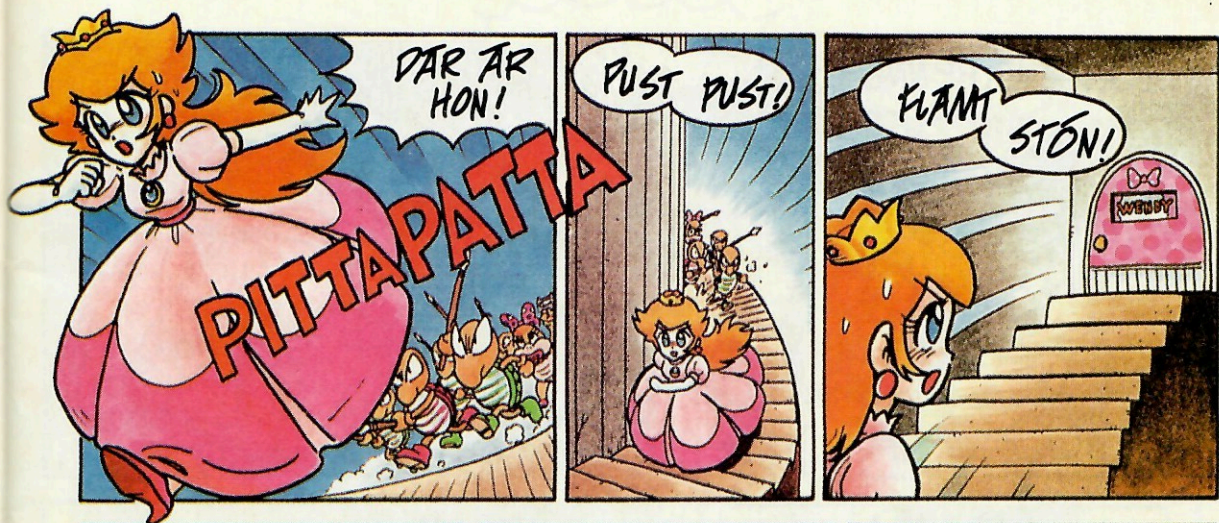


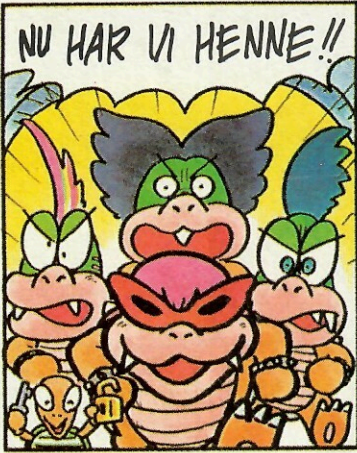
PIRAYOR!!

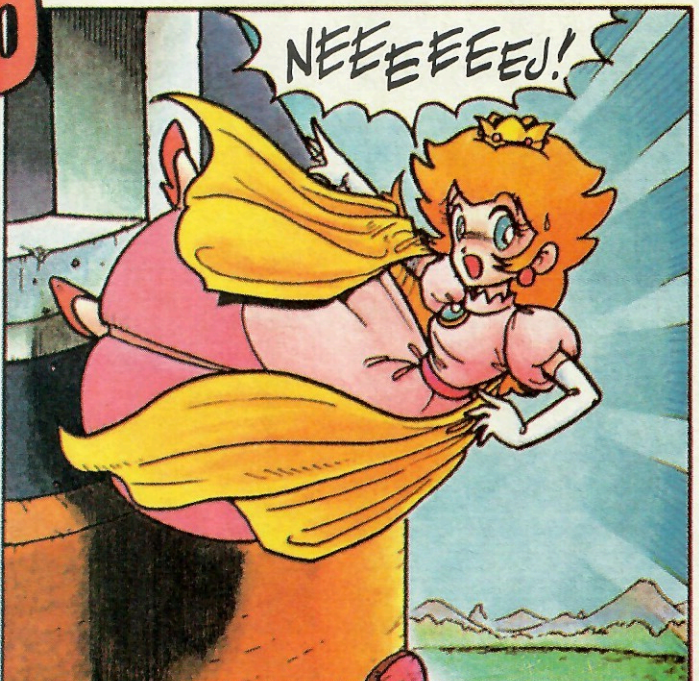
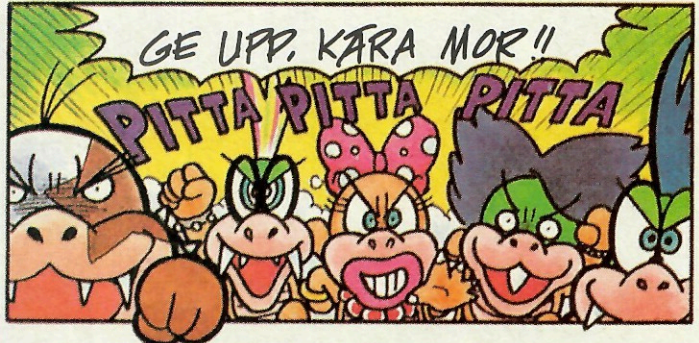
OCH NU OVER TILL
PLAN B...

HJAAALP!

KODNAMN:
OVERLEVNAD.







HON FALLER HUVUDSTUPA, MEN VAR DET INTE DET BOWSER HADE PLANERAT... ELLER? KOLLA IN NÄSTNÄSTA NUMMER AV NINTENDO-MAGASINET SÅ FÅR NI REDA PÅ VÅR FRITT FALLANDE PRINCESSAS VIDARE ÖDEN.

SNACKA OM ATT HON STAL SHOW EN DEN HÄR MÅNADEN!



MEN HON ÄR EN FALLANDE STJARN!

ROLLSPEL



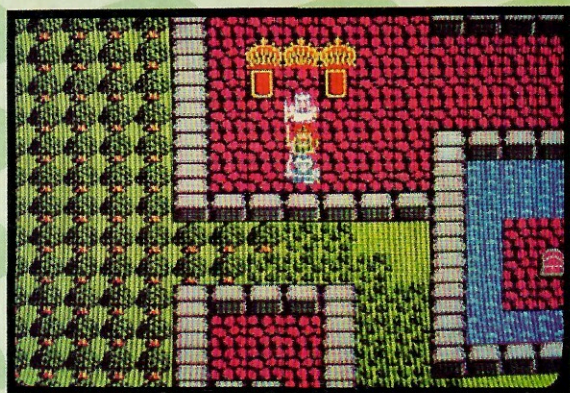
Som de flesta vet kommer nästan alla spel ursprungligen från Japan. Innan japanska spel släpps i USA eller Europa görs de ofta om en del, helt enkelt för anpassa spelen till respektive marknad. Det är heller inte ovanligt att spel aldrig släpps utanför Japan. När det gäller rollspel är spel

för et a g e n väldigt oense om huruvida de bör släppas i USA eller inte. Till



Europa kommer de ännu mer sällan. Vissa företag säger att deras rollspel säljer väldigt bra även i

USA medan andra säger att de enbart förlorar pengar på att över-sätta dem och släppa dem utanför Japan. Man frågar man sig hur en typ av spel kan vara så otroligt populärt på en sida av jorden medan den andra halvan inte gillar spelen alls.



mega-häftig grafik och bossar större än TV-rutan. Här ska videospel bara vara underhållning som man kan avsluta när som helst och inget man ska behöva sätta sig in i alltför mycket. Som bekant får man ju både fyrkantiga ögon och en felaktig verklighetsuppfattning av att spela videospel. Så det kanske inte är så konstigt att dessa underliga japanska spel inte är lika attraktiva bland västerlänningar. Man måste ju faktiskt sätta sig in i dem ordentligt för att lyckas komma någon vart. Hur som helst tänkte redaktionens självutnämnde rollspelsexpert försöka förklara vad som skiljer rollspel från andra spel och framför allt vad som skiljer olika typer av rollspel åt.

Vad är egentligen ett rollspel?

RPG, som de kallas i USA och Japan, är betydligt 'djupare' än andra spel och kräver mer av spelaren än bara snabba fingrar. Här är det inte grafiken som spelar den största rollen utan både musik och story är betydligt viktigare för att man ska uppleva den "rätta" känslan som ska finnas i den här typen av spel. En annan stor skillnad mellan 'vanliga' spel och rollspel är att i vanliga spel behöver du aldrig tänka på vart du går och varför. Vägarna och idéerna finns redan där, allt du behöver göra är att följa dem. I ett rollspel finns en enorm värld och du kan gå precis vart du vill. Här krävs planering och väl genomtänkta idéer för att göra allt rätt. På vägen stöter du på mängder av fiender som du måste besegra och enorma områden måste utforskas ordentligt. Allt för spänningen och utmaningens skull.

Men, är inte rollspel ganska tråkiga?

Det viktiga med rollspel är alltså



att sätta sig in i dem och detta är tydligen för mycket begärt av de flesta västerlänningar. Vi är helt enkelt för otåliga för att överhuvudtaget ens läsa igenom bruksanvisningen eller titta på spelets intro. Men visst, självklart kan även rollspel vara tråkiga och dåligt genomförda, precis som alla andra typer av spel.

Så vad är det för skillnad på de olika rollspelen? För att göra det så enkelt som möjligt delar vi upp rollspelen i tre olika kategorier. Varje kategori gestaltas av ett spelexempel.

1. The Legend of Zelda

Det här är ett perfekt exempel på ett actionfyllt rollspel. Här krävs det en ganska vältrimmad hjärna men även fingerfärdighet. Du besegrar dina fiender genom att hugga med ditt svärd (knapp på handkontrollen). Man kör sällan fast i den här typen av rollspel.

2. Shadowgate

I den här typen av rollspel ser du allting ur din figurs synvinkel. Du får aldrig se hur huvudpersonen ser ut, du bara väljer vad han ska göra. Shadowgate är också ett bra exempel på ett otroligt frustrerande spel. Det innehåller ganska få olika platser, men det är väldigt mycket som ska göras på varje ställe. Dessutom finns det massor av föremål som man aldrig vet vad man ska göra med.

3. Final Fantasy

Det är spel som Squares Final Fantasy (FF) och Enixs Dragon Quest (DQ) som är så otroligt populära i Japan. Square blev faktiskt ombedda av den japanska polisen att släppa FF V på en söndag. Polisen misstänkte nämligen att väldigt många barn skulle strunta i att gå till skolan den dagen spelet släpptes och istället gå och ställa sig och köa till närmsta spelbutik. När DQ V släpptes väntade 15.000 personer utanför en enda spelbutik och många av dem borde egentligen ha varit i skolan.

I den här typen rollspel är perspektivet detsamma som i Zelda men oftast är det inte bara en huvudperson du styr utan ett helt gäng äventyrare. Du styr också allting med hjälp av textkommandon. Det finns ett FF-spel i Sverige, FF - Mystic Quest till Game Boy, men det är INTE samma typ av spel som de andra och heter inte Final Fantasy i Japan. Det är inte lätt att skilja päronen från bananerna.

Vad är det då som gör rollspel så bra?

Som jag tidigare nämnt är det musiken och storyn i spelet som spelar den allra största rollen. Detta skapar en speciell känsla och det är den som måste finnas där för att man ska gilla ett roll-

spel. Och så självklart utmaningen. Utan utmaning skulle rollspel inte vara mycket att hänga i julgranen. De senaste spelen i FF- och DQ-serierna är otroligt stora och kräver många timmars intensivt spelande. Är man van vid rollspel går det fortsås fortare, men sitt första rollspel klarar man definitivt inte av på en helg.

Förhoppningsvis har den här informationen väckt ert intresse för rollspel. Bergsala har kontaktat Square och snart kommer några av deras spel till Sverige. Final Fantasy - Mystic Quest till SNES (förväxla det inte med FF - MQ till Game Boy) blir troligtvis



det första och Bergsala har sagt att de även tänker släppa FF II innan årets slut. Den japanska marknaden tycks aldrig bli mättad så någon risk att Enix eller Square skulle sluta tillverka rollspel är inte stor. Vad som händer i Sverige får framtiden utvisa.



Smygtittar

Shadowrun

/SNES/

Utgivare: Data East • Speltyp: Äventyr • Spelare: 1
Sparfunktion: Batteriminne • Svårighetsgrad: Medel

Året är 2050. De senaste 50 åren har jorden genomgått flera krig och ingenting är längre sig likt. Du vaknar plötsligt upp på ett bårhus i Seattle och har ingen aning om vem du är eller varför du befinner dig bland en massa döingar. Uppenbarligen tror och hoppas männen som la in dig på bårhuset att du är död så det är nog bäst att du smiter iväg innan de upptäcker dig. Väl ute på Seattle's gator ska du försöka snoka rätt på vem du är och vem eller vilka som försökt

ta kål på dig. Gatorna är fyllda av lönnmördare och livsfarliga cyberpunkare som inte har något annat för sig än att skjuta förvirrade människor.

Shadowrun är ett renodlat äventyrsspel med massor av gåtor att lösa. Grafiken är inte riktigt av den höga klass Super NES-spelen brukar ha nu för tiden, men i övrigt är spelet ruskigt bra. Kanske det bästa i den här kategorin sedan Zelda III.



Final Fight II

/SNES/

Utgivare: Capcom

Speltyp: Beat 'em up

Spelare: 1 - 2 samtidigt

Sparfunktion: -

Svårighetsgrad: Variabel

Efter den enorma succén med Street Fighter II fortsätter Capcom att göra beat 'em up-spel. Deras senaste skapelse är Final Fight II, en uppföljare till det klassiska arkadspelet. I det andra äventyret får vi möta två nya hjältar, Maki och Carlos, som tillsammans med den välbekante Haggan ska ut och slåss för att rädda Makis kidnappade far och syster. Du ska slå dig igenom sex olika länder runtom i världen för att hitta kidnapparna och ge dem en rejäl omgång. Spelet är betydligt snyggare än ettan och att man kan vara två spelare samtidigt gör det hela knappast sämre. Alla tre figurerna har flera olika specialattacker och dessutom kan du hitta knivar och järnrör på vägen. Gillar du slagsmålspel är Final Fight II spelet för dig.



Super Turrigan

/SNES/

Utgivare: Seika

Speltyp: Shoot' em up

Spelare: 1

Sparfunktion: -

Svårighetsgrad: Variabel

Turrigan är en förhistorisk cyberkrigare som tidigare dykt upp i ett ganska värdelöst Game Boy-spel från Accolade, samt ett nytt, nästan lika värdelöst NES-spel från Imagineer. Nu har Seika köpt rättigheterna och låtit tyska Factor 5 göra en 16-bitarsversion av spelet. Det allra bästa med spelet är den suveräna musiken. Här är det inga avdankade japanska popstjärnor utan riktiga hitmakare som varit framme. Och det är inte bara musiken som är bra, grafiken är också välgjord och Super Turrigan är ett mycket bra spel. Med tanke på att Bergsala tog in Turrigan till Game Boy och nu även till NES så borde även detta spel dyka upp i Sverige, speciellt med tanke på att det är så pass mycket bättre än de tidigare versionerna.

Exhaust Heat II

/SNES/

Utgivare: Seta

Speltyp: Racing

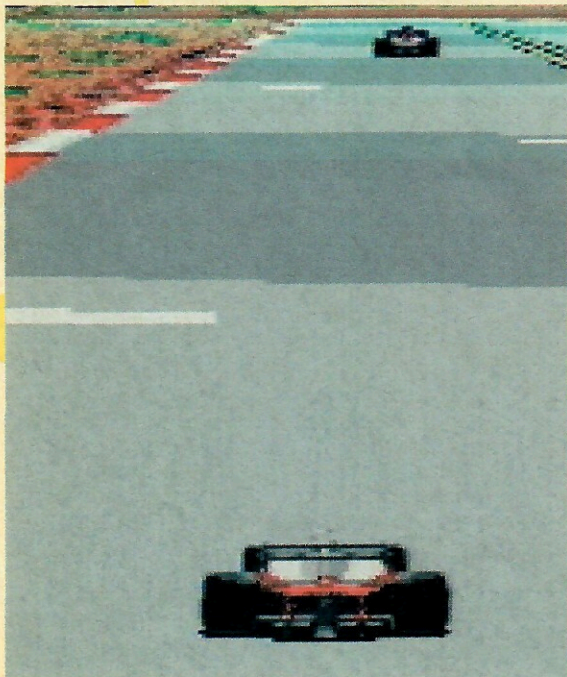
Spelare: 1

Sparfunktion: Batteriminne

Svårighetsgrad: Medel

Samtidigt som Nintendo började jobba på sitt Super FX-chip startade Seta tillverkningen av sin miniprocessor. Den kan speeda upp ett Super NES-spel till smått otroliga 22 MHz. Nu har det första spelet med processorn släppts i både Japan och USA och här är en liten smygtitt på spelet som troligtvis släpps i Sverige senare under året.

Exhaust Heat II är ungefär samma typ av bilspel som ettan men med mycket fler valmöjligheter och framför allt snyggare och snabbare grafik. Istället för att som i ettan köpa nya delar till din bil har du en medhjälpare som utvecklar helt nya revolutionerande motorer, växellådor, bromsar och allt annat som behövs för att göra din bil snabbare. Efter varje lopp får du ge honom pengar så att utveckligen hela tiden går framåt. Exhaust Heat II är det bästa bilspelet hittills och med sin miniprocessor bevisar Seta att de kan mer än att bara programmera spel.



Duck T

/NI

Utgivare: Capcom • Spelt

Sparfunktion: - • Svå

Duck Tales II är onekligen en av de mest efterlängta en skattkarta i Joakims källare och då den girige mul sig av för att hitta de andra kartbitarna. Äventyret b Bermuda och Niagara. Knattarna och andra vänner goda råd och prylar som behövs för att komma nå gillade ettan kommer inte att bli missnöjda.



Kirby's Adventure

/NES/

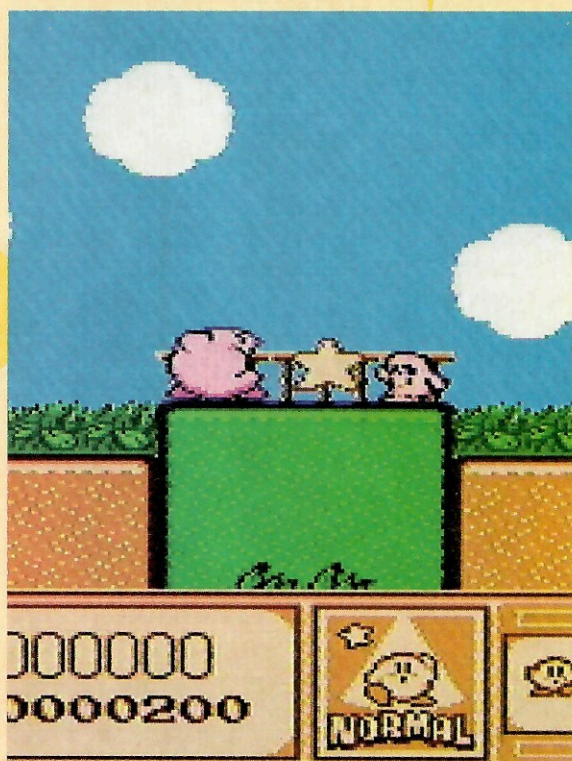
Utgivare: Nintendo

Speltyp: Plattform

Spelare: 1

Sparfunktion: Batteriminne

Svårighetsgrad: Medel



Tales II

/NES/

Speltyp: Plattform • Spelare: 1

Svårighetsgrad: Variabel

De uppföljarna någonsin. Knattarna har hittat bitar av miljarderna givetvis är sugen på mer pengar ger de börjar i Skottland och fortsätter sen genom Egypten, där TV-serien dyker upp då och då för att ge Joakim en vart. Spelet håller väldigt hög klass och ni som

Nu är Kirby här igen. Efter det suveräna spelet till Game Boy kommer nu hans första NES-äventyr. Återigen ska han hämta tillbaka drömlandets magiska stjärna som blivit stulen av den onde kungen. Han blir tvungen att flyga igenom mörka grottor och tätbevuxna skogar för att komma fram till slottet där kungen bor. Kirby kan blåsa upp sig och sluka fiender precis som i Game Boy-spelet, men även krympa till minimal storlek för att klara sig undan stora, farliga fiender. Spelet vänder sig också till de helt nyttillkomna Nintendospelarna och ger hela tiden tips och råd hur du ska göra. Med sin gulliga grafik och musik och enkla spelidé är Kirby's Adventure det perfekta spelet för alla unga Nintendospelare.

Tips & Tricks

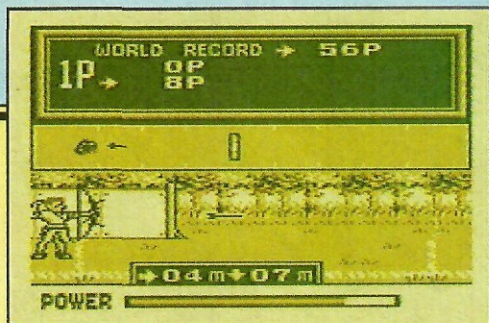
Skicka in dina egna tips & tricks till 'Tips & Tricks', Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 Solna.

Track & Field (GB)

Grodor och flygande tefat

Precis som i de andra Track & Field-spelen kan konstiga saker ske om du gör speciella hopp eller kast. Om du får upp högsta fart under släggkastningen och kastar släggan med 80 graders vinkel kommer ett tefat flygande. Under tresteget kan du stöta på en groda om du landar någon meter framför sanden och om pilen hamnar någonstans mellan 40 och 50 yardsstrecken, under den andra halvan av pilbågeskyttet, börjar det växa blommor ur marken. Kul va!?

Fredrik Jonasson, Gävle



Little Samson (NES)

Alla lösenord

- Bana 1 ?2KC
- Bana 2 BN&S
- Bana 3 NS6K
- Bana 4 1NWB
- Bana 5 QLXZ
- Bana 6 CLZT
- Bana 7 J62?
- Bana 8 DP03

Medlem #296 997



Starwing (SNES)

Svarta hålet

På den andra banan på level 1 kommer tre asteroidbälten som vardera består av fyra gråa och en guldfärgad astroid. Skjut sönder alla de guldfärgade så kommer en grå, skrattande astroid fram. Skjuter du även denna så kommer du in i det mystiska svarta hålet. Beroende på hur du flyger där inne kan du komma till andra banor som ligger närmare Venom. Du kan också samla på dig energi och kraftbonusar.

Johan "Krabban" Hyltner, Nynäshamn

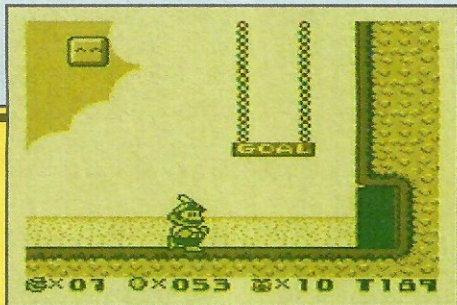


Super Mario Land 2 (GB)

Easy Mode

För att spela Super Mario Land 2 på en enklare nivå trycker du på Select när Mario kommer in i det rum där du väljer vilken save du vill fortsätta på. Nu kommer antalet fiender att vara mindre, vilket gör hela spelet betydligt enklare. När du startar om din Game Boy är allt som vanligt igen.

Thomas "Sulan" Sköld, Fågelsången



Tips & Tricks

Prince of Persia (GB)

Koder

Level 2	06769075
Level 3	28611065
Level 4	92117015
Level 5	56008105
Level 6	44302135
Level 8	13937195
Level 9	05832685
Level 10	93426654
Level 11	81724644
Level 12 - 1	54628774
Level 12 - 2	97114464
Level 12 - 3	88018514

Daniel Haragos, medlem #221 131



Addams Family (SNES)

I rummet där man väljer Continue eller Quit kan du gå in i väggen till vänster för att få fyra extraliv.

*Hans
Anderberg,
medlem
#244 294*



Super Star Wars (SNES)

När Start Game och Option Mode visas kan du trycka: AAAA X BBBB Y XXXX A YYYY B för att få välja bana, vapen och antal liv. Du får dessutom välja vilken huvudperson du vill spela med redan på första banan.

Emil Pihlsgråd, Lund



Street Fighter II (SNES)

För att bryta av Vegas klo ska du helt enkelt bara sparka eller slå massor av gånger så att han parerar. Det spelar egentligen ingen roll om han har klon eller inte, men det kan vara kul att veta hur man gör.

SF-doktorn, Malmö



BOX MARIO

VARFÖR INTE BASEBALL?

Jag undrar varför det inte finns några baseball-spel i Sverige? Basewars och Bases Loaded-spelen är väl inte så dåliga?

Thomas Stjerne, medlem #137 656

Med tanke på att baseball inte är en särskilt populär sport i Sverige har Bergsala valt att strunta i att ta in de spelen. Samma sak gäller för de amerikanska fotbollsspelen.

SUPER BUCKY O'HARE

Kommer Bucky O'Hare att komma till Super NES?

Kristian Holdos

Konami meddelade förra hösten att de börjat jobba på en Super NES-version av spelet så förhoppningsvis dyker det upp i Japan och USA innan året är slut.

CD OCH SF II

1. Kommer man kunna lyssna på vanliga CD-skivor i Nintendos CD-ROM?

2. Kommer CD-spelen att ha lika bra grafik som Neo Geos Art of Fighting?

3. Hur kommer det sig att Capcom lyckats så bra med konverteringen av Street Fighter II när vissa andra företag gör helt värdelösa arkadkonverteringar.

Alexander A. Patricio, Kista

1. Eftersom Nintendos CD-spel kommer att vara CD-skivor som ligger i specialtillverkade kassetter så kommer CD-spelaren troligtvis bara att kunna spela den typen av CD-skivor.

2. Bättre.

3. Capcom har helt enkelt väldigt duktiga programmerare. De la ner ett otroligt jobb på att få Street Fighter II att bli så likt arkadspelet som möjligt.

SPELTILLVERKING OCH ADAPTRAR

1. Jag har hört att företaget Hornby ska släppa en adapter som gör att man kan spela NES-spel på Super NES. Är detta sant?

2. Vilka länder tillverkar flest spel?

3. Är det möjligt att få jobb på ett spelföretag?

4. Kommer Super Kick Off, Super Double Dragon, Super Off Road, World League Basketball och Super Strike Eagle till Sverige?

5. Kommer det några fler wrestling- eller hockeyspel till Super NES?

Medlem #191 872, Södertälje

1. Hornby har sagt att de ska släppa en sådan adapter, men när den kommer och hur bra den kommer att fungera är det ingen som vet. Den kommer hur som helst inte att bli någon officiell Nintendo-produkt utan endast gå att köpa från postorderföretag.

2. De flesta spelföretagen ligger i Japan, men

det finns även amerikanska och engelska speltillverkare.

3. Eftersom det tyvärr inte finns något svenskt företag som gör Nintendospel kan det bli svårt. Det krävs nog att man bor i Japan eller USA och är väldigt duktig på att antingen programmera, teckna eller skriva musik för att man ska ha någon chans.

4. Alla de spel du nämner finns eller kommer inom några månader.

5. Visst. Acclaims WWF Royal Rumble finns redan ute i Japan och flera nya hockeyspel är på väg. Det mest intressanta är nog det 16 megabit stora Brett Hull's Hockey från Accolade.

HAR VI HÖRT DEN FÖRUT??

1. Kommer King's Quest VI till någon Nintendo-enhet?

2. När kommer Super Mega Man?

3. Kommer det någon Game Boy med färgskärm?

Medlem #216 346

1. Rykten går om att Sierra eventuellt kommer att släppa sina Quest-spel till Nintendos CD, men Sierra själva har inte bekräftat någonting.

2. Förhoppningsvis visar Capcom upp det på CES-mässan i Chicago. Ett stort reportage om hela mässan kan du läsa i nästa nummer av Nintendo-Magasinet.

3. Någon färg-Game Boy verkar inte bli aktuell det närmaste året. Nintendo har fullt upp med sin CD just nu och anser att lanseringen av den är viktigare än en ny Game Boy.

TURBO STREET FIGHTER II TILL SUPER NES

Kommer Capcom att göra någon ny version av Street Fighter II till Super NES?

Patrik Carlsson, Jönköping

Capcoms senaste arkadversion av spelet, Turbo Street Fighter II - Champion Edition Hyper Fighting är på väg till Super NES. Spelet innehåller flera nya specialattacker och är snabbare än originalet. Mer om detta kan du läsa på sidan 6.

SUPER SWIV = SILK WORM

Kommer det något Super NES-spel som liknar Amigans Silk Worm?

Mikael Kylbrant, Sunne

Ja. I augusti kommer Super SWIV. Namnet är en förkortning av Super Silk Worm IV.

Har du egna frågor kring Nintendo som inte handlar om hur man klarar ett visst spel kan du skriva till 'Box Mario', Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 Solna.

TOPPLISTOR

Super NES Topp 10

1. **Magical Quest starring Mickey Mouse**
2. **Street Fighter II**
3. **Super Mario Kart**
4. **Super Star Wars**
5. **Zelda III - A Link to the Past**
6. **NHLPA Hockey '93**
7. **Prince of Persia**
8. **Exhaust Heat**
9. **ActRaiser**
10. **Bart's Nightmare**

Musse tar över tronen efter Mario-gänget. Fyra nykomlingar på listan som alla tar sig högt upp.

NES Topp 10

1. **Mega Man IV**
2. **Battletoads**
3. **Castlevania III - Dracula's Curse**
4. **Little Samson**
5. **Prince of Persia**
6. **Bucky O'Hare**
7. **Bart vs the World**
8. **Mario & Yoshi**
9. **Tiny Toon Adventures**
10. **Eliminator Boat Duel**

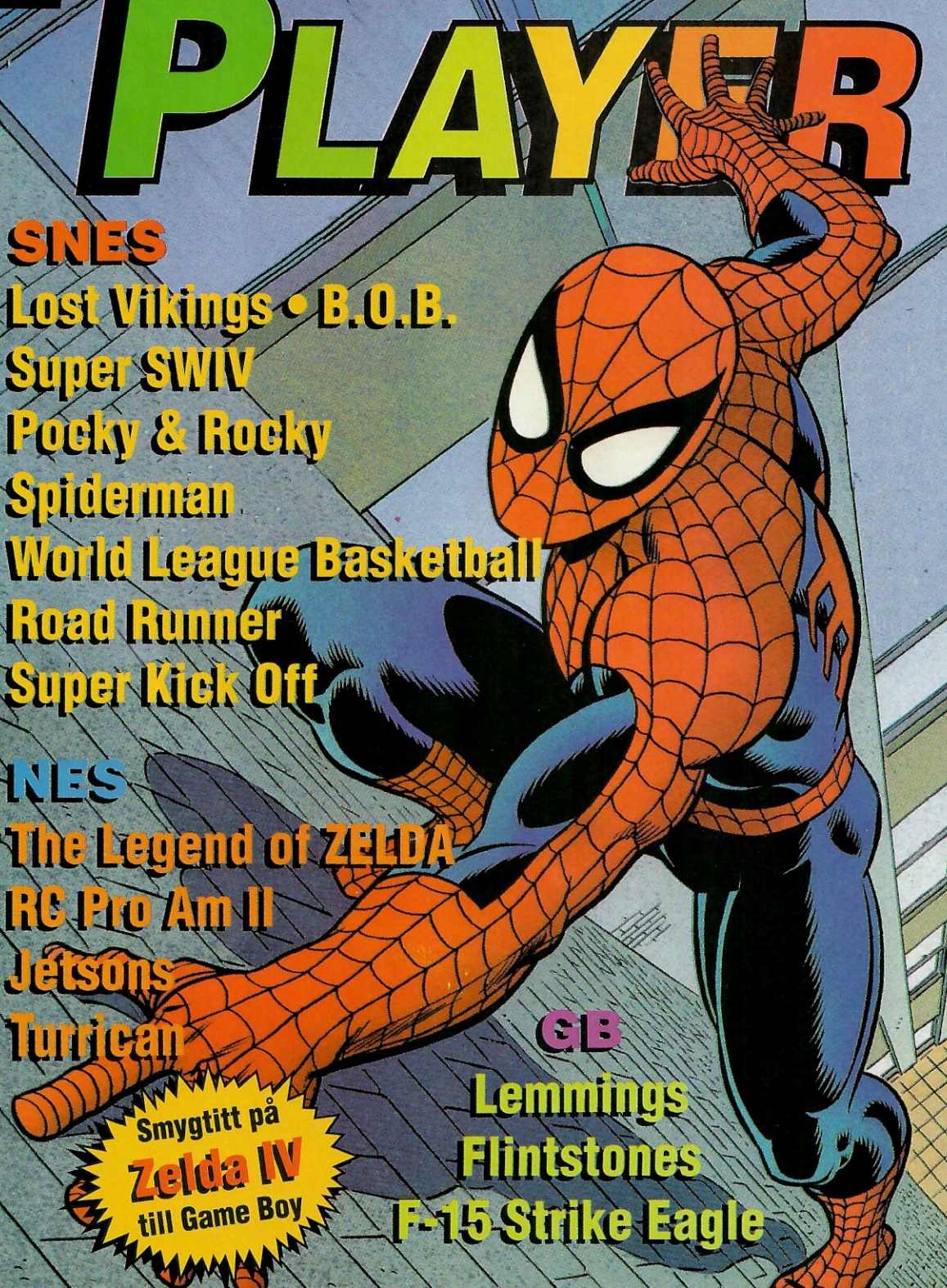
Mega Man och Battletoads håller undan i täten. Prince of Persia tar sig in som högsta nykomling och även Eliminator Boat Duel lyckas med nöd och näppe komma in på listan.

Game Boy Topp 10

1. **Super Mario Land 2**
2. **Track & Field**
3. **Mega Man II**
4. **Kirby's Dreamland**
5. **Battletoads**
6. **Mario & Yoshi**
7. **Super Mario Land**
8. **Castlevania II**
9. **Tom & Jerry**
10. **Sword of Hope**

De tre översta spelen ligger kvar sen förra månaden. Den enda nykomlingen är det gamla klassiska Super Mario Land.

POWER 36-37 PLAYER

A full-page illustration of Spider-Man in his classic red and blue suit, crouching on a rooftop with one hand on the ground and the other raised. The background shows a blue sky and architectural lines of a building.

SNES

Lost Vikings • B.O.B.
Super SWIV
Pocky & Rocky
Spiderman
World League Basketball
Road Runner
Super Kick Off

NES

The Legend of ZELDA
RG Pro Am II
Jetsons
Turrican

GB

Lemmings
Flintstones
F-15 Strike Eagle

Smygtitt på
Zelda IV
till Game Boy



THE LOST VIKINGS

INTERPLAY
SPELARE
1-2
SAMTIDIGT
SPELTYP
HJÄRN- GYMNASTIK
SPARFUNKTION
LÖSENORD
GAME LINK
X
SVÅR



THE LOST VIKINGS™

De tre vikingabröderna Eric, Baleog och Olaf gav sig en dag ut på jakt i den frusna skogen. När de återvände till byn med sitt byte blev det stor fest. Trötta efter dagens och kvällens strapatser gick alla tre till sängs, helt ovetande om vad som skulle hända under natten. Plötsligt kommer ett rymdskepp flygande och rövar bort vikingarna. Bakom detta ligger den onde Tomator som behöver några nya attraktioner till sin djurpark. Han tror att tre primitiva vikingar från planeten Jordan kommer att dra stor publik. Självklart gillar inte de tre vikingarna idén, utan vill tillbaka till sina fruar och barn. De bestämmer sig helt enkelt för att rymma.

Varje viking har sina speciella egenskaper vilket gör att samarbete är väldigt viktigt. Det är alltså ingen idé att försöka klara av en bana med endast en viking, utan du måste använda alla tre. Om en viking går under på vägen mot målet går det heller inte att komma vidare till nästa bana.

Olaf

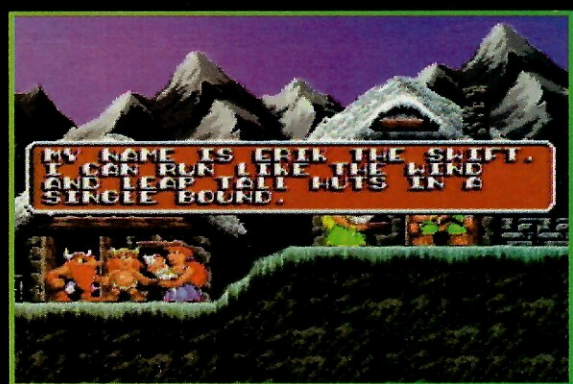
Stor som ett hus och smidig som en flodhäst. Olaf är utrustad med en stor sköld som han kan skydda sig och sina vänner med. Skölden kan också fungera som fallskärm om han håller den ovanför huvudet. På det sättet kan han sväva ner från höga höjder utan att skada sig.

Baleog

Stark och grym. Baleog har ett stort bredsärd och en kraftig pilbåge som han lätt tar kål på fienderna med. Han är den ende av de tre som är utrustad med vapen.

Erik

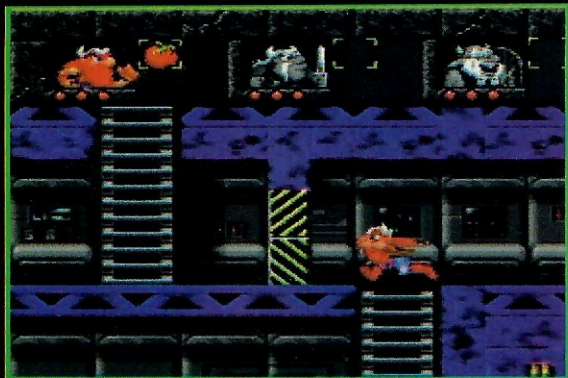
Snabb som en gepard och spänstig som en känguru. Erik är den ende i gänget som kan hoppa. Med hans hjälp kan du ta dig upp till ställen som annars hade varit omöjliga att nå. Genom att hoppa upp på Olafs sköld kan han dessutom hoppa ännu högre. Han kan riva väggar och träd genom att springa in i dem. Använd honom för att finna hemliga gångar.



Spelet består av sex världar. I varje värld finns en massa banor, sammanlagt 37 stycken. Vi tänkte hjälpa er med alla banorna i den första världen och beskriva de andra fem världarna lite kortare.

VÄRLD 1

När vikingarna upptäcker att de hamnat ombord på en gigantisk farkost, byggd i något konstigt material och med gröna konstiga varelser ombord, blir de minst sagt fundersamma. Som tur är finns det också mat samt en mängd andra föremål som ligger utspridda längs med gångarna i rymdskeppet. När vikingarna äter dessa får de tillbaka kraften de förlorat.



Bana 1

Den första banan är till för att du ska lära dig de olika vikingarnas egenskaper. Spring bara rakt fram med Erik och hoppa över så är han i mål. Olaf befinner sig på en avsats som du ska klättra ner för. Skydda dig mot skotten som fienderna skjuter och klättra sedan ner för nästa stege och gå i mål. Baelog möter genast ett monster som han måste skjuta med sin båge. Gå sedan bara rakt fram så är alla vikingarna i mål och du har klarat banan.

Bana 2

Från och med den här banan kommer vikingarna alltid att vara samlade i starten. Här ska Baelog göra jobbet. Skjut eller hugg alla monster och leta upp bomberna som finns gömda i ett rum. Bomberna behöver du för att spränga sönder skeppets dator. Datorn reglerar nämligen alla laserstrålar som hindrar vikingarnas flyktväg. När du sprängt datorn kan du ta dig fram nästan överallt. Någonstans på banan finns en liten röd snubbe som hjälper dig och berättar hemligheter om banan. Den lille medhjälparen återkommer på varje bana och det är väldigt viktigt att ni pratar med honom.

Bana 3

Börja med att låta alla de tre vikingarna åka ner i hissen. När de kommit ner ska Erik springa med

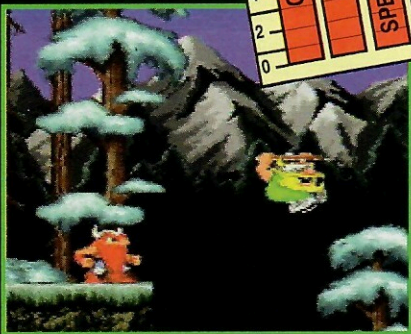
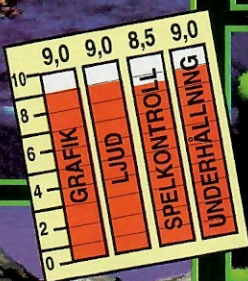
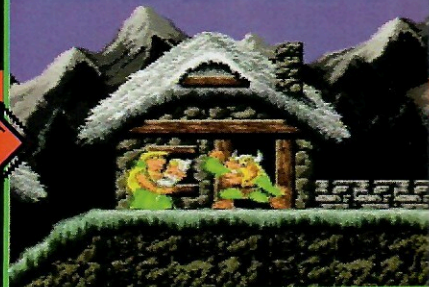
full fart mot väggen, samtidigt som du håller Y-knappen intryckt. På så sätt rasar väggen in och ni kan passera. Gå sen i samlad trupp upp för stegen och in i den gula hytten. Tryck där på A-knappen så kommer "vikingarna" att teleporteras till en annan del av banan. Med hjälp av nyckeln som Erik hämtar nere till höger kan ni öppna den låsta dörren. Åk sen ner med hissen till den andra våningen och hämta den gula nyckeln längst uppe till vänster. För att kunna komma åt den måste du ställa Olaf vid avsatsen och sedan låta Erik hoppa upp på hans sköld. När han har nyckeln är det bara att öppna dörren så är banan avklarad.

Bana 4

Till höger i början av den fjärde banan finns en laserstråle som måste stängas av för att vikingarna ska kunna ta sig vidare. Låt Erik hoppa till vänster och gå ner för stegen. Hoppa över köttkvarnen och tryck på den stora röda knappen. Ta sen hissen upp och hämta dina vänner. Åk ner med hissen igen och hämta den gula nyckeln som finns på andra sidan köttkvarnen. Lås upp dörren och teleportera er bort till den andra delen av banan. Här måste du se upp så att vikingarna inte åker med luftströmmarna upp i taket. Taket är nämligen fullt med laserstrålar. Alla tre kan lugnt gå förbi den första luftströmmen men sen blir det värre. Låt Erik hoppa upp på Olafs sköld så att han kommer åt blyskorna. Dessa gör att Erik kan gå på marken utan att bli tagen av luftströmmarna. Erik stänger av luftströmmarna på den stora röda knappen längst bort till vänster i gången. När du gjort detta kan alla ta sig förbi luftströmmarna och in i nästa värld.

Nu har du fått hjälp med att klara den första världen och för att inte göra spelet för enkelt för dig så tänker vi bara berätta lite om varje värld som återstår





VÄRLD 2

När bröderna har tagit sig ifrån rymdskeppet kommer de till en primitiv, förhistorisk värld där varken vikingar eller rymdskepp varit förut. Världen är fylld med hålör, dinosaurier och arga grottmän.

VÄRLD 3

Först ett rymdskepp, sen stenåldern och nu hamnar vikingarna i Egypten. Var ska detta sluta? De måste först ta sig igenom öknen utan att snubbla över skorpioner och skallerormar. Efter den prestationen väntar en jättelik pyramid med ännu fler svåra hinder.

VÄRLD 4

Efter att ha svettats floder i Egypten dyker våra vänner nu upp i en stor fabrik. För tre killar från 700-talet är löpande-band inte så lätt att förstå sig på. Detta är den första riktigt svåra världen så det gäller att du förser bröderna med rikligt med mat och vapen för att de ska klara av alla dess banor.

VÄRLD 5

Plötsligt är ingenting sig likt. I den här världen måste hjältarna blåsa upp ballonger med gas och sedan förflytta sig med hjälp av dessa för att inte bli spetsade på alla sylvassa spikar som sticker upp ur marken. Inte alls samma typ av krångliga labyrinter som tidigare, men minst lika svårt.

VÄRLD 6

Efter att ha kämpat sig igenom alla dessa världar blir vikingarna transporterade tillbaka till rymdskeppet. De har minst sagt tröttnat på att irra omkring i labyrinter och blåsa upp ballonger, nu ska Tomator få sota sitt brott. Det finns bara ett litet problem, skeppet är totalt förändrat sen förra gången de var här. Det vimlar av laserstrålar och andra säkerhetsåtgärder som Tomator vidtagit. Det är din uppgift att hjälpa vikingarna till Tomator och sedan besegra honom.

Patricks betyg

De här tre vikingarna är betydligt trevligare än de som åkte runt i Europa och plundrade städer på 700-talet. De är dessutom roliga och medverkar i ett av de allra snyggaste spelen hittills till Super NES. Som bekant är bra grafik och musik inte allt för att ett spel ska bli bra, men jag kan försäkra er om att *The Lost Vikings* inte bara har en snygg yta, utan också är ett otroligt kul spel och en rejäl utmaning. Jag lovar att du inte kommer att bli missnöjd när du slår dig ner framför din TV för att göra en resa genom tid och rum.

Tobias betyg

Första gången jag spelade *The Lost Vikings* tyckte jag inte att det var så speciellt bra, men ju längre in i spelet jag kom desto roligare blev det. Grafiken är suveränt bra gjord och musiken är något av det häftigaste och mest originella jag hört. De har verkligen lyckats höja svårighetsgraden lagom mycket från bana till bana så även om det är ett väldigt svårt spel kör man inte fast alltför ofta. Ett toppspel med mycket humor. Missa det intel!

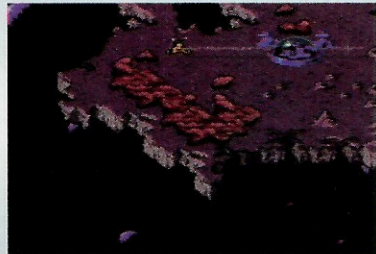
B.O.B.



B.O.B. är en helt vanlig tonårsrobot som äter batterier och dricker olja. En dag när han är på väg till en träff med sin flickvän kraschar han med sin pappas bil på en okänd planet. B.O.B. måste nu ta sig igenom hela den enorma planeten för att få återse sin kärasta.

B.O.B. kan försvara sig mot fiender med hjälp av sin knytnäve. Tyvärr är den i svagaste laget så det gäller att hitta vapen och andra föremål som underlättar kampen mot alla hemska skurkar som finns överallt. Det finns sex olika vapen i spelet, men alla har ett begränsat antal skott så ta det lugnt med skjutandet.

ELECTRONIC ARTS
SPELARE
1
SPELTYP
PLATTFORM
SPARFUNKTION
LÖSEWORD
GAMEPUNK
X
MEDEL



Laser Gun

Vanlig strålpistol som du har när du börjar ditt äventyr.

Triple Laser Gun

Samma typ av vapen som det förra men med tre eldsvärmar per skott. Vapnet är väldigt effektivt mot varelser som hänger i taket eller ligger på golvet.

Fire Launcher

Eldkastaren är bra att ha i växtvärldarna. Där kan du nämligen elda upp hela trupper av fiender.

Missiles

Målsökande missiler är väldigt användbara när fienderna gömmer sig bakom väggar eller växter.

Bombs

Du tar själv skada av bomberna men är du helt omringad har du inget val. Det är ju bättre att skada dig själv lite än att bli totalt sönderskjuten av fienderna.

Lightning

Blixten är det starkaste vapnet, fem gånger starkare än laserpistolen. Det är inte lätt att hitta det här vapnet så om du lyckas måste du vara rädd om det.

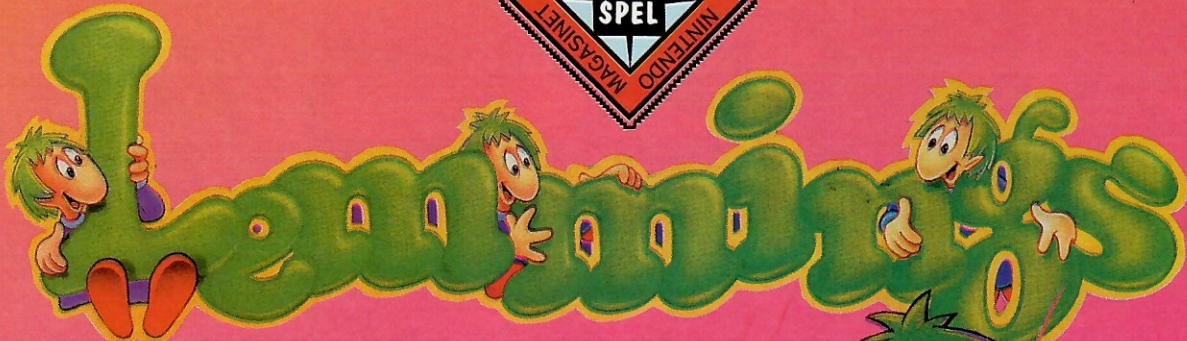
Förutom dessa sex olika vapen finns det sex olika föremål du ska leta efter på banorna. Flyghattar, hopp skor och glödlampor kan vara minst lika värdefulla som vapen.

Patricks betyg

B.O.B. innehåller många roliga banor med bra grafik och ljud effekter. De tio första banorna är lite väl enformiga, men när man sen får sätta sig i ett rymdskepp ändras spelets karaktär och blir betydligt roligare. En annan rolig sak är all humor som finns i spelet. När B.O.B. har lyckats ta sig igenom en bana väntar roliga kommentarer och danser. Ett originellt och kul plattformsspel.

Tobias betyg

Visst är musiken och grafiken cool, men banorna börjar snabbt kännas lite enformiga. Även om grafiken är annorlunda från bana till bana går det ändå bara ut på att springa omkring och leta efter målet. Efter ett tag blir det dock lite mer variation och då samtidigt roligare att spela.



LEMMINGS	SUNSOFT
	SPELARE
	1
	SPELTYP
	HJÄRN- GYMNASTIK
	SPARFUNKTION
	LÖSENOVD
	GAMELINK
	NEJ
	SVÅR

Lemmings är ett av de bäst säljande spelen någonsin och det finns versioner till alla olika personatorer och videospelskonsoller. Nu kommer Psygnosis storsäljare även till Game Boy. Du ska återigen rädda de virriga lämlarna undan eldhav, stup och andra hemska faror som lurar på de 100 banorna. Tiden tickar iväg snabbt och lämlarna blir bara fler och fler, så här gäller det att vara snabb i både huvudet och fingrarna på samma gång.

Lämlarna har utrustats med olika egenskaper som behövs för att du ska kunna övervinna alla hinder du stöter på under spelets gång.



KLÄTTRARE

Om det är ett berg eller en vägg i vägen ska du använda klättrarna. De klättrar lätt över alla hinder. Det enda problemet med klättrarna är att när de väl börjat klättra slutar de aldrig.

SVÄVARE

När lämlarna kommer fram till ett stup och faller ner måste du ge dem svävarförmågan. De faller då ut varsitt paraply och svävar lugnt ner till marken.

BOMBARE

Bombarna offerar sig själva för att rädda de andra lämlarna. Om du inte finner någon annan utväg än att spränga dig igenom ett berg ska du använda en bombare. Han börjar räkna ner från fem och spränger sen både sig själv och vägen.

STOPPARE

När lämmeltåget går på en stoppare ändrar de riktning och går åt andra hållet. Det enda problemet är att när stopparna väl ställt sig på

plats så stannar de där för alltid. Det enda du kan göra för att rucka på stopparen är att göra en bombare av den. Du kan alltså aldrig få dem i mål.

BYGGGARE

Om du behöver en bro eller en trappa är den händige byggaren rätt lämmel att använda. Han arbetar flitigt i början men kliver gärna undan efter en stund när han blir trött och byggmaterialet är slut. Håll hela tiden ett öga på vad han har för sig.

NERÅTGRÄVARE

Berg, trä eller hård mark spelar ingen roll. Neråtgrävaren arbetar sig neråt tills de når sitt mål eller tills du ger dem en annan uppgift.

SIDOGRÄVARE

Precis som sina kompisar neråtgrävaren gör sidogrävaren ett otroligt jobb. Skillnaden är att de istället gräver horisontellt.

GRUVARBETARE

Gruvarbetarna letar inte efter guld utan efter vägen ut till friheten. Till skillnad från neråtgrävaren och sidogrävaren hugger de sig fram diagonalt.

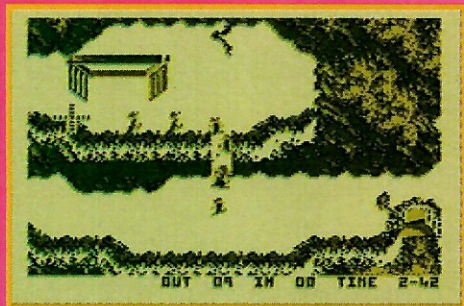


Om du använder alla lämlarnas egenskaper på rätt sätt kommer du att nå väldigt långt. En liten hjälp på vägen kan vara att använda pausfunktionen och ta en titt på banan innan du börjar.

BANA

1

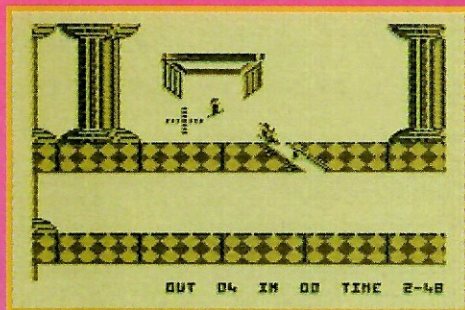
Den första och självklart också lättaste banan. Använd bara neråtgrävare så når du snabbt målet.



BANA

4

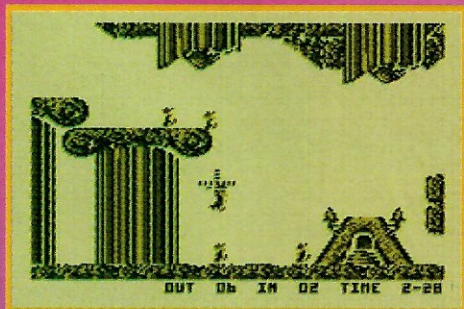
Nu blir det lite svårare. Först måste du använda en gruvarbetare som gräver sig genom golvet och sedan ska du se till att alla lämlar klättrar uppför vägen.



BANA

2

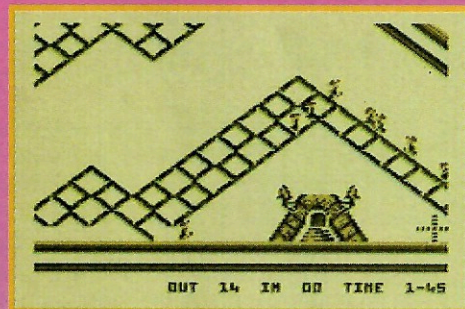
Nästan lika enkel som bana ett. Här får svärarna göra jobbet. Se bara till att du tajmar rätt när du ska göra lämlarna till svärvare så att de inte faller ner för tidigt.



BANA

5

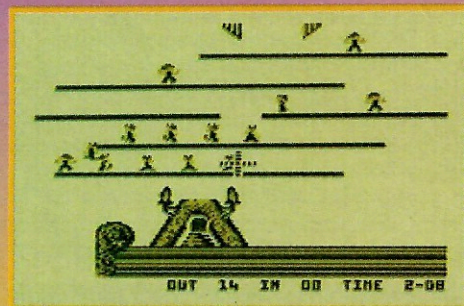
Använd sidogrävare hela vägen så klarar du av banan utan några som helst problem.



BANA

3

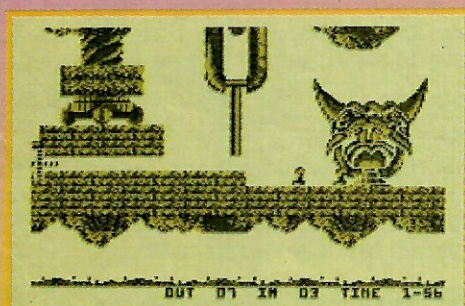
Skräddarsydd för stoppare. Stoppa lämmeltåget strax innan varje kant och led på det sättet dem in i mål.

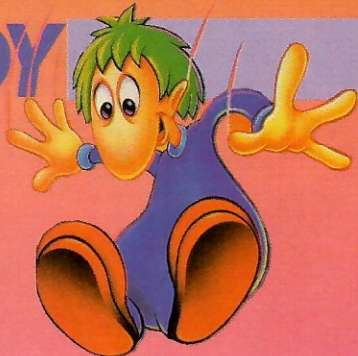
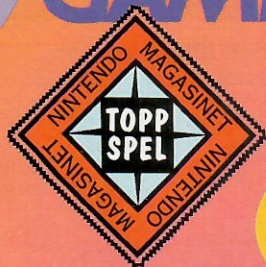


BANA

6

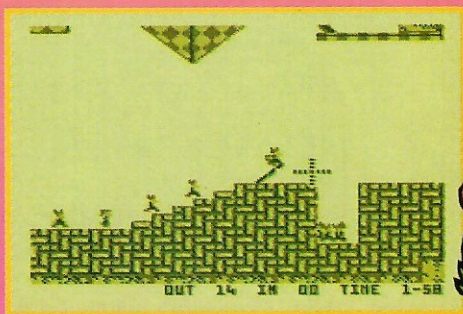
Spräng golvet med hjälp av en bombare. Låt en stoppare stå i vägen för de andra lämlarna innan du spränger väggen, så att inte de också sprängs i småbitar.





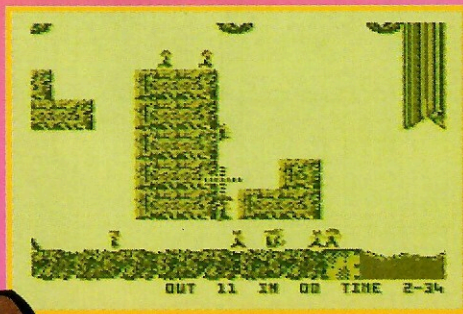
BANA
7

Byggarna får göra jobbet på denna bana. Låt en byggare bygga en bro över det stora hålet så kommer de flesta att klara sig.



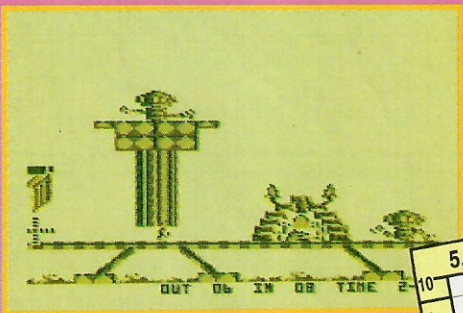
BANA
9

Här gäller det att tänka snabbt. Låt lämlarna sväva nerför stupet och sätt sedan en stoppare vid lavan, innan någon hinner falla ner.



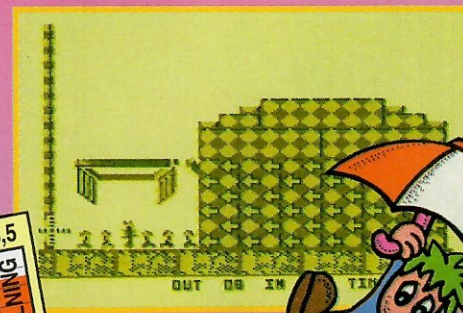
BANA
8

Den åttonde banan ser svårare ut än vad den egentligen är. Sätt först en stoppare längst till vänster så att lämlarna inte går in i det roterande hjulet. Sen är det bara att använda en sidogrävare för att ta sig genom väggen och i mål.



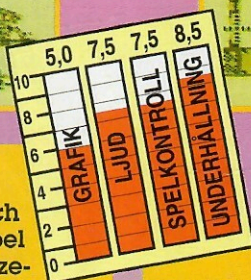
BANA
10

En riktigt klurig bana. Låt tre klättrare ta sig över hindret och sväva ner. Se till att en av dem blir stoppare innan målet och låt de andra två bli sidogrävare och gräva igenom hindret för att frita de andra.



PATRICKS BETYG

Lemmings är befriat från allt våld och dödande som finns i de flesta spel (förutom de arma bombar-kamikazelämlarna förstås). Här kommer du inte långt med bara snabba fingrar utan man måste aktivera hjärnkontoret lite. Lemmings är en av mina stora favoriter till Super NES och Game Boy-versionen är nästan lika bra. Självyklart kan man inte jämföra grafiken och ljudet, men utmaningen och spelkontrollen är av samma höga klass. Att man sedan kan ta med sig spelet vart man än går gör det till ett måste för alla Lemmingsfreaks.



TOBIAS BETYG

Det här är det perfekta Game Boy-spelet. Ingen avancerad scrollning som gör bilden suddig och inget lönlöst skjutande som ändå inte gör sig särskilt bra i ett Game Boy-spel. Här krävs en vältrimmad hjärna och många timmars slitande för att komma någon vart. Grafiken är inte alls bra men det spelar ingen som helst roll i den här typen av spel. Huvudsaken är att det är kul. Och roligare spel än Lemmings får man leta efter.



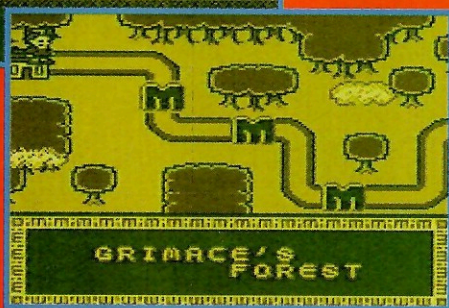
McDonaldland

McDONALDLAND	OCEAN
	SPELARE
	1
	PLATTFORM
	PLATTFORM
	SPARFUNKTION
	-
	GAMELINK
NEJ	
MEDEL	

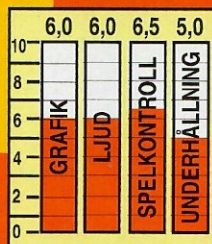
Clownen Ronald McDonalds magiska väska har blivit stulen av den onda Hamburglar. Ronald ber sina vänner Mick och Mack om hjälp med att leta

upp honom och ta tillbaka väskan.

För att lyckas med detta måste de leta igenom tre stora världar som var och en innehåller massor av banor. På varje bana finns en mängd magiska kort gömda. För att få gå vidare till nästa värld måste du samla ihop ett visst antal kort och ge tillbaka dem till ägaren. Hittar du alla kort som finns i en värld kommer du att bli belönad med specialbonusar av alla de slag. Förutom dessa finns det en mängd andra bonusprylar som du kan få under spelets gång. Här är några av dessa:

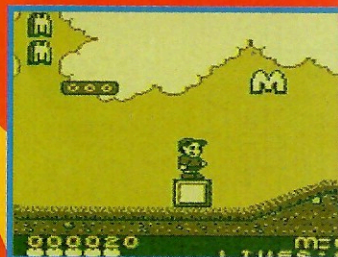


Karta över skogen



GYLLENE BÅGAR

Dessa M finns överallt på banorna. Tar du 100 stycken kommer du till en bonusbana där du har chansen att få ända upp till fem extraliv.



EXTRALIV

Extraliven är viktiga om du vill komma vidare till de svårare banorna och hämta Ronalds väska.



MICK MACKER

Dessa användbara föremål finner du på bonusbanorna. De ger dig möjligheten att byta från Mick till Mack under spelets gång.



GÖMDA DÖRRAR

Finns på en del banor och hjälper dig att hitta en snabbare väg ut ur världarna. Finner du en så ställ sig framför den och tryck på B-knappen.

PATRICKS BETYG

Mario, Mario och åter Mario. Okej, det kanske är svårt att komma med nya spelidéer hela tiden, men McDonaldland är helt klart en ren kopia av Mario-spelen. Grafiken och ljudet är bra och visst har de snott rätt spelidé, men någon mätta får det faktiskt vara.

TOBIAS BETYG

Efter att ha spelat Super Mario Land 2 är det här inte särskilt imponerande. Sämre grafik, sämre musik och sämre spelkontroll. Dessutom är det inte lika kul. Det kan kännas hårt att jämföra med ett så pass bra spel som SML2 men eftersom McDonaldland är en så pass tydlig kopia är det svårt att låta bli. Det här är bara något för de som verkligen gillar plattformsspel och som inte bryr sig om ifall spelidén är snodd eller inte.

Äntligen har det kommit en uppföljare till det klassiska RC Pro Am. I del två kan ni med hjälp av NES Satellite spela upp till fyra spelare samtidigt. Förutom denna förbättring innehåller spelet också massor av nya prylar att samla på sig och banorna är mer omväxlande än i ettan.

R.C. PRO-AM II™



R.C. Pro-Am II	TRADEWEST
	SPELARE
	1-4
	SAMTIDIGT
	SPELTYP
	BILRACING
	SPARFUNKTION
-	
GAMEBANK	
X	
MEDEL	

	5,0	6,0	9,0	8,5
10				
8				
6				
4				
2				
0				
GRAFIK				
LJUD				
SPELKOMTROLL				
UNDERHÅLLNING				

Under loppens gång kommer du att stöta på en hel del föremål, några du ska köra på och några du måste undvika. Om det finns flera föremål med olika färger kan du bara ta det som har samma färg som din bil.

Pengar

De små påsarna ger dig \$100 och de stora sedelbuntarna \$250. Pengarna behöver du för att kunna köpa ny utrustning i shoppen.

Ammunition

Dyker upp på banan i form av små stjärnor. Har du inte köpt något vapen när du tar en stjärna kommer du istället att bli belönad med \$100. Det finns även större lådor med ammunition som ger dig fem skott eller \$500.

Sköld

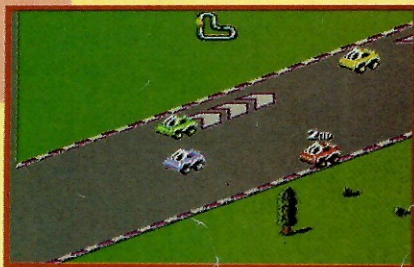
Detta föremål ser ut som en blinkande fyrkant och gör din bil immun mot krockar.

Continues

Kör på denna bilstaty så får du en extra continue.

Bokstäver

Om du tar alla bokstäver kommer de att bilda ordet Pro Am II. När du lyckats med detta får du en ny bil.



Nitros

Rena raketbränslet! Precis som i alla andra bilspel ger nitros dig otroligt hög fart en kort stund.

Bomber

Se till att du undviker dessa. Om du åker på dem kommer din bil att flyga i luften och då får du svårt att hinna ikapp dina motståndare igen.

Vatten och lersamlingar

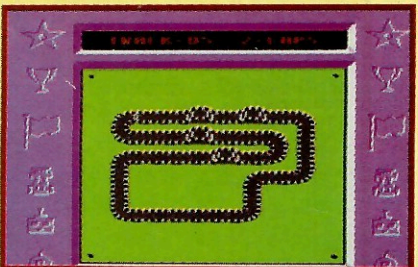
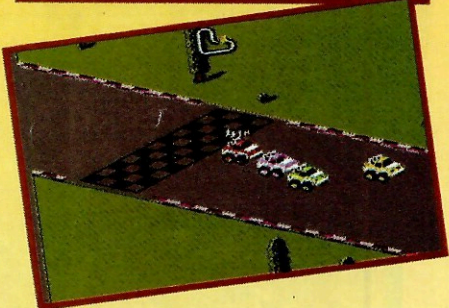
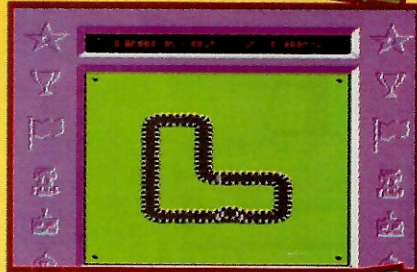
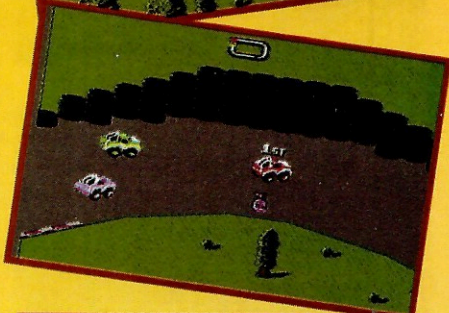
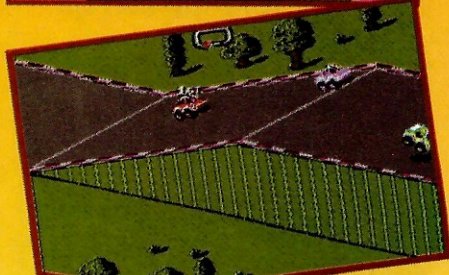
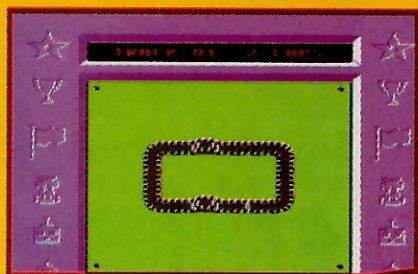
Försök att undvika att köra i vatten eller lera.

Olja

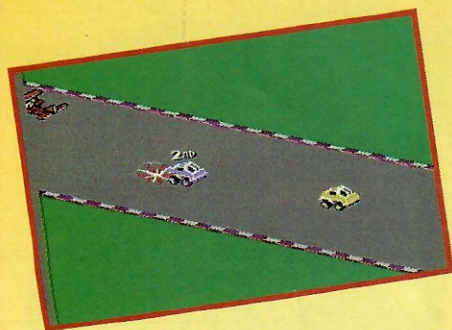
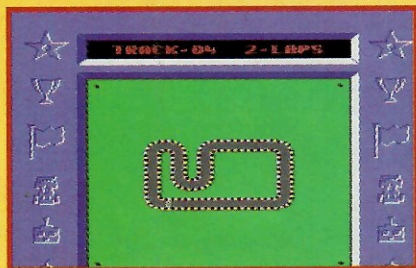
Kör du in i en oljepöl börjar bilen snurra och risken finns att du åker av vägen...

Is

Var kylig och tappa inte kontrollen över din bil. Att styra på is kan vara knepigt.



När du går i mål blir du belönad med pengar och poäng. Beloppet och poängen varierar beroende på vilken placering du kommer på. Ju mer pengar du samlar desto bättre och dyrare föremål kan du köpa.



MOTORER

Det finns sex olika motorer som ökar din topphastighet. Den billigaste kostar \$2.000 och den dyraste hela \$50.000.

DÄCK

Däcken ger dig bättre grepp och det behövs verkligen när det börjar dyka upp olja och is på banorna. Att köpa däck är inte lika dyrt som motorer men för att få de allra bästa behöver du åtminstone ett par tusen dollar.

VAPEN

Här följer korta presentationer av spelets olika vapen. Köp dem så tidigt i spelet som möjligt, innan de andra börjar skjuta på dig.

Buckshots

Buckshots är det billigaste vapnet och mycket bra att ha om du behöver mer pengar. När du skjuter på någon av dina motståndare tappar de nämligen \$100 som du kan samla upp.

Missiles

Fyra av en missil mot någon av de andra bilarna så flyger den all världens väg.

Bombs

Bomberna släpper du ut bakom din bil. Vänta med att släppa dem tills du har en motståndare i baken.

Laser

Detta kraftfulla laservapen smälter dina fiender.

Freeze

Träffar du någon bil med det här vapnet blir den till is och står stilla en liten stund.

Mega pulse pulser

Det värsta av alla vapen vilket kanske hörs på namnet. Det krånglar till kontrollen för de övriga deltagarna så att du enkelt kan köra i mål som nummer ett.

Patrick's betyg

Som ett gammalt fan av originalet RC Pro Am blev jag mycket lycklig när del två äntligen dök upp. Precis som i ettan är spelkontrollen suverän och med massor av nya kluriga banor blir detta en rejäl utmaning. Det enda som gjorde mig besviken var att när man spelar två eller flera spelare kan man inte köra ifrån sina motståndare. När någon kommer på efterkälken flyger han snabbt tillbaka in i bilden. Trots detta är spelet mycket bra, men det kan bli ännu roligare i en fyrspelarversion till Game Boy.

Tobias betyg

Det fem år gamla RC Pro Am är ett av de riktigt klassiska NES-spelen. Efter lång väntan har det nu äntligen kommit en del två med massor av nya banor och dessutom möjlighet att spela upp till fyra personer samtidigt. Tyvärr har varken grafik eller ljud förbättrats, vilket gör att spelet inte känns särskilt nytt. Att spela fyra samtidigt är tyvärr också en besvikelse. Trots detta är spelet i sin helhet kul och banorna är mer omväxlande än i ettan. Men hade Rare ansträngt sig lite till kunde det nog blivit ännu bättre.

F-15

STRIKE EAGLE

Är det något företag som specialiserat sig på flygsimulatorer så är det Microprose. F-15 Strike Eagle är deras ett av deras mest kända spel och nu kommer det i en version till Game Boy. Du är löjtnant inom det amerikanska flygvapnet och har blivit uttagen att utföra sju uppdrag för att stoppa invasionen av ett litet arabland i Mellanöstern. Varje uppdrag har tre mål och det är din uppgift att förstöra alla 21 målen och befria landet. Efter varje uppdrag blir du befordrad och får dessutom ett lösenord. Under uppdragen kan du välja mellan en vanlig kulspruta och två olika missiltyper. Ditt plan är också utrustat med radar och autopilot.

UPPDRAG 1

Det första målet är att bomba en bunker där man framställer dynamit. Flyg bara fram till bunkern och avfira en missil så sprängs den. Ditt andra mål är att hindra fienden från att lyfta med sina flygplan genom att skjuta sönder flygplatsen. Det sista målet under det första uppdraget är en kemisk fabrik där man framställer krigsgaser.

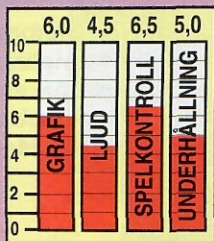
UPPDRAG 2

Nu börjar fienderna försöka att skjuta ner ditt plan även från marken. Du måste slå ut två missilramper och en flygbas. Flyg högt när du närmar dig ramperna så kan inte de inte träffa dig med sin luftvärnseld. När du ska bomba flygbasen ska du däremot flyga riktigt lågt så kan fienden inte se dig på radarn.

UPPDRAG 3

Nu när du har blivit befordrad till kapten förväntas du kunna klara av lite mer avancerade uppdrag. Du ska nu spränga en stor vapenfabrik, en flygbas och slutligen en lastbilskonvoj full med kärnvapen.

Ju längre in i spelet du kommer desto skickligare pilot blir du. Planet blir också bättre och tål flera träffar. Dessutom blir vapnen fler under spelets gång.



F-15 STRIKE EAGLE	MICROPROSE
	SPELARE
	1
	SPELTYP
	FLYG-SIMULATOR
	SPARFUNKTION
	LÖSENOORD
	GAMELINK
NEJ	
SVÅR	



TOBIAS BETYG

Bara idén att göra en flygsimulator till Game Boy är bland det dummaste jag hört. Flygsimulatorer ska ha verklighetstrogen grafik och mäktig musik och det är ganska svårt att skapa på en Game Boy. Här är allting svårt att se och musik och ljudeffekter är oerhört mesiga. Nej det här var inget för mig. Tacka vet jag Super Strike Eagle till Super NES.

PATRICKS BETYG

När jag såg F-15 Strike Eagle insåg jag att Microprose har insett Game Boyens begränsningar. Man har gjort precis sådan grafik som Game Boyen klarar av utan att det blir suddigt. Musiken och effekterna håller relativt hög klass vilket ger spelet en härlig känsla. Du behöver inte bry dig så mycket om hur och varifrån motståndarna anfaller, utan det är bara att flyga runt och skjuta på planen med kulsprutan. Fyra av en och annan missil på baser och flygfält som kommer i din väg. När du bombat sönder något av målen styr planet automatiskt vidare till nästa mål. De två första uppdragen är ganska enkla men sen blir det betydligt svårare, Fallskärmen kommer till användning åtskilliga gånger för att rädda livhanken.

Smyg

På CES som hölls i Las Vegas i början av januari visade Nintendo, förutom det otroliga Super FX-chipet, också upp en ny del i den omåttligt populära serien om Link och Zelda. Det senaste spelet heter Link's Awakening och för första gången får du nu chansen att uppleva Links äventyr på din Game Boy. Här kommer en liten smygtitt på det suveräna spelet.

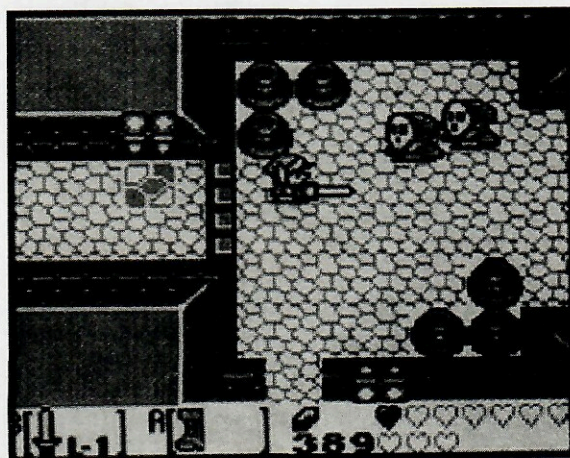


THE LEGEND OF

ZELDA

Link börjar istället utforska den vackra ön och hittar ett enormt ägg som ligger högst uppe på ett berg. En vis uggla berättar för honom att i ägget bor en magisk jätte-fisk som faktiskt kan hjälpa Link att komma hem igen. Det enda problemet är att fisken sover väldigt djupt och kan bara väckas om en speciell sång spelas på åtta olika instrument

Efter att ha besegrat Ganon i Super NES-äventyret The Legend of Zelda - A Link to the Past var Link Hyrules hjälte. Men han var fortfarande ung och hade mycket att lära, så han seglade ut på havet för att utforska nya världar. På vägen hem utbröt en häftig storm och Links båt gick på grund och förläste. Link hade en otrolig tur och lyckades överleva. Han spolades upp på en strand där han sedan svimmade av utmattning. När han vaknade igen befann han sig i en mjuk och skön säng. Link hade blivit upphittad av den unga flickan Marin som tagit hand om honom. Hon berättade att han kommit till den tropiska ön Koholint och att det var omöjligt att ta sig därifrån. De hade inga båtar, bara en flotte som enbart kunde användas på öns floder och eftersom Koholint låg så långt bort från Hyrule var det omöjligt att försöka kalla på hjälp.



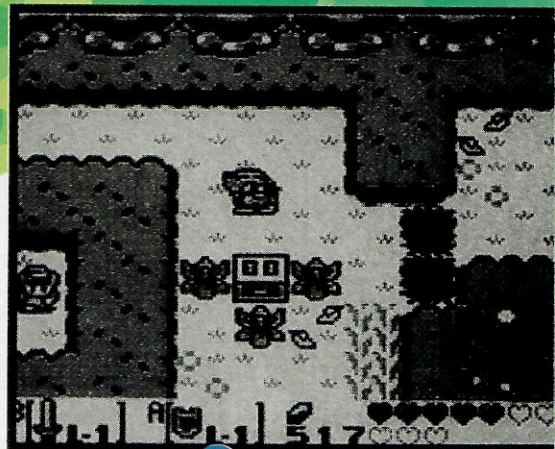
samtidigt. Eftersom Link så gärna vill återse Hyrule och sin kära Zelda börjar han genast leta efter de åtta instrumenten. Det är då han får höra historien om att ön och dess invånare bara existerar i fiskens dröm. Vad händer då om Link lyckas väcka den sovande jätten? Och är hans eget äventyr också bara en dröm?

Historien bakom Links fjärde äventyr verkar mycket komplicerad och Link vet inte hur han ska göra för att både få komma hem till Hyrule och samtidigt rädda de snälla människorna på ön. Men senare i höst få vi veta hur

titt på

Link's

Awakening

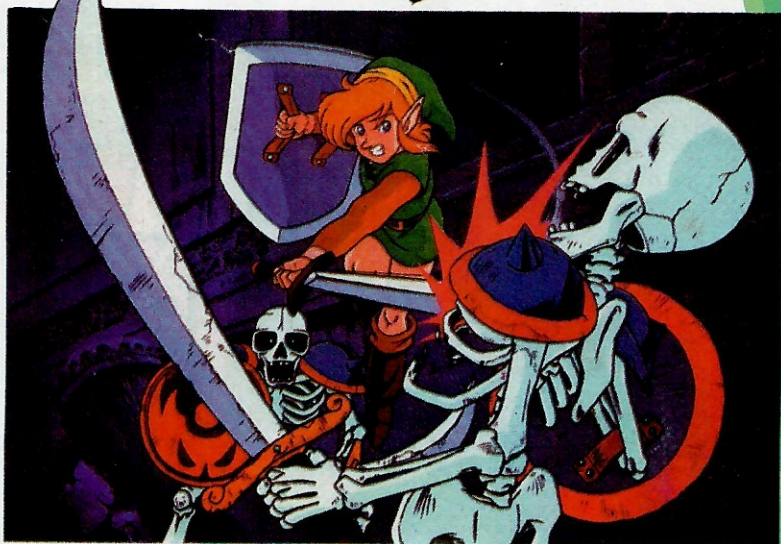


det går för Link. Då släpps nämligen *The Legend of Zelda - Link's Awakening* här i Sverige. Med sina fyra megabit är det det största Game Boy-spelet någonsin och Nintendo utlovar flera veckors äventyr på den fantastiska ön.

Det har länge pratats om ett Zelda-spel till Game Boy och nu är det alltså äntligen här. *Link's Awakening* släpps både i USA och Japan nu i dagarna och beräknas alltså komma till Sverige inom några månader. Grafiken påminner mest om *A Link to the Past* men musiken och de flesta fienderna kommer från originalet, *The Legend of Zelda*. Link har lärt sig att hoppa och flytta sin sköld, två saker han inte kunnat i något av de tidigare spelen.

Det finns massor av föremål att finna och grottor att utforska. Eftersom Link inte befinner sig i Hyrule hittar han ingenstans och vet inte vilka människor han kan lita på. Några gamla bekanta stöter han dock på och snälla féer finns som vanligt lite varstans.

Detta lär bli det bästa Game Boy-spelet någonsin och är verkligen något att se fram emot. Vi återkommer med en full recension, kartor och speltips i kommande nummer av *NintendoMagasinet*.



World League

Äntligen har det kommit ett basketspel till Super NES. World League Basketball är tillverkat av Hal men det är Nintendo som ger ut det här i Europa. För att få bästa möjliga inlevelse i matchen följer man hela tiden spelare som har bollen. Allt detta är gjort med hjälp av Mode 7 vilket gör att man aldrig missar någonting av matchen.

Vad händer egentligen när uppkastet är avklarat och matchen skall börja? Om du vinner uppkastet så springer du naturligtvis och försöker sätta bollen i motståndarnas korg. Skulle du däremot förlora måste du koncentrera dig på ditt försvar. Passa, skjuta och dribbla tillhör bara grunderna i spelet, det finns mycket mer än så att lära.

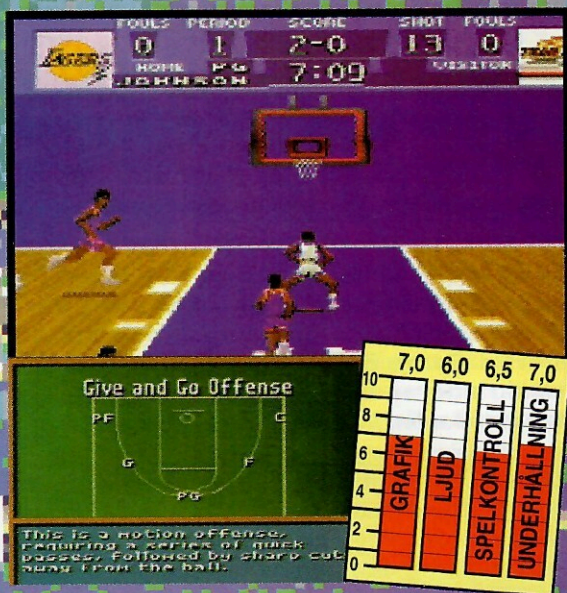
Anfall

Anfallet börjar oftast nere på din planhalva. Du måste se till att guarden, som är markerad med ett G, får bollen. Det är han som arrangerar anfallet och bestämmer var alla ska stå. Det finns en mängd olika anfallstyper du kan



välja mellan. Du kan till exempel placera guarden utanför trepoängslinjen och finta en passning till centern, som står i mitten under korgen, men sedan i stället passa till en av de spelare som befinner sig på kanten. När spelaren på kanten fått bollen och förhoppningsvis är fri kan han lätt sänka en trepoängare. Den här taktiken är den allra bästa och du lyckas ungefär sju gånger av tio. Ett annat alternativ är att helt enkelt göra tvärtom. Finta kantpass och passa istället in bollen mot mitten, där den långa spelaren står redo att dunka. Dessa två anfall är väldigt enkla att genomföra men det finns mängder

av andra taktiker som det krävs mycket skicklighet för att genomföra. Om du trycker på Start under ditt anfall kommer en meny fram med alla de sju anfallsvarianterna.

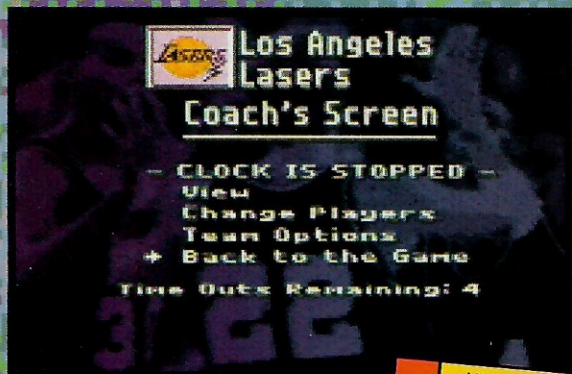


Försvar

Så fort du blivit av med bollen är det försvar som gäller. Guarden ska springa ut och störa anfallet medans de långa spelarna befinner sig under korgen och är beredda på att blocka skotten. Om guarden stressar anfallsspelarna så mycket att de inte har någon möjlighet att skjuta innan det gått 30 sekunder får du bollen och kan anfalla igen. Guarden kan också stjäla bollen av motståndarna. Du



e Basketball



Coaching

Varje lag behöver en bra coach. Att ta time-out är ett bra sätt att vila upp spelarna i kritiska skeden av matchen. Du kan också behöva sätta in en bra trepoängsskytt i slutet av matchen om du ligger risigt till. För att byta spelare och kolla hur bra de är väljer du View Game Stats.



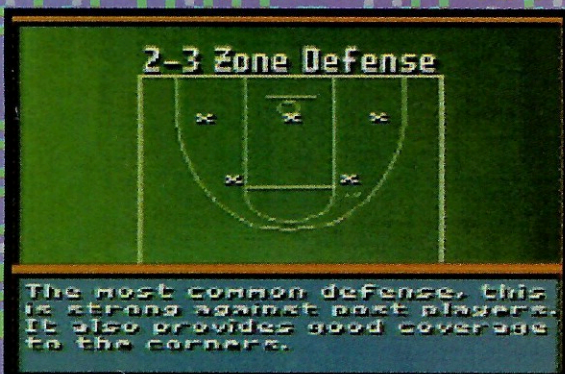
Patricks betyg

Tack vare Mode 7 får man en enorm inlevelse i det här spelet. Allt är väldigt realistiskt och du har full kontroll på ditt lag. Det enda som finns att klaga på är att man kan bli lite yr i huvudet av allt skalande och roterande. Detta gör att man inte orkar sitta och spela alltför länge. Som tur är finns det lösenord så att man kan ta en paus efter varje match.

Tobias betyg

Jag tycker inte att det här spelet är så otroligt bra. Första gången man spelar är det häftigt med all rotation och skalning men efter att ha spelat några matcher börjar det bli tröttsamt. Grafiken är inte särskilt imponerande och har man lätt för att bli sjösjuk är detta inte ett spel att rekommendera. Men med tanke på att det inte finns några andra basket-SNES-spel i Sverige bör de som är basketintresserade testa World League Basketball. Det finns ju i alla fall originalitet i det.

ställer honom bara framför någon av anfalls-spelarna och trycker på A-knappen. Att blocka skotten är en annan sak som är otroligt viktig i försvarsspelet och för att lyckas krävs timing. Så fort du ser att en motståndare hoppar upp för att skjuta måste du också hoppa. Gör du det i exakt rätt ögonblick tar du bollen på vägen mot korgen och kan kontra. Precis som under anfallen kan du trycka på Start för att välja mellan de olika försvarstaktikerna.



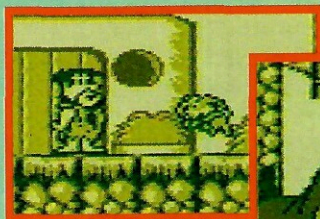
THE FLINT

Freds och Wilmas bröllop står för dörren och Fred vill ge Wilma något speciellt i present. Han finner en skattkarta vid en grotta och beslutar sig för att leta rätt på skatten och ge den till Wilma.

Så börjar Fred Flintas första Game Boy-äventyr. Du ska styra honom i jakten på skatten genom massor av fantastiska banor, fyllda av överraskningar. Det hela börjar i staden Bedrock.

Bana 1

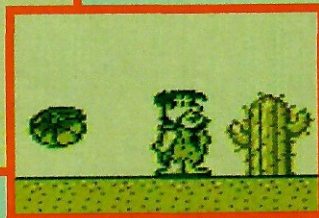
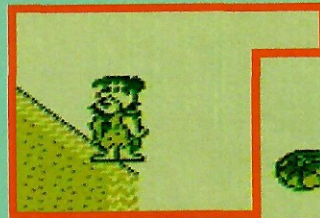
Äventyret börjar på Bedrocks gator. För att kunna hoppa upp på hustaken måste du slänga din hammare på någon av kaninerna och sedan hoppa upp på dem. Om du letar ordentligt kommer du bland annat att hitta din tama dinosaurie Dino. Han springer väldigt snabbt och hoppar betydligt högre än vad du själv gör så använd honom för att nå saker du inte kommer åt själv. I slutet av banan kommer du att möta en eldsprutande drake. Anfall med Dino och se upp för eld-flammor-na så går allt bra.



Bana 2

Efter att ha besegrat den hårdkokta draken är det dags för öknen. Första delen domineras av kvicksand. Falla du ner i sanden är det helt kört, så använd hammaren till att förstena dina fiender och hoppa sen på dem. När du har passerat kvicksanden kommer du till en bro som är gjord av benknotor. Den ser säker ut men så fort du sätter din fot på bron börjar den att falla isär. Spring så fort det bara går för att klara dig undan med livet i behåll.

Efter att du har klarat av bron gäller



det att snoka rätt på Dino. När du kommer fram till den stora klippan måste du nämligen sitta på Dino för att kunna hoppa upp på den. Väl uppe

på

klippan ska du slänga din hammare mot väggen för att öppna en dörr och vandra vidare till nästa bana.

Bana 3

Grottbilar blev populära strax efter att hjulet hade uppfunnits och Fred Flinta var bland de första att skaffa sig en. På den tredje banan får du för första gången bekanta dig med en sådan bil. Håll hög fart och försök undvika att fastna på sten-väggarna så kommer du åt alla mynt och extraliv.



Bana 4

Nu är Fred ombord på en båt. Skeppet har flera våningar och du måste hitta Igor som sitter fångslad allra längst ner. Det finns en gömd dörr i början av banan och där måste du återigen ta hjälp av Dino och hammaren. På det andra däck hittar du en robot som står bredvid en plattform. Släng din hammare på roboten och putta honom fram till plattformen så kan du ta dig upp. Längst ner i båten möter du en drake. När du har besegrat den ska du hoppa upp på dess tunga och hoppa över den, in i fångelsehålan där Igor sitter.



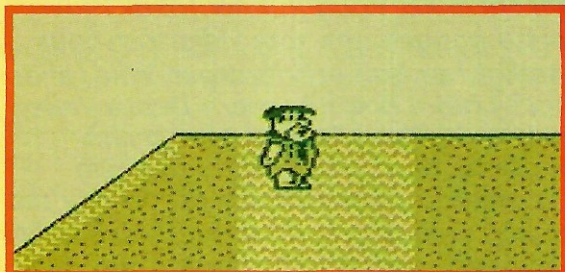
Fred finner en skattkarta

Bana 5

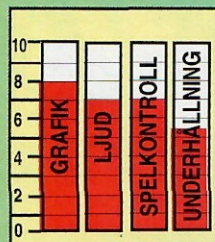
Ta ett djupt andetag. Fred ramlar överbord och ner i vattnet. Krabbor, maneter och andra var-elser försöker hindra dig från att komma fram till King Rock Castle. För att undvika att bli

FLINTSTONES

nerdragen i djupet av vatten-strömmarna måste du kasta hamma-ren på krabborna och sedan hoppa på dem. Det är en klurig bana, men som tur är har den ingen slutboss.



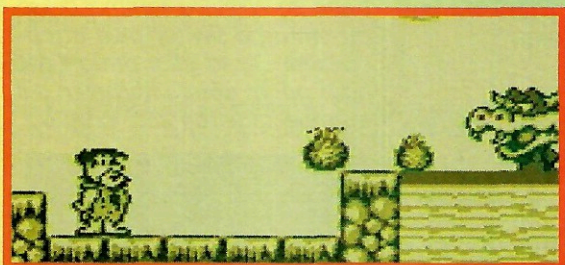
Fast i kvicksanden!



FLINTSTONES	TAITO
	SPELARE
	1
	SPELTYP
	PLATTFORM
	SPARFUNKTION
	-
	GAMELINK
	-
	MEDEL

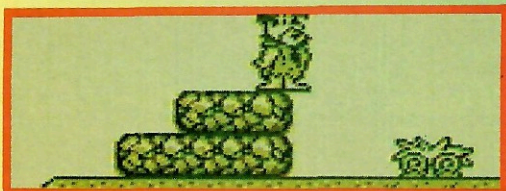
GAME O
HIGH SCORE 2810
SCORE 2810
CONTINUE

Bana 6 Nu ska du återigen köra Freds bil. Den här banan är lite snabbare och svårare än den förra bilbanan. Mer vatten och svårare hopp gör att din skicklighet sätts på hårda prov.



Superduperdraken!

Bana 7 På den sjunde banan finns skatten. Hoppa upp på döskallarna för att komma upp till dörren som leder till skatten. För att komma in i skattkammaren måste du spränga väggen högst upp till vänster med hjälp av din hammare. Väl där inne möter du kungen som är spelets allra sista boss. Ställ dig längst bort till höger och kasta hammaren mot honom, samtidigt som du duckar.



Sandmonster



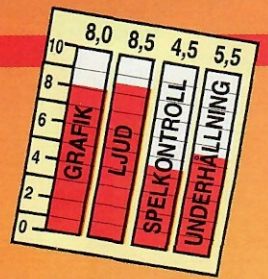
Patrick's betyg

Originalitet är kanske inte direkt ordet för Flintstones. Spelet liknar vilket annat plattformsspel som helst och idén med Dino är till exempel tagen direkt ur Super Mario World. Trots detta är det ett riktigt roligt spel med många kluriga banor och bossar.

Tobias betyg

Flintstones till Game Boy är inte riktigt lika bra som NES-versionen. Grafiken är väldigt snygg och musiken är bra, men däremot är kontrollen över Fred inte den allra bästa. Banorna är ganska omväxlande och i sin helhet är spelet kul. Synd bara att det kommer så många likadana plattformsspel just nu. Om inte redan Popeye 2, Jetsons, Blues Brothers och Tom & Jerry redan fanns ute skulle man nog vara mer intresserad av det här.

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY	SUNSOFT
	SPELARE
	1
	SPELTYP
	PLATTFORM
	SPARFUNKTION
	-
	GÄLDEBOK
	X
	MEDEL



Road Runner



Håll undan! Nu dyker Road Runner (alias Hjulben) för första gången upp som videospelsfigur och som vanligt har han prärievargen Wile (alias Gråben) hack i häl. I Road Runner's Death Valley Rally ska du guida Road Runner genom fem långa och kluriga banor. Wile jagar dig hela tiden och kommer att göra allt för att du inte ska lyckas komma i mål. Den enda uppgift du har är att så snabbt som möjligt hitta banans slut. Ju fortare det går desto mer poäng får du.

På banorna finns massor av saker att leta efter. Vissa gör dig odödlig medan andra bara ger dig poäng.

Flaggor

Flaggorna ger dig poäng men är också bra på andra sätt. När du förlorar ett liv får du nämligen börja om där du sist hittade en flagga.

Fågelfrön

När du plockar i dig frön kommer din löphastighet att förbättras betydligt och du kan

springa ifrån Wile utan problem.

Osynlighetssköld

Den gör dig osynlig så att du kan smita förbi prärievargen utan att han ser dig.

Hjärta

Ger Road Runner tillbaka den energi han förlorat.

Extraliv

Finns i form av Road Runner-huvuden och ger dig ett extraliv.

För att komma någon vart i spelet måste du hålla utkik efter vägskyltar. De talar om vart och hur du måste gå för att inte störta ner för något stup eller träffa på Wile. Du kommer också att stöta på skyltar med utropstecken. Dessa talar om att det finns något gömt i närheten, till exempel fågelsäd eller extraliv.

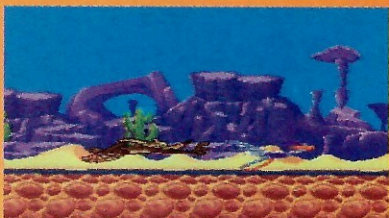




Banorna är ganska långa och blir snabbt väldigt svåra. De är uppdelade i flera delar och avslutas alltid med en boss.

Bana 1

Den första banan utspelar sig i öknen och är inte speciellt svår.



Det är bara att springa på och akta sig för Wile som kommer körande i en stor ångvält. Längre fram på banan tar Wile till andra ojusta medel för att stoppa din framfart. Han flyger bland annat luftballong och skickar ut sina små radiostyrda bombplan mot dig. Mot slutet av banan kommer du att stöta på en stor katapult. Du måste finna dess svaga punkt och picka på den tills den sprängs.

Bana 2

Hela den andra banan är under konstruktion och är därför full med stålplattformar. För att du ska kunna komma åt alla flaggor och allt annat du behöver finns det trampoliner att hoppa på lite här och var. I slutet av banan väntar Wile med en stor järnkula som han tänker platta till dig med. En lyftkran styr kulan och om du studerar ritningen nog och attackerar kranen när kulan är utom räckhåll ska du nog klara dig undan med livet i behåll.

Bana 3

Nu har våra vänner kommit till vilda västern och Wile har lyckats konstruera en bil med en mycket speciell typ av fjädering. Med den kan han åka på marken men ändå jaga dig uppe bland klipporna. Lite senare på banan kliver Road Runner på ett tåg som inte helt oväntat har Wile som lokförare. Det haglar bomber över dig så det gäller att du finner lokets motor och

Patricks betyg

Allt snack om att det aldrig skulle gå att göra ett spel med Sonics hastighet till Super NES:en borde tystna i och med att Road Runner släpps. Spelet är otroligt snabbt och innehåller inga tecken på slö grafik. Allt är snyggt gjort och bra genomfört, men trots allt detta är Road Runner ett ganska enformigt spel. Den galna prärievargen är rolig med alla sina knasiga fordon och upptåg, men man märker ingen egentlig skillnad mellan banorna. Det tråkigaste är att Road Runner är väldigt svårkontrollerad. Spelidén är bra men man borde ha lagt ner lite mer tid på att skapa något mer annorlunda i spelet än spring, spring, spring. Spelet är helt enkelt inte så bra som det skulle kunnat vara.

pickar sönder den innan det är försent. När du lyckats med detta måste du springa ifrån tåget innan det sprängs.

Bana 4

När du har pustat ut efter tågdramat ska du gå vidare till gruvan. Den är större och längre än de tidigare banorna så här måste du samlas massor av hjärtan och frön för att komma i mål. Du ska inte tro att du slipper undan Wile efter att ha lämnat honom kvar i det brinnande loket. Nej, han överlevde utan några som helst problem och jagar dig nu med en kolvagn. Wile upptäcker emellertid att det är lite svårt att hinna ikapp Road Runner med en liten kolvagn och byter istället upp sig till en enorm stenborr. Hoppa upp på toppen av borsten och picka på botten så faller den samman.

Bana 5

På spelets allra sista bana befinner sig Road Runner i rymden. Självklart är banan större och svårare än någon av de tidigare. Wile har fortfarande inte gett upp utan flyger omkring i en rymdfarkost och avfyra eldbollar mot dig. Han har dessutom placerat ut laserkanoner överallt. Samla ihop så mycket frön och så många hjärtan som det bara går innan du möter en jättelik Wilerobot. Dess svaga punkt finns i nacken. Hoppa upp på roboten och picka där så kanske du kan se till att Wile blir utan middag igen.

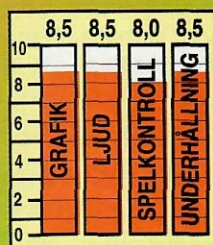


Tobias betyg

Visst är det imponerande med snabba spel, men de måste gå ut på nånting mer än att bara springa rakt igenom alla banorna. Dessutom riktar sig spelet till yngre barn, men för att komma längre än till andra banan måste man vara en mycket van Nintendospelare. Det är kul med alla häftiga ljudeffekter och vilda jakter, men bara en stund. När det dessutom är så pass kluriga banor och så dålig spelkontroll är det lätt att man ger upp efter bara en kort stunds spelande och så ska det ju inte vara. Snyggt och snabbt men alldeles för enformigt.



POCKY & ROCKY	NATSUME
	SPELARE
	1-2 SAMTIDIGT
	SPELTYP
	ACTION
	SPARFUNKTION
	-
GAME LINK	
X	
MEDEL	



I en avlägsen japansk by bor Pocky tillsammans med sin tvättbjörn Rocky. En dag när de var på besök i grannstaden slog ondskans makter till mot deras lilla by och dess invånare. Det var trollkarlen Sayo som kom för att hämta gåvor och offer. När människorna vägrade att ge honom något tog han byn i besittning och förvandlade alla i byn till olika varelser. Nu måste Pocky och Rocky rädda sin by och återställa allt som Sayo ställt till med.

Blå kula

Den blå kulan ökar styrkan på antingen löven eller korten. Om du lyckas ta flera blå kulor så kommer ditt vapen att bytas ut mot eldbollar som är mycket mer kraftfulla.

Gul kula

Den här förbättrar Rockys svans eller Pockys lie. Den fungerar på samma sätt som den blå. Ju fler du tar desto bättre blir ditt vapen.

Smart Bomb

Dyker upp i form av en grön kristallkula. När du aktiverar bomben utrotas alla fiender på skärmen. Den gör också väldigt stor skada på slutbossarna.

Du ska styra Pocky och Rocky genom sex banor. Du kan välja mellan att spela ensam eller med någon kompis. Spelet blir betydligt mycket lättare om du väljer det senare alternativet. Om du spelar ensam spelar det ingen större roll om du väljer att spela med Pocky eller Rocky. Pocky är utrustad med en lie och en kortlek som hon slänger mot sina fiender och Rocky använder sin svans och en bunt löv att försvara sig med. Förutom sina vapen har Pocky och Rocky också två specialattacker. De kan springa in i sina fiender med full fart eller använda magi för att skada dem. Magin är dock begränsad och du måste fylla på ditt förråd när du har använt den. Det finns mängder av olika kraftbonusar och föremål i de paket som dyker upp när du tagit kål på fienderna.

Power Up

När du hittar en pryl som ser ut som en tekopp får du tillbaka all energi du förlorat.

Sköld

Det här är ingen vanlig sköld utan ett kraftfält som finns runt dig en kort stund. När du har den kan du gå rakt på alla fiender utan att ta någon skada.

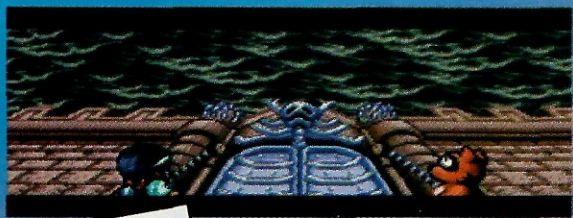




BANA 1

Den första delen av banan är väldigt enkel och detta är ett gyllene tillfälle att samla på dig bra vapen. Du kommer att ha stor nytta av dem senare i spelet och snart finns det så många fiender överallt att du inte får tid att samla kraftbonusar. När du kommer till den förtrollade dammen ska du skjuta på grodan som sitter på ett blad ute i vattnet. När du gjort det förvandlas den till en fe som ger dig många användbara föremål. I slutet av banan dyker en stor boll-liknande varelse upp och utmanar dig på en tvekamp. Du måste acceptera hans förslag för att få gå vidare till nästa bana. För att besegra honom ska du använda antingen löven eller korten och skjuta mot honom. Han attackerar dig genom att förvandla sig till en boll och rulla mot dig. Spring bara undan och skjut mot honom när han anfaller så är han snart besegrad.

När du har räddat byn från den elake bollvarelseen får du veta att en mystisk figur med en svart mantel ligger bakom det som hänt i byn. Han har nu flytt tillbaka till sitt enorma slott, men förtrollat allt som finns på vägen dit. Pocky och Rocky måste sätta stopp för honom.



BANA 3

Trötta zombier tittar upp ur marken på kyrkogården. Ditt första mål på banan är att ta dig upp till huset som ligger högst upp på kyrkogården. När du kommit in i huset ska du samla massvis med energi och magi för att förbereda dig inför mötet med banans slutboss, den jättelika anden. Anden förflyttar sig mellan fyra krukor. Försök pricka honom när han tittar upp ur någon av dem.

Det är nu det riktigt svåra börjar. Nu gäller det att ta sig till slottet och kämpa sig igenom det innan du slutligen får möta den onde mystiske figuren i den svarta manteln.

BANA 2

Ditt andra uppdrag börjar i den förtrollade skogen som är överfull av fiender. Ormar, apor och grodor dyker upp överallt. Ormarna kommer ut ur små hyddor och skjuter eldbollar. Försök inte att skjuta dem utan spring bara vidare så snabbt du kan. När du gått igenom skogen kommer du till en flod. Där finner du en flotte som du ska hoppa ombord på. Den åker ut på floden och där finns ödlemän som försöker dra ner dig i vattnet. Håll dem borta från flotten så ger de snart upp och du får istället möta en läskig, rosa bläckfisk. Inte nog med att du måste besegra bläckfisken, du måste dessutom ta kål på de fyra vattenormarna som skjuter eldbollar mot dig. Börja med att skjuta vattenormarna så att du sen kan koncentrera dig på bläckfisken. Undvik vattenstrålen och skjut mot bläckfiskens öga.



Patricks betyg

Man undrar vem som kommer på idén att låta en liten tonårsflicka springa runt med sin tvättbjörn och ta död på en massa konstiga figurer ute på den japanska landsbygden. Hur som helst blev det ett utmärkt spel av det. Grafiken är full av läckra bakgrunder och häftiga slutbossar. Musiken är av den klassiska japanska sagostilen och ger ett riktigt mysigt intryck och en speciell känsla i spelet. Ensam blir det lite väl svårt när man kommit en bit in i spelet, men tillsammans med en kompis blir det både enkla och framför allt mycket roliga.

Tobias betyg

Pocky & Rocky är ett av mina riktiga favoritspel just nu. Grafiken är gullig och mycket välgjord och den suveräna japanska musiken gör att man vill skruva upp volymen till max. Natsume har lagt ner mycket jobb på att göra mellanspel efter varje bana, vilket gör att man hänger med i storyn hela tiden och vet precis vad alla uppdrag går ut på. Jag hoppas verkligen att det här spelet får den uppmärksamhet det förtjänar, trots att det inte innehåller några särskilt kända huvudpersoner eller är tillverkat av något av de större företagen. För det är verkligen ett otroligt bra spel.

SPIDER-MAN And the X-men



Nu dyker Marvels välkända seriefigurer upp i ett äventyr till Super NES. Den kallblodige Arcade har kidnappat Spindelmannens vänner och Spindelmannen drar ut för att rädda dem. När han kommer fram till Arcades gömställe blir han själv gripen och satt i bojor. Nu har den onde Arcade alla i sitt våld och det återstår bara att eliminera ligan. Underligt nog erbjuder han alla ligamedlemmarna deras frihet tillbaka om de lyckas ta sig ur hans hemska nöjespark.

Du måste hjälpa alla ligamedlemmarna att ta sig igenom två banor var. Varje superhjälte har en viss speciell egenskap som du kommer att behöva för att ta dig ut från nöjesfältet.



Spindelmannen

Peter Parker förvandlades till Spindelmannen efter att ha blivit biten av en radioaktiv spindel. Han fick alla spindelns färdigheter, som att klättra på väggar och kunna lyfta saker som väger flera gånger så mycket som hans egen vikt. Han uppfann själv ett superstarkt spindelnät som han kan skjuta iväg och

nå platser som verkar helt omöjliga att komma åt. Spindelnätet är också hans vapen.



Wolverine

Han är utrustad med huggklor som kan slita isär det mesta. Många väggar på hans banor ser ut att vara solida men du kan lätt slita sönder dem med hjälp av klorna. Snabbhet är verkligen ordet för Wolverine. Han springer lätt ifrån sina motståndare.



Storm

Hon har en enastående förmåga att hålla andan länge. Hon blev biten av en giftig fisk som liten och fick därför denna välbehövliga egenskap. Arcade har nämligen vattenfyllt Storms båda banor. För att besegra fiender skjuter hon eldbollar och använder åskmagi.



Cyclops

Han har en väldigt kraftfull mask på huvudet som han kan skjuta laserstrålar med. Det enda problemet med hans krafter är att de blockeras av stenarterna kvarts och rubin. Givetvis har Arcade placerat ut just dessa två stenarter längs

med Cyclops banor, allt för att han ska misslyckas och gå under.

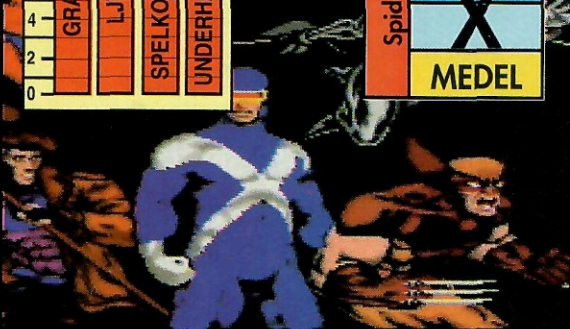


Gambit

Man kan undra om Gambit verkligen är en riktig superhjälte. Hans enda vapen är nämligen en liten kortlek som han kan kasta på sina fiender. Istället för att ha ett häftigt vapen kan han hoppa som ingen annan. Han är enormt spänstig och kan ta sig upp till platser som inte många andra superhjältar skulle klara av att nå. Hans bana är ett enda virrvarr av plattformar som han måste hoppa mellan.

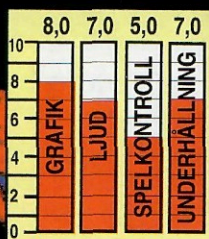


När du klarat av alla hjältarnas banor kommer du att få möta Arcade. Nu behövs alla ligamedlemmar. Du ska styra dem alla, men bara en i taget. För att du ska kunna besegra Arcade måste du använda hjältarna i rätt ordning. Börja med Wolverine och avsluta med Spindelmannen. Resten får du försöka lista ut själv.



Patricks betyg

Ett fartfylldt actionspel med många roliga banor och figurer. Kul att man har möjlighet att spela med flera gubbar, min personliga favorit är Storm. LjN har gjort banorna lite väl lika varandra, vilket gör spelet lite enformigt. Dessutom är spelkontrollen av vissa hjältar lite dålig. Man fastnar till exempel lätt när Spindelmannen ska hoppa mellan väggarna och det är ju lite irriterande. Trots detta är spelet att rekommendera och jag garanterar flera roliga timmar med gänget.



Spider-man and the X-men	LjN
	SPELARE
	1
	SPELTYP
	ACTION
	SPARFUNKTION
	-
	GAMELINK
	X
	MEDEL

Tobias betyg

Jag tycker det är lite konstigt att Bergsala väljer att släppa det här spelet. Spindelmannen är väl inte den allra mest populära hjälten här i Sverige och spelet är heller inte något speciellt. Visst är grafiken snygg och musiken cool men kontrollen och själva spelidén är inte vidare bra. Med tanke på hur många bra Super NES-spel det finns, försvinner det här nog lätt i mängden. Om man inte är otroligt förtjust i Spindelmannen kan man lika gärna strunta i det här spelet.

The JETSONS

En helt vanlig dag sitter George Jetson på sitt kontor. Plötsligt får han ett oroväckande samtal från sin chef. Företagets största konkurrent, Cogswell Cogs, planerar att starta en jättelik fabrik på planeten M 38 och på det sättet förstöra livet för invånarna där. George beslutar sig för att resa till M 38 och sätta stopp för den onda planen innan det är för sent.



TAITO
SPELARE
1
SPELTYP
PLATTFORM
SPARFUNKTION
-
GAMEPAK
X
MEDEL

Du ska styra George genom tolv actionfyllda banor. På vägen träffar du resten av familjen som ger dig användbara saker som underlättar ditt äventyr. Här är några av de viktigaste prylarna:

Glider

Glidaren är en användbar liten raket. Att avfyra den kostar dig fem power packs.

Shield

Skölden skyddar dig mot motståndarnas attacker. Den kostar ingenting att använda så det är lika bra att alltid ha den framme.

Magnetic Boots

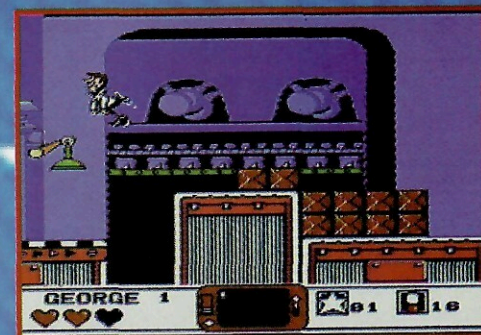
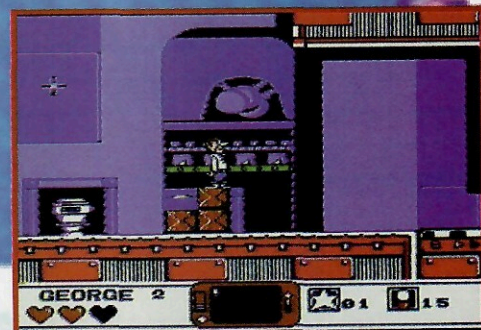
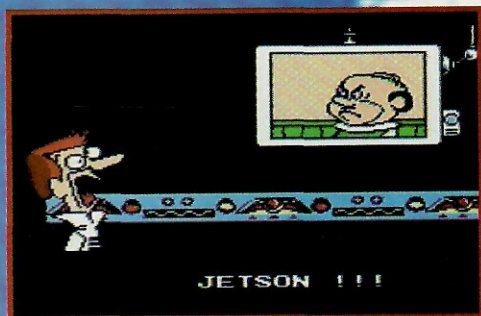
Med hjälp av skorna kan George gå i taket och på väggarna. Detta är väldigt bra att kunna men kräver en hel del power packs.

Flash Light

Ett kraftfullt vapen som skjuter iväg en blå stråle och rensar skärmen från fiender. Tyvärr fungerar det inte på bossarna.

Jet board

George kan flyga över stora hål och på så sätt finna genvägar om du har Jet Board. Har du inte tillräckligt med power packs kan det hända att du stannar när du kommit halvvägs över ett hål.



Som vi tidigare berättat är Georges väg uppdelad i tolv olika delar. Varje del utspelar sig på olika stationer som Cogswell låtit bygga. Här följer smakprov på de första tre:

Packing Factory

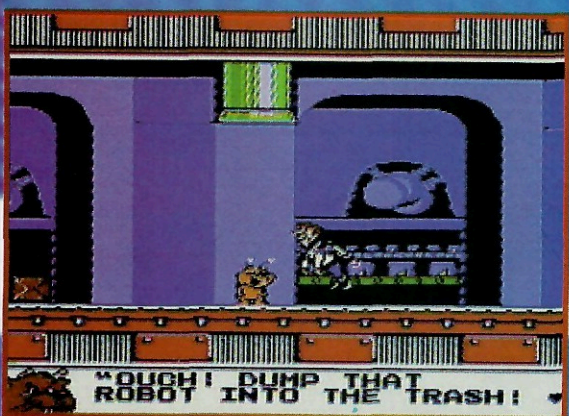
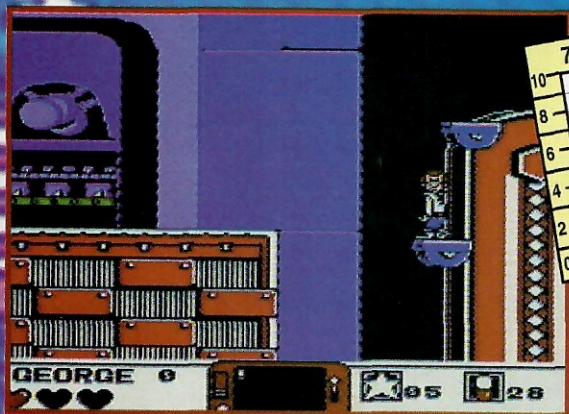
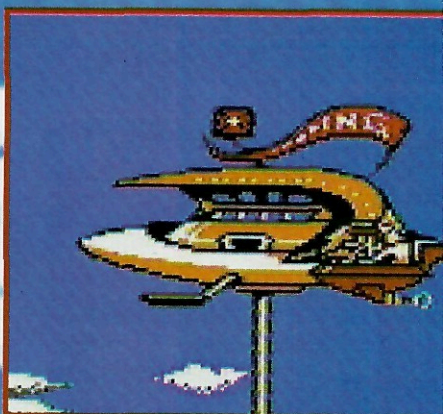
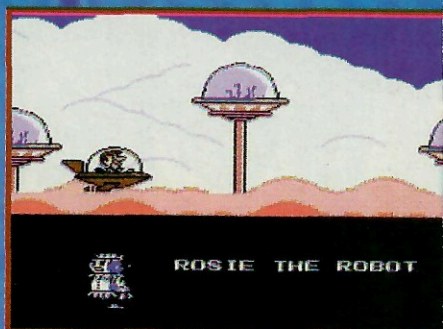
Första banan är inte speciellt svår. Gå bara nere på golvet och plocka upp lådorna. Lådorna är viktiga eftersom du både kan hitta power packs under dem samt slänga dem på dina fiender. När du kommer till slutet av banan möter du en stor robohund som är utsänd av Cogswell. Hunden skjuter och bussar mini-hundar på dig men är ganska lätt att besegra med hjälp av lådorna.

Botanical Garden

M 38:s tidigare så fina skogar och fält är förvarade i en jättelik botanisk trädgård. Någonting blev fel när man skulle göda växterna och naturen så nu vimlar trädgården av köttätande växter och muterade insekter. Återigen är lådorna ditt bästa vapen. Allra sist möter du en enorm spindel som har tagit en liten geting och planerar att äta den till lunch. Släng äpplen på spindeln så faller han till slut ner från sitt nät och du kan befria getingen.

Sports Gym

Gymet är en väldigt kort bana med endast tre riktiga fiender och ett stort hål. Använd Jet Boarden för att ta dig över hålet och snabba dig sen på till slutet av banan där Astro väntar.



Patrick's betyg

Grafiken i Jetsons är mycket bra och alla figurer ser precis ut som i tv-serien. Spelet är underhållande och bra på de flesta sätt. Det enda som kan irritera lite är att spelkontrollen inte är helt perfekt. I övrigt är det ett av Taitos bättre spel.

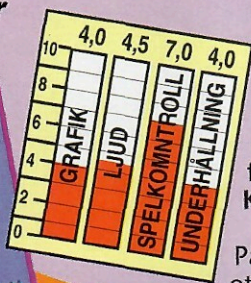
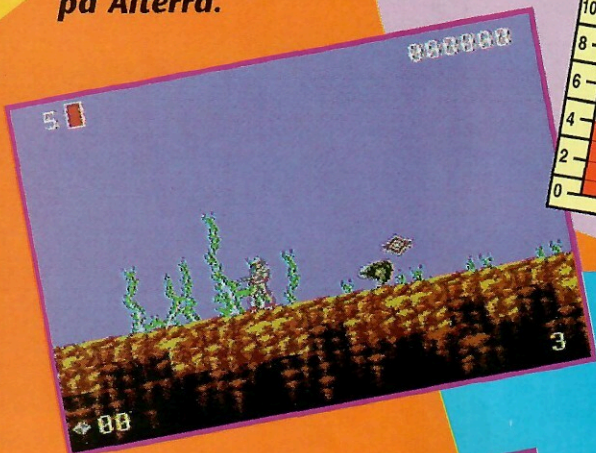
Tobias betyg

Efter succén med Flintstones har Taito nu gjort ett liknande spel med familjen Jetson. Det mesta är lite sämre genomfört än i Flintstones, förutom grafiken som faktiskt är snäppet vassare. Jetsons är också lite svårare vilket gör det till en större utmaning, även för riktiga Power Players. Inget speciellt men ändå ett klart godkänt plattformsspel.

TURRICAN

Turrican är hälften människa och hälften robot. Han har fått i uppdrag att förstöra Alterras moderhjärna som hotar hela planetens existens. För att lyckas med det ska du helt enkelt skjuta alla fiender som existerar på Alterra.

TURRICAN	IMAGINEER
	SPELARE
	1
	SPELTYP
	SHOOT ÉM UP
	SPARFUNKTION
	-
	GAMEBANK
X	
SVÅR	



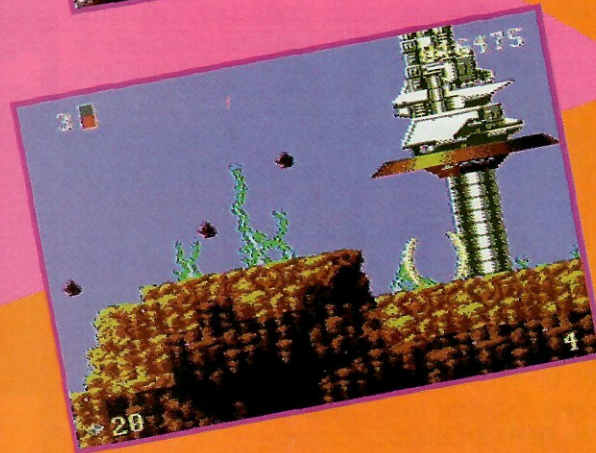
Spelet innehåller fyra stora banor fyllda av faror och fiender. Klarar du av alla dessa kommer du att få möta den hemska Morgul och förhoppningsvis rädda planeten. Krångligare än så är det inte.

På vägen kommer du att stöta på en otrolig mängd fiender som är utsända av Morgul för att hindra dig. För att kunna bekämpa dessa elakingar ska du uppgradera ditt vapen så snabbt som möjligt. För att ytterligare underlätta ditt äventyr ska du leta efter kristaller, minor och granater på vägen. Om du tar 300 kristaller får du en extra continue och de minor du samlar på dig kan du lägga ut efter dig så slipper du bli förföljd av alla monster. Granaterna kan du kasta mot ett gäng fiender för att spränga alla på samma gång.



Patrick's betyg

Turrican är ett ganska meningslöst spel som inte innehåller någonting som lockar. Spelidén börjar bli lite uttjatad och om man nu händelsevis måste göra ett spel av den här karaktären kan man i alla fall försöka göra det någorlunda bra. Okej, spelkontrollen är bra men det är nog det ända i det här spelet som överhuvudtaget är värt att nämna. Grafiken är rent dålig, fienderna är tråkigt gjorda och bakgrunder existerar inte överhuvudtaget. Det här kunde Imagineer ha gjort mycket bättre.

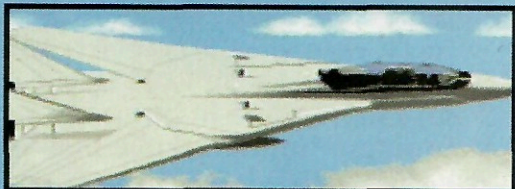


Tobias betyg

Pust. Och jag som trodde att det här var en ny och bättre version av det Turrican som redan finns till Game Boy. Tyvärr är det ingen större skillnad förutom att man lagt på några färger. Precis samma trista, meningslösa skjutande och samma tråkiga grafik och musik. Pang-pang-spel kan vara väldigt bra om programmerarna lägger ner lite tid på dem, men det här, nej tack! Jag klarar mig bra utan blåsor på fingrarna och kramp i armarna. I alla fall när spelet är så dåligt som Turrican.



En prototyp på USA:s nya jetplan har under ett rutinuppdrag blivit nerskjutet och sedan bara försvunnit. Planet innehöll en mängd kärnvapen och om dessa hamnar i fel händer vet ingen vad som kan hända. Man vet att förövarna är en stor organisation med enorma militära kraftresurser och man har sparat dem till en jättelik vulkanisk ö i mitten av Atlanten. Du och din kompis är de enda som kan finna basen och återhämta planet. Till er hjälp har ni tilldelats två av de mest avancerade militära fordon mänskligheten skadat.



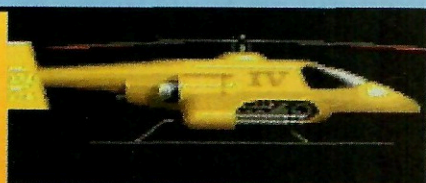
Jeepen

Fördelen med jeepen är att den har möjlighet att avfyra sina vapen i åtta olika riktningar. Den har också suverän fjädring och kan hoppa över minor och andra fällor som dyker upp på vägen. Jeepen är att rekommendera.



Helikoptern

Det bästa med helikoptern är att den är väldigt snabb och kan styra undan för alla fiender. Problemet med den är att den endast kan avfyra sin kanon åt ett håll. Fiender som anfaller från sidan utgör alltså ett allvarligt hot.



VAPEN

Båda fordonen har tillgång till samma vapen. Man börjar med kulspruta, eldkastare och plasmaskott. Under spelets gång kommer du att få fler vapen och många andra saker som hjälper dig på din väg mot målet.

Patricks betyg

Shoot 'em up-spel är inte direkt några av mina favoriter men här har man lyckats skapa ett snyggt spel med många banor där man dessutom kan vara två spelare samtidigt. Bra idé att den ena kan använda en jeep och den andra en helikopter. Spelet är nog lite väl svårt för ovana spelare men är man duktig och dessutom gillar den här typen av spel så är Super SWIV att rekommendera.

Tobias betyg

Jag är inte heller någon shoot 'em up-fantast, och Super SWIV höjer sig inte direkt över mängden. Grafiken är ganska bra och visst är det kul att man kan spela två personer samtidigt, men man tröttnar ändå ganska snabbt. Vänta hellre tills Konamis suveräna Axelay kommer senare i höst.

KICK OFF

SUPER KICK OFF

- IMAGINEER
- SPELARE
- 1-2 SAMTIDIGT
- SPELTYP
- SPORT
- SPARFUNKTION
- LÖSENORD
- GÄLLEK
- X**
- MEDEL

Super Kick Off är det andra fotbollsspelet som släpps till Super NES. Det är inte alls särskilt likt Nintendos eget Super Soccer utan allting är betydligt mer avancerat. Du kan både spela vänskapsmatcher och hela turneringar, eller bara träna på att passa, nicka och skjuta. Det finns massor av

lag att välja mellan, både landslag och klubbtag. Innan match-en börjar tar du ut målvakt, försvarare, mittfältare och anfallare. Dessutom ska du välja ut två spelare som kan hoppa in om någon av dina ordinarie spelare skulle bli skadad. Varje spelare har sina speciella egenskaper och färdigheter. Se till att du utnyttjar alla dessa under spelets gång för att vinna över motståndarlaget.

NAME	POS	NO	HT	+	-	+	-
C. HOODY	GKP	1		+	-	+	-
Y. ANDERTON	DEF	2		+	-	+	-
J. PARKS	DEF	3		+	-	+	-
C. BARTHOLENEH	HID	4		+	-	+	-
P. WARRHORSE	DEF	5		+	-	+	-
P. SHIBTCLIFFE	DEF	6		+	-	+	-
E. SMITH	HID	7		+	-	+	-
M. BROMM	HID	8		+	-	+	-
D. WORTHING	FWD	9		+	-	+	-
T. FRANCO	FWD	10		+	-	+	-
J. SHEDRIAN	HID	11		+	-	+	-
K. NEALSON	DEF	12		+	-	+	-
C. PLAKER	HID	14		+	-	+	-
D. HILLIAMS	FWD			+	-	+	-
G. WATSON	FWD			+	-	+	-
D. THIAST	FWD			+	-	+	-

+	-	+	-
+	-	+	-
SUPER FAD	HIDF FELD	BREAKERS	COUNTER
FORSTROX			

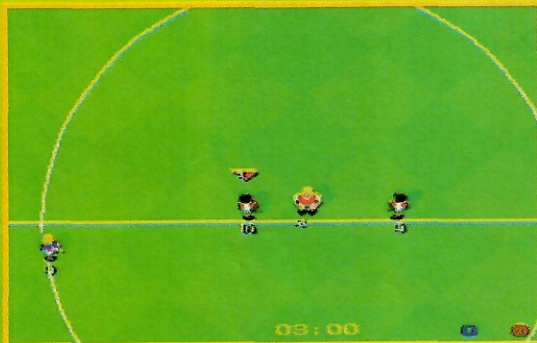


Löpstyrka

Snabbheten och styrkan är väldigt viktig för flankspelarna. De måste både kunna springa ifrån sina motståndare under ett anfall och sen springa tillbaka för att förhindra baklängesmål.

Uthållighet

Spelarnas uthållighet är väldigt viktig för att ditt lag ska orka fullfölja alla matcher i en lång turnering. Konstgräset tröttnar ut spelarna fortare än om de spelar på riktigt gräs.



Agression

En aggressiv spelare tacklar och ruffas oftare än vad andra gör. De aggressiva spelarna är ofta mer uthålliga än de andra men det är ändå dumt att ha för många aggressiva spelare på planen. Det blir lätt lite väl många gula och röda kort då.

Spänst

Ju spänstigare en spelare är desto högre hoppar han och vinner lätt nickdueller. Är han spänstig så minskar också risken för skador.

Se alltid till att du har spelare av olika typ i ditt lag för att kunna variera spelet. Förutom att de måste vara uthålliga och starka måste de självklart också kunna skjuta, passa och tackla. Det räcker inte bara med att kunna hoppa och springa.

Skjuta

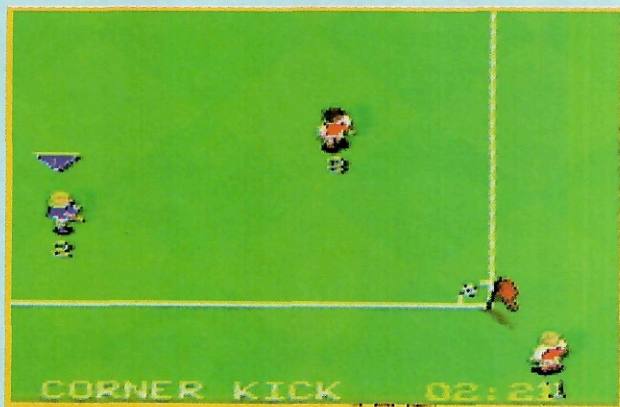
Att ha spelare som skjuter bra är naturligtvis en fördel. Det är viktigt att du använder dina bästa skyttar på frisparkar och hörnor. Vissa spelare kan skruva skotten och det är väldigt användbart i hörnsituationer.

Passa

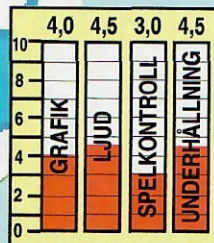
Ett bra passningsspel är nyckeln till framgång i fotboll. Du måste ha de bästa passnings-spelarna i försvaret, eftersom det är de som styr spelet.

Tackla

Syftet med tacklingar är att ta bollen, inte att skada motståndarna. Det finns två sorters tacklingar. Oavsett vilken av dem du väljer, är det viktigt att du siktar på att få med dig bollen – inte bara att springa på motspelaren. Skulle du tackla på motspelaren istället för bollen rycker domaren in.



Innan varje match börjar ska du välja vilken typ av taktik du tycker lämpar sig för just den matchen. Med rätt taktik kan du dra fördel av din egen styrka och utnyttja motståndarnas svagheter. Det finns fyra grundtaktiker som du kan välja mellan. Att markera en spelare som du anser vara bra är en god taktik om du vill slippa obehagliga baklängesmål. Skulle datorn välja att markera någon av dina egna stjärnor, är det klokt att byta ut honom mot en lite mindre bra spelare som motståndarna struntar i.



Patricks betyg

Jag tycker att det här spelet är ett av de sämre jag spelat till Super NES. Man börjar undra vad programmerarna tänkt på när de konstruerade spelkontrollen. Bollen flyger hit och dit och är nästan omöjlig att få tag på. När man äntligen har lyckats få tag i bollen är det näst intill omöjligt att hålla kvar den. Istället tar någon av motspelarna hand om den igen. Att det finns många valmöjligheter i spelet gör att det inte får allra lägsta betyg. I övrigt finns det ingenting gott att säga om Super Kick Off.

Tobias betyg

Kick Off var dåligt redan till NES och inte blir det bättre i en 16-bitarsversion. Varken musik eller grafik är mer än marginellt förbättrad jämfört med NES-versionen och spelkontrollen är lika hopplöst omöjlig. Att ha massor av valmöjligheter och olika spelartyper är mycket bra, men tyvärr är allting så otroligt dåligt genomfört. Det finns inte mycket mer att säga om spelet än att det är en riktig flopp.



The Legend of Zelda

Från och med detta nummer kommer vi alltid att recensera en klassiker här i Power Player-bilagan. Vi börjar med ett av de populäraste spelen någonsin. Links första äventyr i The Legend of Zelda.

En legend föds

Efter att ha skapat hjälten Mario och Nintendos första succé Super Mario Bros. började Shigeru Miyamoto, tillsammans med programmerare och designers på Nintendo of Japan, jobba med en ny typ av spel. Efter alla actionspel var det dags för någonting mer avancerat som skulle vara en större utmaning och innehålla mer spänning än de tidigare spelen. Efter flera månaders hårt arbete började en ny speltyp ta form. Resultatet kom 1986. The Legend of Zelda var ett fantastiskt äventyrsspel och det första spelet någonsin som innehöll batteriminne. Detta gjorde att spelarna kunde återvända till äventyret om och om igen, utan att behöva börja om från början. Spelet väckte stor uppståndelse i Japan

men det var först under våren 1987, då spelet släpptes i USA, som det började talas om världens då hittills bästa spel. I oktober -87 hade spelet sålts i över 1 miljon exemplar och Nintendo hade skapat ytterligare en omåttligt populär video-spelshjälte.

Ingen vet hur Ganon kom över styrkans trekraft men när Zelda fick höra talas om det delade hon vishetens trekraft i åtta delar och gömde dem i Hyrules åtta borgar. Hon visste att den hjälte som kunde finna alla dessa delar och återföreträffa trekraften också skulle kunna besegra Ganon. Tyvärr fick Ganon reda på vad Zelda hittat på så han fängslade henne i sitt slott. Det är nu Link kommer in i bilden. Zeldas vän Impa berättar för Link om Zeldas hemlighet och han lovar att göra sitt bästa för att rädda Hyrule och prinsessan. Äventyret kan börja...

Så tyckte vi då

När The Legend of Zelda kom till Sverige i november 1987 var det det överlägset bästa

spelet någonsin. Grafiken var visserligen bara godkänd men storyn och musiken var så otroligt bra att man kunde spela i veckor utan att tröttna. Det fanns oändligt många hemligheter och varje gång man återvände till spelet hittade man nya gömda grottor och skumma filurer. När spelet sen var slut fanns det ett nytt varv där allt låg gömt på andra ställen. Det var precis lika kul att besegra Ganon den andra gången som den första.

Så tycker vi nu

Grafiskt sett är väl inte det här spelet det allra snyggaste, men än idag är det kul att återvända till Links första äventyr och minnas hur roligt man hade då. Den klassiska musiken håller fortfarande, även om ljuden och effekterna inte är av samma kvalitet som i Zelda III. The Legend of Zelda är en klassiker vi aldrig kommer att glömma.

NINTENDO
SPELARE
1
SPELTYP
ÄVENTYR
SPARFUNKTION
BATTERIMINNE
GAMELINK
X
MEDEL

The Legend of Zelda

TOPPLISTOR

Super NES

1. **Street Fighter II**
2. **Super Mario Kart**
3. **Zelda III - A Link to the Past**
4. **Star Fox**
5. **Mario Paint**
6. **Super Star Wars**
7. **NCAA Basketball**
8. **Turtles IV - Turtles in Time**
9. **Final Fantasy II**
10. **John Maddens Football '93**

Den här listan är nästan helt identisk med aprils. Star Fox närmar sig topp 3 poängmässigt men ligger fortfarande kvar på fjärdeplatsen.

NES

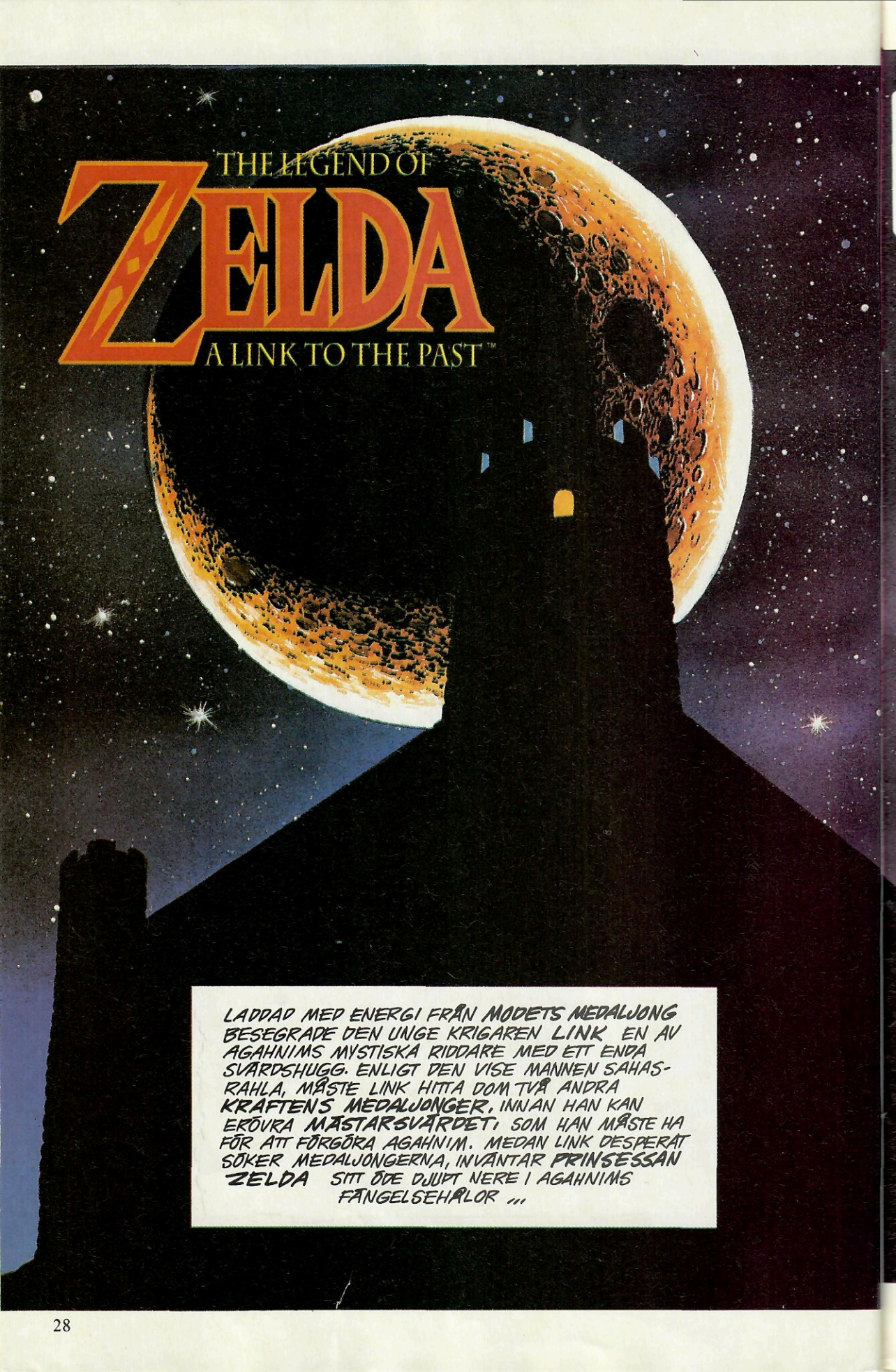
1. **The Legend of Zelda**
2. **Super Mario Bros. 3**
3. **Tecmo Super Bowl**
4. **Mega Man V**
5. **Dr. Mario**
6. **Final Fantasy**
7. **Metroid**
8. **Mega Man IV**
9. **Tetris**
10. **Mega Man III**

Efter 56 månader på listan går nu The Legend of Zelda återigen upp på förstaplatsen. Detta beror på att Nintendo gett ut spelet på nytt i deras Klassiker-serie. Samma sak har de gjort med Metroid som också går in på listan.

Game Boy

1. **Super Mario Land 2**
2. **Super Mario Land**
3. **Kirby's Dream Land**
4. **Metroid II**
5. **Dr. Mario**
6. **Tetris**
7. **The Ren & Stimpy Show**
8. **Battletoads**
9. **Mega Man III**
10. **Faceball 2000**

Super Mario Land går upp några placeringar men har fortfarande ingen chans att komma upp i lika många poäng som sin uppföljare.

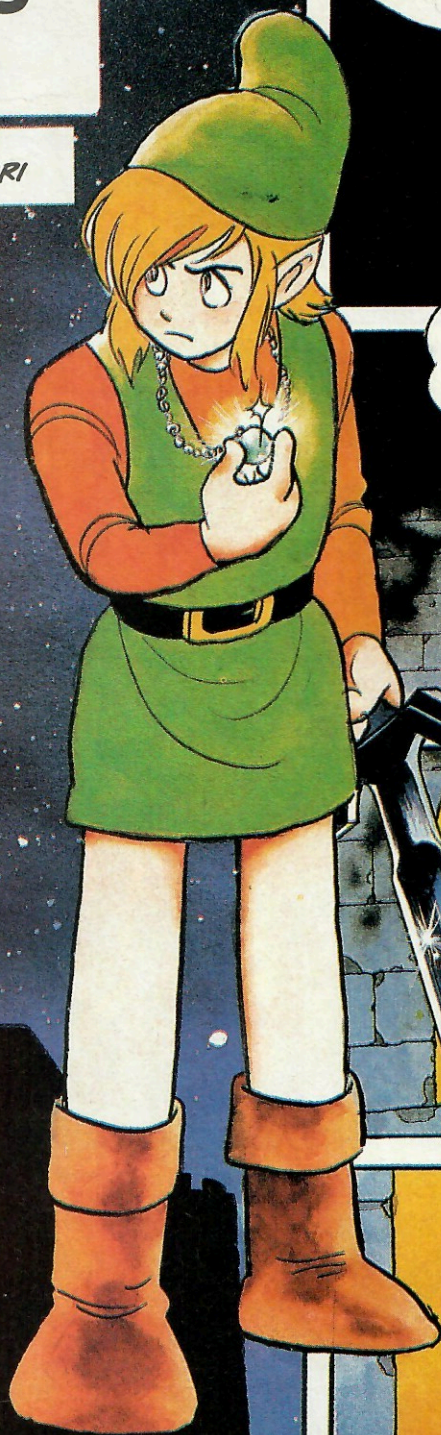


THE LEGEND OF
ZELDA
A LINK TO THE PAST™

LADDAD MED ENERGI FRÅN MODETS MEDALJONG
BESEGRADE DEN UNGE KRIGAREN LINK EN AV
AGAHNIMS MYSTISKA RIDDARE MED ETT ENDA
SVÄRD SHUGG. ENLIGT DEN VISE MANNEN SAHAS-
RAHLA, MÅSTE LINK HITTA DOM TVÅ ANDRA
KRAFTENS MEDALJONGER, INNAN HAN KAN
ERÖVRA MÄSTAR SVÄRDET, SOM HAN MÅSTE HA
FÖR ATT FÖRGÖRA AGAHNIM. MEDAN LINK DESPERAT
SÖKER MEDALJONGERNA, INVÄNTAR PRINSESSAN
ZELDA SITT ÖDE DJUPT NERE I AGAHNIMS
FÄNGELSEHÅLOR ...

KAPITEL 3
**MUDORAS
BOK**

av
SHOTARO ISHINOMORI




VAD ÄR DET DU
SÄGER, HAR POUKEN
MODETS
MEDALJONG?!

OCH NI,
ERA VEKLINGAR,
KOM TILLBAKS HIT
UTAN ATT HINDRA
HONOM?

"JAG HAR FÖR-
SÖKT VARA BARMHÄRTIG
MOT FOLKET I DET HÄR
KUNGARIKET, MEN DOM
AV RIDDARENS
ÄTT..."

...DOM MÅSTE
UTPLANAS!



JAG TRODDE ATT DEN GAMLE STOLLEN JAG HADE IHJÄL I BORGEN VAR DEN SISTE!

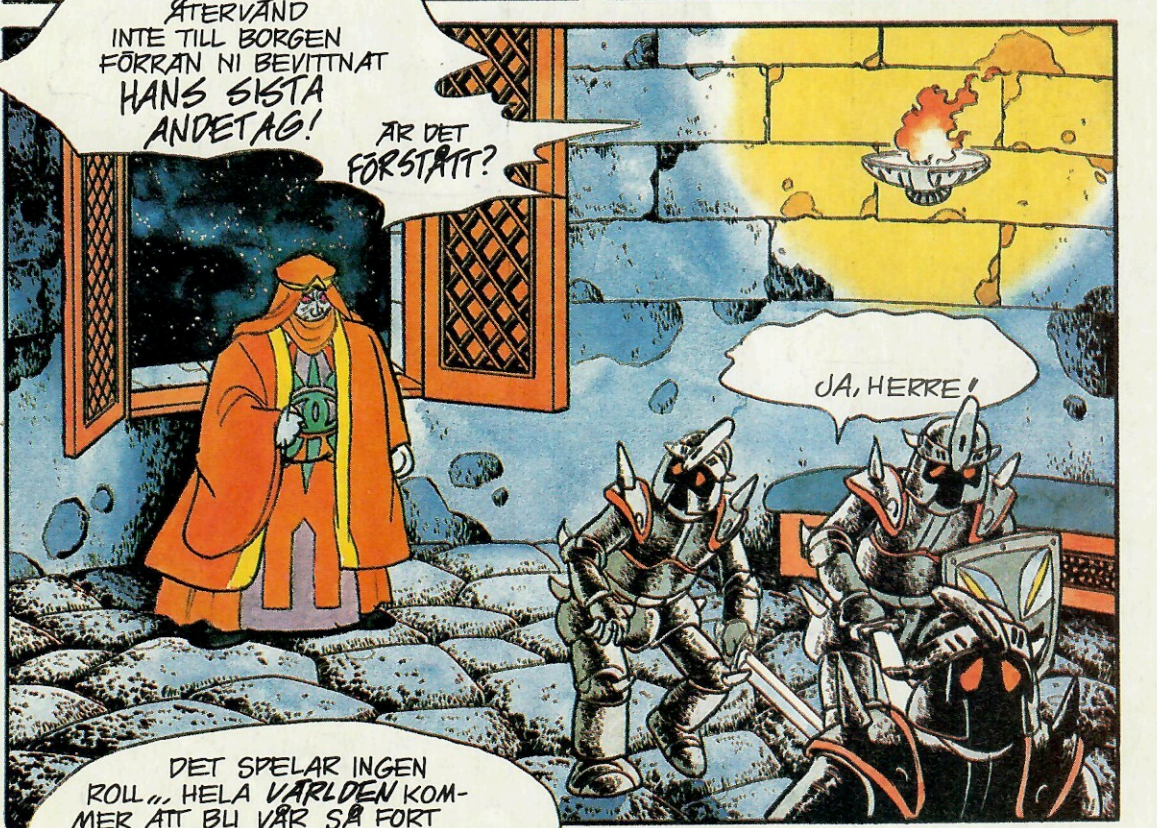


HITTA HONOM! LÄMNA INTE NÅGONTING OGJORT FÖR ATT HITTA HONOM!

KAN DET VARA SÅ ATT ÄVEN DEN DÄR VALPEN ÄR AV SAMMA ÄTT?


ÅTERVÄND INTE TILL BORGEN FÖRRÄN NI BEVITTNAT HANS SISTA ANDETÄG!

ÄR DET FÖRSTÄTT?

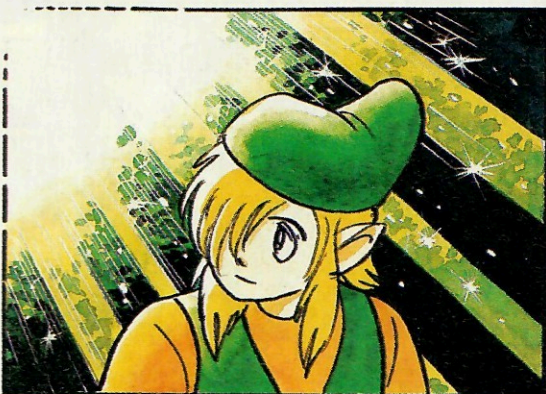
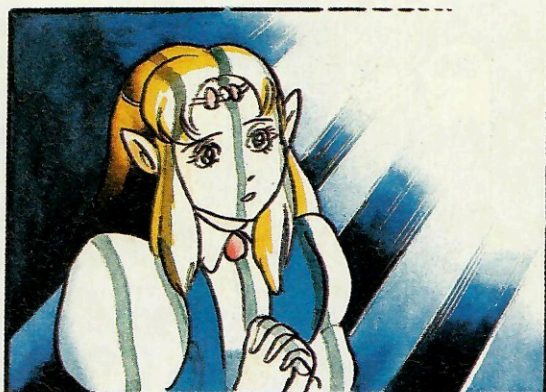
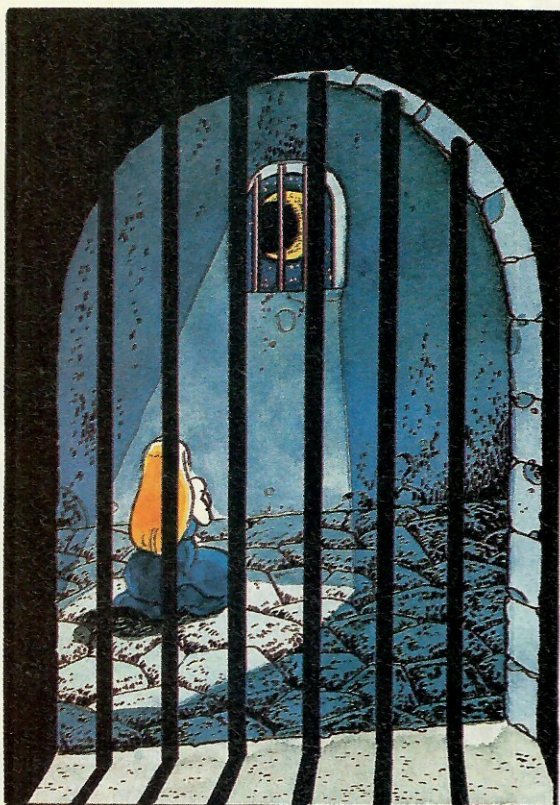


JÄ, HERRE!

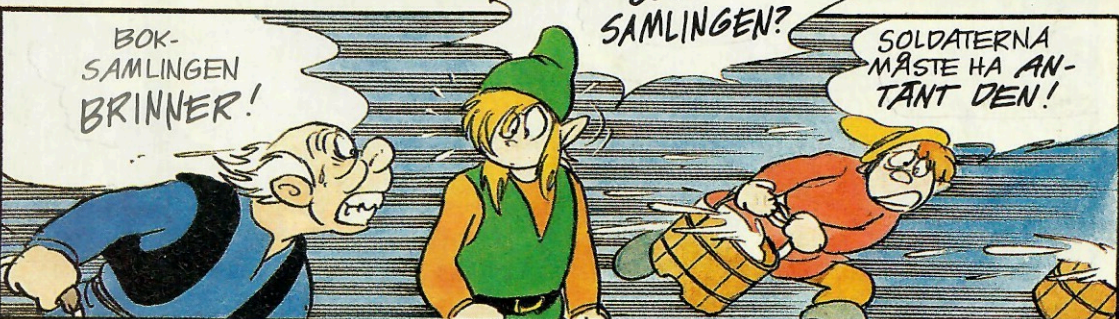
DET SPELAR INGEN ROLL... HELA VÄRLDEN KOMMER ATT BLI VÅR SÅ FORT MÄNEN ÄR FULL OCH JAG UTTALAR DEN SISTA BESVÄRJESEN ÖVER PRINSESSAN ZELDA...

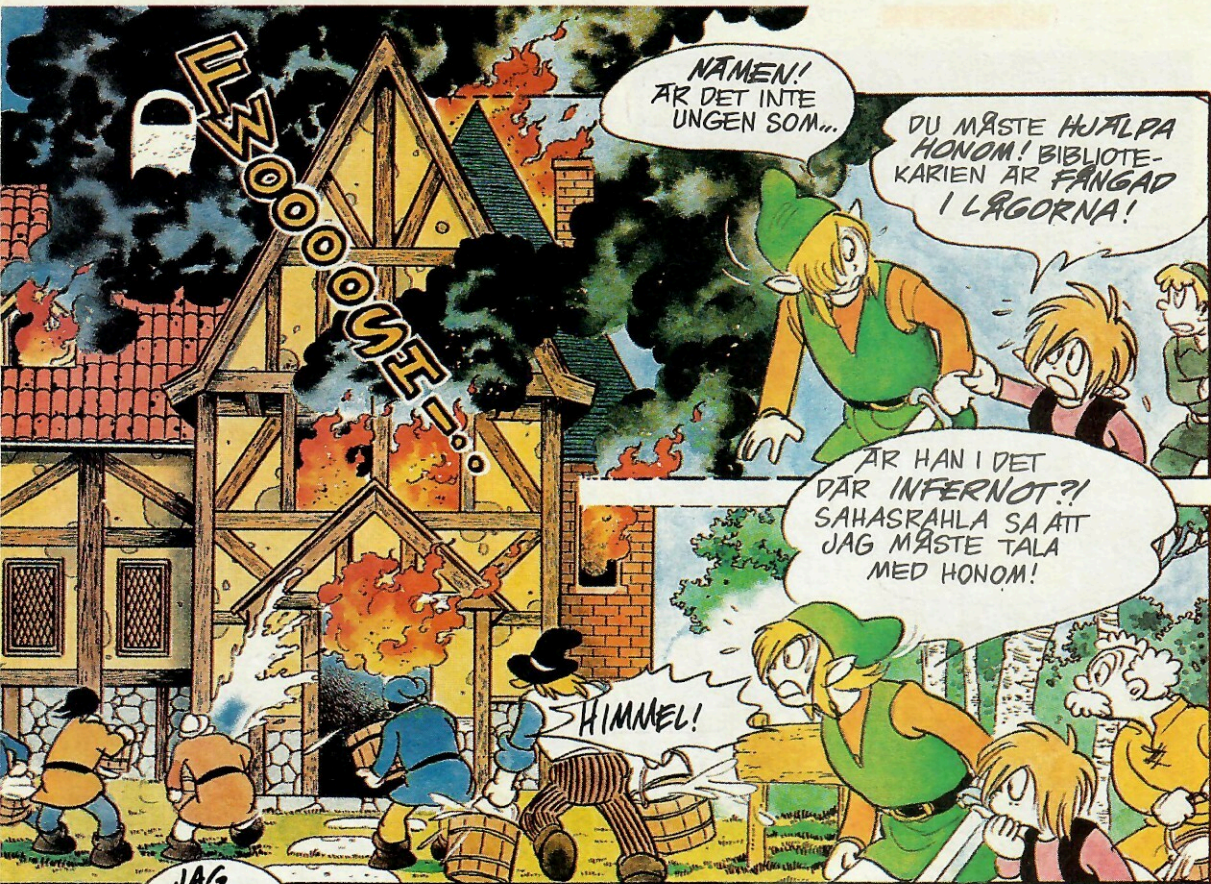


PROFETIAN OM LEGENDENS HJÄLTE ÄR BARA EN SAGA...



EFTER ATT HAN LÄMNAT SAHASRAHLA
ÅTERVÄNDER LINK TILL BYN KAKARIKO
FÖR ATT SÖKA LEDTRÄDAR TILL
DOM TVÅ MEDALJONGERNA...





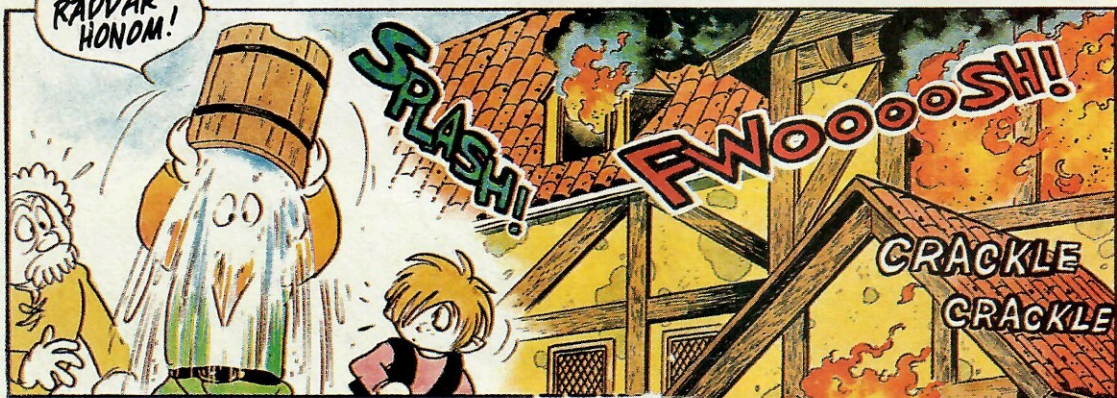
NAMEN!
ÄR DET INTE
UNGEN SOM...

DU MÅSTE HJÄLPA
HONOM! BIBLIOTE-
KARIEN ÄR FÄNGAD
I LÅGORNA!

ÄR HAN I DET
DÄR INFERNOT?!
SAHASRAHLA SA ATT
JAG MÅSTE TALA
MED HONOM!

HIMMEL!

JAG
RÄDDAR
HONOM!



SPLASH!

FWOOOOOSH!

CRACKLE
CRACKLE



VÄNTA HÄR!!



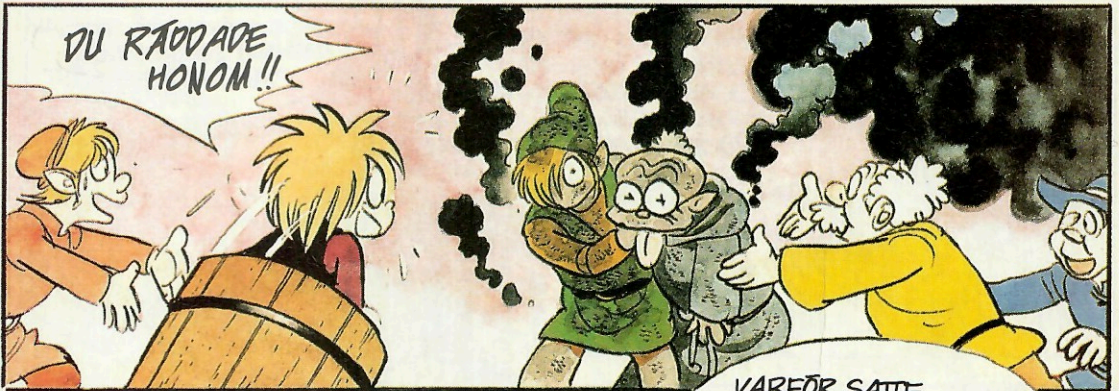
HALLÅ!



VEM
SLÄCKTE
LJUSET?



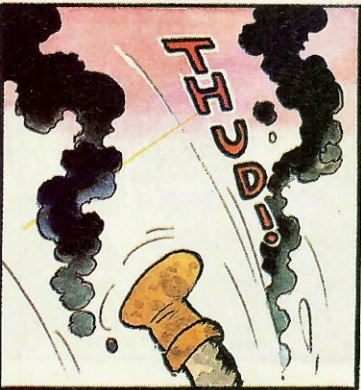
HOPPAS HAN VET
VAD HAN GÖR!



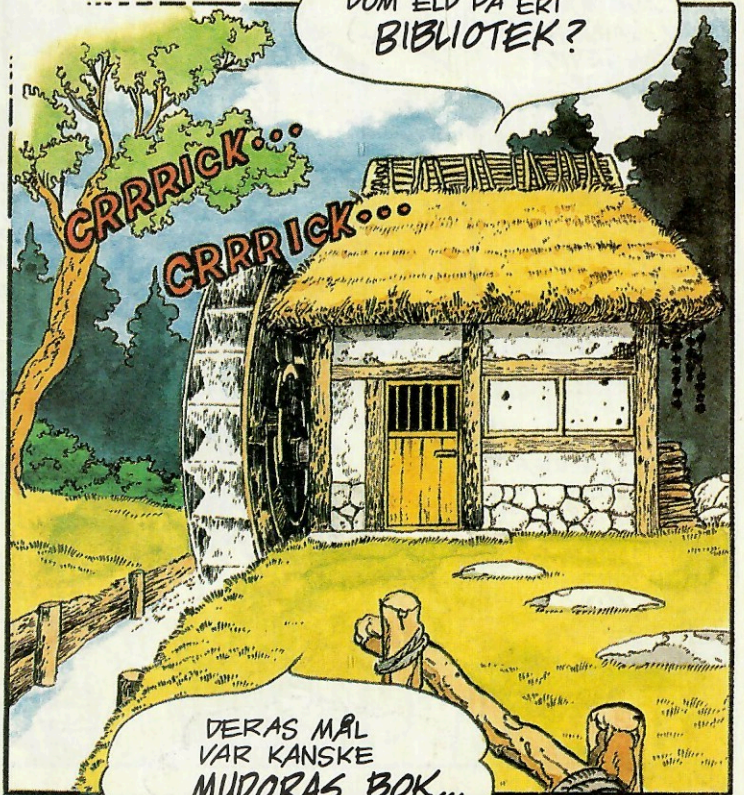
DU RÄDDADE
HONOM!!



WHEW!



FJÄD-
D!



CRRICK...
CRRICK...

VARFÖR SATTE
DOM ELD PÅ ERT
BIBLIOTEK?

DERAS MÅL
VAR KANSKE
MUDORAS BOK...



MUDORAS BOK, VAD AR DET?

VI LYCKADES RÄDDA DEN UR LÅGORNA...

DENNA BOK AR NYCKELN TILL DET GAMLA HYLJANSKA SPRÅKET. ENLIGT LEGENDEN KOMMER HJÄLTEN ATT GÅ UT I ÖKNEN MED DEN HÄR BOKEN...



FÄR JAG SE!!

NÄR SAHASRAHLA HADE GETT MEJ **MODETS MEDALJONG** SA HAN ATT **STYRKANS MEDALJONG** FANNS I EN **ÖKENRUIN!**

SAHASRAHLA MÅSTE VARA SÄKER PÅ SIN SAK OM HAN SKICKAR EN **POUK** PÅ ETT SÄNT UPPDRAG.

DÅ... DÅ MÅSTE DU VARA HYRULLES LEGENDARISKE HJÄLTE!

OCH JAG SOM TRODDE ATT DU VAR EN SIMPEL KIDNAPPARE!

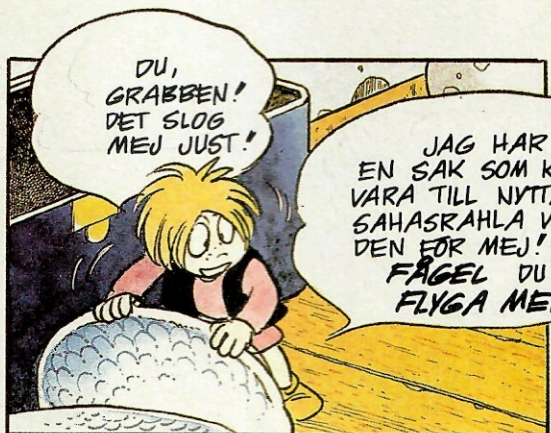
H A H A

DET VAR SÅ KERT **DARFÖR** SOLDATERNA BRÄNDE BIBLIOTEKET! DOM AR RÄDDA ATT DU SKA **FULLBORDA PROFETIAN!**



EN SÅN **BRA VÄNDNING** HÄNDELSENA TOG! JAG ÖVERLÄMNAR BOKEN I DINA TRYGGA HÄNDER!

ETT VARNINGENS ORD: DET AR INGEN **LÄTT SAK** ATT FÄRDAS I ÖKNEN! DEN HÄRDA **VINDEN** OCH DEN OPÄRLITLIGA **SANDEN** HAR BEGRAVAT MER ERFARNA ÄVENTYRARE ÄN DU!



DU, GRABBen! DET SLOG MEJ JUST!

JAG HAR EN SAK SOM KAN VARA TILL NYTTA! SAHASRAHLA VISADE DEN FÖR MEJ! EN FÄGEL DU KAN FLYGA MED!

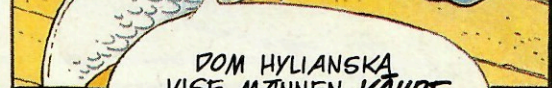


DOM SÄGER ATT DOM HÄR MIRAKELVINGARNA TILLHÖRDE EN MÄKTIG FÄGEL SOM BAR HYRULES RIDDARE TILL STRIDEN!

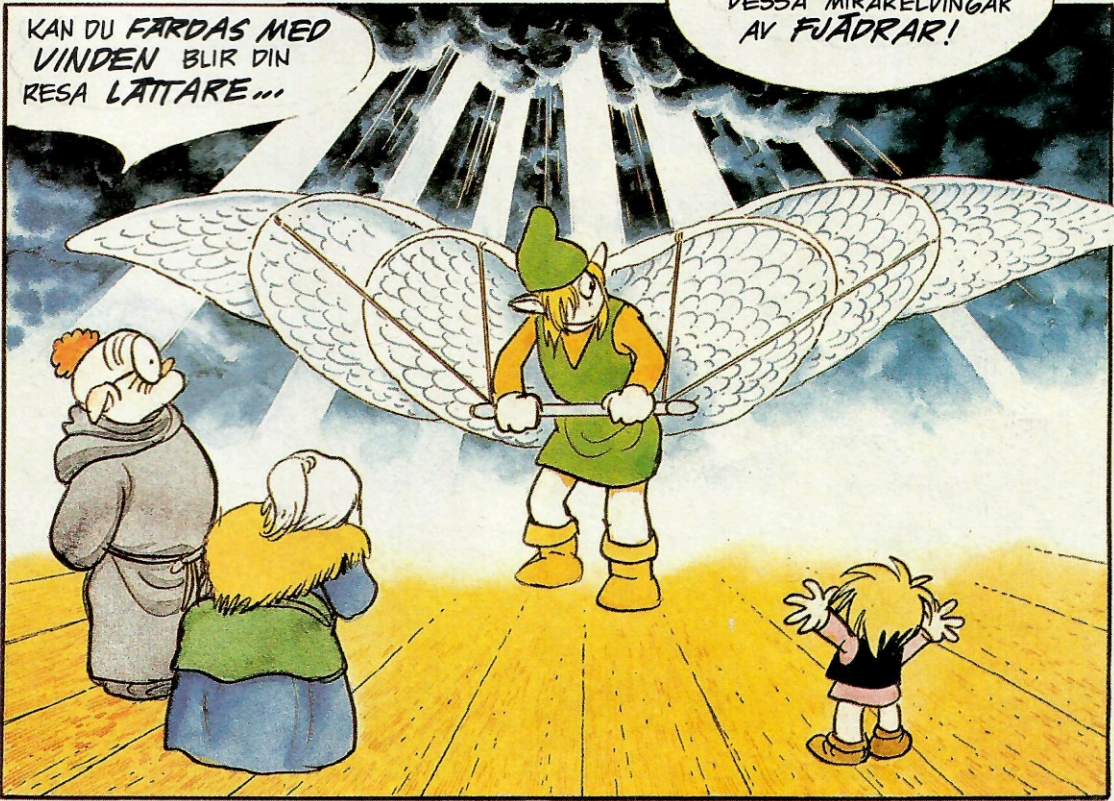


EN FÄGEL SOM KUNDE BÄRA MÄNNISKOR?

DET VAR INGEN VANLIG FÄGEL! DESS STYRKA VAR LEGENDARISK! RIDDARNA BRUKADE ANVÄNDA DEN PÅ FÄLTÅGEN FÖR ATT FÖRSVARA KUNGARIKET!



DOM HYLANSKA VISE MÄNNEN VÄNDE DESSA MIRAKELVINGAR AV FJÄDRAR!



KAN DU FÄRDAS MED VINDEN BLIR DIN RESA LÄTTARE...

ATT FLYGA
ÄR VERKLIGEN
RÄTT MELODI!



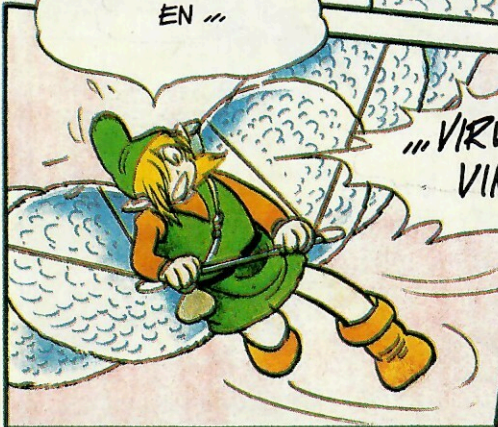
MEN
VART SKA
JAG?

DET ENDA
JAG SER ÄR SAND
SOM STRÄCKER UT
SEJ ÄT ALLA
HÄLL!

DET HÄR
SER INTE
BRA UT!



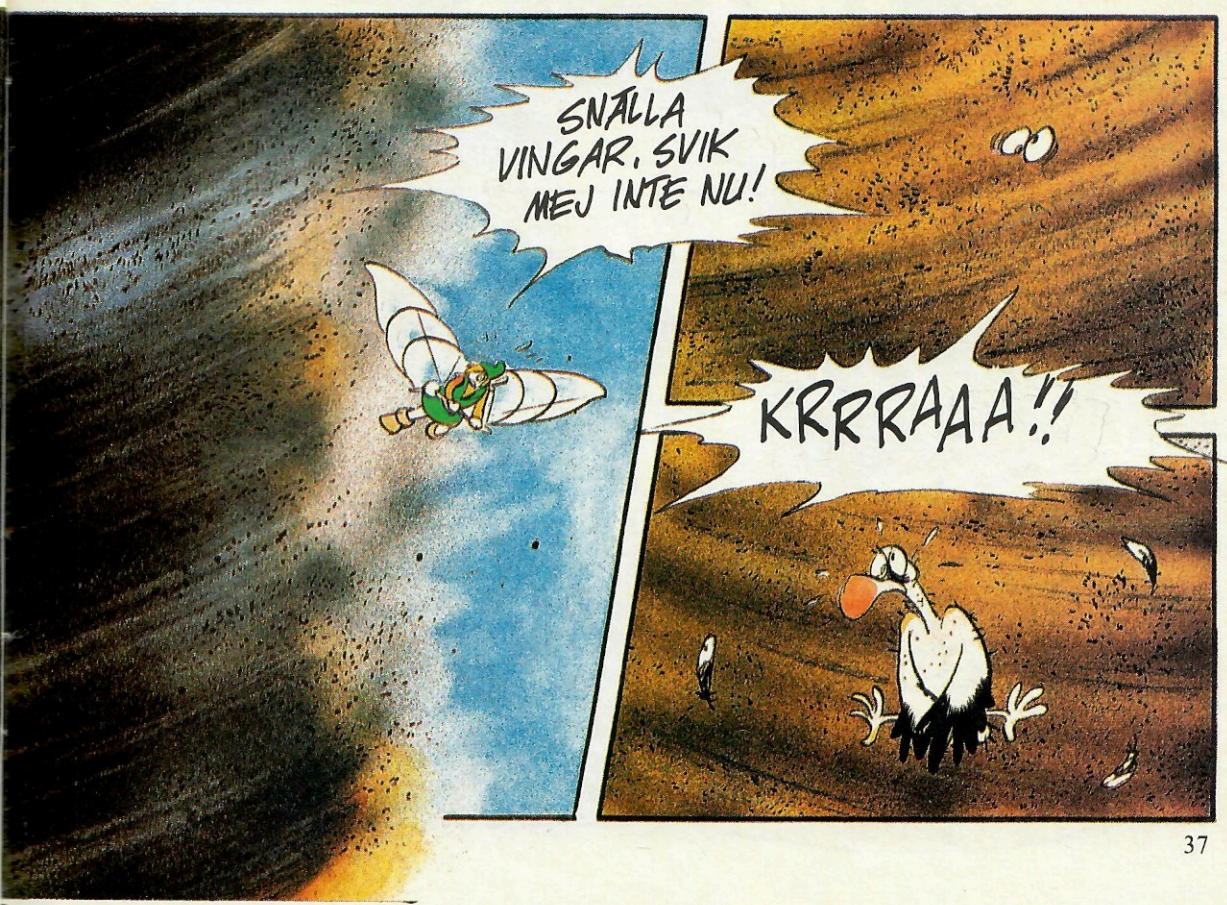
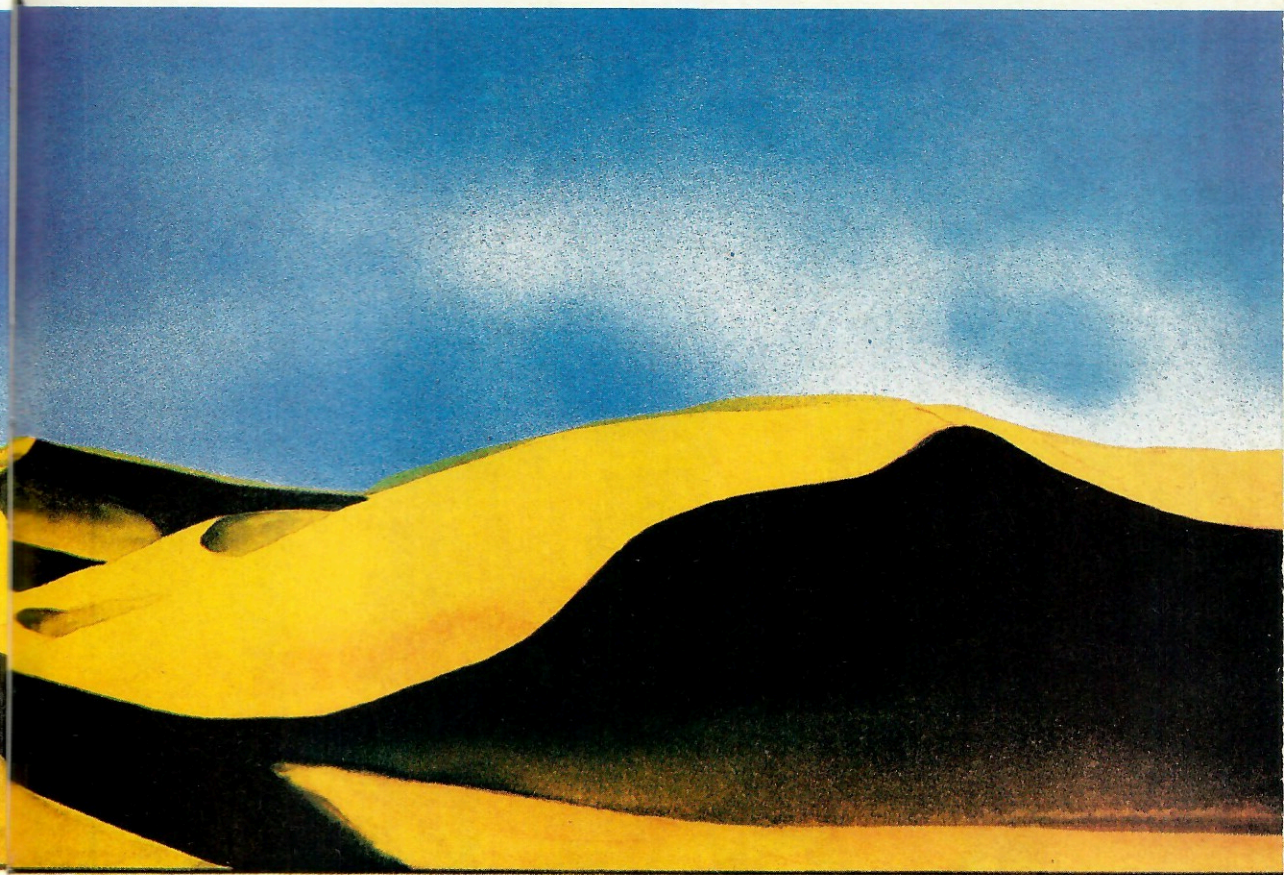
OU DA!
EN ...



...VIRVEL-
VIND!

H WOOOOOSH!!







ÖKEN-
RUINEN!



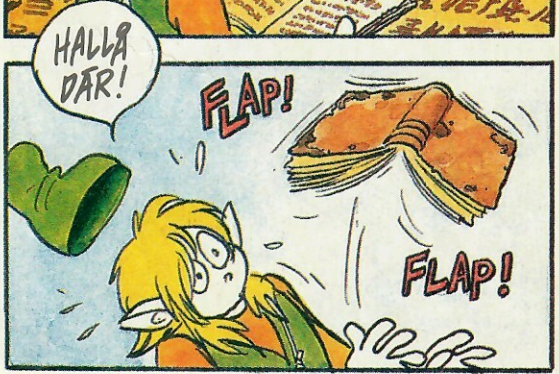
OCH DET HÄR
MÅSTE VARA URÅLDRIK
HYLIANSK
SKRIFT!

TANK OM JAG
ÄR LEGENDENS
HUALTE ANDÄ!

BOKEN, SKRIFTEN,
ÖKNEN... PRECIS
SOM I LEGENDEN!



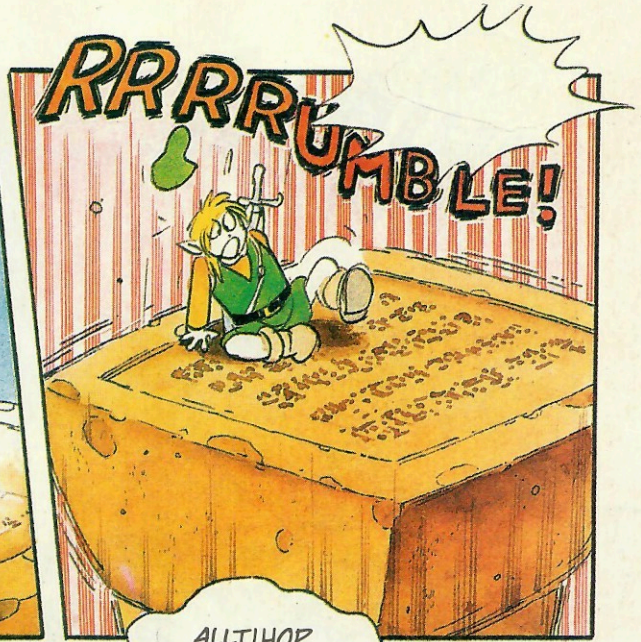
JAG ANTAR
ATT SKRIFTEN
FÅR SIN FÖRKLARING
OM JAG LETAR
I BOKEN ...

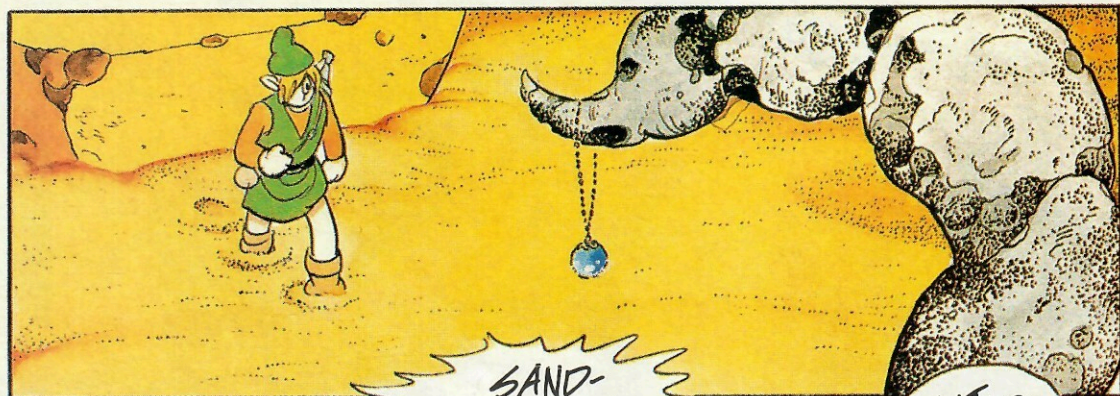
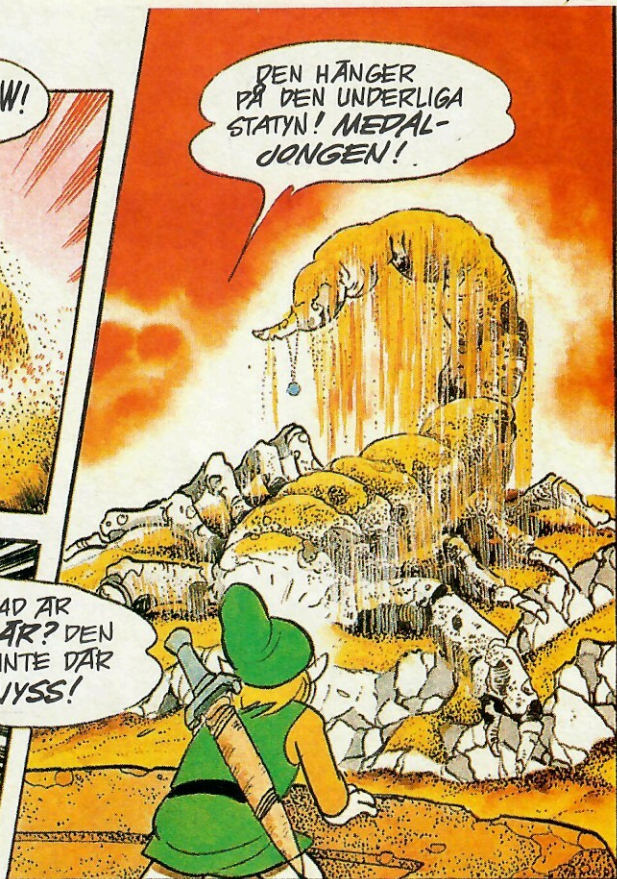
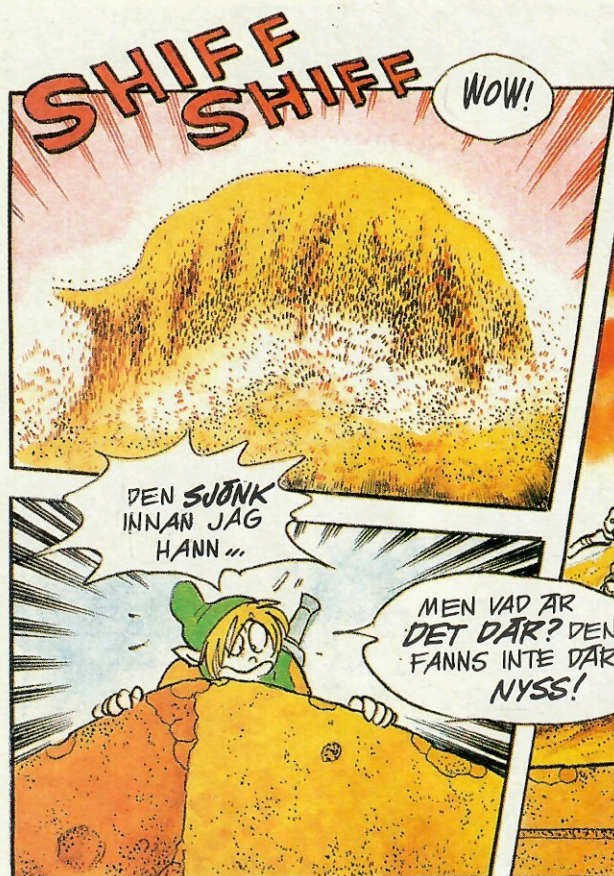


HALLÅ
DÄR!

FLAP!

FLAP!







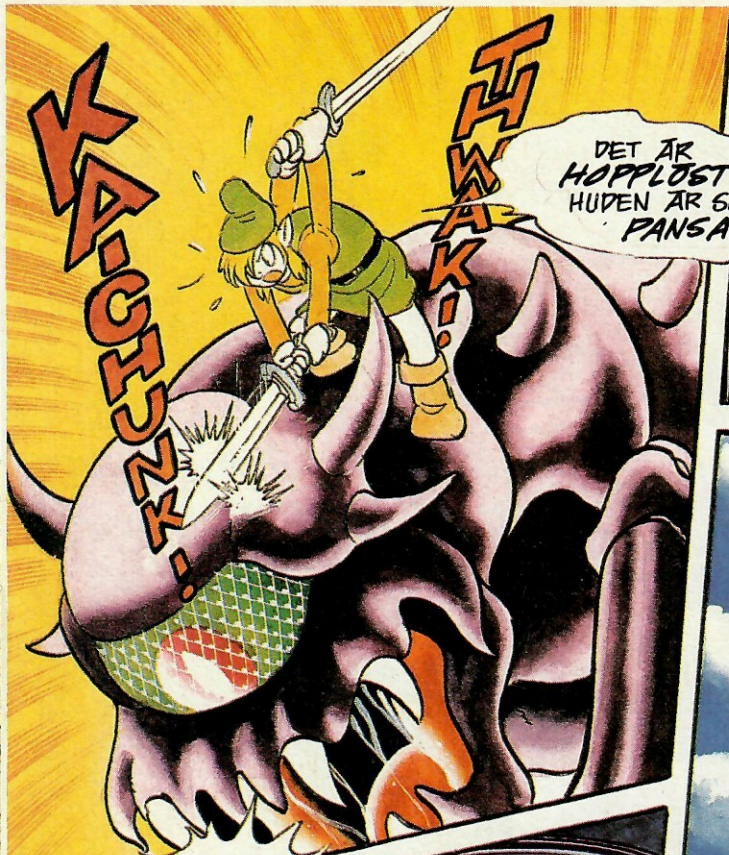
ZOOPI! FIANT!



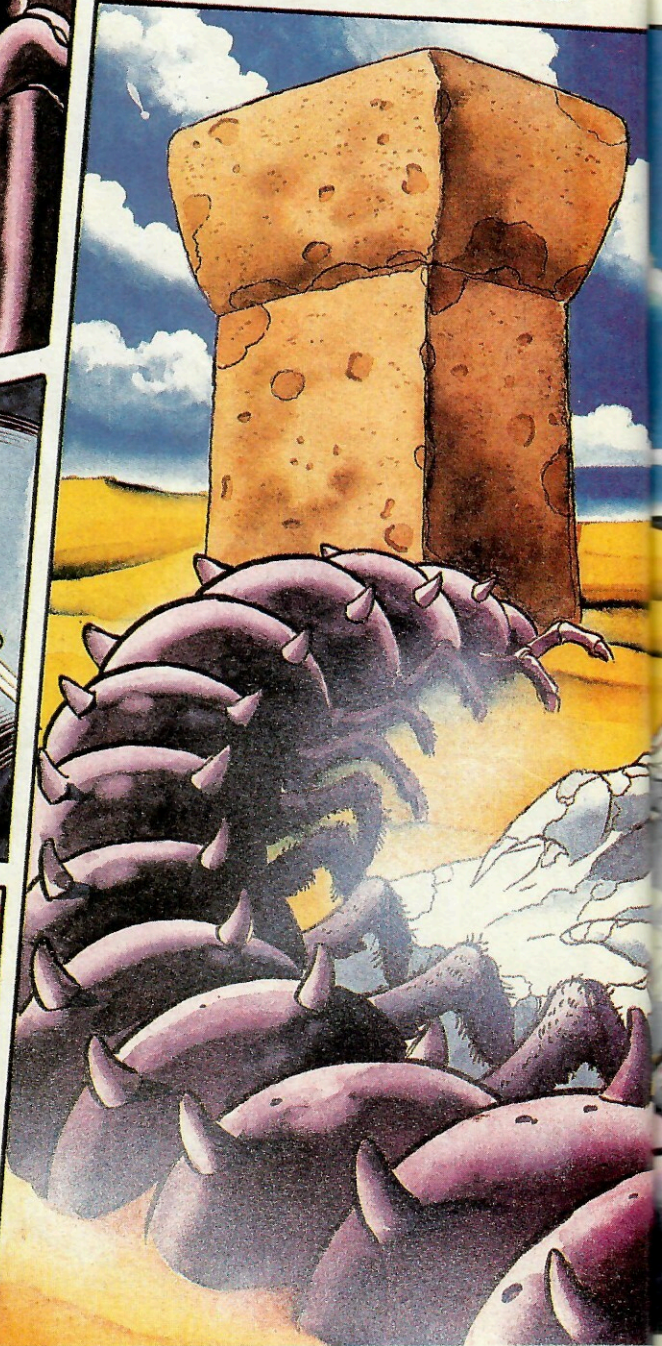
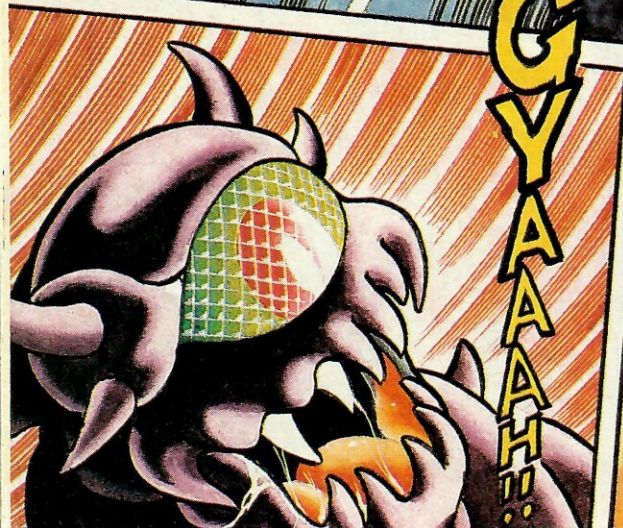
EN
LANMOLA!!

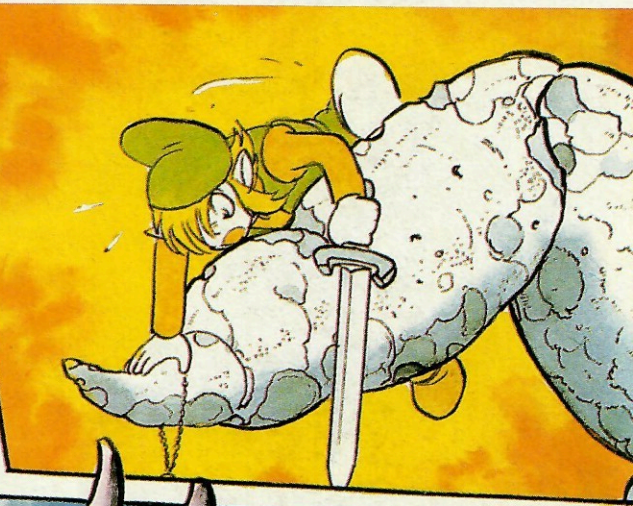
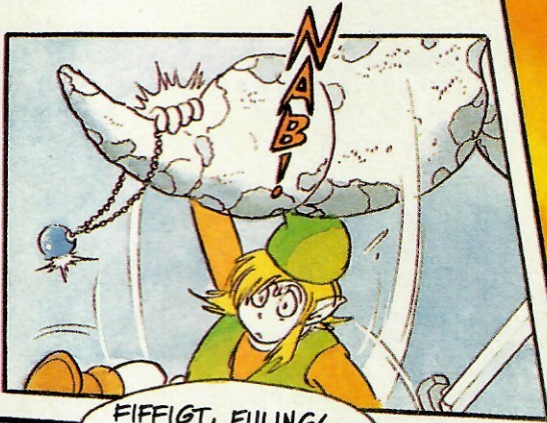
GRRROAR!!





DET ÄR
HOPPLÖST!
HUDEN ÄR SOM
PANSAR!





FIFFIGT, FULING!
NU HAR DU STYR-
KANS MEDALJONG
ATT TAS MED!



FORTSÄTTNING FÖLJER
I NÄSTA NUMMER...

PRO'S CORNER

Battle of Olympus (NES)

1. Jag klarar helt enkelt inte av att ta mig till Phrygia genom Crete. Hur ska jag gå?
2. Vilken väg ska jag ta för att komma till bossen på Crete?
3. Var finns det tredje nymfhjärtat?

Martin Larsson, Norrtälje



1. Gå till Attica och använd Ocarinan där du fann vampyren. Då kommer en delfin och tar dig till Phrygia.
2. Om du kommer från Argolis ska du gå åt höger och in genom den första dörren. Fortsätt sen åt vänster och gå in genom den tredje dörren så möter du bossen.
3. När du besegrat bossen på Crete ska du gå in genom nästa dörr för att finna hjärtat.

Dream Master (NES)

Jag har lyckats ta mig till fjärde banan men kan inte hitta den femte nyckeln. Var finns den?

Medlem #121 412

För att hitta nyckeln måste du förvandla dig till krabba och sedan dyka ner i sjön. Nu kan du gräva dig ner i sanden och finna den femte nyckeln.

Little Samson (NES)

Jag har stora problem med den näst sista bossen. När man kommer fram till honom börjar han att skjuta omedelbart och jag får ingen chans att kontra. Vem ska jag använda och hur ska jag göra?

Anders Jordenlov

Samson är mannen för uppdraget. Du måste stå nära bossen och skjuta så mycket du kan. Det behövs 80 träffar för att ta kål på honom.

Double Dragon (GB)

Hur klarar man de hemska ninjorna efter den vanliga bossen på bana 3?

Alexander Goding, Stockholm

Du måste gå väldigt långsamt och varsamt fram tills du bara ser en av dem. Slå ner den först utan att låta de andra två komma in i bilden. När du klarat av den första blir de två andra lite lättare.

Metriod II (GB)

1. Hur gör man för att få 255 robotar?
2. Var finner man de två sista energitankarna?

Medlem # 275 530

1. Det finns 19 stycken behållare utstationerade i spelet och du får tio robotar för varje. Det är bara att kämpa på och leta vidare. Du kan alltså inte få 255 robotar utan endast 190.
2. På nivå 4. Du måste ta dig så högt upp som möjligt i cylindern. Försätt sen till höger tills du kommer till grottvärlden. Gå så långt till höger som möjligt och använd Spring Ball och Spider Ball för att nå tankarna.

The Magical Quest Starring Mickey Mouse (SNES)



1. Hur gör man för att få så mycket pengar att man kan köpa alla de dyra sakerna i affärerna?
2. Hur spöar man Svarte Petter i slottet?

Viktor Lennartsson, Gnarp

1. Det finns bara ett sätt att få mycket pengar och det är att samla. Spelet innehåller inga speciella ställen där det finns extra mycket pengar så det är bara att ta varenda slant du ser tills du har tillräckligt många.

2. Du måste vara trollkarlen och skjuta Svarte Petter i huvudet, samtidigt som du samlar energi genom att förgöra småkrypen som han skickar ut.

Super Star Wars (SNES)

1. Hur gör jag för att besegra Jawenko i lavavärlden?

2. Vilken taktik är det som gäller när man ska ta kål på den jättelika svävaren?

Måns Robertson, Gällivare

1. Du måste stå på den plåt som är närmast honom. Skjut så mycket du orkar, men akta dig för hans lavaströmmar som lätt kan putta ner dig i eldhavet.

2. Börja med att skjuta sönder den stora kanonen som sitter under skeppet. När du gjort det ska du skjuta sönder motorerna och gubbarna som sitter på sidan av skeppet.

Mega Man IV (NES)

1. Var får man stålvajern?

2. Hur gör man för att få tag i ballongen?

Alfred Nilsson, Nynäshamn

1. Den finner du på Dive Mans bana.

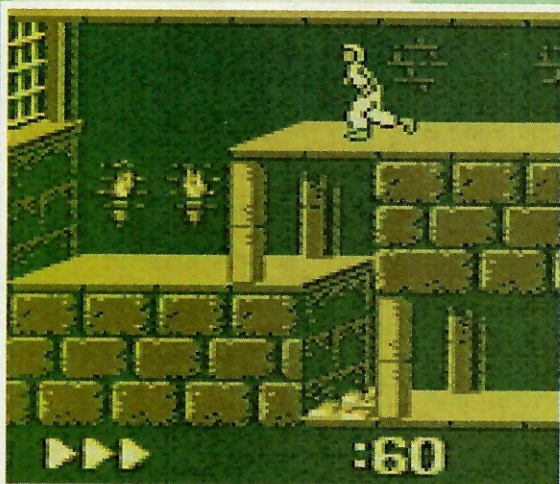
2. Ballongen finns på Pharaoh Mans bana.

Super Ghouls'n Ghosts (SNES)

Hur ska jag göra för att besegra den allra sista bossen?

Niklas Svensson, Täby

Hoppa upp på plattformen för att kunna träffa honom i huvudet. Han behöver 25 träffar för att kapitulera så du måste kämpa på ordentligt.



Prince Of Persia (GB)

1. Hur kommer jag igenom spegeln på bana 4?

2. Hur besegrar jag spökena på bana 4 och 12?

Kalle Hillgren, Vadstena

1. Du måste springa i full fart mot spegeln och hoppa in i den. Du kan behöva försöka flera gånger för att den ska gå sönder.

2. De kan inte besegras utan du ska bara undvika dem och gå vidare till nästa bana.

Sword of Hope (GB)

1. Var finns månstenen som Shabow vill ha?

2. Vad ska man ha dockan till?

3. Var finner man nykel C?

4. Vad ska man använda ägget till?

5. Hur många rustningar kan man få och vad heter de.

Medlem # 304 835

1. Inne i Tricky Cave i Shabow's Domain finns månstenen som du söker.

2. Den hjälper dig att få mer energi under strid.

3. Den finner du på bron i Shabow's Domain.

4. Ägget behövs för att få det kraftfulla Wish Sword.

5. Det finns tre olika rustningar som du kan få. Silver, guld och platina.

HIGH SCORES

Många har saknat High Score-sidorna som vi slutade med i förra årets sommarnummer så nu återkommer vi med två sidor där ni läsare får visa vad ni går för. Reglerna är ändrade sen sist och nu måste ni hålla er till de spel vi ber er skicka in resultat på. Varje månad kommer vi sen att presentera de Power Players som lyckats bäst. Här är månadens spel:

SUPER NES | NES

The Legend of Zelda - A Link to the Past

Kan du klara spelet på mindre än tio liv?

Försök att klara spelet utan att bli besegrad.

Super Mario Kart

Hur snabbt kan du köra Mario Circuit 1 i Time Trial Mode?

Använd vilken förare du vill.

Starwing

Hur många poäng kan du samla ihop?

Level 3 innehåller en extra bana att samla poäng på.

F-Zero

Vilken är din bästa tid på Mute City I om du kör i Time Trial Mode?

Om du väljer Practice Mode får du de bästa tiderna.

Sim City

Hur många invånare har din stad?

Klarar du att få Mario-statyetten?

Metroid

Klarar du spelet på mindre än 45 minuter utan att bli besegrad?

Lyckas du med det får du se det allra bästa slutet.

Prince of Persia

Hur mycket tid har du kvar när du klarat spelet?

Du får skynda dig på att leta upp prinsessan för att ta dig in på listan.

Dr. Mario

Klarar du level 24?

Att ta sig dit är svårt nog så du måste vara mycket skicklig för att klara av den.

Tetris

Hur hög poäng kan du få på Game A?

Klarar du fyra rader samtidigt får du extra poäng.

NES Open Tournament Golf

Vad är ditt bästa resultat på Japan Course?

Se upp så att du inte hamnar i vattnet.

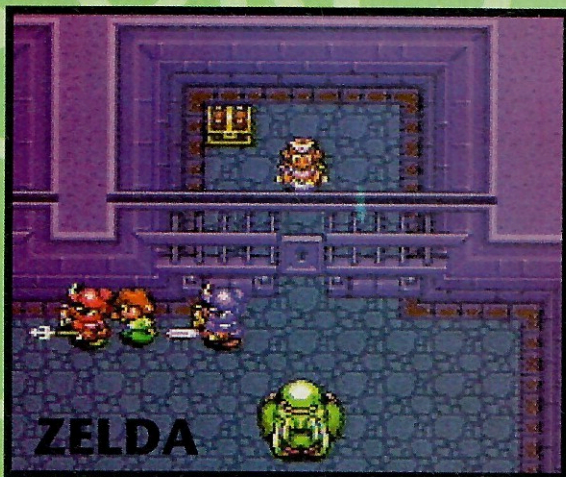
C O R E S

GAME BOY

Metroid II - Return of Samus

Klarar du spelet på mindre än 2,5 timme?

Försök få det bästa slutet.



Mario & Yoshi

Hur hög poäng kan du få på Game A?

Ju fler fiender du har mellan Yoshis ägg, desto fler poäng får du.

Track & Field

Hur många poäng kan du skrapa ihop under VM?

Det krävs minst 10.000 poäng för att vinna guld.



Pac Man

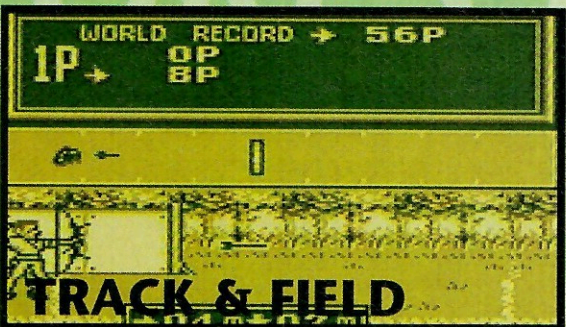
Hur många poäng kan du mumsa i dig i denna klassiker?

Ät alla fyra spöken samtidigt för att få bonuspoäng.

Tetris

Vilken är den högsta poängsumma du kan få på Game A?

Precis som i NES-versionen ska du försöka klara fyra rader samtidigt.



När du presterat dina bästa resultat skickar du in dessa till Nintendo-Magasinet, Box 4205, 171 04 Solna. Märk kuvertet med 'High Scores' och posta det senast den 1 september. Lycka till!

Game Over



Innan du får möta Lord Drokmar måste du slåss mot det här hemska monstret.



Efter att ha besegrat honom får du nyckeln som leder in till...



...Lord Drokmar!



Hans magier är fruktansvärt starka...



...men ditt svärd är inte heller att leka med.



Efter en lång, hård kamp är lorden slutligen besegrad...



...och vår hjälte går upp på toppen av tornet för att begrunda staden han räddat.

MAGIC SWORD

Efter att ha slagit dig igenom tornets 50 våningar 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 kungariket Zar. Håll dig undan för Drokmars magier och hugg honom med svärdet tills han slutligen är besegrad och du blir hyllad som Zars störste hjälte genom tiderna. Lycka till!



Månadens Tävlning



KLÄ UT DIG TILL EN NINTENDO-HJÄLTE OCH VINN SPEL!

I månadens tävling gäller det att klä ut sig till en Nintendo-hjälte. Den som lyckas med den häftigaste utstyrseln vinner ett valfritt spel till SNES, NES eller Game Boy. Dessutom delar vi ut varsin Super Mario World-special till fem stycken andrapristagare. Du får klä ut dig till vem du vill, bara det har med Nintendo att

göra. Juryn består av redaktionen vars röster inte kan överklagas. När du klätt ut dig ber du någon att ta ett foto av dig som du sedan skickar till: 'Sommartävlingen', Nintendo-Magasinet, Box 4206, 171 04 Solna. Senast den 1 september vill vi ha ditt bidrag.

NUMMERNÄSTANUMMERNÄSTANUMMER

Stort reportage från den enorma CES-mässan i Chicago

Dessutom recenserar vi höjdarspel som Soul Blazer och Axelay till Super NES och Tale Spin till Game Boy

Läs fortsättningen på Links kamp mot det hemska sandmonstret

Kommer den 9 september



Du som köpt tidningen i kiosken vet väl att du både tjänar pengar och dessutom får den 16 sidor tjocka Power Player-bilagan varje månad om du prenumererar. En helårsprenumeration (10nr) kostar 195:- Ring Titel Data på telefon 08 - 652 84 00 för mer information.

Vinnare Vinnare Vinnare Vinnare

NM 4/93 - STREET FIGHTER II

Den rätta raden ska se ut så här: **X 2 X 1 2 X**. Följande tre personer lyckades pricka in den lite kluriga tävlingsraden och belönas därför med varsitt exemplar av The Magical Quest starrig Mickey Mouse.

- Joakim Jern, Karlskoga • Tobias Edin, Ånge •
- Andreas Melberg, Ekshärad•

Mest, Bäst & Billigast!

Alla heta/nya Super Nintendo-titlar hos Landbergs!

Amerikanska SUPER NINTENDO-titlar!

<i>Axelay - Fantastiskt!</i> ...	589:-	<i>Spiderman Vs X-man..</i>	599:-
<i>Amazing Tennis</i>	579:-	<i>Street Combat</i>	599:-
<i>American Gladiators</i> ...	669:-	<i>Super Double Dragon..</i>	599:-
<i>Batman returns</i>	599:-	<i>Super F15 Strike Eagle</i>	629:-
<i>Battle Grand Prix</i>	589:-	<i>Super Sonic Blastman.</i>	599:-
<i>Best of the Best</i>	589:-	<i>Super Wrestlemania 2.</i>	699:-
<i>Bubsy in Claws</i>	649:-	<i>Tazmania</i>	599:-
<i>Bulls Vs Blazers</i>	589:-	<i>Terminator 2</i>	629:-
<i>Congos Caper</i>	499:-	<i>Tiny Toon Adventures</i> .	599:-
<i>Cool World</i>	629:-	<i>Tom & Jerry</i>	629:-
<i>Cybernator</i>	589:-	<i>Toys</i>	589:-
<i>Death Valley Rally</i>	589:-	<i>Yoshi's Cookie</i>	629:-
<i>Doomsday Warrior</i>	589:-		
<i>Dungeon Master</i>	699:-		
<i>E.V.O.</i>	649:-		
<i>Fatal Fury</i>	649:-		
<i>Final Fight 2</i>	629:-		
<i>GOAL! Fotboll på topp!</i>	679:-		
<i>Hit the Ice</i>	589:-		
<i>Hook</i>	599:-		
<i>Home Alone 2</i>	629:-		
<i>J. Madden Football '93</i>	589:-		
<i>King Arthurs World</i>	599:-		
<i>Lost Vikings</i>	589:-		
<i>Monopol</i>	539:-		
<i>Mario is Missing</i>	589:-		
<i>Mechanical Warrior</i>	589:-		
<i>Musya</i>	589:-		
<i>NBA All Stars Basket...</i>	599:-		
<i>Outlander</i>	599:-		
<i>P's Scavenger Hunt</i>	629:-		
<i>Soul Blazer</i>	599:-		

För att köra »Amerikansk» behövs en Converter! Tvärt emot vad en del påstår, så är det HELT riskfritt under förutsättning att Du följer given instruktion, vilket innebär att spel EJ får tas ur eller bytas när maskinen är igång, och Du får INTE vända spelet bak&fram.

Converter har sålt i 100-tusentals ex över hela Europa och den ger Dig tillgång till alla de senaste titlarna långt före de når Sverige, samt att det ALLTID blir MINST 100 kr: billigare per spel!

Köp direktimporterade spel och TJÄNA PENGAR!!

Köp inom 10 dagar och Du får köpa en Converter (1 st per hushåll) för kanonpriset bara 99:- kr!

Svenska SUPER NINTENDO-titlar!

<i>Act Raiser</i>	619:-	<i>NHLPA Hockey '93</i>	529:-
<i>Another World</i>	619:-	<i>PGA Tour Golf</i>	529:-
<i>Barts Nightmare</i>	619:-	<i>Prince of Persia</i>	619:-
<i>Best of the Best</i>	619:-	<i>Sim City</i>	529:-
<i>Castlevania 4</i>	619:-	<i>Street Fighter 2</i>	699:-
<i>Desert Strike</i>	529:-	<i>Super Star Wars</i>	619:-
<i>F-1 Exhaust Heat</i>	616:-	<i>Star Wing! (Star Fox)</i> .	619:-
<i>Lagoon</i>	619:-	<i>Turtles 4</i>	619:-
<i>M's Magical Quest</i>	619:-	<i>Zelda 3</i>	529:-

GAMEBOY-Spel

Nedanstående Gameboytitlar har enhetspriset

279:- kr:

Adventure Island 2, Alien 3, Batman; Return of Joker, Best of the Best, Bugs Bunny 2, Dr Franken, Dr Mario, Double Dragon 3, Flintstones, Little Mermaid, Looney Tunes, McDonald Land, Prince of Persia, Simpsons, Krustys Funhouse, Star Trek, Star Wars, Spiderman 2, Super Marioland 2, Tiny Toon, Terminator 2/Arkad, Track'n Field, Turtles, Top Gun och WWF Superstar 2!

Basenheter

SUPER NINTENDO

med PAD och spelet Super Mario Land:

1.699:-

Enbart basenhet: 1.399:-

GAMEBOY

med hörsnäckla och spelet Tetris:

799:-

Enbart basenhet: 599:-

Tillbehör

<i>AScii Pad</i>	279:-
<i>Fantastick = Bästa Pad + Joystick!</i>	349:-
<i>Scartkabel för bättre TV-bild</i>	129:-
<i>Super Turbo Pad</i>	229:-
<i>Pro Action Replay - fuskasset!</i>	699:-

LANDBERGS
Spel & Data
PC AMIGA NINTENDO SEGA

KUNGSÄNGEN

Mätarvägen 5B
Tel 08-581 650 65
M-F 11-18, L 10-14

FALKENBERG

B&W-gallerian
Tel 0346-877 70
M-F 10-19, L 10-14

MALMÖ

B&W/Jägersro Center
Tel 040-94 74 73
M-F 10-20, L 10-17
SÖNDAGAR 12-17

POSTORDER

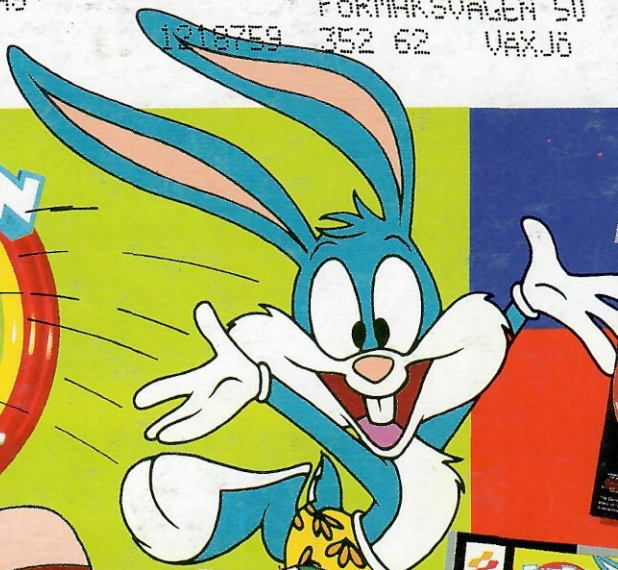
Tel 08-581 650 35
och
Fax 08-581 702 50

KARLSSON ANDREAS

POSTTIDNING B

FÖRMAKSVAJEN 50

1218759 352 62 VÄXJÖ



Tiny Toons finns till Game Boy... och till NES... och till Super NES!

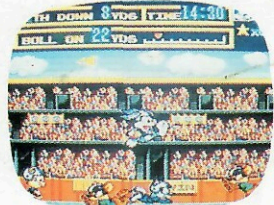
Nu kan du köpa KONAMIS fantastiska Tiny Toons till Game Boy, NES och Super NES! Det roliga, intelligenta och häftiga spelet med Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton och alla de andra. Här gäller absolut toppgrafik på alla nivåer. Och ljudet glömmet du inte i första taget! Tiny Toon Adventures - Spelet du bara inte får missa!

"Ännu ett höjdarspel med toonsen från Warner Bros. 89%!"

Mats Lundgren i Super Power 2/93



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screens: Super Nintendo Entertainment System

Vill du veta mera, kontakta: Bergsala AB, P.O. Box 10 204, 434 23 Kungsbacka, Sweden

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

KONAMI
Heta titlar till Nintendo Videospel

