

# NINTENDO MAGASINET

**Vi har kikket på  
sommarens hetaste  
arkadspel!**



**Super  
Game  
Boy-  
special**



TIDSAM  
0817-07



**Smygtittar på: Global Gladiators • Fatal Fury  
• World Heroes II • Knights of the Round •  
Pirates of the Dark Water • Hulk  
• Fighters History**







## Nu tar Mario in på Scandic

Så här lagom till sommaren presenterar Scandic en glad nyhet för alla spelsugna — när du bor på Scandic kan du hyra Super Nintendo och spela tillsammans hela familjen. Eller varför inte roa dig själv med ett sportspel? För bara 65:- får du hyra ett spel och basenhet ett dygn i samband med boende. Är du Scandic Club medlem betalar du bara 50:-/dygn. Låter det kul — skynda dig att boka rum och Nintendo på en gång, antalet är begränsat. Ring Scandic Bokning och Kundservice 08-610 50 50 eller din resebyrå.

  
**SCANDIC**

ÖVER 100 HOTELL I TIO LÄNDER



Bäste läsare,

Är det inte alltid lika härligt med ett smaskigt dubbelnummer av Nintendo-Magasinet så här mitt i sommaren? Den här gången bjuder vi bland annat på en stor arkadspecial inför sommarens besök på Gröna Lund och Liseberg. Dessutom mer information om Super Game Boy som släpps senare i höst, och en hel drös med smygtittar. Och missa inte vår sommartävling där ni har chansen att vinna Capcom senaste toppspel Mega Man X till Super NES.

Trevlig sommarläsning,

Tobias Bjarneby

**NINTENDOKLUBBEN: SVARAR PÅ FRÅGOR OM SPEL, TEL 0300 - 721 00, FAX 0300 - 732 80**

**HETA TITLAR: TVÅ TELEFONSVARARE MED DE SENASTE TITLARNÄ.**  
TEL: 0300 - 721 08, 0300 - 721 09

**PRYLSHOPEN: FRÅGOR KRING NINTENDO PRYLSHOP, TEL: 0300 - 722 20**

**BERGSALA SERVICE: LAGAR ELLER SERVÄR DIN NES, SNES ELLER GAME BOY.**  
TEL: 031 - 98 28 09, (14-16.)

**YAPON AB: ANSVÄRIGÄ FÖR UTHYRNING AV NINTENDOPRODUKTER I HELÄ LANDET.**  
TEL: 033 - 14 10 91

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

## NINTENDO-MAGASINET • 7-8/1994 ÄRGÄNG 5 • VOLYM 40

NINTENDO-MAGASINET UTGES AV ATLANTIC FÖRLÄGS AB OCH  
UTKOMMER 10 GÄNGER PER ÄR.

REDAKTION: JONÄS SVENSSON, TOBIÄS BJÄRNEBY, PATRICK  
SÖDERLUND, NIKOLAJ LINDBERG (ÖVERSÄTTN.)

GRAFISK FORMGIVNING: LENA PERSSON, ELISABETH ENGSTRÄND

ANSVÄRIG UTGIVÄRE: PETER SPÄRRING

REDAKTIONENS ADRESS: BOX 4205, 171 04 SOLNÄ •

TÄVLINGSPOST: BOX 4206, 171 04 SOLNÄ

ANNONSBOOKNING: ENGBERG MEDIA

ÄNDRÄ LÄNGGÄTÄN 26, 413 27 GÖTEBORG

TEL: 031 - 24 08 90 FAX: 031 - 12 21 60

VILL DU PRENUMERÄRE KONTAKTÄ

TITEL DÄTÄ AB PÄ TEL: 08 - 652 84 00 (8:30 - 16:00) ELLER PÄ

ADRESS: TITEL DÄTÄ AB, 112 86 STOCKHOLM.

ÄTT PRENUMERÄRE ÄTT ÄR KOSTÄR 225 KRONOR.

TIDNINGENS INNEHÄLL ÄR © 1994 NINTENDO AND © 1994 APE, INC  
AND © 1994 ATLANTIC FÖRLÄGS AB. ALL CHARACTERS HEREIN AND  
THE DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.  
ALL RIGHTS RESERVED.

NINTENDO-MAGASINET ÄR TRYCKT PÄ ÄLGRAPHICS OY/TÄMPEREEN  
ÄRPAHEDÄS 1994 OCH HAR ISSN-NUMMER 1101-5209.

DET GÄR INTE ÄTT RINGÄ TILL REDAKTIONEN. REDAKTIONEN ANSVÄRÄR  
INTE FÖR OBESTÄLLT MÄTERIAL. MÄRK ÄLL POST MED LÄMPLIGT NÄMÄ  
ELLER ÄVDELNING. ÄLLÄ VÄNNÄRE MEDDELÄS PER POST. EVENTUELL  
VÄNSTKÄTT BETÄLÄS AV VÄNNÄREN SJÄLV. BEHÖVER DU NYTT  
MEDLEMSKORT SKRIVER DU TILL NINTENDOKLUBBEN



# Innehåll

Nintendo-Magasinet nummer 7-8/94  
innehåller följande:

14. Club News & Aktuella Kassetter
5. Topplistor
6. News
8. Serie: Mario - del 10
16. Smygtittar
20. Box Mario
22. Arkadspecial
26. Tips & Tricks
28. Serie: Zelda - del 9
44. Super Game Boy
46. Pro's Corner
48. High Scores
49. Månadens Tävling
50. Nästa Nummer



# Klubb NEWS

Hej,

De kommande två månaderna släpper vi två "svenska" SNES-spel. Först ut den 28 juli är Shadowrun som är översatt till svenska för att göra det enklare för alla yngre Nintendospelare. Den 25 augusti kommer ett riktigt svenskt spel, nämligen Pinball Dreams, som i originalversion är gjort av svenska Digital Illusions.

Samma dag som Shadowrun släpps kommer också ett av tidernas mest efterlängtade uppföljare, Super Metroid. Samus Aran är tillbaka i sitt tredje och troligtvis sista äventyr och det är ett spel ni verkligen inte får missa!

För alla er med NES och Game Boy kan vi meddela att fyrspelar-adaptorna till respektive maskin nu finns att köpa tillsammans med två olika tennis-spel. Till NES är det 4-Player Tennis som säljs tillsammans med NES Satellite för 599 kronor, och till Game Boy kan du få Top Ranking Tennis och 4-Player Adapter för bara 399 kronor.

*Spela väl,  
Klubben*

## Aktuella kassetter under juli - augusti 1994.

### Super NES

Titel:	Utgivare:	Datum:	Betyg:	
Mega Man X	Capcom	25 augusti	10	8
Pinball Dreams	Gametek	25 augusti	5	6
Super Metroid	Nintendo	28 juli	10	10
Shadowrun	Data East	28 juli	9	9
World Cup '94	US Gold	15 juli	5	7
World Cup Striker	Elite	15 juli	8	7
Super Battletank 2	Absolute	8 Augusti	-	-
Choplifter III	Extreme	8 Augusti	6	8
Turn 'n' Burn	Absolute	8 Augusti	-	-
FIFA International Soccer EA	23 juni	9	9	9
Flintstones	Taito	23 juni	8	7
Clay Fighter	Interplay	2 juni	7	6

Lufia har utgått.

### NES

Titel:	Utgivare:	Datum:	Betyg:	
Jungle Book	Virgin	25 augusti		
4-Player Tennis	Nintendo	28 juli	3	2
Robocop III	Ocean	28 juli	4	4
Hammerin' Harry	Irem	23 juni	6	8
Rescue Rangers 2	Capcom	23 juni	9	9
Panic Restaurant	Taito	26 maj	5	4
Captain Skyhawk	Mindscape	26 maj	5	4

### Game Boy

Titel:	Utgivare:	Datum:	Betyg:	
Jungle Book	Virgin	25 augusti		
Kirby's Pinball Land	Nintendo	25 augusti	9	9
Cool Spot	Virgin	28 juli	8	7
Top Ranking Tennis	Nintendo	28 juli	9	9
Battletoads & Double Dragon	Tradewest	Juli	7	6
Lawnmower Man	Storm	Juli	4	7
Little Mermaid	Capcom	23 juni		
Tetris Nintendo	26 maj	9	9	9
Warioland - Super Mario Land 3	Nintendo	28 april	8	9
Duck Tales 2	Capcom	28 april	8	7
Tom & Jerry 2	Hi Tech	31 mars	4	4

Denna lista senast uppdaterad 94.06.16



# TOPPLISTOR

Siffran inom parentes är föregående månads placering och siffran efter den antalet månader på topplistan.

## Läsarnas Topp 10

### SUPER NES

1. (1) 6 Super Mario All-Stars
2. (-) 1 FIFA International Soccer
3. (2) 2 NHL Hockey '94
4. (-) 1 Clay Fighter
5. (5) 3 Rock'n'Roll Racing
6. (3) 5 Aladdin
7. (7) 7 Zelda - A Link to the Past
8. (6) 7 Starwing
9. (4) 5 Zombies
10. (-) 1 Flintstones

### NES

1. (1) 6 Kirby's Adventure
2. (2) 6 Mega Man 5
3. (4) 7 Battletoads
4. (8) 7 Mega Man 4
5. (-) 1 Panic Restaurant
6. (3) 6 Duck Tales 2
7. (-) 1 Hammerin' Harry
8. (5) 6 Darkwing Duck
9. (6) 5 Tiny Toons 2
10. (7) 4 Flintstones 2

### GAME BOY

1. (1) 6 Zelda - Link's Awakening
2. (2) 2 Warioland - SML 3
3. (-) 1 Tetris
4. (3) 7 Super Mario Land 2
5. (6) 4 Metroid II
6. (7) 7 Track & Field
7. (8) 7 Mystic Quest
8. (-) 1 Little Mermaid
9. (4) 2 Duck Tales 2
10. (10) 7 Super Mario Land

## Redaktionens Topp 10

### SUPER NES

1. (1) 5 Super Metroid
2. (2) 5 Stunt Race FX
3. (-) 1 Super Street Fighter II
4. (3) 2 Legend of the Mystical Ninja 2
5. (4) 3 Jungle Book
6. (6) 7 Secret of Mana
7. (-) 1 The Elf Adventure
8. (-) 1 Fatal Fury 2
9. (8) 4 Lufia
10. (9) 6 Mega Man X

### NES

1. (1) 4 Metroid
2. (2) 5 Star Tropics II
3. (6) 5 Punch Out
4. (3) 6 Mega Man 6
5. (-) 1 Jungle Book
6. (7) 2 Legend of Zelda
7. (4) 5 Rescue Rangers 2
8. (8) 7 Gold Medal Challenge
9. (5) 7 Kirby's Adventure
10. (9) 6 Tetris 2

### GAME BOY

1. (1) 7 Zelda - Link's Awakening
2. (2) 2 Kirby's Pinball Land
3. (4) 5 Warioland - SML 3
4. (3) 2 Top Ranking Tennis
5. (5) 4 Metroid II
6. (-) 1 Jungle Book
7. (-) 1 Cool Spot
8. (6) 5 Donkey Kong
9. (7) 7 Final Fantasy Legend III
10. (-) 1 Tetris

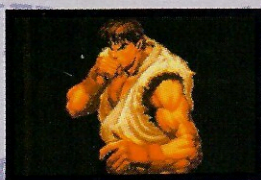


## BLODIGT MORTAL KOMBAT II

I och med att Nintendo inför sina nya censurlagar kommer spelen att kunna bli våldsammare och blodigare, men får då så klart samtidigt en högre åldersgräns. Strax efter att Nintendo of America gått ut med detta besked, meddelar Acclaim inte helt oväntat att deras Mortal Kombat II kommer innehålla samma mängd blod och äckliga avslutningar som i arkadversionen. Så om ni alltid längtat efter att få dra ut ryggraden på Goro kan era önsknigar bli verklighet senare i år.



## SUPER STREET FIGHTER II -TURBO MEN ÄNDÅ INTE



Efter många diskussioner fram och tillbaka meddelar Capcom nu att 32 megabits-monstret Super Street Fighter II till SNES varken kommer innehålla de nya specialarna eller Akuma från

Super SF II Turbo. Däremot är spelet lika snabbt som det sistnämnda och har vi tur får vi se det här i Sverige innan jul.



Super Street Fighter Turbo II



## FLER SUPER GAME BOY-SPEL



Flera GB-spel som är under produktion i Japan har nu börjat omprogrammeras för att vara kompatibla med Super GB. Takaras Fatal Fury 2 och Samurai Shodown samt Banprestos Puyo Puyo kan spelas i färg på ditt SNES och dessutom kan man spela två personer mot varandra utan att ha två kassetter.



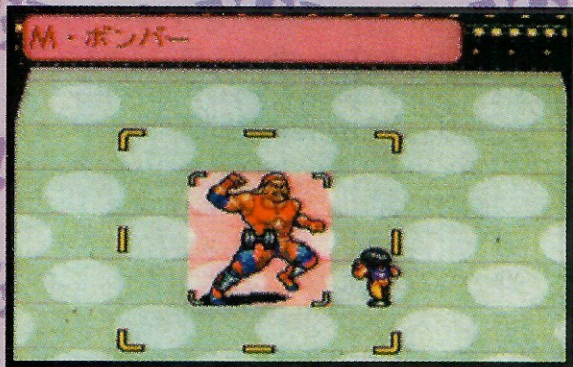
## CLAY FIGHTER 2



Interplay kämpar på för fullt med uppföljaren till populära Clay Fighter. Med massor av nya spelare, fantastiska bakgrunder och förbättrad spelkontroll ser det ut att kunna bli ett av 1995 års absoluta höjdarfrin.



## SJU ROLLSPEL FRÅN SQUARE



Som synes är alla de här bilderna....



...från den japanska versionen av Squares nya RPG.



Vi begriper ingenting nu...



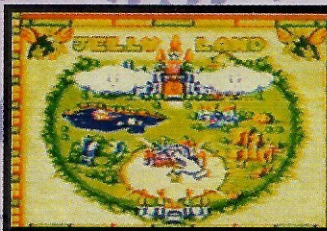
....men visst ser det bra ut!!!!

Efter miljonsäljande Final Fantasy VI, släpper Square snart ytterligare ett RPG i Japan. Den här gången handlar det egentligen om sju mindre rollspel som vart och ett tar ungefär fem effektiva speltimmar att klara istället för 30 - 40 timmar som de flesta av dagens rollspel faktiskt kräver. Varje RPG-episod utspelar sig på helt olika platser och uppläggningen varierar kraftigt från spel till spel. Ytterligare en fantastisk idé från Square som garanterat kommer göra stor succé i Japan. Om det blir någon engelsktextad version av spelet återstår att se. Som vanligt får vi hålla tummarna.

## ÖVRIGA NYHETER



Jelly Boy



En uppföljare till ett av de första Super Famicom-spelen är under produktion i Japan. Jelly Boy 2 kommer ut i höst från Sony som hoppas på en lika stor succé som

förra gången • En tredje version av Super Soccer släpptes i Japan lagom till fotbolls-VM. Super Formation Soccer '94 - World Cup Edition innehåller samtliga lag från VM och Human har dessutom förbättrat grafik, musik och kontroll • Japans största filmstjärna är tillbaka i spelet Godzilla Monster Super Battle från Toho. En sorts blandning mellan beat 'em-up och RPG kan säkert göra susen i Japan, där spelet beräknas släppas under hösten.

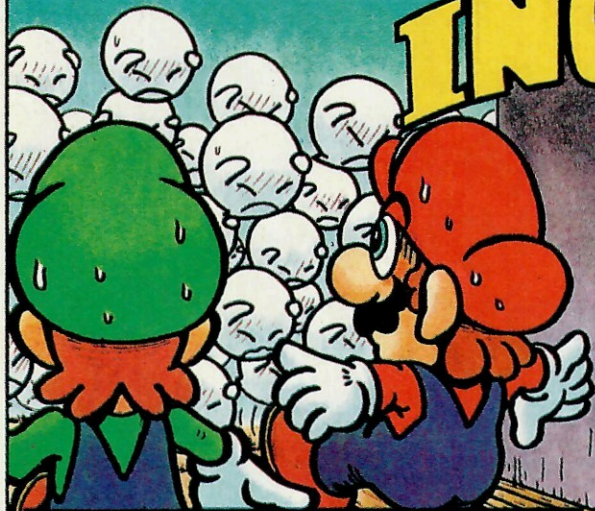


Super Formation Soccer



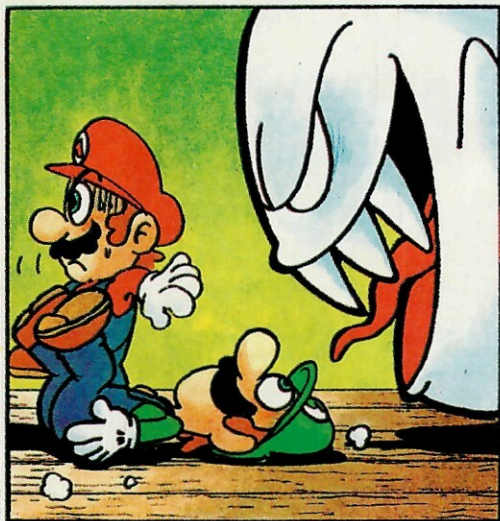
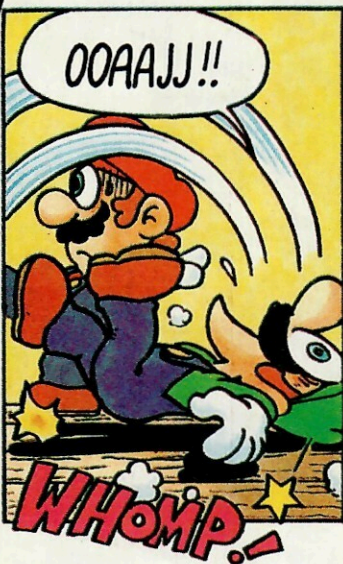
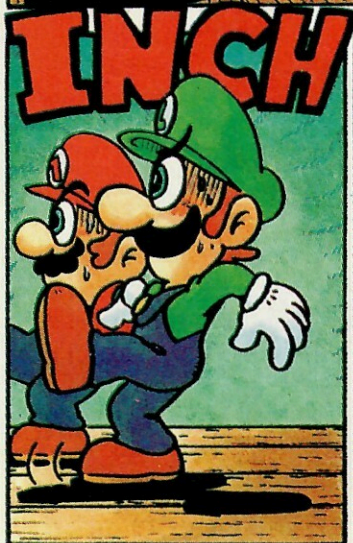
# SUPER MARIO ADVENTURES™

## INCH

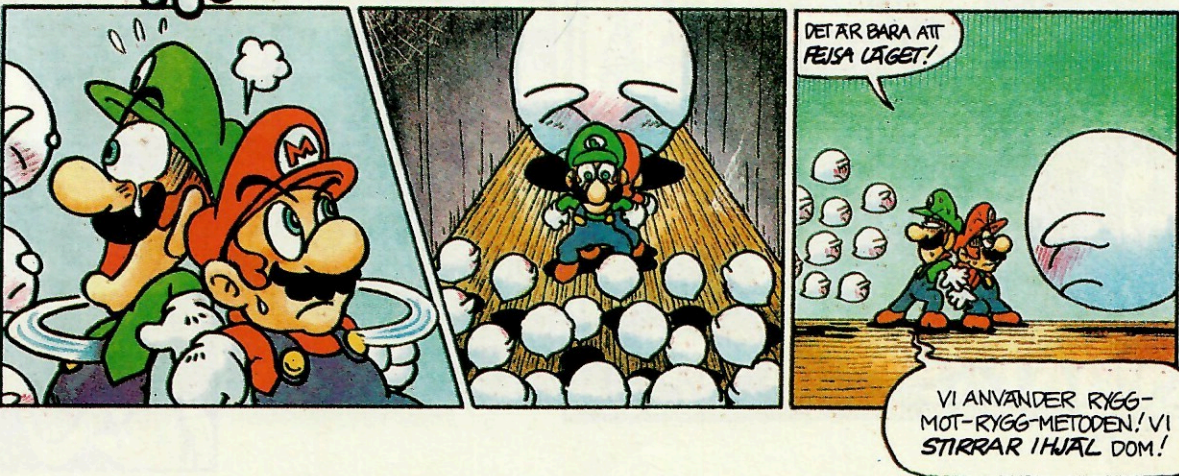
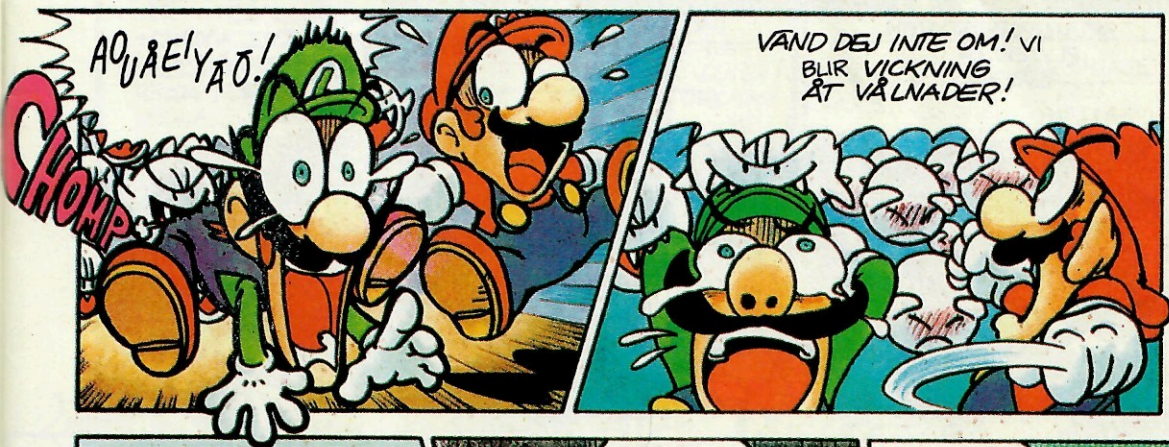


SENAST LÄMNAD VI MARIO OCH LUIGI STIRRANDES PÅ ETT GÅNG SPOKBUBBLOR I ETT MYSTISKT HUS, SOM DOM HITTAD I SKOGEN. MARIO VARNAD LUIGI FÖR ATT GÅ IN, MEN LUIGI LÄT HUNGERN TA ÖVERHANDEN. HAN FÖLDE NÄSAN OCH HITTAD EN BAUTABIT OST, OCH MEDAN HAN VAR FULLT UPPTAGEN MED ATT PROPPA I SIG, HITTAD SPOKENA HONOM.

TECKNAT AV  
CHARLIE NOZAWA











BROLLOPSBESTYREN  
FLYTER PÅ  
PERFEKT.

BRA  
JOBBAT.

JAG ÄR GLAD  
ATT YOSHIARNA  
ÄR SÅ  
LATTAMJDA.

VI HAR ANSTÄLLT  
LANDETS BÄSTE HYPNO-  
TISOR FÖR ATT HÅLLA  
DOM I DJUP  
TRANS.

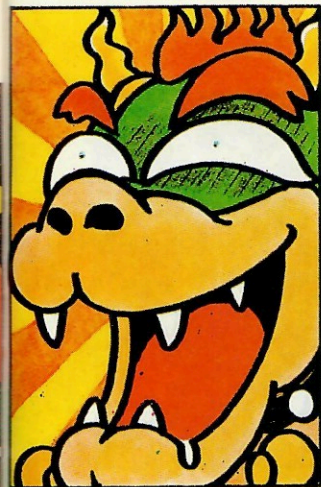
JAHA. MEN SLÄPP INTE PÅ GARDEN.  
DOM KANSKE ÄR FOGLIGA UNDER HYPNOS,  
MEN DOM ÄR FORTFARANDE FIENDER  
TILL ALLA KOOPOR.

JAG HÅLLER KORY-  
GLURKARNA ÖPPNA.

FÖRRESTEN, HUR GÅR DET MED  
MIN ROSENHYADE FÄSTMOS  
BRUDKLÄNNING?

DOM HÅLLER PÅ  
ATT PROVA UT  
DEN I DETTA  
NU!





JAG KAN INTE HÅLLA MEJ TILL BRÖLLOPET! JAG MÅSTE TITTA TITTELITUT PÅ KLÄNNINGEN!

SKIPPITY!

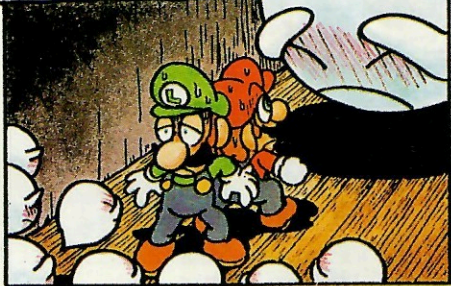
VANTA! DET BETYDER OTUR!



HAN ÄREN RIKTIG ONDING.

HOPPAS INTE GIFTER-MÅLET FÖRÄNDRAR HONOM.

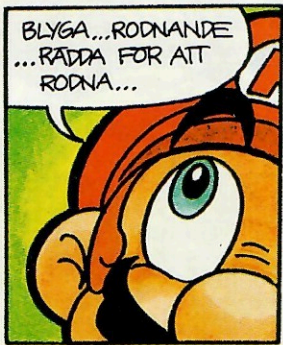
ÅTSKILLIGA TIMMAR SENARE...



JAG BLIR VIMSIG AV ATT BLÅNGA PÅ ALLA DESSA RODNANDE FEJS.

FÖR ATT VARA SÅ SÄLLSYNT BLYGA, ÄR DOM VALDIGT IHÄRDIGA.

STÄGGER



BLYGA... RODNANDE... RÄDDA FÖR ATT RODNA...



LUIGI! JAG HAR EN PLAN! FÖLJ MED MEJ IN I RUMMET!

VAD SKULLE DET HJÄLPA?



KAPTA IN-TE EMOT!

KOM IGEN NU!

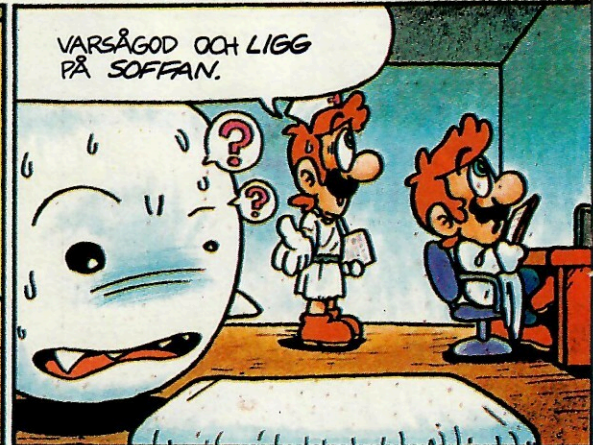
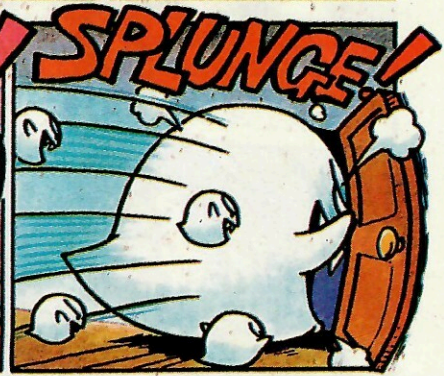
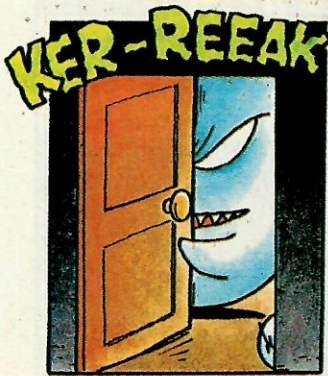
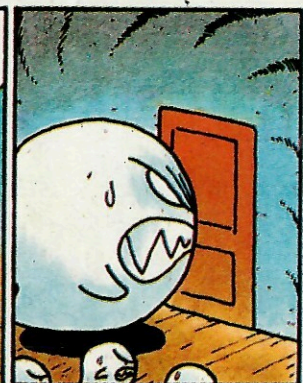
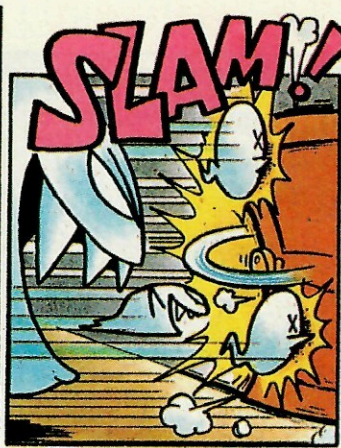
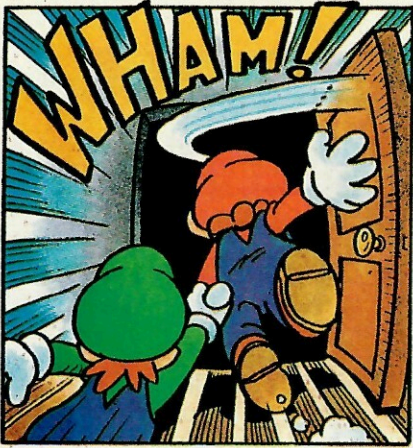
DASH



ÅÅHJAAALP!

PITTA PITTA PITTA







**PEEK!**

SYMPTONEN PEKAR PÅ  
ATT DU LIDER AV  
ANTROFOBI, MÄNNISKO-  
SKRÄCK! DIN RÄDSLA  
MÅSTE BOTTNA I NÅN  
HEMSK BARNDOMS-  
UPPLEVELSE.

INGEN FARA, JAG ÄR LEGITIMERAD PSYKO-  
TERAPEUT. VI SKA FINNA ROTEN TILL DINA  
PROBLEM. BERÄTTA OM DIN  
BARNDOM.

SNART...

**BOO HOO**

JAG FÖRSTÅR, BUSARNA I DIN  
SKOLA KNYCKTE LUNCHEN  
OCH LÅSTE IN DEJ I  
SKÅPET VARJE  
DAG.

**SOB!**

**BWAH!** DOKTORN!

**BLUBBER**

DET HÄNDE MEJ MED! DET  
VAR HEMSKT! JAG  
MÅSTE OCKSÅ FÅ  
BERÄTTA!

ATT BEHANDLA DEJ  
HJÄLPER OSS INTE  
UR KNIPAN!

**PAT PAT**

SÄDAR JA, JAG FÖRSTÅR  
ATT DU HAR UPPDÄMMA  
AGGRESSIONER, MEN DU KAN  
INTE LÅTA SKOLBUSARNA BE-  
STÄMMA ÖVER DITT LIV.

HELA VIDA VÄRLDEN  
LIGGER ÖPPEN!



OCH HUR STOR JORDEN  
ÄN KAN TYCKAS, SÅ ÄR DEN  
BARA ETT DAMMKORN I  
UNIVERSUM.

BORTOM VÅRT SOLSYSTEM  
FINNS ÄNNU FLER STJÄRNOR...  
MILJONERS MILJARDERS  
STJÄRNOR!

MÄNNISKORS OCH  
SPÖKENS BEKIMMER ÄR  
PYTESMÅ JÄMFÖRT MED UNI-  
VERSUMS ENORMA STORLEK.

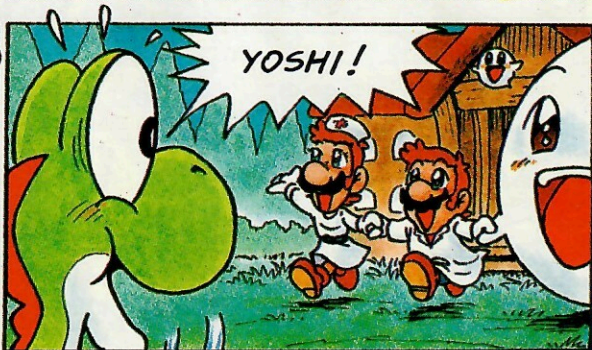
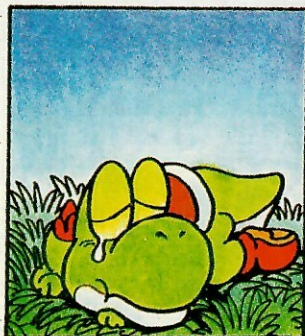
NU KÄNNES DET VÄL  
BÄTTRE?

**PUMP  
PUMP**

JAG ÄR  
GLAD ATT  
VI KUNDE  
TALA OM DET  
HÄR.

VAD SÄGS OM ATT GÅ  
UT OCH TA EN NYA  
FRISK LUFT?

KOM... VI GÅR UT  
I SOLEN!



VILKEN  
UNDERBAR  
DAG!

UR-  
SÄKTA?

ASCH, DET VAR SÅ LITE!

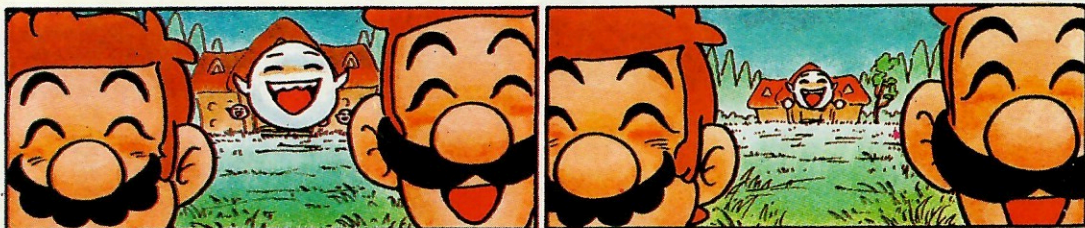
JAG ÄR BARA  
GLAD ATT KUNNA  
HJÄLPA!



MEN OM DU VERKLIGEN VILL  
HJÄLPA MEJ, KAN DU BERÄTTA  
HUR MAN FÅR SEJ TILL  
BOWSERS SLOTT!

JAG VILL BERÄTTA FÖR  
KOOPAKUNGEN OM VÅRT  
UNDERBARA UNIVERSUM.

HAN DRIVER  
PSYKOTERAPIN LITE  
VÄL LÅNGT...



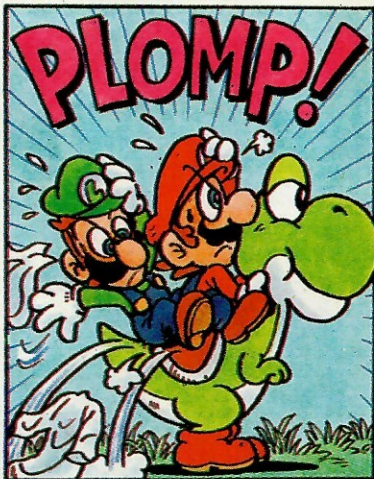
ÄR DOM KVAR  
FORTFARANDE?

NEJ, DOM ÄR BORTA  
ALLIHOP!



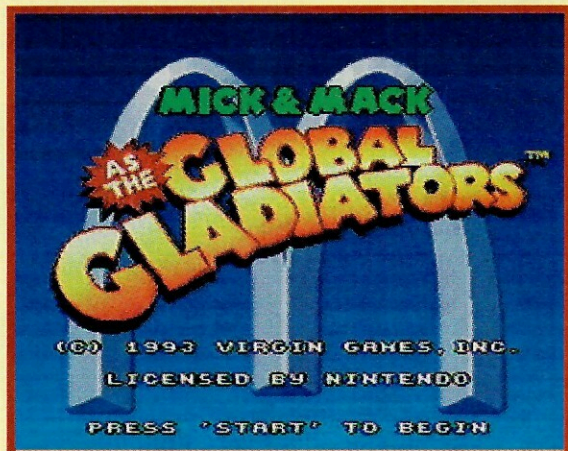
KOM IGEN,  
YOSHI!

NU RÄDDAR VI  
PRINSESSAN!



FORTSÄTTNING FÖLJER...





## GLOBAL GLADIATORS

Format: Super Nes  
 Utgivare: Virgin  
 Speltyp: Plattform  
 Spelare: 1  
 Sparfunktion: -

Virgins nära samarbete med Disney har resulterat i en rad intressanta titlar som t ex The Jungle Book och det kommande Lion King som bygger på den senaste Disneyfilmen. Dessutom har man genom ett avtal med Hudson Soft kapat åt sig distributionsrätten till bl a Beauty and the Beast. Men nu handlar det om ett varumärkesbaserat plattformspel och det är ju också en av Virgins specialiteter. De käcka gossarna Mick och Mack från de halvdåliga McDonaldland-spelen är tillbaka. Den här gången dock i ett mycket bra SNES-spel. Det handlar som vanligt om att du ska hoppa omkring på tjugusiga plattformsbanoer och samla M (för McDonalds) eller V (för Virgin). Varför har vi däremot ingen aning om eftersom vi bara fått testa en långt ifrån färdig beta-version.



Så mycket kan vi i alla fall säga att det ser bra mycket roligare ut än McDonaldland. Betydligt bättre grafik, ljud och spelkontroll. Om och när vi får se det i Sverige vågar vi inte ens tänka på. Men Bergsala tog ju in båda McDonaldland-spelen så vi får hoppas att även detta intresserar dem.

## Fatal Fury II

Format: Super Nes  
 Utgivare: Takara  
 Speltyp: Beat 'em up  
 Spelare: 1-2  
 Sparfunktion: -



Takara praktiskt taget vräker ut konverteringar från Neo-Geo och arkad. Nu är bröderna Andy och Terry Bogard på krigstigen igen. Tillsammans med sin kick-boxande kompis Joe Higashi är de ute efter att prygla upp Wolfgang Krauser alias Den Mörke Kejsaren! Men vägen dit är lång - det finns åtta deltagare i turneringen och fyra bossar att bekämpa på slutet - idén känns kanske igen. Figurerna är dock lite mera originella än genomsnittet. Typer som den fete





köpmanen Cheng Sinzan som försmädligt klappar sig på rumpen när motståndarna är för feg och den lille sege judo-gubbe Jubei Yamada som kastar pizzor har vi inte sett förr. Bossarna är också riktigt tuffa och hårdast av dem alla är förstås den fruktansvärde Wolfgang Krauser, en gigant i fantasiuniform som håller till i en katedral med kyrkorgel och stråkorkester som spelar bakgrundsmusik. Grafiken är otroligt tjugig och vissa av bakgrunderna scroller faktiskt fram under matchernas gång. Ett annan finess är att man kan röra sig i djupled med hjälp av R-och L-knapparna och även om precisionen inte är den bästa i de manövrarna känns det i alla fall roligt och nytt. Fatal Fury 2 blev kvickt populär här på redaktionen tyvärr är det tämligen otroligt att FF2 får svensk release - det är faktiskt inte någon



PAL-version på gång över huvudtaget. Takara visade för övrigt en ny version, Fatal Fury Special, som är på hela 32-meg, i Japan nyligen!

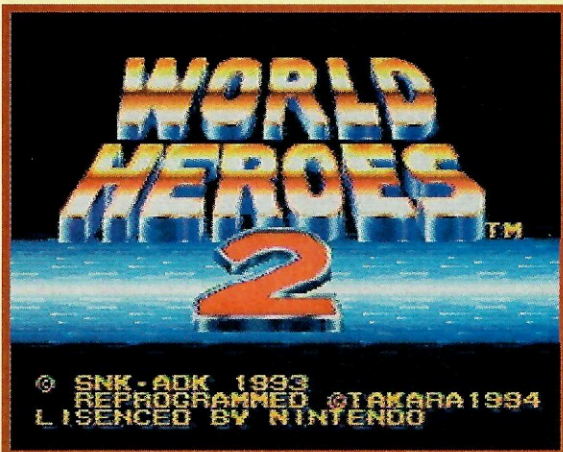
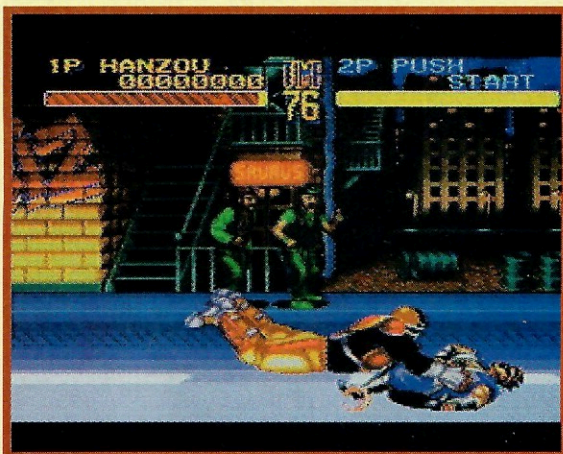
## World Heroes II

Format: Super NES  
 Utgivare: Takara  
 Speltyp: Plattform  
 Spelare: 1-2  
 Sparfunktion: -

World Heroes II är som ni förstår ännu en arkadkonvertering från Takara. Det här spelet är på hela 24 meg och det kan nog behövas för att få plats med det här spelets 16 gubbar plus två bossar. Här finns typer med eldbollar och Dragon Punch, en gubbe i uniform som ser ut som M. Bison från SFII men slåss som Chrome Dome i TMNT Tournament Fighters, en boss som i likhet med Shang Tung i Mortal Combat kan förvandla sig till alla de andra figurerna, och dessutom en häxdoktor och en trollkarl som använder sig av mängder av trolleritrix för att bara nämna några. Dessutom har man lagt in flera olika typer av energimätare att välja ibland. Den intressantaste varianten är att spela med en gemensam mäta-

# SMYGGNA TITTARNA

re som väger över åt olika håll beroende på vilken spelare som gör bäst ifrån sig. Man kan också spela med övertäckta energimätare vilket faktiskt är svårare än man tror. Tyvärr verkar det som om programmerarna lagt ner så mycket jobb på alla gubbar och finesser att de inte fått tid över till att finputsa animeringar och spelkontroll.







## KNIGHTS OF THE ROUND

Format: Super Nes  
 Utgivare: Capcom  
 Speltyp: Beat'em up  
 Spelare: 1-2  
 Sparfunktion: -

Precis som King of Dragons är det här ett hugg och slå-lir från Capcom som bygger på ett arkadspel från 1991. Tyvärr är det dessutom lika trist som King of Dragons. Det mest spännande med det här spelet tyckte vi på redaktionen var att gissa vad det var för runt föremål som riddarna var riddare av. Riddarna av den runda bollen kanske...? Visst är det kul med tjugig grafik och stora spritar men man orkar faktiskt inte slå ihjäl mer än ett par tre hundra rovriddare och monster. Det här ligger långt under Capcoms vanliga standard och någon svensk release verkar det lyckligtvis inte vara tal om.



## Pirates of the Dark Water

Format: Super NES  
 Utgivare: Sunsoft  
 Speltyp: Beat'em-up  
 Spelare: 1-2  
 Sparfunktion: -



Sunsoft har faktiskt gjort så gott som samma sak som Capcom fast med pirater i stället för med riddare. Här gäller det att banka och hacka och slå sig fram genom ett antal banor fyllda ondskefulla typer och under resans gång samla på sig delar av en hemlig skatt.

Det här spelet bygger på en populär tecknad TV-serie från Hanna-Barbera (Flinta, Jetsons mfl) som dock inte visats i skandinavien (ännu..). Men även om bakgrundshistorien därför är ovanligt genomtänkt för att vara i ett sånt här spel blir det inte mycket roligare. Vi har satt det förut och fast figurerna är snygga och kan ta till mängder av fräcka specialslag är det inte så stor skillnad på att slå ihjäl elaka dvärgar och elaka damer med kniv jämfört med drakar och fiendliga riddare - man tröttnar helt enkelt efter några hundra eller tusen stycken...!







## The Incredible HULK

Format: Super NES  
 Utgivare: US Gold  
 Speltyp: Plattform  
 Spelare: 1  
 Sparfunktion: -

Världens grönaste superhjälte blir spelhjelte! The Incredible Hulk och hans alter ego Dr David Banner (en forskare som p g a av strålning eller nåt i den stilen blir förvandlad till Hulken när han blir tillräckligt uppretad) får i det här spelet möta ett antal av sina gamla ärkefiender. Rihno, Absorbing Man, Abomination, Tyrannus och superbossen The Leader vill gärna ta över jorden och det måste naturligtvis Hulken sätta stopp för i fem actionfyllda nivåer. Bossarna har mängder av robotar, slemhögar, romerska soldater (!) och annat otyg till sin hjälp så det blir rätt mycket röj i det här Gods-liknande plattformsspel. Hulken är lyckligtvis inte helt försvarslös. Han behärskar en bra uppsättning slag och sparkar och kan lyfta ondingarna i halsen och sen skalla dem till skrot! Super Stomp är en specialare som ruskar om både fienderna själva skärmen rejält! Mycket möda har lagts ner på de detaljerade och parallaxscrollande bakgrunderna och Hulken själv har verkligen fått den rätta tyngden i steget. Spelet kommer att släppas till både SNES och MegaDrive men varken Bergsala eller Playmix hade bestämt sig för att ta in det när detta skrivs.

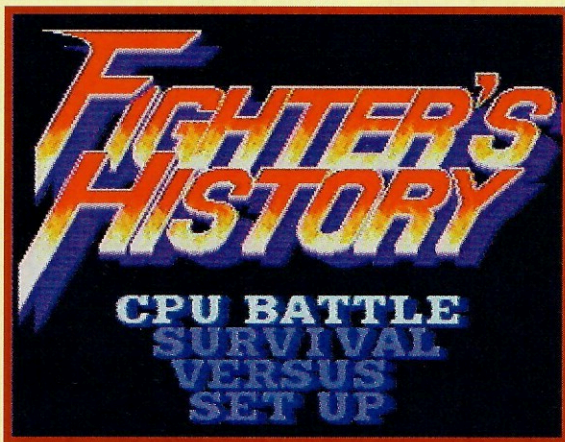


# SMYGGNA TITTARNA

## FIGHTER'S HISTORY

Format: Super NES  
 Utgivare: Data East  
 Speltyp: Beat'em up  
 Spelare: 1-2  
 Sparfunktion: -

Uppläggnigen är precis densamma som i SFII, med nio olika slagskämpar att välja mellan och några mystiska slutbossar som du får möta när du besegrat resten av gänget. Faktum är att Capcom tyckte att det var lite för många likheter den här gången och stämde Data East för att hävda sin rätt. Capcom var inte bara ute efter just Fighters History utan ville även visa att man hade upphovrätten till den här typen av spel. Domstolen höll dock inte med Capcom utan gav Data East rätt så nu är det fritt fram för ännu flera SFII-kloner. Att det blev stämning av det betyder dock inte att Fighters History är något säskilt bra eller originellt fajtarspel. Nytt är visserligen att om du kan träffa motståndaren på samma punkt tillräckligt många gånger blir han mera sårbar just där. För övrigt är det samma gamla banka- och-slå-taktik som gäller.





# BOX MARIO

## GOLF

1. Kommer det något mer golfspel till SNES?
2. Vilket är det allra bästa golfspelet till SNES?
3. Är Mecha Robots Golf bra?
4. När släpps Stunt Race FX i Sverige?

*Simon Sundén, medlem #283 416*

1. Det golfliknande spelet Kirby's Tee Shot bör dyka upp i USA ungefär samtidigt som du läser detta och lär vara bra. Något nytt vanligt golfspel känner vi tyvärr inte till.
2. Jag (Tobias, som vanligt) gillar fortfarande Hole in One bäst.
3. Nej.
4. Innan årets slut.

## UPPFÖLJARE

1. Kommer det något nytt Mario-spel snart?
2. Kommer Lost Vikings 2 att tillverkas?
3. När släpps Bubble Bobble 2 i Sverige?
4. Kommer Bubble Bobble till SNES?

*Medlem #343 492*

1. Super Mario World 2 är under produktion, men exakt när det kommer är det ingen som vet ännu.
2. Ja, Interplay håller på för fullt.
3. Någon svensk release finns tyvärr inte planerad.
4. Troligtvis inte.

## SECRET OF MANA

1. Kommer Secret of Mana till Sverige och i så fall när?

2. Slåss man med svärd som i Zelda eller med stridsskärmar som i Final Fantasy?

3. Kommer det några strategispel till SNES i stil med North & South?

4. Kommer Gaia Fantasy till Sverige?

*Mange*

1. Senaste budet är att det kommer under hösten.

2. Med svärd som i Zelda.

3. Inte inom den närmaste framtiden i alla fall.

4. Svårt att svara på eftersom spelet, som för övrigt bytt namn till Soul Blazer 2 - Illusions of Gaia, inte ens finns ute i USA ännu.

## BLANDADE FRÅGOR

1. I vilken ordning skulle ni placera följande spel: EVO, Cybernator, Chuck Rock, Rocky Rodent, Shadowrun?

2. När kommer Super Game Boy och vad kommer den att kosta?

*Medlem #138 761, Sjöbo*

1. Shadowrun, Cybernator, EVO, Rocky Rodent och Chuck Rock.

2. Den kommer i höst samtidigt som spelen Tetris II och Donkey Kong '94. Priset lär ligga runt 800 kronor.

## GNÄLL

1. Varför har Nintendo gjort Pal-versionen av SNES:en sämre än den japanska och amerikanska? Köper man en importerad SNES får man ju bild på hela skärmen och inte två svarta oönyttjade områden högst upp och längst ner. Dessutom går våra spel inte lika snabbt.

2. Varför är Nintendo så sena med att släppa spelen i Europa? Vissa titlar har ju funnits i Japan i flera år när de kommer hit.



3. Borde inte spel med mindre minne vara billigare? Goof Trop som bara är på 4 megabit kostar ju till exempel lika mycket som Super Mario All-Stars som är på 16 megabit.

Turki

1. Detta har ingenting med Nintendo att göra utan beror på skillnaden mellan världens olika TV-system. Det enda du kan göra är att skaffa en speciell RGB-sladd för att få större bild.

2. Troligtvis för att de vill testa spelen på den japanska marknaden innan de skickas vidare till USA och slutligen också Europa. Men snabbare än det gör tycker vi också att det borde kunna gå.

3. Jo, men det är inte bara storleken som spelar roll. Att priset på Goof Trop är högt beror till exempel på att det kostar Capcom en hel del med Disney-rättigheterna.

## UPPFÖLJARE

1. Kommer Bubsy 2 att tillverkas?

2. Kommer Starwing 2 att tillverkas?

Medlem #132 401, Vallentuna

1. Ja, spelet släpps nu under sommaren i USA. Om och i så fall när det kommer till Sverige har vi ingen aning om ännu.

2. Ja, men det dröjer troligtvis något år till. Allt vi vet är att man kan vara två spelare samtidigt och att det kommer att vara snabbare än ettan.

## BLOD OCH ROLLSPEL

1. Finns det någon kod till Mortal Kombat (SNES) som gör att blodet kommer fram?

2. Kommer Street Fighter II Turbo till Sverige?

3. Vilket av de "riktiga" rollspelen (typ Final Fantasy och Dragon Warrior) är bäst?

4. Kommer NES-spelet Probotector 2 - Return of

the Evil Forces till Sverige?

Medlem #1 858

1. Nej, men är du intresserad av ett blodigt Mortal Kombat ska du läsa månadens news- och arkadsidor.

2. Nej, men däremot kommer Super Street Fighter II mot slutet av 1994.

3. Final Fantasy III (kommer till USA i oktober)

4. Nej, inte vad vi vet.

## SPELMÄSSOR

1. Kommer det något mer spel som liknar Mario Paint?

2. När hålls mässorna i Chicago och Las Vegas?

3. Finns det något pingisspel till SNES?

Erik Wall, Viken

1. Sound Factory är på väg till SNES och är uppbyggt ungefär som Mario Paint, men här handlar det om musik istället för målning.

2. Winter CES i Las Vegas hålls i början av januari och Summer CES i Chicago i slutet av juni.

3. Nej.

## ZELDA OCH METROID

1. Till vilken maskin kommer nästa Zelda-spel?

2. Är Super Metroid det bästa SNES-spel ni testat?

Stellan Karlsson, medlem #275 530

1. Troligtvis SNES.

2. Ja, tillsammans med Zelda - A Link to the Past.

# BOX MARIO



# ARKAD SPECIAL

Så här lagom till sommarens besök på Gröna Lund och Liseberg tänkte vi att det kunde passa med en rejäl arkadspels special. Så på kommande fyra sidor presenterar vi några av de hetaste och allra hätigaste arkadspelen just nu.

## Super Street Fighter II Turbo

Tillverkare: Capcom  
Speltyp: Beat 'em up  
Spelare: 1 - 2 samtidigt

Det bästa blir bara bättre och bättre. Efter Street Fighter II, Street Fighter II - Champion Edition, Street Fighter II Turbo och Super Street Fighter II, nu är den sista och överlägset bästa versionen här. Förutom ännu lite snyggare grafik och nytt intro, har varje spelare fått varsin ny specialare och dessutom en superattack som bara kan utföras när man fyllt den nya specialmätaren längst ner i bild. Dessa superattacker går inte att stoppa på något sätt och är väldigt kraftfulla men samtidigt väldigt svåra att utföra. Slutligen finns det också en ny slutboss vid namn Akuma. Super Street Fighter II Turbo är ett måste för alla SF II-fanatiker.



*Uppfräschade introsener är bara förnamnet på allt det nya godis som Capcom har stoppat in!*



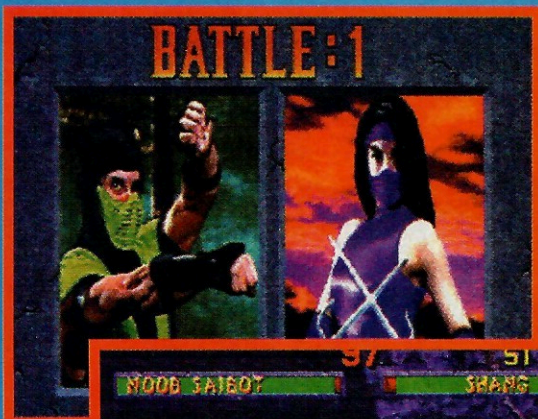
*Spring till närmsat arkadhall och testa!*



# Mortal Kombat II

Tillverkare: Williams  
Speltyp: Beat 'em up  
Spelare: 1 - 2 samtidigt

Till skillnad från Super Street Fighter II Turbo är Mortal Kombat II en riktig uppföljare och inte bara en uppgradering. 12 spelare finns att välja mellan, varav sju är helt nya. Spelet är om möjligt ännu blodigare och våldsammare än ettan och framför allt betydligt bättre. Det enda problemet med alla dessa beat 'em up-lir i arkadhallar är att det tar ett tag innan man lärt sig alla specialare och det är ju inte direkt gratis att spela. Å andra sidan får man ju cirka 150 matcher för de 750 kronor ett SNES-spel kostar och lyckas man inte lära sig allting på den tiden är det inte spelets fel.

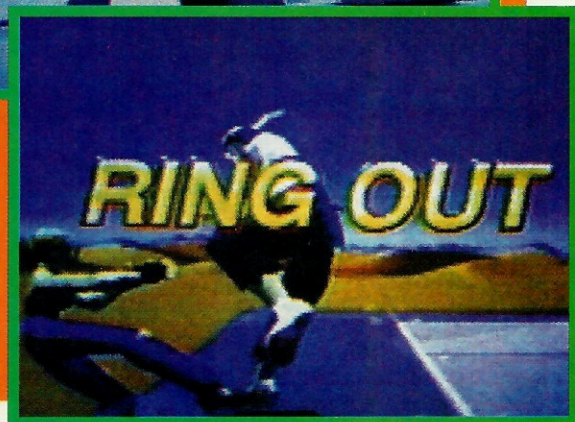


# Virtua Fighter

Tillverkare: Sega  
Speltyp: Beat 'em up  
Spelare: 1 - 2 samtidigt

För att försöka konkurrera ut Capcom och Williams, har Sega utvecklat en helt ny typ av fighting-spel. Deras Virtua Fighter bygger på polygon-grafik, vilket gör det till någonting väldigt speciellt. Grundidén är inte särskilt färsk, men det coola utförandet imponerar.

Du börjar med att välja mellan de åtta olika slagskämparna, alla med sina speciella knep och taktiker. När du bestämt dig för vem du vill spela med beger du dig ut i ringen och möter din motståndare. När matchen börjar, snurrar "kameran" runt ringen och zoomar in och ut hela tiden så att du ser alla sparkar och slag från alla möjliga olika vinklar. Allt för att skapa den ultimata känslan.





# Ridge Racer

Tillverkare: Namco  
Speltyp: Bilracing  
Spelare: 1

Efter att ha spelat Virtua Racing och övertygats om att det inte kan gå att göra mycket bättre bilspel tror man inte sina ögon när man ser Ridge Racer. Aldrig har någon lyckats trycka ner så här mycket äkta bilåkarkänsla i ett spel. Du gasar, bromsar, kopplar och växlar på riktigt och både kurvtagningar och sladdar känns otroligt äkta. Dessutom finns det gott om fräcka saker att titta på runt omkring. Hisnande stup vid sidan av vägen, gigantiska jetplan och helikoptrar som far förbi genom luften, är bara några exempel. Det är svårt att riktigt förklara hur suveränt spelet är och det krävs nog att man testat det själv

för att verkligen förstå. Se bara till att inte ha för mycket växel med dig, för på Ridge Racer kan man spendera precis hur mycket pengar som helst.



# Daytona USA

Tillverkare: Sega  
Speltyp: Bilracing  
Spelare: 1

Just när vi trodde att Namco vunnit bilspelsstriden, blandar sig Sega i igen med sitt färskaste Daytona USA. Grafiken som är något av det bästa vi sett i ett arkadspel, samma enorma känsla som Ridge Racer och dessutom fyra perspektiv att se loppet ur (precis som i Virtua Racing). Med tre banor att välja mellan, kommer Namco och Sega utkämpa en otroligt hård och jämn kamp i arkadhallarna. Enligt reklamen är Daytona USA det närmaste verkligheten man kan komma utan att själv riskera livet och frågan är om inte det stämmer. Ytterligare ett måste-testa-spel med andra ord.

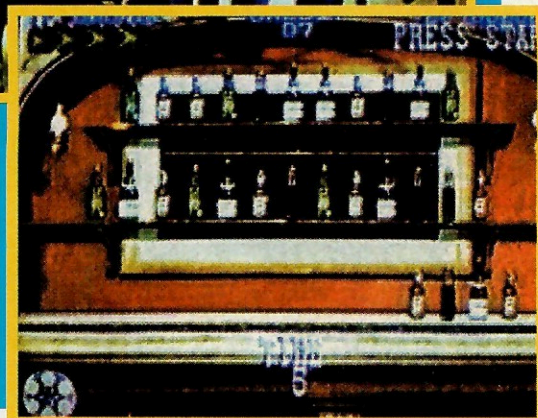
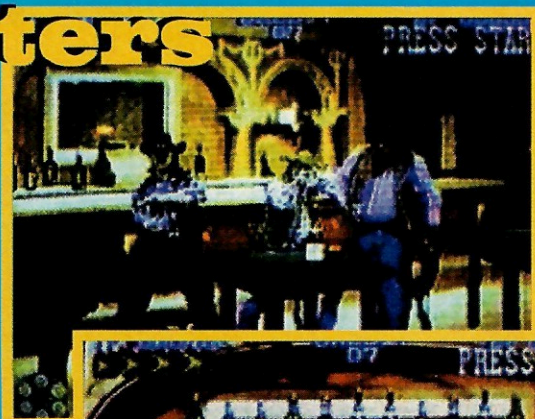




# Lethal Enforcers II - Gunfighters

Tillverkare: Konami  
Speltyp: Action  
Spelare: 1 - 2 samtidigt

Efter framgångarna med Lethal Enforcers, släpper Konami nu en uppföljare, vi förflyttar oss bakåt i tiden och hamnar mitt i Vilda Västern. Uppläggnigen är likadan som den i ettan och det gäller alltså helt enkelt att skjuta sig fram genom scener av stigande svårighetsgrad. Alla skurkar ska slaktas och de oskyldiga åskådarna skonas. En SNES-version är också på gång men eftersom det första spelet inte kom till Sverige lär väl inte det här heller göra det, så ni får nog ut och härja i arkadhallarna för att få panga.



# Parodius

Tillverkare: Konami  
Speltyp: Shoot 'em up  
Spelare: 1 - 2 samtidigt

Det sista spelet vi tänker berätta om finns ännu inte i Sverige, men förhoppningsvis dyker det upp senare i höst. Som namnet antyder (Parodi + Gadius) är spelet en parodi på klassiska Gadius. När Konami först släppte spelet till Famicom i Japan i en begränsad upplaga, var det mer tänkt som ett skämt men eftersom det blev så populärt, har de nu också gjort versioner till Game Boy, Super Famicom och PC Engine. Slutligen finns det nu också ett arkadspel och inte helt oväntat är det överlägset alla tidigare versioner. Grafiken är sanslöst snygg och rolig och att spela två personer samtidigt ger den ultimata shoot 'em up-kicken. Något att se fram emot senare under året alltså.





# Tips & Tricks



## ROCK'N'ROLL RACING (SNES)

Lösenord

### ROOKIE

93JO TMH1 WJPM  
P4LO T9K9 WH6M  
KIP0 Q9H9 W8PM  
74JH T3KJ WYMP  
GLDH KNHJ WWPM

462W SMHS 8T6M  
28BW HQJ1 7K8N  
X3TW T8G1 4SPM

### WARRIOR

SHC8 R5HV WSPM  
KJL8 QGK3 VJPP  
FHJ8 R0H3 Y68S  
MGRR H0KB Y68S  
B928 Q4HJ 8T6M  
R7S8 R0KS 8KPM  
HT08 GMHS 8IPM  
PR68 0SJ1 8IPM  
D7M8 R5G1 6TPM  
NNK8 QMJ9 6TR7  
CFW8 R5R6 6TB1

Andreas Norberg, Piteå



## LOST VIKINGS (SNES)

Hoppa över en bana genom att trycka X,Y,A och B samtidigt.

Per-Arne Mattson, Stockholm

## STRIKER (SNES)

Bra lösenord

Knappa in lösenordet BCDFGHJKLMPQRST så kan du välja laget Elite som är betydligt bättre än alla andra.

Fredrik Wiklander, Stockholm



### VETERAN

1!JW Q4H1 WJPM  
F!JW Q4K9 WH6M  
P3BW TMH9 V06M  
G!ZW Q0KJ Y0PM  
Q8LC R0HJ XWPN  
HNDC JZK6 XWPT

## FIFA INTERNATIONAL SOCCER (SNES)

Gå till options och tryck in följande koder:

Invisible Walls	Y,Y,Y,X,A,A,A,B
Dream Team	A,A,B,B,Y,Y,X,X
Crazy Ball	X,A,B,Y,Y,B,A,X
Curve Ball	B,A,R,B,Y,L
Super Goalie	A,A,A,A,A,Y,Y,Y,Y
Super Kicks	B,A,B,B,B,B,B,B,B



# POWER PLAYER

48-49

SNES:

Super Metroid  
Shadowrun

Battletoads &  
Double Dragon

Mega Man X  
Pinball Dreams

NES:

4-Player Tennis

Robocop 3

Gradius

GB:

Top Ranking  
Tennis

Battletoads &  
Double Dragon

Kirby's  
Pinball Land

Lawnmower  
Man

Cool Spot





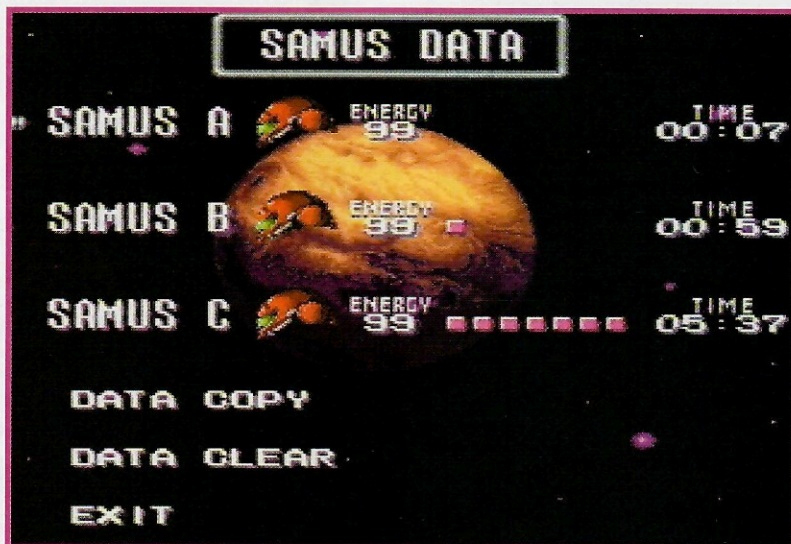
# Super

**Det här är spelet ALLA väntat på.**

Ingen kan ha undgått att en tredje och avslutande del i Metroid-serien var på väg i form av ett 24- megabits SNES-äventyr.

**S**uper Metroid utspelar sig direkt efter de två första äventyren. När Samus äntligen lyckats besegra moderhjärnan i Metroid II lyckades en otäck liten baby-hjärna smyga med ombord på Samus rymdskepp och följa med hem till jorden. Lyckligtvis upptäckte vår tuffa hjältninna den lilla filuren och forskare var snart i full gång med att undersöka den. Tyvärr hann de inte uträtta särskilt mycket förrän den smet och flydde tillbaka till Zebes (planeten där de tidigare delarna utspelade sig). Så nu måste Samus återvända dit för att ta kål på lill-monstret innan det växer och blir ett stor-monster. Men kunde man inte just tänka sig att planeten nu återigen var fylld av hemskingar som måste besegras? Jo då, nu har du ett nytt fantastiskt rymdäventyr framför dig...

I grund och botten är Super Metroid uppbyggt precis som originalet förutom att planeten har blivit större och fienderna fler. Det finns också en del nya funktioner, som till exempel den inbyggda kartan som påminner en hel del om den som Link använder sig av i Hyrules grottor. Du får till en början utveckla den på egen hand, tills du hittar ett rum med en speciell pryl som framkallar en komplett karta med namn, pilar och tecken.



*Det här är ju ett mycket stort spel och lyckligtvis har man tre möjligheter att spara sitt eget lir.*

*Med springskorna på fötterna går det undan rejält!*



<b>SPELARE</b>	<b>1</b>
<b>SPELTYP</b>	<b>ÄVENTYR</b>

<b>SPARFUNKTION</b>	<b>BATTERIMINNE</b>
<b>GAMELINK</b>	<b>—</b>

**● NINTENDO SVÄRIGHETSGRAD MEDEL**

<b>9,0</b>	<b>GRAFIK</b>	<b>8,5</b>	<b>SPEL-KONTROLL</b>
<b>9,5</b>	<b>LJUD</b>	<b>10</b>	<b>UNDER-HALLNING</b>



# Metroid

Med frysvapnet kan du lägga dummarna på is en stund...!



Det är inte meningen att du ska äta jättesvamparna - Vill du kaka svamp finns det ju andra spel!



Grafiken är verkligen mörk och kuslig och den stämningssladdade musiken hjälper till att skapa den rätta känslan!



Var försiktig när du passerar sådana här krukor - Det bor nämligen elaka typer i dem!



## Vapen & Kraftbonusar

Här är en lista över alla olika ikoner du kan hitta runtom i spelet. Några av dem, till exempel missilerna, hittar du flera gånger. Försök också att kombinera de olika vapnen för att utföra specialattacker.

### Missile Tank

Det första specialvapnet du hittar. Varje gång du hittar denna ikon får du fem nya missiler.

### Super Missile Tank

En kraftfullare version av missilerna som klarar av att öppna gröna dörrar.

### Power Bomb

Rulla ihop dig till en boll och lägg en otroligt kraftig bomb, så kommer allt i din väg garanterat sprängas i tusen bitar.

### Grappling Beam

Med hjälp av detta speciella vapen kan du ta dig fram genom luften på ett helt nytt sätt.

### X-Ray Scope

Med det här hjälpmedlet kan du helt plötsligt se alla hemliga passager och dörrar.

### Energy Tank

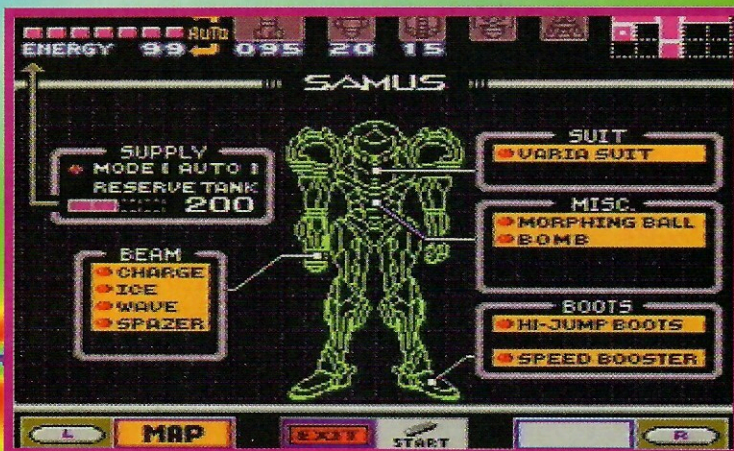
Ger dig ytterligare 99 energipöng.

### Reserve Tank

Fyller på dina energitankar när de tagit slut. Kan skötas automatiskt eller manuellt.

### Charge Beam

Gör att du kan ladda upp ditt vapen.



### Ice Beam

Fryser fiender för en stund så att du kan röra vid dem utan att ta skada.

### Wave Beam

En vågstråle kan utan problem krossa block vilket gör att du kan komma in i gömda rum.

### Spazer Beam

Med det här vapnet kan du skjuta iväg tre laserstrålar samtidigt.

### Plasma Beam

Kan ta kål på ett helt gäng fiender genom ett enda skott.

### Varia Suit

Med den här rymddräkten på dig tar du bara hälften så mycket skada.

### Gravity Suit

Hittar du sen dessutom den här dräkten får fienderna ännu svårare att skada dig.

### Morphing Ball

När du hittat det här föremålet kan du trycka nerät två gånger för att rulla ihop dig till en boll.

### Bomb

När du är ihoprullad till en boll kan du släppa bomber som sprängs några sekunder senare.

### Spring Ball

När du hittat den här kan du hoppa när du är ihoprullad.

### Screw Attack

Används för att attackera fienderna när du snurrar genom luften.

### High Jump Boots

Precis som i de två tidigare Metroid-spelen gör dessa skor en väldig nytta. De hjälper dig alltså att hoppa högre.

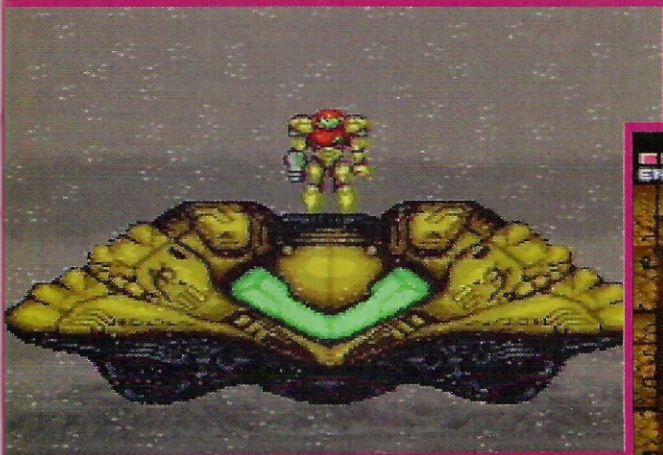
### Space Jump

Gör ett hopp i luften med dessa specialskor.

### Speed Boost

När du fått upp tillräckligt hög fart kan du rusa rakt igenom vissa väggar.





Samus rymdskepp är ju stiltigt men innan du får testa det måste du klara hela spelet!



I den här telefonkiosken kan du ringa hem till mamma eller spara spelet...!



På översiktskartan ser du var på planeten du befinner dig.



Precisionshopp är en viktig del av spelandet.



Dörrarna öppnar du lättast genom att helt enkelt skjuta på dem!







## Specialtekniker

Det finns många tekniker du måste behärska för att ta dig till alla platser i spelet. Alla dessa finns inte med i bruksanvisningen och några är väldigt svåra att lära sig, men övning ger som bekant färdighet.

### Väggklättring

Tre små Zebes-bor försöker visa dig hur du ska göra för att klättra på väggarna på ett ställe i spelet, men det ser mycket enklare ut för dem än vad det i verkligheten är. Hoppa mot en vägg och se framför allt till att du snurrar ordentligt. När du träffar väggen ska du trycka åt motsatt håll på styrknappen samtidigt som du trycker på hoppknappen igen. Fortsätt så tills du kommer upp dit du vill.

### Superhopp

Spring bara på rakt fram tills du kommer upp i superfart och tryck då Ner. Nu börjar Samus blinka i ett par sekunder och då trycker du på hoppknappen för att göra ett helt otroligt hopp och krossa allt som kommer i din väg.

### Bombklättring

Har man spelat originalet Metroid känner man troligtvis redan till denna teknik som används för att komma till ställen det egentligen inte är meningen att man ska utforska ännu. Det enklaste är att använda sig av en specialkontroll med turbo, men det går också att trycka oavbrutet på bombknappen för att få Samus att komma högre och högre upp i luften.

### Bombspridning

Ladda ditt vapen, rulla ihop dig till en boll och tryck på bombknappen så sprider sig fem bomber ut på marken och fixar en kraftig explosion.

Nu när du känner till vilka prylar du ska leta efter och hur du utför specialteknikerna, är det bara att sätta igång kampen mot de onda utomjordingarna och slutligen besegra moderhjärnan för gott.

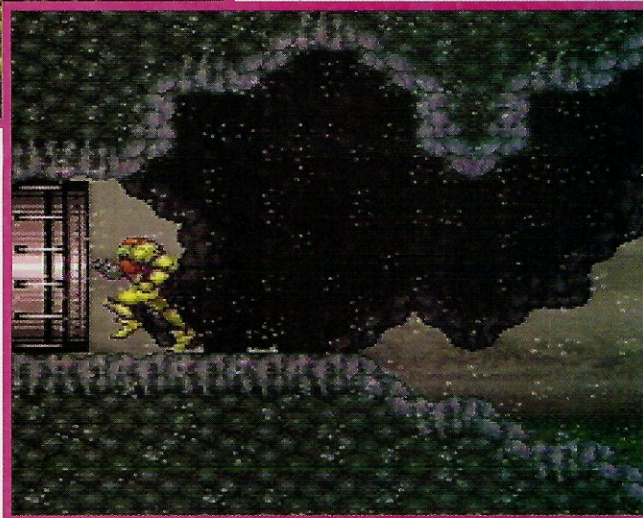




Tjusig är ett för svagt område för grafiken i Super Metroid. Kolla bara in statyn till vänster så förstår ni vad vi menar!



Vissa dörrar kan bara öppnas när du hittat rätt typ av ammunition!



To m vädrets makter bekämpar stackars Samus - kila in i grottan lilla vän så att du inte blir förkyld i regnet!

## 10 TOBIAS:

Efter allt jag hört om Super Metroid hade jag otroligt stora förväntningar på spelet, och som vanligt när Nintendo står för produktionen levde det upp till alla dessa. Grafiken är snygg, framför allt får man inte missa de enorma bossarna. Musiken är bra och skapar en väldigt speciell atmosfär, kontrollen är lika perfekt som i originalet. Lägg sen till att spelet är bland de mest underhållande någonsin och dessutom otroligt stort och du har en given hit. Tillsammans med Zelda III och Final Fantasy II är detta mitt absoluta favoritspel till SNES. Super Metroid får självklart Nintendo-Magasinet's båda utmärkelser Toppspel och Klassiker.

## 10 PATRICK:

Super Metroid är ett sånt där spel som gör att all annan verksamhet avstannar här på redaktionen. Man måste ju bara helt enkelt se vad som väntar runt nästa hörn och nästa och nästa... Farbröderna på Nintendo måste ha jobbat otroligt hårt med den här tredje delen av Samus Arans äventyr och de har faktiskt lyckats över alla förväntan. Kraven på en så här efterlängtd uppföljare är ju otroligt höga men allting är så otroligt välgjort att man häpnar. Storyn är genomtänkt, grafiken är suverän och musiken, eller rättare sagt ljuden, skapar den exakt rätta kusliga stämningen när man smyger omkring och undersöker banornas alla vinklar och vrår. Så här mycket underhållning var det länge sen vi såg i en och samma spelkassett så ska ni bara köpa ett spel i år, måste det bli det här!

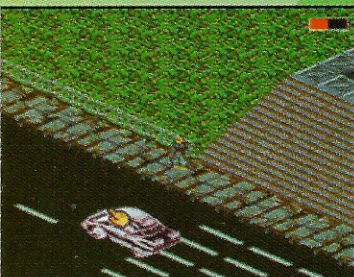


# SHADOWRUN

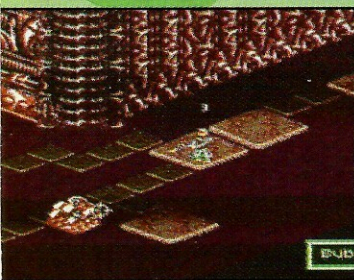


Seattle, år 2050. Cybersteknologi har ersatt det mesta och de städer vi har idag existerar inte längre. Mystiska konspirationer styr och ställer och de som säger emot utsätts genast för otrevligheter. På speciella institutioner planteras datorer in i människor, vilket gör

dem till så kallade shadowrunners. Data Easts fantastiska äventyr handlar om just en sådan shadowrunner, vid namn Jake Armitage.



Öppna sedan dörren och gå ut på gatan och börja sökandet efter din egen identitet.



På vägen hittar du vapen, skydd och andra användbara föremål. Mot slutet av varje del dyker äckliga bossar upp och även runt om i staden finns massor av otäckingar som är ute efter dig. Du kan ta hjälp av så kallade runners, som skyddar dig och hjälper

till att samla karma-poäng och pengar. Sjävlklart kostar det en del att hyra dem, men det kan det faktiskt vara värt. Shadowrun är faktiskt ganska originell i sin speluppbyggnad. Det påminner lite om Sierras Questspel som finns till diverse hemdatorer men är det första SNES-spelet i den här genren. Äventyr, action och

rollspel i en perfekt blandning, och en bra story som bygger på brädspelet och böckerna med samma namn.

## PÅ SEATTLES GATOR

När du tagit dig ut ur byggnaden där allt börjar ska du bege dig till kyrkogården. Hjälpen mannen som ligger i en av gravarna så får du en magisk fetisch av honom. Fortsätt sen vidare till Glutmans kontor och leta upp ett cyberdeck. Med hjälp av det kan du reparera det trasiga datajack du har inplanterat i hjärnan. När denna lilla reparation är utförd kan du kommunicera med datorer och få en hel del viktig information.

Nere på din favoritkrog Grim Reaper beställer du is-thé men ska inte själv dricka upp det, utan ge det till en man som genast blir väldigt pratsam. Fortsätt sedan ner i den mörka gränden längst söderut i staden. En man kommer att bli mördad och om du håller dig undan och väntar till mördaren avlägsnat sig från platsen, kan du plocka upp en användbar pistol som offret tappat. En mystisk hund berättar också en intressant historia för dig.

Efter detta är det kanske läge att gå och spara om du inte redan gjort det. Innan du kan komma in i din egen lägenhet måste du



<b>SPELARE</b>	<b>SPARFUNKTION</b>
1	BATTERIMINNE
<b>SPELTYP</b>	<b>GAMELINK</b>
ÄVENTYR	—

● DATA EAST  
SVÄRIGHETSGRAD  
**SVÅR**

5,0	<b>GRAFIK</b>	6,5	<b>SPEL-KONTROLL</b>
8,5	<b>LJUD</b>	9,5	<b>UNDER-HÅLLNING</b>



besöka huset bredvid järnvägsstationen och hitta en dörrnyckel. Passa samtidigt på att läsa memot som ligger på skrivbordet. Gå sedan upp i gränden ovanför fontänen och in i trappuppgången. Lägenhet nummer sex är din och nyckeln passar perfekt. Lägg dig på sängen så sparas äventyret automatiskt. När du vaknar bör du samlas på dig det som finns i rummet för senare bruk.

Efter alla dessa små äventyr är det snart dags att lämna Seattles mörka gator och bege sig till bilskroten...



*Grafiken är väl inte det som imponerar mest i det här spelet!*

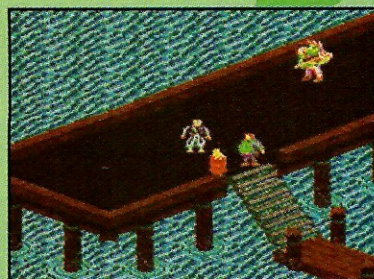
## BILSKROTEN & GAMLA STAN

För att fylla på dina karma-poäng och tjäna pengar kan bilskroten vara ett bra ställe att hänga på. Här dyker det upp fiender nästan oavbrutet och du kan gömma dig bakom bilarna så att du inte blir träffad.

I Gamla Stan ska du börja med att besöka vapenaffären och skaffa nya skydd och vapen. Undersök glasmontrarna noga för att se vad som är till salu. I nästa affär kan du köpa magiska föremål. Du har inte råd att köpa allting på en gång men återvänd gärna senare i spelet när du har mer pengar. Se också till att kvinnan i affären ger dig sitt telefonnummer.

När du handlat färdigt i dessa två affärer, är det dags att göra ett besök hos doktorn för att fråga lite om ditt datajack. Han erbjuder sig att titta lite närmare på jacket, men lyckas då tyvärr aktivera en bomb som någon planterat in i dig. För att inte sprängas i tusen bitar, måste du ner till centrum där en annan doktor kan hjälpa dig.

När du handlat färdigt i dessa två affärer, är det dags att göra ett besök hos doktorn för att fråga lite om ditt datajack. Han erbjuder sig att titta lite närmare på jacket, men lyckas då tyvärr aktivera en bomb som någon planterat in i dig. För att inte sprängas i tusen bitar, måste du ner till centrum där en annan doktor kan hjälpa dig.



*I hamnen kan det gå hett till. Se upp för skumma typer*



*Släpp ut jucken så får du hans halsband som belöning!*

## CENTRUM & HAMNEN

Med tåg kan du snabbt förflytta dig från Gamla Stan ner till centrum. På klubben Wastelands kan du hyra runners som skyddar dig i dessa otrevliga kvarter. Med hjälp av järnnyckeln kan du ta sig in i ett av stans värsta gängs högkvarter. Byggnaden ligger långt västerut och är väldigt svår att ta sig igenom, så se till att du sparar efter varje avklarad rum.

I hamnen träffar du på den mystiska hunden igen och får chansen att åka båt till Bremerton.

Du har fortfarande många svåra uppdrag framför dig och det lär ta ett bra tag innan du kan lämna centrum med känslan att du utträttat allt du ska. Men kom ihåg att ingenting är omöjligt. Lycka till!



*The Cage är ännu ett skummt ställe där det gäller att passa sig noga!*

## 9 PATRICK:

Hjälten är visserligen en lite tråkig typ, men resten av spelet är bland det bästa jag spelat. Shadowrun är ett riktigt äventyrs spel i bästa Zelda-anda med rejäla uppdrag och utmaningar. Alla märkliga varelser och bisarra människor är skrämmande verkliga. Grafiken och musiken är mycket bra och ger dessutom spelet en riktigt spännande stämning. Dessutom är det rätt skönt att äntligen få lov att spela ett äventyrsliur utan att behöva umgås med en massa äckligt gulliga småtomtar och slåss mot trollkarlar och drakar på pastellfärgade banor. Shadowrun är något vi inte tidigare sett till SNES, så här har vi en storsäljare, det kan jag garantera!



## 9 TOBIAS:

När jag satte mig för att spela Shadowrun första gången för nästan ett år sen hade jag ingen aning om vad det rörde sig om. Jag blev otroligt positivt överraskad och hade stora problem att sluta spela detta spännande äventyr. Det jag oroade mig för när det började pratas om svensk release, var om de skulle översätta och därmed som vanligt sabba storyn. Jo då, det översattes faktiskt, men resultatet blev inte alls dåligt. Med hjälp från pojkarna på Bergsala, har de lyckats göra ett svenskt Shadowrun som är precis lika kul som den engelska versionen. Att grafiken inte är så snygg spelar faktiskt ingen större roll eftersom det är så otroligt spännande, utmanande och underhållande. Ett toppspel, helt enkelt.



# Top Ranking



Då var det dags för ett nytt Tennisspel till GB och det är inte vilket spel som helst. Top Ranking Tennis är producerat av Nintendo och då brukar det ju sluta med en

succé. Spelet släpps tillsammans med four player adaptern till ett mycket förmånligt pris.

Top Ranking Tennis är upplagt på ett lite speciellt sätt. Istället för en vanlig turnering eller träningsmatch ska du, som namnet antyder klättra på en ranking lista. Du börjar som nummer 100 och ska sedan försöka nå första platsen. Dina resultat sparas med ett inbyggt batteri.

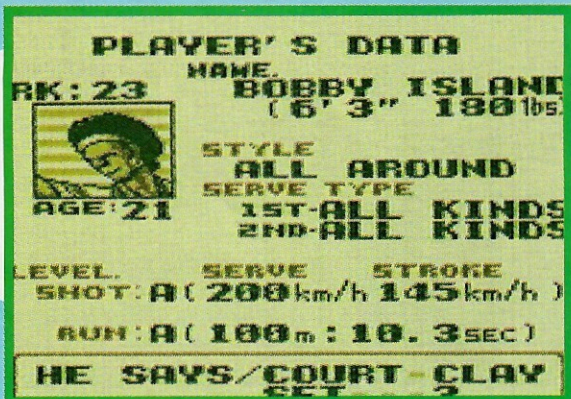
De allra flesta kommer väl i håg det gamla GB Tennis som faktiskt var ett av de första GB-spelen och fortfarande i dag ett av de allra bästa. Låt oss därför ställa dessa två spel från Nintendo, mot varandra i en stenhård match och på så sätt se vilket som är det bästa.

Top Ranking börjar att serva. Pang, där small det, ett ess. Top ranking är både snabbare och mer exakt i serven än GB Tennis. Dessutom har

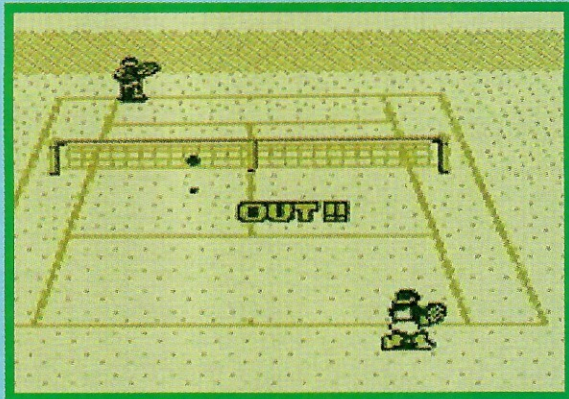
Top Ranking Tennis fler alternativa slag, 15-0. Top Ranking servar återigen, men denna gång svarar GB Tennis med en rykande retur längs med baslinjen. Top Ranking Tennis jagar bollen och försöker i ett desperat försök att nå selectknappen och lobba, men bollen seglar långt ut. Select knappen är svår att nå, särskilt i pressade situationer, 15-15. Nykomlingen laddar för ytterligare en serve, som snabbt returneras till en kort boll framme på nät. Top Ranking Tennis lägger snyggt bollen långt till höger, utom räckhåll för GB Tennis. I nätspelet är de nyare av spelen överlägset, 30-15

Top Ranking Tennis fjärde serve är hård och snabb, men på något konstigt sätt får GB-Tennis till en otagbar lika snabb retur. Man ser bollen hela tiden och det är aldrig någon tvekan om bollen var inne eller ute. Top Ranking Tennis däremot blir ibland lite väl grötigt. Här plockar GB-Tennis poäng. Ställningen är jämn, 30 lika. Helt plötsligt kommer en spelare till in på Top Ranking Tennis banhalva, men i GB Tennis finns dubbelspelsalternativet inte, en enkel poäng för Top Ranking Tennis, 40-30.

Nu är vi framme vid matchboll för Top Ranking Tennis som mumlar några obetydliga ord för att skrämja GB-Tennis, men serven går i nät. Andra serve således. GB Tennis trallar på med mysig musik, medans det enda som hörs från Top Ranking Tennis är en rostig speech som skrånar "Double Fault" 40 lika. Efter en kort pause tar



För att komma någon vart i det här spelet gäller det alltså att klättra på rankinglistan.



Grafiken är bra och spelkontrollen är helt suverän!

<b>SPELARE</b>	<b>SPARFUNKTION</b>
1-4	BATTERI
<b>SPELTYP</b>	<b>GAMELINK</b>
SPORT	JÄ

● NINTENDO  
SVÄRIGHETSGRAD  
**SVÅR**

8,5	<b>GRAFIK</b>	9,5	<b>SPEL-KONTROLL</b>
7,5	<b>LJUD</b>	9,0	<b>UNDER-HÅLLNING</b>

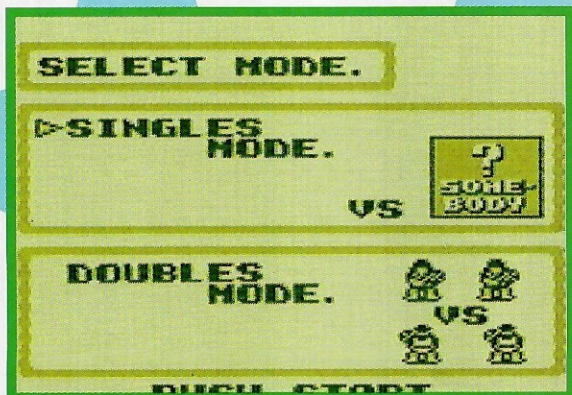


# Tennis

## 9 PATRICK:

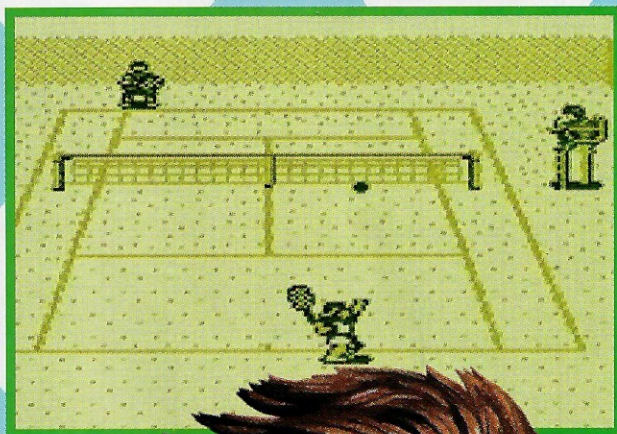
Om jag ska börja med gnället så är det här ett spel med uselt ljud, ohörbara samplingar och pinsam musik! Men resten är suveränt.

Grafiken är föredömligt enkel och funktionell, kontrollen är helt underbar och att avancera ända upp till toppen är ingen enkel match. Lägg därtill att du får four-player adaptetn med på köpet till ett mycket förmånligt pris, så blir Top Ranking Tennis ett av de bästa sportspelen till Game Boy, fast man måste förstås gilla tennis...



*4-spelaralternativet är en riktig höjdare!*

Top Ranking Tennis till reservkrafterna och trixar lite med alla options. Bollen viner längs med kortlinjen, helt otagbar för GB-Tennis. Fördel Top Ranking Tennis. En andra matchboll! Publiken är knäpptyst. Top Ranking Tennis server igen och denna gång har GB-Tennis ingen chans, nykomlingen vinner stort i längden. Game Set och Match Top Ranking Tennis.



## 9 TOBIAS:

Efter Racket Attack och 4-Player Tennis var jag måttligt intresserad av Top Ranking Tennis, men trots det upptäckte jag snabbt hur skoj det var. Fast med tanke på att Nintendo själva står för produktionen var det väl inte helt oväntat. Jag kan bara instämma i att Top Ranking Tennis är ett av de bästa sportspelen till Game Boy vi någonsin testat.





# 4-Player

4-Player Tennis är ett nytt men ändå gammalt tennis spel från Nintendo. Egentligen är det Asmik som gjort spelet men av okänd anledning ger Nintendo ut det under eget namn. Precis som att 4-Player Tennis skulle vara något att vara stolt över.

Spelplanen ses snett uppifrån som i så många andra tennisspel. Du kan välja mellan en, två, tre eller fyra spelare, men väljer du att spela fler än två spelare samtidigt krävs givetvis NES Satellite-adaptorn. Bergsala släpper kassetten tillsammans med adaptorn för 599 kronor, frågan är ändå om det inte är i saftigaste laget, trots att adaptorn följer med. Utbudet av andra spel med fyr-spelarmöjlighet är ju som bekant minst sagt begränsat.

Du kan välja mellan fyra olika spelare, två killar och lika många tjejer. Beroende på vilken spelare du väljer får du spela olika turneringar eller träningsmatcher. Varje spelare har olika egenskaper;



Det finns fyra spelare att välja mellan - och så långt är allt väl..!



En är till exempel snabb men slår inte så hårt, medan en annan slår hårt och är lite långsammare. Du har möjlighet att slå två olika grundslag och du kan variera hårdheten och längden på slagen. Däremot har spelet bara ett underlag att välja på, de flesta andra tennisliren har flera.

Vad mer kan man säga om 4-Player Tennis? Allt är upplagt precis som i alla andra tennisspel och det är helt enkelt bara att spela på till alla turneringar och matcher är över...



Och så var det dags att ge sig in på centercourten...



...Björn Hellberg drar lite onödig statistik...

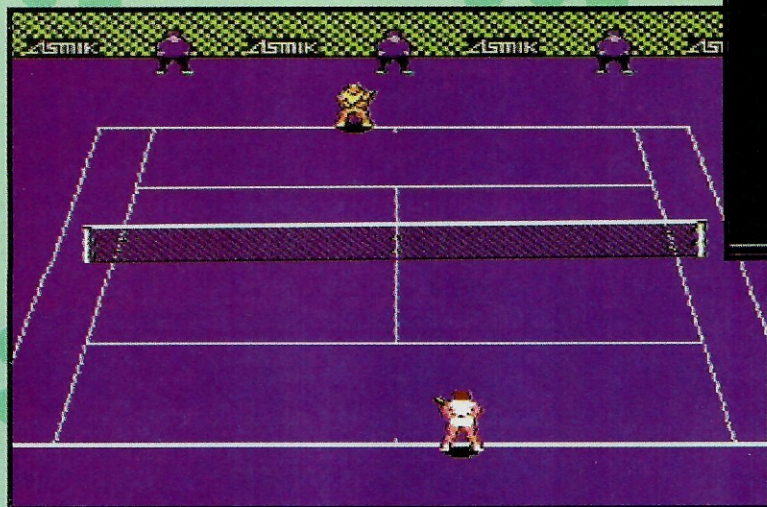
<b>SPELARE</b>	<b>SPARFUNKTION</b>
1-4	LÖSENORD
<b>SPELTYP</b>	<b>GAMELINK</b>
SPORT	—

● NINTENDO  
SVÅRIGHETSGRAD  
**MEDEL**

4,0	<b>GRAFIK</b>	3,0	<b>SPEL-KONTROLL</b>
3,5	<b>LJUD</b>	3,5	<b>UNDER-HÅLLNING</b>



# Tennis

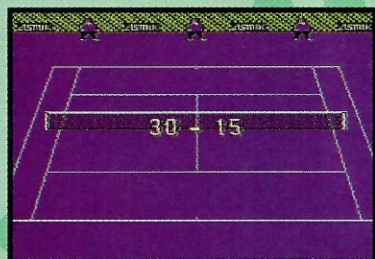


..och så kan matchen börja!

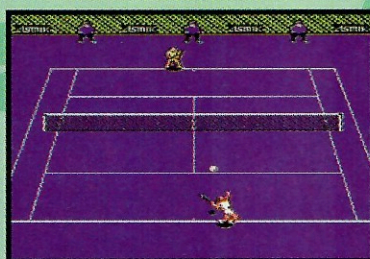


## 2 PATRICK:

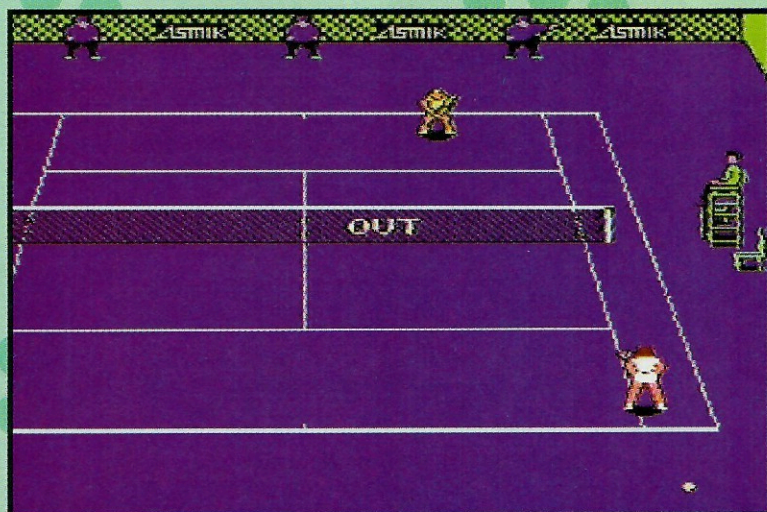
Dyrt skräp! Det är faktiskt det enda man kan säga om det här halvgamla spelet som Bergsala försöker sälja med NES Satellite som lockbete. Musiken knappt värd namnet och grafiken är halvtaskig men värst av allt är naturligtvis att spelarna är rent ut sagt omöjliga att kontrollera. Ena sekunden slår man in en till synes helt omöjlig boll, medan nästa sekund missar man en boll som var helt solklar! Racket Attack var ingen höjdpunkt precis men 4-Player Tennis tar en solklar ledning i kampen om titeln sämsta tennis-spel någonsin. Varning!



Vi har alltid undrat varför poängräkningen i tennis är så ologisk...  
2 - 1 borde det ju stå här...!



Dags att ta fram specialservern!



## 3 TOBIAS:

Oj, oj, oj! Det börjar nog bli dags för Bergsala att ge upp sin budget-serie vid det här laget. 4-Player Tennis är ytterligare ett fruktansvärt spel som knappt är värt ett öre. Fanns det fler spel till NES Satellite vore det en sak, men nu har man ju ingen nytta av den heller. Nej tack, då är till och med snart tio år gamla Tennis bättre.



# Battletoads & Double Dragon



SPELARE

1-2

SPARFUNKTION

NEJ

SPELTYP

BEAT EM UP

GAMELINK

—

● TRADEWEST  
SVÄRIGHETSGRAD  
**SVÅR**

7,5

GRAFIK

5,0

SPEL-  
KONTROLL

6,0

LJUD

5,0

UNDER-  
HÅLLNING



Minns ni det käckä paddgänget från planeten Battletoad?! Hjältarna med storsläggorna och jättefötterna, Rash, Zitz & Pimple, har slagit sig ihop med bröderna Lee från Double Dragon-spelen. Är det här det ultimata team-up spelet eller bara ett fräckt försök att sälja på tidigare framgångar?

För er som inte kommer ihåg storyn från de första paddspelen till NES och Game Boy, tar vi det hela från början. Paddornas ärkefiende, den onda skönheten Dark Queen fick ju ordentlig på pälsen redan då. Dessutom har hon fått stryk i två spel som inte släppts i Sverige: Först i SNES-spelet Battletoads in Battlemaniacs, och sedan i fortsättningen Battletoads in Ragnarok's World till Game Boy. Nu är hon ute efter hämnd och till sin hjälp har hon en massa gamla fiender till både paddorna och bröderna Lee!

*Låt den spännande kampen börja.*

## Bana 1 - Utanpå Colossus

Första banan som utspelar sig på utsidan av drottningens gigantiska rymdkryssare är en utmärkt plats att värma upp på. Banka och slå på robotarna och plocka upp allt godis du hittar. Håll dig undan för robohänderna och smäll till dem när de fastnar i skrovet. Bossen på första banan heter Abobo och är lika ful och dum som sitt namn. Kör med flygande sparkar hela tiden så är han snart uträknad.

## Lär dig slåss!

Om du inte tidigare spelat något padd-lir, kan det vara bra att lära sig deras grundtekniker. Attackerna består alltid av några lättare slag eller sparkar och sedan en avgörande smäll- den berömda storsläggen eller storfoten. Det är alltid slutklämmen som är den viktiga, så det går inte att peta lite på fienderna och sen springa därifrån för att åter gå fram och peta lite mera. Den tekniken kan däremot bröderna Lee använda sig av, så känns paddorna ovana kanske det är bättre att spela med dem. En annan grundläggande manöver är tjurrusningen, dvs att trycka framåt och sedan på slagknappen för att åstadkomma en flygande spark. Viktigt är också att hålla sig undan för dummigarnas angrepp. Får t ex robotarna tag i dig kan du inte slå dig fri utan måste ta emot en viss mängd stryk innan du kommer loss. Trots enkla regler, tar det ett bra tag innan de sju banorna är avklarade och slutstriden är över. Allt hänger som vanligt på dig...



*Bana 1 ser som sagt inte direkt inbjudande ut och de onda robotarna kan vara jobbiga att komma till tals med - innan man kommit på knepet...*



*...den färglada handen är faktiskt en mellenboss. Hoppa undan när den slår efter dig så fastnar den i plåten och då nyper du till!*



## Bana 2 - Inuti rymdkryssaren

Efter denna ganska enkla inledning kommer du in i skeppet där ett gäng gamla bekanta väntar. De vandrande pinnarna bryter du lätt benen av. Plocka med dig ett som vapen. Den feta snubben som gömmer sig bakom ett fönster och kastar dynamitgubbar. För att ta kål på honom måste du kasta tillbaka dem på honom. Det krävs tre träffar för att tjockisen ska ge sig. Mot slutet av banan blir det åka av på paddornas svävande motorcyklar. Massor av ondingar vill ställa till bråk men dem fixar man lätt med bakåtsparkar. Den verkliga svårigheten här är själva körningen men med lite övning når man snart fram till bossen Big Blag. Mot den feta råttan bör man använda samma taktik som mot Abob, fast här är det svårare att hålla sig undan.



## Bana 3 - Basen

Den tredje banan i alla tidigare Battletoads-spel har gått ut på att svinga sig i lianer nerför ett schakt, samtidigt som elaka korpar försöker tugga av repen och den enda skillnaden i det här spelet är att banan både är lod- och vågrät. Som vanligt är det väldigt klurigt och dessutom använder sig bossen Roper av ett fejt maskingevär som skjuter kulor stora som ditt huvud. Man får dock en hel del extraliv så efter några försök går det att klara även den här banan.

**Kampen fortsätter sen ut i rymden. Upp på en raket och slutligen mötet med Shadow och Dark Queen. Mer om det i Game Boy recensionen på nästa sida!**

### 5 PATRICK:

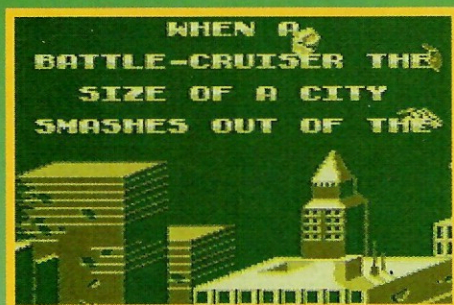
Man blir rätt trött i tummen är mitt bestående intryck av det här spelet. Mycket trycka och lite variation alltså. Enda undantaget är banan med flygmopparna som jag definitivt tyckte var roligast. Efter att ha sett det fräcka Battletoads in Battlemaniacs till SNES på WCES, måste jag dock säga att jag blev besviken över mötet mellan paddorna och bröderna Lee. Spritarna är små, kontrollen är långt ifrån den bästa, och ni som spelat de tidigare spelen har redan förstått att det inte finns så många nyheter här. Det här spelet fungerar visserligen och gillade man paddorna på de andra formaten blir man kanske inte besviken men något nödvändigt köp är det inte.

### 5 TOBIAS:

Ett av mina favoritspel förra sommaren var Battletoads in Battlemaniacs, som jag och Patrick då spelade tills tummarna blödde. Tyvärr är Battletoads & Double Dragon inte hälften så bra. Det var framför allt den enorma grafiken som gjorde det förra spelet så häftigt, men här är den lika liten som i Double Dragon-spelen och då blir det tyvärr inte alls lika kul. Synd att så coola spelhjältar som stridspaddorna ska behöva blanda sig med de pinsamma bröderna Lee. Det vore kul om något spelföretag någon gång tänkte på spelupbyggnaden framför namnet och huvudpersonerna.



# Battletoads & Double Dragon



Game Boy-versionen är uppbyggd på exakt samma sätt som SNES-äventyret, så vi fortsätter vår berättelse här:

## Välj din favorit

*Det är ingen större skillnad i stridsduglighet mellan Battletoads och drakbröderna. Paddorna har något längre räckvidd men valet är främst en smaksak.*

## Paddorna

### Rash

- Eleganten i trion. Hans sparkar är giftiga.



### Zitz

- Taktiks nubbe. Trivs bäst i kabelschakten.



### Pimple

- Storpaddan själv. Slår hårt och snabbt.



## Brorsorna

### Billy

- Grabben i blått. Draktekniken är lika vass som förr.



### Jimmy

- Har gröna brallor men är lik brorsan i allt övrigt.



## Bana 4 - Möte med Colossus

Det här är en lite annorlunda bana. Nu ska du nämligen flänga omkring i rymden och skjuta sönder meteoriter och minor innan du slutligen får gå en match mot själva Colossus. Det här är faktiskt inte så olikt ett annat Tradewest-spel, Solar Jetman...Panga på bara!

## Bana 5 - Missilvandring

När Colossus förintats, gömmer sig Dark Queen och Shadow Boss inuti ett gigantiskt missilhölje. Ta dig fram på utsidan, undvik jetstrålarna och kasta tillbaka granaterna som Windowman försöker döda dig med så kommer du så småningom fram till Robo-Manus. Duka för hans laser och använd spräng-attacken så klarar du honom...

## Bana 6 & 7

Nu är det bara de båda ärkeskurkarna kvar! Först väntar Shadow som bör behandlas ungefär som Roper. Hur man piskar Dark Queen får du faktiskt räkna ut själv! Lycka till!



## 6 PATRICK:

Battletoads & Double Dragons var som sagt besvikelse i SNES-version. Game Boy-spelet klarar sig faktiskt bättre. Det här är ett spel som blir bättre efter hand. Flygbanorna är t o m riktigt bra, men det som framförallt höjer betyget är att den här versionen bättre motsvarar formatets prestanda - och så är det ju billigare också!

## 7 TOBIAS:

Jag tycker precis som Patrick att Battletoads & Double Dragon gör sig mycket bättre i det här formatet. Här finns inte samma behov av stor grafik med häftiga effekter och till Game Boy är faktiskt det här spelet riktigt bra. Gillade du originalet Battletoads och Double Dragon-liren kommer du garanterat inte att bli missnöjd med det här.

SPELARE

1

SPARFUNKTION

NEJ

SPELTYP

GAMELINK

BEAT EM UP

—

● TRADEWEST  
SVÄRIGHETSGRAD  
**SVÅR**

7,5

GRAFIK

5,0

SPEL-KONTROLL

6,0

LJUD

6,5

UNDER-HÅLLNING

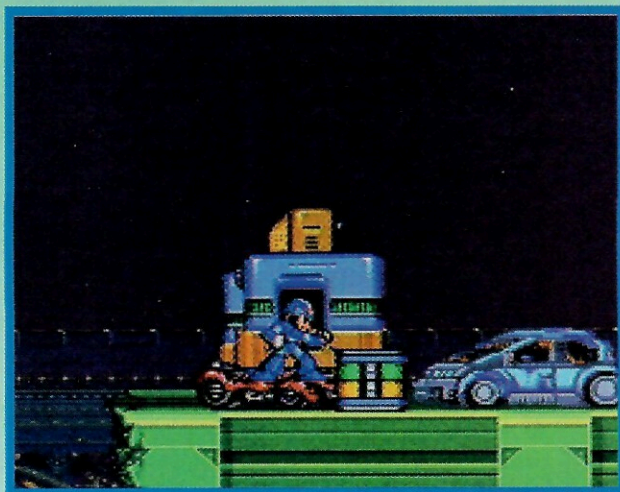




# Mega Man X

Mega Man X är en nästan lika efterlängtdad SNES-uppföljare som Super Metroid. Men har Capcom lyckats lika bra som Nintendo med att överföra ett klassiskt NES-koncept till SNES?

Långt efter Dr. Light lämnat vår värld hittade Dr. Cain hans laboratorium. Väl begravd bland alla mystiska uppfinningar fann han Mega Man X, den mest avancerade och välutvecklade robot han någonsin sett. Självklart drog han nytta av sin upptäckt och började massproducera robotar med X som model. Tyvärr lyckades elake Sigma lägga beslag på dem och började använda dem till att ta kål på allt levande. Men det är här vår hjälte kommer in i bilden...



Fräck bil va, men den kärran får du inte låna!

Mega Mans uppgift är att förstöra alla robotar och slutligen ta sig an Sigma i en kamp på liv och död. Innan spelet börjar på allvar och man kan börja välja och vraka bland de olika bossarna, måste man klara en specialbana. Vid slutet av denna väntar en boss som är oslagbar. Det är inte meningen att du ska kunna spöa honom så bli inte sur när du märker att du är besegrad. Det är nämligen nu din blivande bästis Zero dyker upp för första gången. Med en kraftfull attack spränger han bossen i småbitar vilket räddar ditt liv.

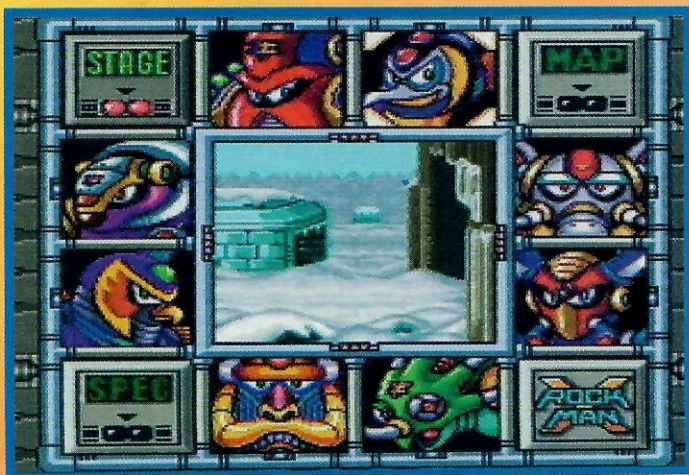
<b>SPELARE</b>	<b>SPARFUNKTION</b>
1	LÖSENORD
<b>SPELTYP</b>	<b>GAMELINK</b>
ACTION	—

● CAPCOM  
SVÄRIGHETSGRAD  
**MEDEL**

9,5	<b>GRAFIK</b>	9,5	<b>SPEL-KONTROLL</b>
8,0	<b>LJUD</b>	9,5	<b>UNDER-HÅLLNING</b>



Nu börjar spelet på allvar och du ska precis som i tidigare Mega Man-spel, välja mellan ett gäng banor som alla har varsin boss. Varje boss använder sig av ett specialvapen och när Mega Man besegrat dem får han vapnet och kan använda det på någon av de återstående bossarna. Mycket går som vanligt ut på att försöka lista ut vilket eller vilka vapen som fungerar på vem och sedan besegra bossarna i rätt ordning. Här får du lite hjälp.



## CHILL PENGUIN

Du gör bäst i att börja med isbanan där en enorm robotpingvin regerar. Efter ungefär halva banan dyker en mystisk maskin upp. Ställ dig mitt i den så får du nya skor. Dessa gör att Mega Man hoppar både högre och längre än förut. När du slutligen står öga mot öga med Chill gäller det att vara skärpt. Håll dig undan, helst uppe på väggarna, ladda upp vapnet och skjut.

## STORM EAGLE

Nästa bana du ska ta dig an är den som utspelar sig på en flygplats. Ladda upp ditt vapen till max och skjut sönder så mycket som möjligt så kommer du hitta en hel del välbehövliga power-ups. Att du lärt dig hoppa och klättra ordentligt innan du ger dig på den här banan är ett måste. Du möter Storm Eagle uppe på ett tak och han anfaller dig snett uppifrån vänster och höger. Spring åt motsatt håll, vänd dig och skjut. Se bara upp när han försöker blåsa dig ur vägen.

## FLAME MAMMOTH

Om du ger dig på Flame Mammoth's bana innan du tagit kål på Chill Penguin får du det svårt. Dessutom kan du då inte komma åt energitanken. Men om du har klarat isbanan blir allting betydligt enklare. De heta flammorna försvinner och det är bara att springa igenom hela banan tills du stöter på den snabelprydda bossen. Med hjälp av vapnet du fick efter kampen mot Storm Eagle blir han en ganska lätt match.

## SPARK MANDRILL

Spark Mandrill stänger av och på strömmen på sin bana vilket gör att ibland är det tänt och ibland släckt. Så här gäller det verkligen att se upp var man sätter fötterna, annars kan det gå riktigt illa.

Efter ungefär halva banan dyker en miniboss upp. Se till att inte fastna i den slemmiga sörjan han kastar omkring sig och försök att inte heller hamna under honom. Några fiendemöten senare är det så dags för kampen mot Spark själv. Hans ljusshow är inte särskilt imponerande. Med några snabba skott från din fryspistol är det slut på hans lek.





## ARMORED ARMADILLO

En sak är säker. Om du ska köra om en bana för att fylla på dina energitankar är det den här som gäller. De mekaniska fladdermössen anfaller hela tiden och ger väldigt ofta ifrån sig små eller stora energibehållare.

När du en bit in på banan faller neråt för första gången ska du vänta ut det våldsamma fordonet och gå åt vänster för en fin överraskning. Bossen besegrar du enklast genom att skjuta snabbt och inte försöka ladda upp dina vapen.

## LAUNCH OCTOPUS



LAUNCHER OCTOPULD

Den här banan är helt klart en av spelets svåraste. Dels håller några av de hopplösaste fienderna till här och dessutom utspelar sig hela banan under vatten. Om du skulle bli svald av de runda fiskarna (vilket du garanterat lär bli) är det bara att peppra sig ut. Missa inte det gömda bonusrummet på havets botten ungefär där den stora ubåten flyter omkring.

Det värsta som kan hända när du slåss mot den hemiska bläckfisken är att han lyckas slingra sina äckliga armar runt dig och suger ur dig energi. Vapnet du fick på förra banan fungerar bäst här.



## STING CHAMELEON

Efter en riktigt kjäppig bana kan du ta det lugnare på den förhållandevis enkla skogsbanan. Här anfaller fiender från alla möjliga håll, men de flesta är ganska svaga och tål bara en eller två träffar. Ganska tidigt ska du ta sats, göra ett långt hopp upp på väggen och klättra upp. Där uppe väntar ett välbehövt hjälpmedel. Precis nedanför denna klippavsats finns ytterligare en överraskning. Bossen är svår, men med lite träning ska det nog gå vägen.

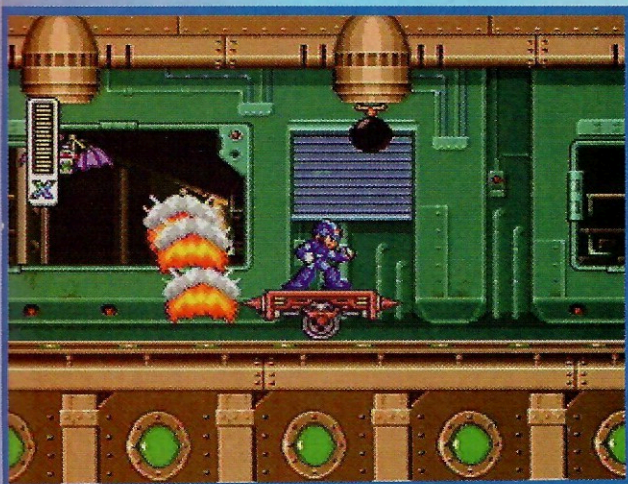
## BOOMER KUWANGER

Här går det bara uppåt. Det blir ett väldigt klättrande och eventuellt fallande och dessutom är Boomer Kuwanger en väldigt ovänlig boss. Han rusar fram och tillbaka och skjuter sina vassa boomeranger på dig. Klättra på väggar och skicka iväg dina målsökande missiler.

Efter dessa första åtta banor är det så dags att tillsammans med Zero ta upp jakten på Sigma. Innan du möter den flintskallige otäckingen måste du klara ett gäng nya banor och bossar. Det är nu det svåra börjar, men om du hittat alla hjälpmedel och energitankar ska det nog kunna gå vägen. Lycka till!



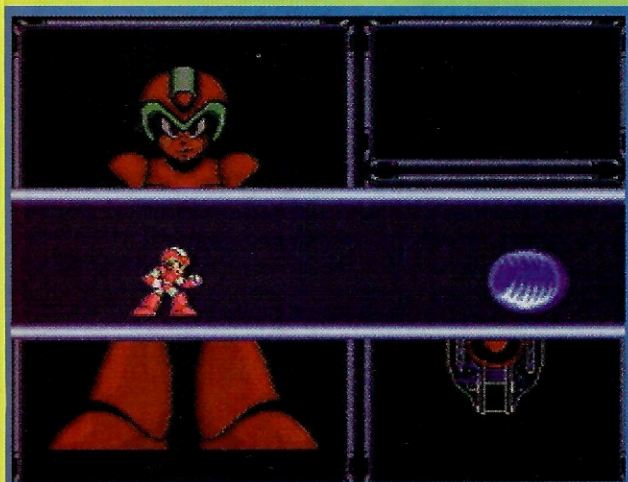




Grottbanan bjuder på en hel del precisionshopp och plattformssäakande...



...och så finns det ju en och annan fuling att tampus med!



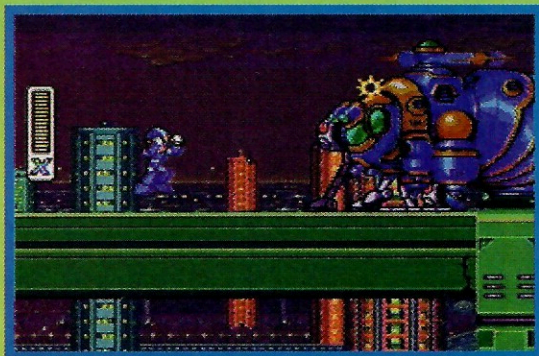
Tufft vapen har Tobias döpt den här bilden till - och då är det väl det också!

## 8 PATRICK:

Det här är århundradets bästa SNES-spel! I alla fall om man ska tro Nintendo-reklamen och Tobias... Det är det inte! Mega Man X har för mig ingen som helst spänningsfaktor. Jag har helt enkelt tröttnat på alla upprepningar i Mega Man-spelen. SNES-versionen är givetvis snyggare och bättre än alla de tidigare. Spelkontrollen är bra, grafiken mycket bra och ljudet ibland är mycket bra det också. Men i grund och botten är det samma spel. Kort och gott är Mega Man X ett bra spel, men kanske inte det jag helst vill ha!

## 10 TOBIAS:

Jag har alltid varit ett otroligt stort Mega Man-fan och måste säga att Mega Man X är bland det bästa jag någonsin sett. Grafiken är precis så bra som man kunde förvänta sig av Capcom och kontrollen så nära perfekt man kan komma. Dessutom har de stoppat in massor av nya prylar vilket ger både större utmaning och underhållning än tidigare. Det enda jag kan kritisera är den halvdanna musiken, i övrigt är Mega Man X det perfekta actionspelet. Helt suveränt!





# Kirby's Pinball



Kirby är en liten rosa fågel som vi tidigare sett i dundersuccén Kirby's Adventure till både NES och GB. Nu är han här igen och denna gång får han agera flipperspel!

Givetvis är det Kung Dede med hela sitt onda föje som ställer till trassel här också. Det här är nämligen inte bara ett flipperspel, utan också ett äventyr där det också finns tre stygga mellanbossar som måste spöas. Spelet är upplagt på tre banor, som i sin tur har fyra olika nivåer (plus en del bonusbanor och andra knasiga ställen). Du måste alltså först spela igenom alla tre banorna, i valfri ordning, innan du får chansen att sätta en kula i Kung Dede. Med batteriminnet kan du lyckligtvis spara spelet precis när du vill, alltså slipper du frustrationen över en viktig, missad boll.

Det är som sagt valfritt i vilken ordning du tar det tre banorna - för att hjälpa dig en bit på vägen har vi tittat närmare på en av dem:

## Kycklingarna

Träffa varje ägg fyra gånger för att kläcka äggen och släppa ut kycklingarna. Om någon av Poppybrorsorna hinner ta ägget innan du träffar honom måste du börja om på ett nytt ägg. När



du lyckats kläcka alla tre äggen dyker en warpstjärna upp och du kan lifta med den till nästa nivå.

## Stjärnan

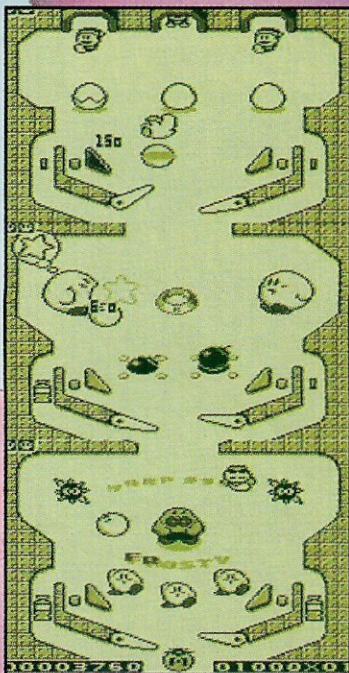
Om det plötsligt dyker upp en blinkande stjärna gäller det att flippra upp lille Kirby mot stjärnan så snabbt som möjligt. Träffar du stjärnan kommer

du nämligen till en bonusbana, där fotboll står på programmet.



## Poppy Brothers

Din uppgift är att flippra upp Kirby till toppen av banan och där göra upp med Mad Bombers en gång för alla. När du möter dem gäller det att hålla undan för de fallande bomberna. Träffas du av en bomb tappar du kontrollen över flipprarna och Kirby rinner raka vägen ner till början igen. För att undvika att bli träffad av bomberna måste du pricka Mad Bombers lite då och då så att de inte har tillräckligt mycket tid på sig att släppa sina bomber.



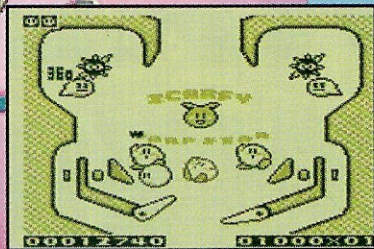
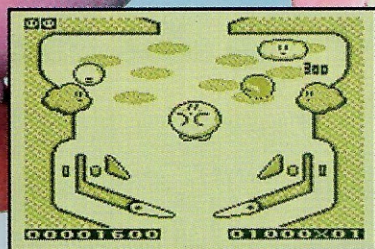
<b>SPELARE</b>	<b>SPARFUNKTION</b>
1	BATTERIMINNE
<b>SPELTYP</b>	<b>GAMELINK</b>
FLIPPER	—

● NINTENDO  
SVÄRIGHETSGRAD  
**MEDEL**

8,5	<b>GRAFIK</b>	9,5	<b>SPEL-KONTROLL</b>
8,5	<b>LJUD</b>	9,0	<b>UNDER-HÅLLNING</b>



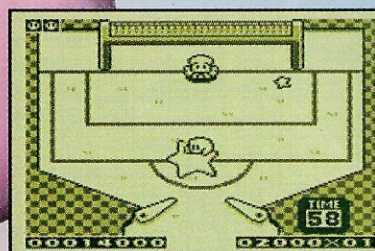
## Land



Med tre olika banor, tolv olika nivåer samt en del bonusbanor bör det här spelet räcka ett tag.

### Bläckfisken

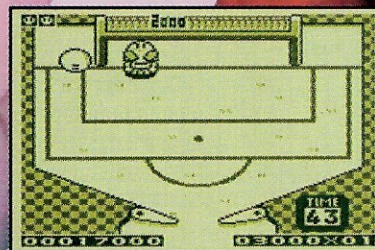
Om du kan få Kirby att putta upp bläckfisken i hålet i mitten av banan och sedan träffa den, åker han snålskjus hela vägen upp till toppen.



Kirby klarar sig fint som flipperkula - snart dyker han upp till SNES också, i Kirby's Tee Shot, som är en blandning av biljardboll och minigolfboll!

### Frosty

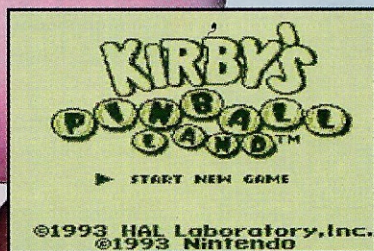
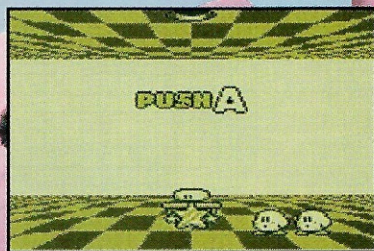
Tänd bokstäverna genom att träffa Frosty. När du tänt hela namnet grabbar han tag i kulan. Lyckas du få honom att slänga dig rakt upp, flyger du med lite tur hela vägen upp.



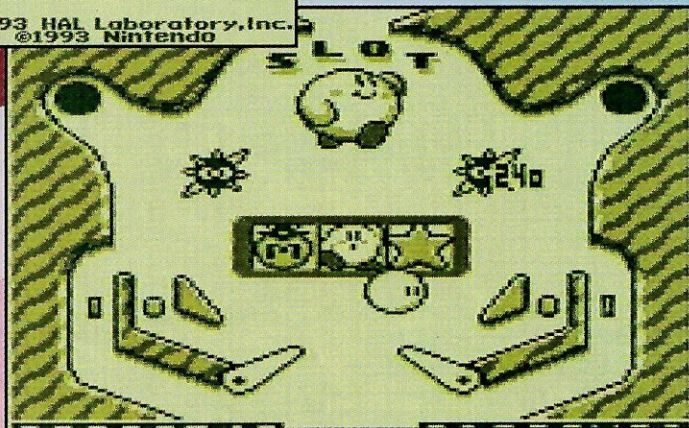
### Flera chanser

Även om kulan rinner ut från spelplanen är loppet inte helt

kört. Med lite tur och skicklighet kan du få kulan i spel igen. När Kirby landar på plattan börjar den falla nedåt. Tryck på A-knappen precis när den befinner sig längst ner så skjuts Kirby upp i spelet igen. För varje gång du lyckas blir plattan mindre och mindre, vilket gör det hela lite svårare. Du kan dock bara skjuta upp honom fyra gånger per kula... Lycka till!



©1993 HAL Laboratory, Inc.  
©1993 Nintendo



## 9 PATRICK:

Kirby's Pinball Land är faktiskt ännu bättre än Revenge of the Gator. Game Boy är idealisk för sådana här spel, där grafiken och musiken inte behöver vara alltför avancerad. Kirby är en av de roligaste nya figurerna som dykt upp på senare tid och här är han verkligen i sitt esse. KPL är välgjort, lättspelat, lagom svårt och framförallt vanebildande. Nintendo har som vanligt gjort ett bra jobb och lyckats göra ett Game Boy-flipper som är underhållande utan att försöka imitera riktigt flipper och som i stället lever på helt egna kvaliteter. Grattis!

## 9 TOBIAS:

Jag hatar verkligen flipper som videospel och trodde inte alls på Kirby's Pinball Land, trots att det var från Nintendo. Men oj, så fel jag hade. Kirby är en kul hjälte och det här är helt klart hans bästa spel hittills. Massor av nya idéer, suverän kontroll, snygg grafik och stor underhållning gör det här till ett riktigt toppspel. Bonusbanorna höjer spelglädjen ytterligare och det här måste vara det perfekta spelet att ha med sig på semestern i sommar. Kirby's Pinball Land får bara inte missas.





# PINBALL

Här kommer något så ovanligt som ett Super Nintendospel med svenska rötter. Det var nämligen killarna på det numera världsberömda (i spelvärlden alltså) svenska programhuset Digital Illusions som gjorde Pinball Dreams från början. Spelet har släppts till flera format och i synnerhet versionen till Amiga CD-32 är beryktad. Digital Illusions har dock ingenting med konverteringen till SNES att göra, de har helt enkelt sålt rättigheterna till Gametek

Eftersom det gäller flipper, och det vet ni väl i alla fall vad det går ut på, finns det ingen bakgrundshistoria att berätta om (tack och lov). Lika bra att släppa i väg kulan och kolla in själva spelet, alltså:

Det finns fyra banor att välja mellan och själva spelandet är upplagt precis som i ett riktigt flipperspel. Det gäller helt enkelt att få så höga poäng som möjligt. Precis som i ett riktigt flipper finns det massor av bonusprylar att tända, släcka, träffa eller öppna. Man kan givetvis dublera bonusen, skaffa extrakulor och frispel också. Är man flera spelare turas man om och det går faktiskt att tilta också!



## IGNITION

Här är det raket-temat som gäller. Att tända bokstäverna FUEL är ett bra sätt att komma någonting vart på den här banan. Viktigt är också att få

upp kulan i hålet i vänstra kanten. Det är nämligen i det de riktigt höga poängsummorna bor!



## STEEL WHEEL

Bilbana med fräck stål-trådsarkad som visserligen inte ger så många poäng, men det ser tufft ut när kulan far runt i den. Även här är det viktigt att tända

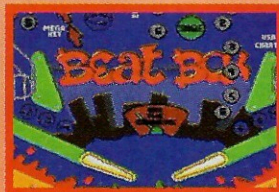
bokstäverna i vänsterkanten fast nu ska det stå STEEL.



## NIGHTMARE

På kyrkogården gäller det att inte gripas av panik. Kom ihåg att ingen kula är den andra lik... he... he... he... Här gäller det att vara snabb med flipprarna när kulan kommer färdig i båda kanterna. Bästa

banan tycker vi.



## BEAT BOX

Kanske nåt för Kaj Kindwall? I varje fall står musik och topplistor för temat här. Tre snabba rundor i uppfarten näst längst till höger är nödvändigt om man vill

slåss med de stora stjärnorna.

SPELARE	SPARFUNKTION
1-4	-
SPELTYP	GAMELINK
FLIPPER	-

● GAMETEK  
SVÅRIGHETSGRAD  
**MEDEL**

7,0	GRAFIK	6,0	SPEL-KONTROLL
7,0	LJUD	6,5	UNDER-HÅLLNING



# dreams



Bagrundsgrafiken är bra - tyvärr rullar kulan inte riktigt lika snyggt.



Alla de rätta detaljerna finns med...



...och häftiga arkader att snurra runt i!



...bokstäver att tända...



..extrakulor att släppa loss...



## 6 PATRICK:

Jag har ju redan tidigare sagt att jag är skeptisk till data-flipper (Kirby's Pinball räknas inte riktigt) men förväntningarna var faktiskt stora på Pinball Dreams. Originalprogrameringen har vunnit flera internationella priser och det här var ett av de första spelen vi fick till vår CD-32:a. Och den versionen var suverän!

Gametek har inte lyckat lika bra med sin konvertering. Att jämföra grafiken på en 8 megs kassett med CD är inte rättvist och Gametek har faktisk lyckats riktigt hyfsat med både bakgrunder och scrollning. Problemet ligger i spelkänslan. Det går att simulera en kulas rörelser riktigt hyggligt på SNES men det vill sig inte riktigt här. I stället för att studsa rör sig kulan liksom lite tvekan och trögt över spelplanen. Det blir helt enkelt inte tillräckligt med flyt i spelet. Omdömet blir dock att det här är det bästa flipper jag sett till SNES, men det behöver ju å andra sidan inte betyda så mycket. Och tänk på att 749 spänn betyder minst 450 riktiga kulor i närmsta flipperhall!

## 4 TOBIAS:

Trots alla lovord man hört om Pinball Dreams till PC och Amiga har jag aldrig lyckats testa spelet, men när vi fick en SNES-version skulle det äntligen bli dags att spela ett svenskt Nintendo-spel. Tyvärr blev jag inte alls imponerad. Ryckigt, ganska fult och dessutom konstig spelkänsla. Detta beror troligtvis inte på svenska Digital Illusions, utan snarare på Gametek som står för den här versionen. Hur som helst är det här inte mycket att ha, speciellt inte när ryktet om att Nintendo själva har ett häftigt flipperspel till SNES på gång.



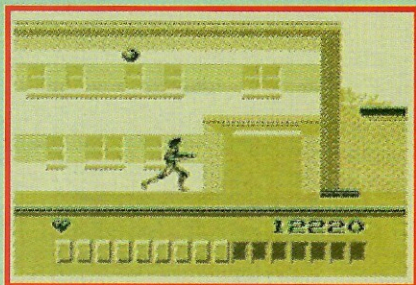
# Lawnmower Man

Virtual Reality är ju trendigt och fascinerar alla som stuckit skallen i teknojälmen. Revolutionerande ny programvara som skapar virtuella världar, datorgrafik som man kan vandra omkring i. Även om VR mest är känt som tekniken bakom hyperrealistiska stridsspel används det även för allvarligare saker. Både kirurgistudenter och blivande jaktpiloter

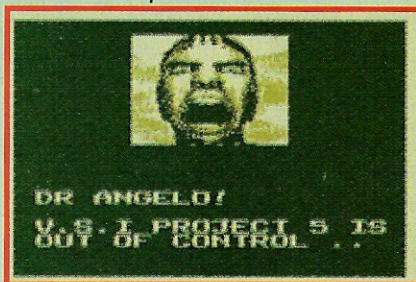
kan stöta på VR-simuleringar i sin utbildning. Men skulle inte detta kunna missbrukas om det hamnar i fel händer?

en tids VR-träning ökar Jobes hjärnaktivitet med 400%, varvid The Shop börjar intressera sig. På nolltid förvandlas Jobe till en krigsmaskin.

Resultatet blir att snart kan inte ens statsmakerna hindra Jobes intelligens från att växa, och det leder till ett allvarligt hot mot hela mänskligheten. Jobe tillbringar all sin tid i den virtuella världen - men nu försöker han fly ut i telefonnätet och ta informationsnätverken och världens alla datorer i besittning!



Grafiken är inte så imponerande men spelkontrollen är bra!



I The Lawnmower Man har det värsta redan hänt!

För er som missat filmen (Tvåan är för övrigt redan på gång, och Storm håller på med en uppföljare...) får vi väl dra stornyn i korthet:

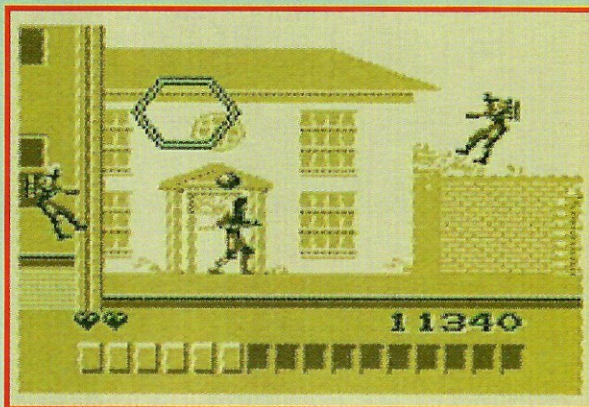
Lawrence Angelo är ingenjör

- en mycket kunnig sådan. Efter barndomens meccano-år, har han arbetat med VR-projekt för den statliga forskningsorganisationen The Shop. De styrande är inte intresserade av VR-teknikens möjligheter inom underhållning eller kirurgi, utan vill undersöka dess strategiska potential - hur den skall kunna bli ett vapen.

Lawrences arbete ledde till att han tränade upp schimpanser så de kunde spela spel och lösa invecklade problem. Därefter tog The Shop hand om djuret och tränade det ytterligare så det kunde slåss under förhållanden som en vanlig soldat aldrig skulle klara.

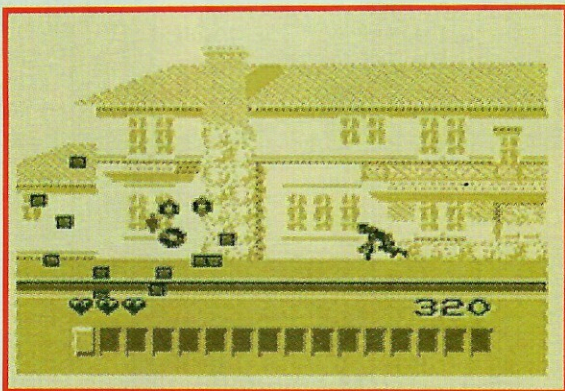
## DET STORA KLIPPET...

Dr Angelos senaste projekt gäller Jobe, en vuxen man med en femåringens intellektuella nivå. Efter



Dr Angelo känner sig ansvarig, det var ju han som förde in den skenbart harmlösa trädgårdstomten (där har vi bakgrunden till spelets namn) i VR-världen från början.

Lawrence och hans vän Carla bestämmer sig för att bryta sig in på VSI-komplexet (The Shops högkvarter), ta sig in i datorsystemet och sätta stopp för Jobe och hans virtuella värld.



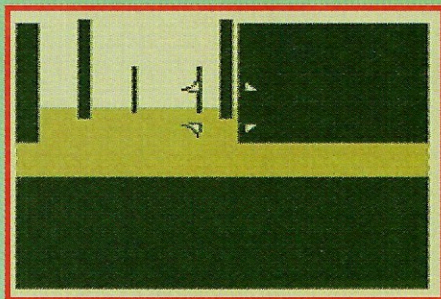
SPELARE	SPARFUNKTION
1	-
SPELTYP	GAMELINK
ÅVENTYR	-

● STORM  
SVÅRIGHETSGRAD  
**SVÅR**

7,0	GRAFIK	7,5	SPEL-KONTROLL
5,5	LJUD	7,0	UNDER-HÅLLNING

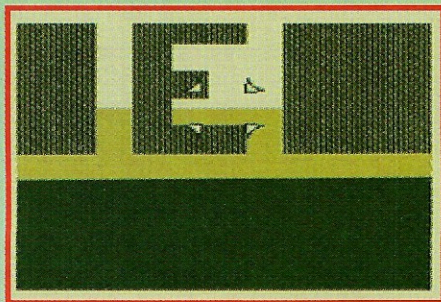


Spelet börjar vid Dr Angelos hem där den modiga duon promenerar iväg åt höger över plattformar, undan fordon och skjutande cybervakter och till och med cyberschimpanser. Cyberdräkter skyddar mot fientlig eld och CD-skivor ger extra poäng



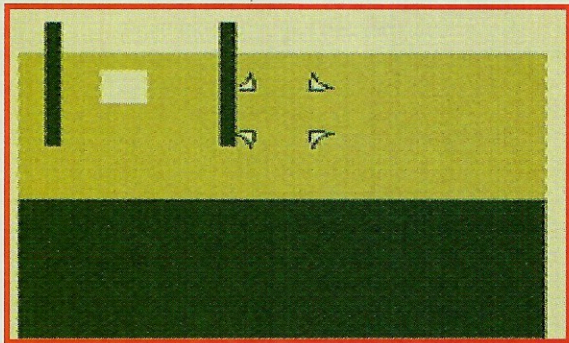
## ...FÅR GRÄSLIGA FÖLJDER

Plattformspanorna utspelar sig i vår verkliga värld, men i slutet av varje bana måste man klara av en VR-sekvens innan Lawrence och Carla kan fortsätta. Under VR-sekvenserna förändras perspektivet till första person, och man får klara av både enkla flygövningar i VR-landskap och krävande slagsmål med cybernetiska schimpanser.



I senare sekvenser handlar det om kamp i cybervärlden. En intressant pryl är cybertuben. Här kastas spelaren genom systemets nedre regioner i en vansinnig hastighet, samtidigt som han måste undvika pelare, elektriska ringar och ramper. Enda sättet att överleva är exakta manövrer och noggrant sikte.. En av de bästa är femte banans virtuella kappkörning där Dr Angelo och Carla kör varsin snabb bil eller motorcykel. Säkerhetsvakter från The Shop ligger bakom och gör allt de kan för att preja dem av vägen. Till ens hjälp kan man hitta missiler som jämnar ut oddsen en aning.

Slutstriden utkämpas mot Jobe, eller? Ju längre man kommer desto oftare hör man talas om Dödens Spelare. Kan det vara han som ligger bakom

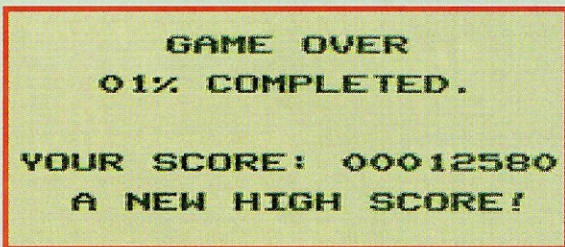
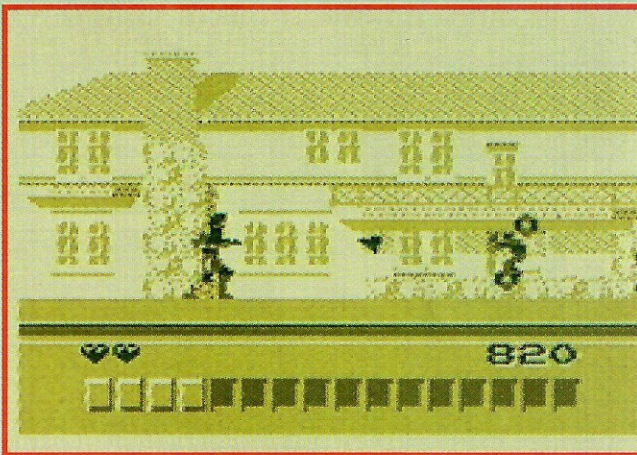


VR-banorna är riktigt suggestiva trots det lilla formatet!

VR-mardrömmen, eller är han bara en detalj som skänker lite gåtfullhet till recensionen...?

## 7 PATRICK:

Lawnmowerman är ett av det mest avancerade GB-spelen jag sett. Grafiken har ju en klar tendens att bli grötig och svår att se när man lägger in för mycket detaljer, men i Lawnmowerman har man faktiskt lyckats bra. Allt flyter på bra utan några ryckningar eller störningar. Spelkontrollen är också den relativt bra, särskilt i virtual-banorna. Musiken är lite jobbig, men kan enkelt stängas av med Select-knappen. Lawnmowerman är ett annorlunda och bra GB-spel som faktiskt överraskade mig lite.



## 4 TOBIAS:

Virtual Reality gör väl sig inte så där överdrivet bra på Game Boy om man säger så. Okej att specialbanorna i SNES-versionen gjorde spelet ganska skoj, men här blir det bara pinsamt. Dessutom är ju resten av spelet otroligt trist så det här rekommenderar jag verkligen inte. Då finns det mycket roligare saker att slänga bort sina pengar på.



Den plåtklädde snuten är här igen. Det var några år sen vi såg honom sist, men han har inte suttit och rostat utan snarare blivit ännu tuffare. I Robocop 3 har staden New Detroit svämmats över av ett våldsamt punkargång. Robocop måste rädda sina kidnappade vänner och ta sig in i Kanemitsu Tower, för att hitta en hemlighet i punkarnas datasystem.



Man känner igen sig från tidigare plåtsnutspel. Det gäller som vanligt att dräpa alla dummingar och...



...dessutom att plocka åt sig alla godbitar man hittar!

*Precis som i originalet ska du gå runt på gator och skjuta, slå eller spränga sönder fiender. På vägen hitta r du diverse kraftbonusar och nya häftiga vapen som gör uppdraget lättare. Efter varje bana kan du besöka laboratoriet och reparera dig själv. Börja alltid med huvudet och gå sedan nedåt.*

## BANA 1

Första banan utspelar sig i Cadillac Heights där du ska frita din partner Lewis. Det är natt och massor av punkare gömmer sig i de mörka gränderna. Se till att du snabbt gör slut på fienderna inne i husen och sitt ner så mycket som möjligt när du skjuter punkarna som ränner runt på gatan.

## BANA 2

I fabriken på andra banan, måste du var noga med att inte råka hamna i den livsfarliga syran. Om du faller ner på något ställe gäller det alltså att snabbt hoppa upp igen. Efter ungefär halva banan stöter du på en klurig robot-ninja. Dina missiler biter inte på honom så hoppa omkring och skjut med din vanliga pistol istället.

## BANA 3

Med hjälp av ett Jet Pak som du hittade på andra banan, kan Robocop nu flyga omkring och ta kål på punkare. Huvudmålet på den här banan är att leta upp en enorm pansarvagn och spränga den i småbitar. När du hittat den, ska du först använda målsökande missiler tills föraren ramlar ur. Sedan måste du ducka och skjuta med ditt kraftfullaste vapen så snabbt som möjligt.

SPELARE

1

SPARFUNKTION

NEJ

● OCEAN

SPELTYP

ACTION

GAMELINK

—

SVÄRIGHETSGRAD  
**MEDEL**

6,5

GRAFIK

3,0

SPEL-KONTROLL

5,0

LJUD

4,0

UNDER-HÅLLNING





## BANA 4 & 5

Nu ska du gå till OCP Tower där en robot vid namn ED-209 väntar på dig. Ducka och fyra av några missiler så är den snart ute ur leken. Sedan är det dags att börja kampen uppför trapporna i tornet för att komma högst upp där den mystiska datorn finns.



Här gäller det att ta sig längst ner till vänstar hörnet och plocka upp en Power Up. Bada inte i den gröna syran bara - De är inte nyttig!

### 4 TOBIAS:

Originalen Robocop hör inte direkt till mina personliga favoriter så jag var inte särskilt intresserad av det här heller. Precis som jag misstänkt, var det samma typ av svårkontrollerad action med medelmåttig grafik och musik. Banorna är någorlunda varierande och helt värdelöst är det inte, trots att jag inte lär sätta mig ner för att spela det igen. Gillar man action och inte har alltför stora krav, kan Robocop 3 vara ett billigt alternativt, men personligen gillade jag både Panic Restaurant och Hammerin' Harry bättre bland budgetspelen.

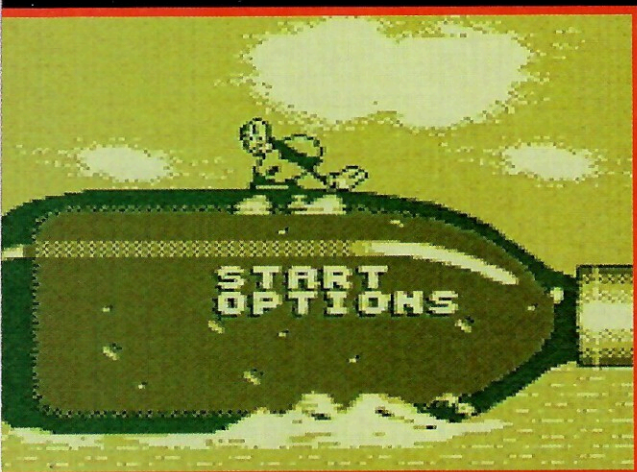
### 4 PATRICK:

Ännu ett rea-spel från Bergsala fast den här gången är det Ocean och inte Taito som står för produktionen. Allt är sig likt från tidigare plåtsnuts-lir till NES och Game Boy. Intro-och mellanscenerna är riktigt snygga och själva spelet är ganska okej. Gå och skjut, hoppa och skjut och ibland sväva och skjut... Dessutom tillför ju reparationsvalet mellan banorna lite mera känsla till storyn. Precisionen i hoppen är dock inte den allra bästa. Robocop-teamat känns heller inte helt färskt och halvbra shoot'em-up spel har jag tillräckligt många av i hyllan redan. Om nu Bergsala ska locka med låga priser borde de ju vara riktigt låga. För 199 spänn hade det här spelet varit ett fynd, men inte för 399:-!



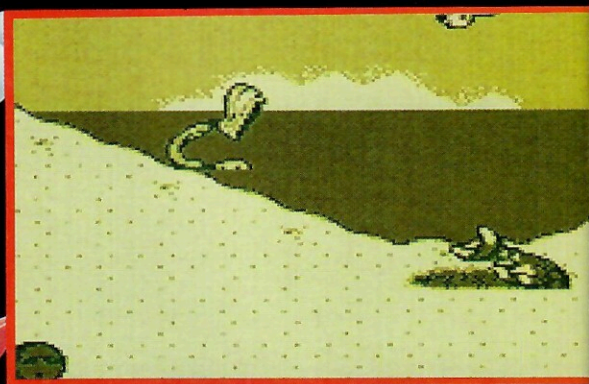
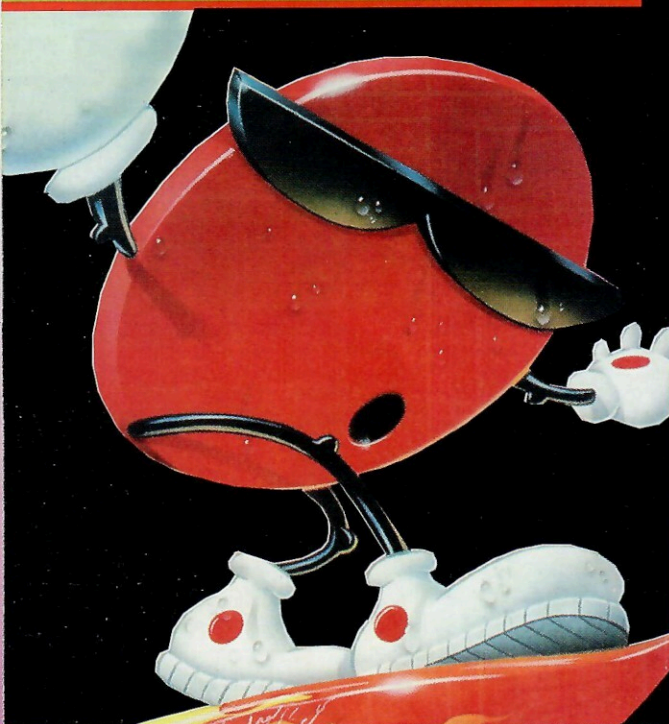
# Cool Spot

Nu har den lilla röda kapsylen med solbrillorna och den slappa attityden fått byta om till grå kostym för att ta plats i Game Boy.



Virgin har ju, förutom Disney-titlar, även specialiserat sig på "reklam"-spel. McDonaldland har ju t ex släppts på flera olika format och hade man bara fått för Nintendo hade vi säkert kunnat få se ett Joe Camel-spel från samma källa också. Nu gäller det dock 7-UP figuren Cool Spot som ska släppas även på Game Boy (Förväxla inte det här spelet med Spot the Cool Adventure som släpptes i USA för något år sedan, det var bara en variant av McDonaldland fast med Spot i stället för Mick & Mack). Att jämföra ett Super NES-spel med ett Game Boy-spel är egentligen rätt dumt men eftersom det handlar om så gott som exakt samma spel ligger det nära till hands. Super NES-versionen levde ju högt på sin coola grafik och balla musik och det fungerar ju inte på det lilla formatet. Animationerna är dock fortfarande lika välgjorda. Cool Spot har verkligen en skön stil när han lufsar fram på stranden.

Alla som spelat Super NES-spelet kommer som sagt att känna igen det mesta. Spelandet går ut på att på varje bana samla ihop ett visst antal kapsyler på för att kunna finna en bur med där hans kidnappade polare sitter (Wily Will heter dummingen som låst in kompisar-

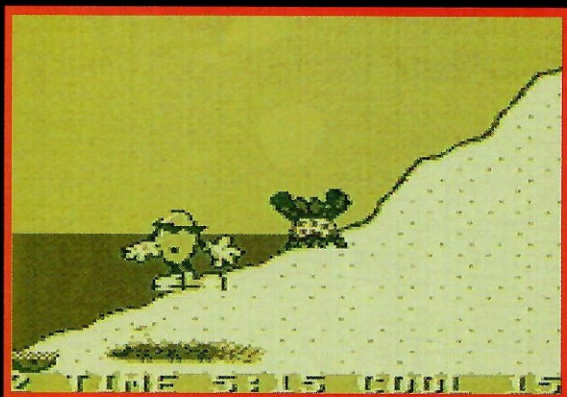


<b>SPELARE</b>	<b>SPARFUNKTION</b>
1	LÖSEWORD
<b>SPELTYP</b>	<b>GAMELINK</b>
PLATTFORM	—

● VIRGIN  
SVÄRIGHETSGRAD  
SVÅR

7,5	<b>GRAFIK</b>	7,5	<b>SPEL-KONTROLL</b>
8,5	<b>LJUD</b>	8,0	<b>UNDER-HÅLLNING</b>





Se upp för krabborna! De går inte att äta...

na). När du samlat ihop tillräckligt många kapsyler dyker det upp pilar som visar vägen fram till buren. Samlar du ännu fler kapsyler finns chansen att du även kommer till en kul bonusbana.

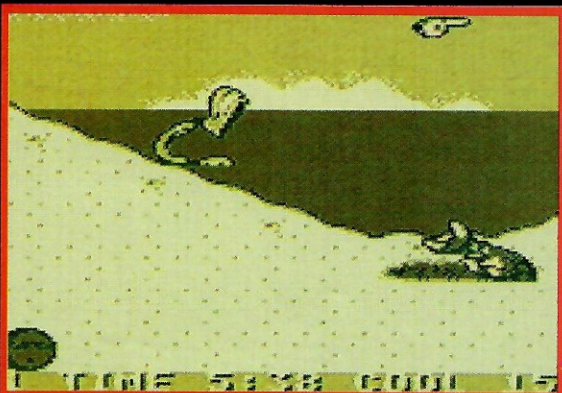
Första banan utspelar sig på stranden. Kör du den lättaste varianten räcker det att plocka 30% av mini-kapsyler för att du ska kunna rädda den första av dina polare. I andra banan rör du dig bland båtarna och här vimlar det av arga krabbor och spetsiga metkrokar, som du gör klokast i att undvika. Finner du tillräckligt med kapsyler så bär äventyret av mot en mörk källare, nu med två räddade polare. I källaren lurar hungriga möss och farliga rättfällor bakom varje hörn. Skulle du fastna i en fälla eller trampa på några av spikarna som sticker upp ur golvet är äventyret slut för den här gången och du måste börja om från början av banan. När källaren är avklarad är det surfing som gäller. Du använder en gammal 7-Up flaska som surfingbräda och här gäller det att inte ta sig vatten över huvudet, så att säga. Detta är den helt klart svåraste banan i hela spelet. Efter vattenfärden väntar ytterligare tre svåra banor innan Cool Spot slutligen har räddat alla sina vänner.

## 8 TOBIAS:

Jag var väldigt förtjust i Cool Spot till SNES och även om det här inte är alls lika snyggt så är det ett helt okej Game Boy-lir. Det som skiljer det från den enorma mängden plattformsspel är uppbyggnaden och variationen mellan banorna. Normalt sett ser allting likadant ut och programmerarna gör att för att kopiera så mycket som möjligt ur Super Mario-spelen. Virgin har istället satsat originalitet och det gör Cool Spot till ett perfekt sommar-GB-spel på stranden.

## 7 PATRICK:

7-Up är inte mitt favoritdricka precis - Tänk er en klunk ur en halvdrucken burk som stått framme i solen ett par timmar...Urrk! Det ska dock inte påverka mitt omdöme om det här spelet. Super NES- versionen var ju ett nästan suveränt spel med något av den bästa och coolaste grafiken jag sett. Virgin har ansträngt sig att få med samma känsla även i Game Boy-spelet men resultatet har inte blivit lika lyckat. Själva spelandet däremot är så gott som identiskt med den första versionen dvs ett plattformshoppande av det vanliga slaget med bonusprylar och power-ups m m. Virgin tar dock lite originalitetspoäng för det lite annorlunda upplägget och hade inte spelkontrollen varit lite väl osäker hade det här varit ett riktigt bra spel. Nu blir mitt slutomdöme: Ett ganska kul plattformspel som sticker av lite från mängden, men inget att hoppa i taket av glädje över.



Svårighetsgraden går att justera - du måste köra på Hard för att få se hela banan



# Klassiker - Gradius



*Gradius är en riktig klassiker...*

**Speltitel:** Gradius  
**Utgivare:** Konami  
**Speltyp:** Shoot 'em up  
**Spelare:** 1  
**Sparfunktion:** -  
**Svårighetsgrad:** Svår

Gradius var det allra första NES-spelet Bergsala släppte som inte var tillverkat av Nintendo själva. Redan då hade det sålt över 1 miljon exemplar och arkadversionen var ett av de populäraste arkadspelen någonsin. Inte så konstigt kanske med tanke på att Gradius var det allra första spelet i sin genre.

Äventyret utspelar sig på planeten Gradius där du är människornas sista hopp. Ditt superskepp är utrustat med den häftigaste vapenarsenalen i galaxen och du behöver allt för att överleva.

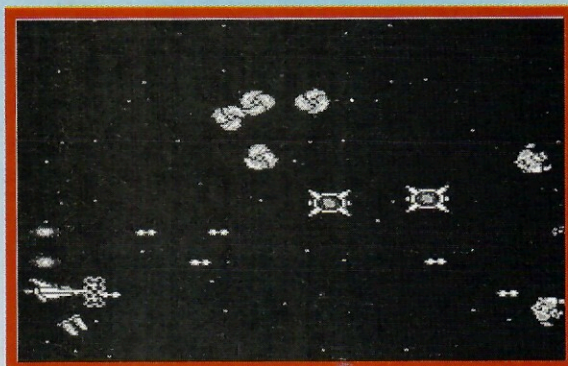
När man tittar på nya shoot 'em up-spel till SNES upptäcker man genast att Gradius verkligen satte en standard när det kom. Förutom grafik, musik och storlek på bossar är det inte mycket som skiljer det från dagens pang-pang-i-rymden-spel.

## *Så tyckte vi då*

Bossarna i Gradius var helt klart bland det häftigaste man sett i ett videospel och över huvud taget var allting väldigt snyggt och välanimerat. Det enda problemet man hade var att det var så otroligt svårt. Självt kom jag aldrig längre än till andra eller tredje banan men var ändå inte sämre än någon annan. Hade det varit lite lättare hade det helt klart tillhört storfavoriterna. Nu förblev det bara ett mycket bra spel.

## *Så tycker vi nu*

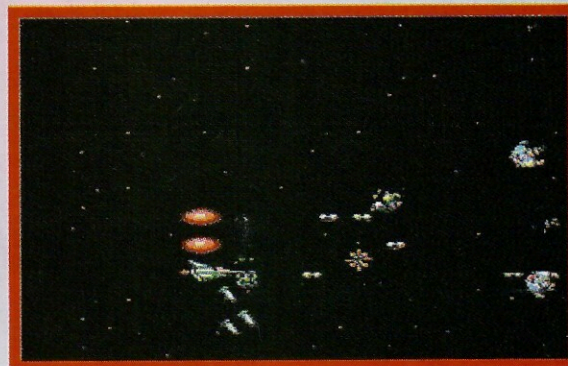
När man vant sig vid shoot 'em up-spel och blivit lite skickligare uppskattar man nästan Gradius ännu mer. Efter att ha spelat Axelay kan jag väl inte påstå att bossarna i den här klassikern direkt imponerar, men fortfarande håller både spelkontrollen och uppbyggnaden. En av Konamis absolut största klassiker.



*...som likhet med Mariospelen blivit...*



*...en slags måttstock för andra spel i samma genre!*





# Tips & Tricks

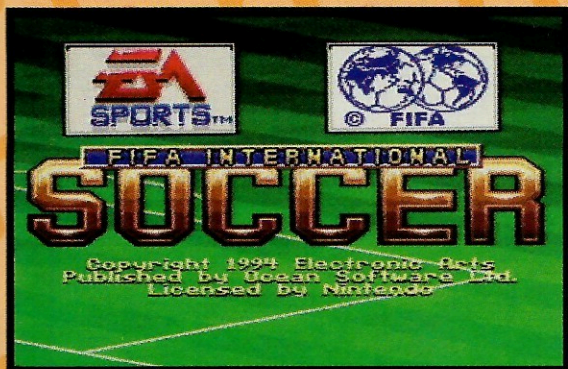
Super Defense  
Super Offence

L,L,L,L,L,R,L  
R,R,R,R,R,L,R

Linda Jansson, Jönköping

DR. Alan Grants - Besökscentret, ground level  
Robert Muldoons - Raptorhålan, sub level  
Dennis Nedrys - Strandhyddan, ground level.

Sandy



## MARIO PAINT (SNES)

När texten i början kommit fram kan du sätta in Handkontroll 2 och vänta tills texten Wait kommer fram på skärmen. Efter ytterligare en stund kommer din bakgrund, musik och rörliga bild fram.

Jan Jansson, Lund

## JURASSIC PARK (SNES)

Här finner du alla äggen:

1. Sydvästra skogen
2. Sydvästra skogen
3. Sydvästra skogen
4. Taket på besökscentret
5. Sydvästra hörnet av östra berget.
6. Toppen av Nublar berget
7. Toppen av östra berget
8. På taket av båten
9. Nordost om östra berget
10. Skogen under Nublar berget.
11. Toppen på Hammond berget.
12. Nordvästra kanten av norra skogen
13. Bakom besökscentret
14. Bakom hjälphyddan
15. Sydvästra muren, under östra berget.
16. Övre REX-skogen, nordväst
17. Övre REX-skogen, Sydost
18. Triceratopsens hemliga gång på höger sida.

Här finner du alla nödvändiga ID-kort:

- Ian Malcoms - Raptorhålan på sub level 1  
Ellie Sattlers - Båten, sub level 2  
Donald Gennaros - Nublarhyddan, sub level 3  
Ray Arnolds - Strandhyddan, sub level  
John Hammonds - Besökscentret, uppe på taket.  
DR. Henry WUs - Båten, sub level 1

## KING ARTHUR'S WORLD (SNES)

Några koder

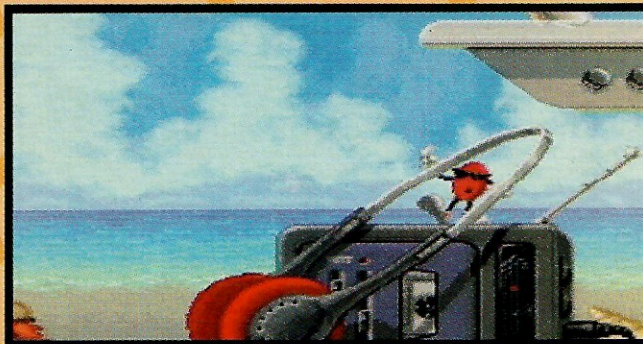
A1, A4, B2, D2, D3  
A2, A3, B2, B3, C3  
A1, A2, B2, C1, C4  
A2, C2, C3, C4, D2  
A1, A4, B3, C4, D4

Mats Fahlgren, Skellefteå

## COOL SPOT (SNES)

Håll inne L och R när Virgins logo kommer fram och tryck sen 30 gånger på Select, så dyker en hemlig meny upp.

Jackie Ekelund, Öland





THE LEGEND OF  
**ZELDA**  
A LINK TO THE PAST™

Illustrated adventures based on the legendary game series

R  
R  
O



A

A

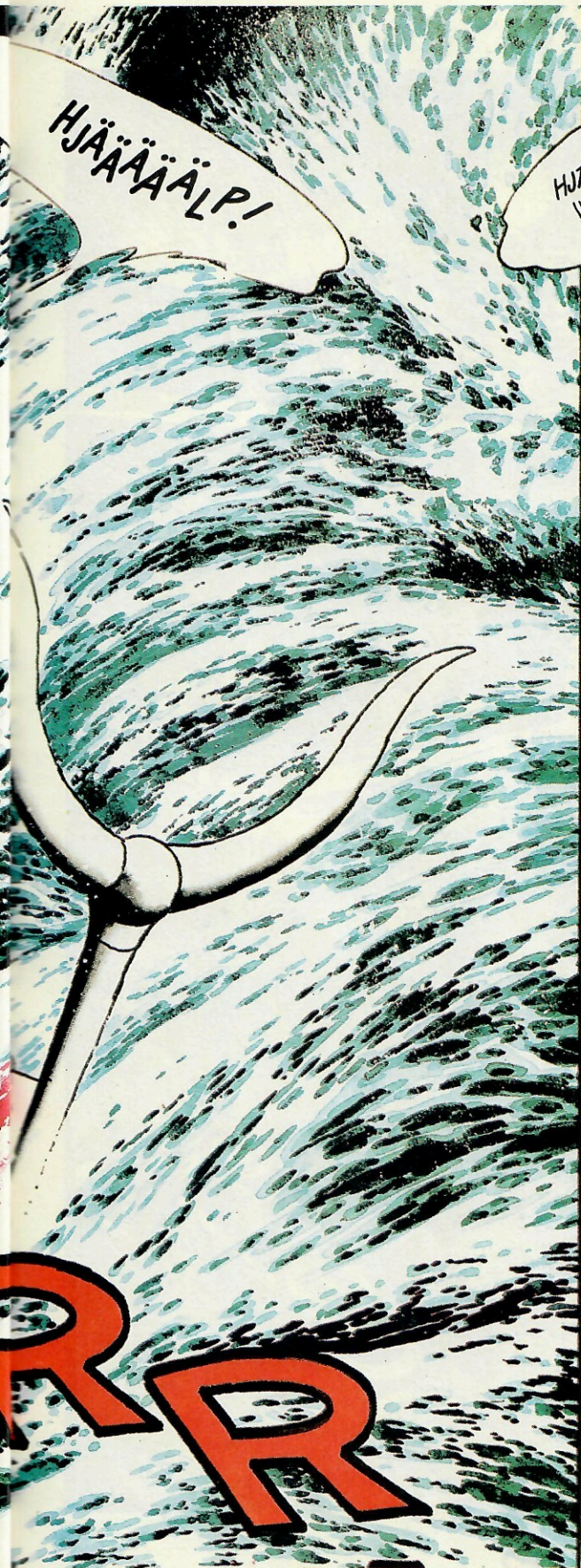


KAPITEL NIO

**TROLLKARLENS  
FÄLLA**

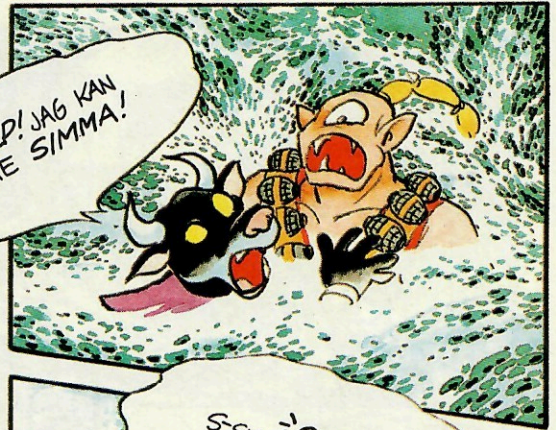
AV  
SHOTARO ISHINOMORI



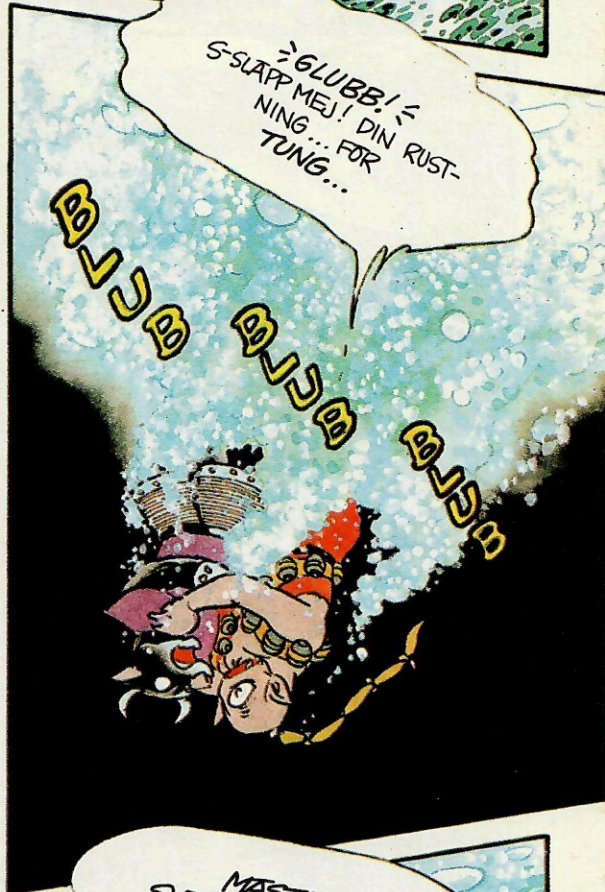


HJÄÄÄÄLP!

RRR



HJÄLP! JAG KAN INTE SIMMA!



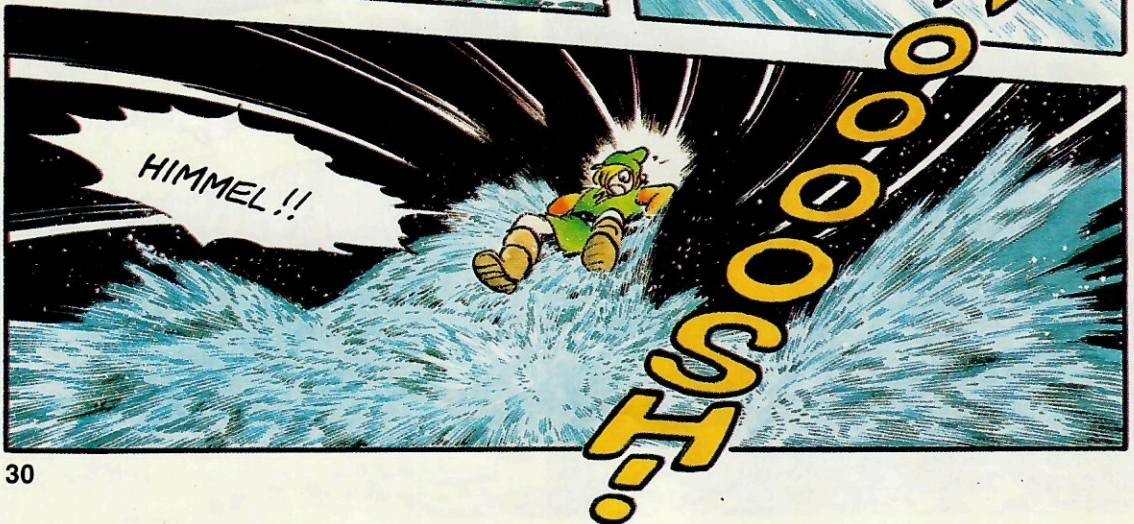
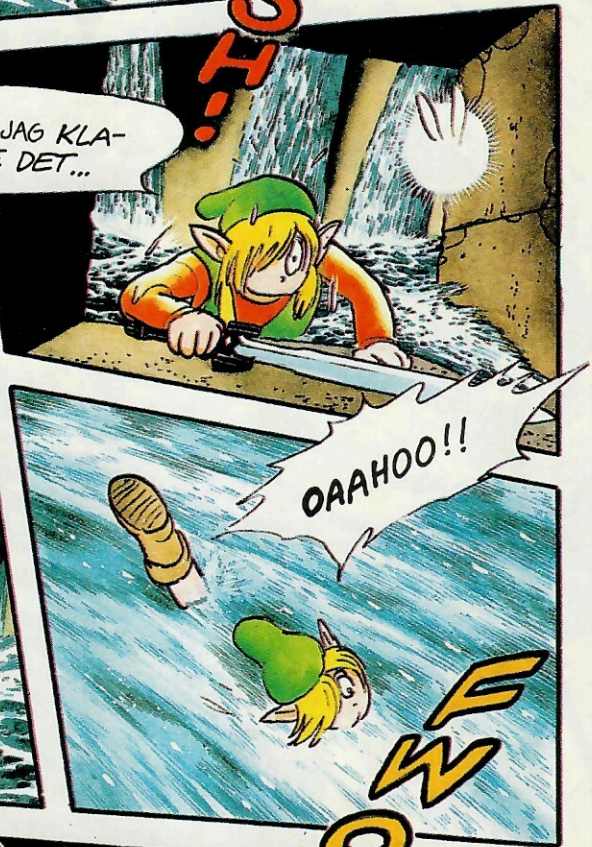
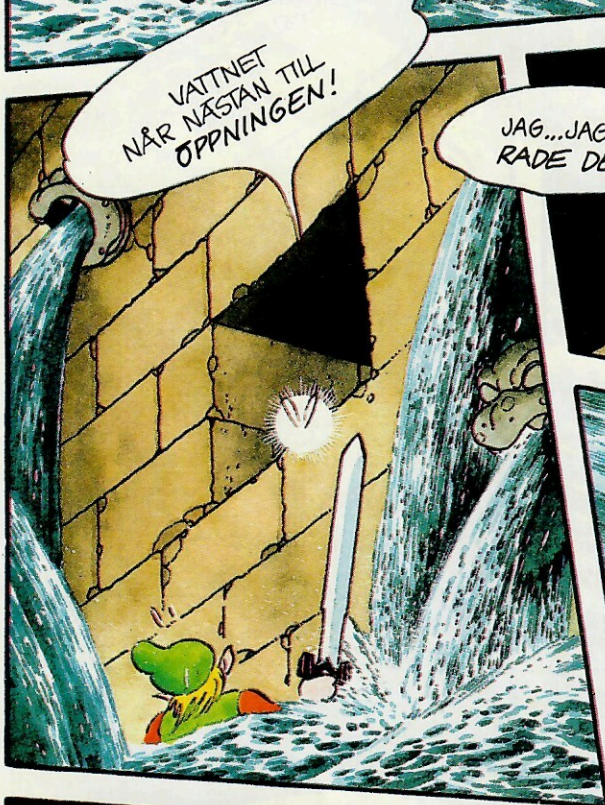
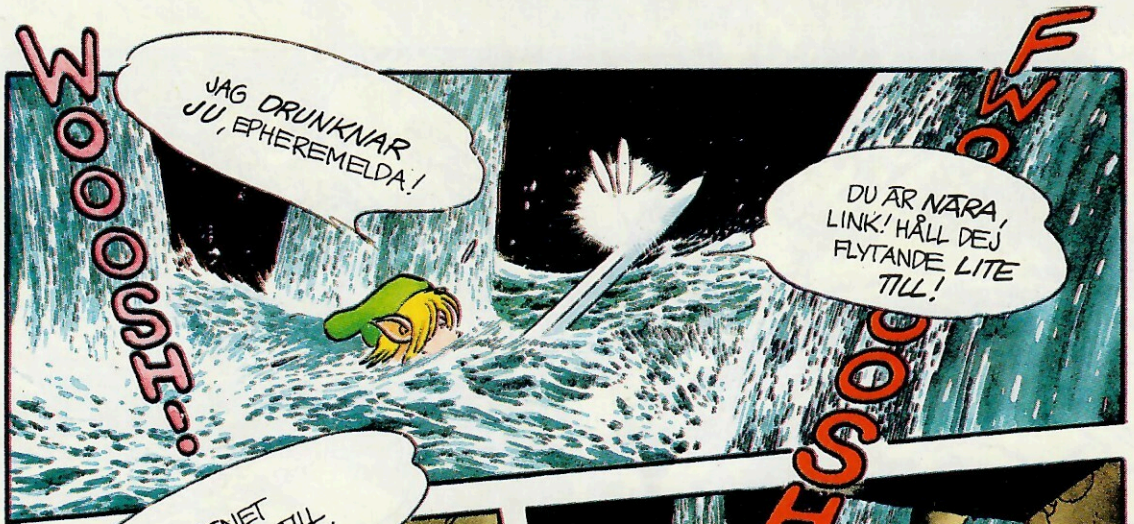
GLUBB! S-SLAPP MEJ! DIN RUSTNING... FÖR TUNG...

BLUB BLUB BLUB

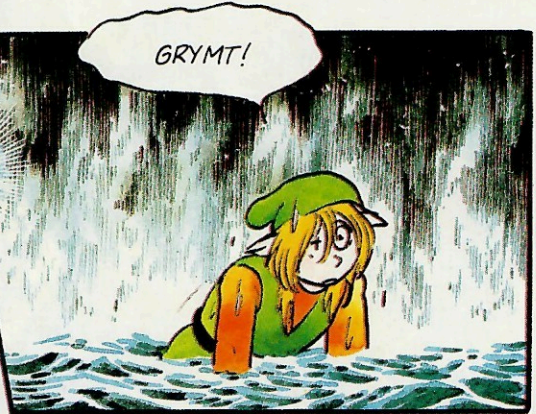


MÄSTAR-SVARDET... DET DRAR NER MEJ...

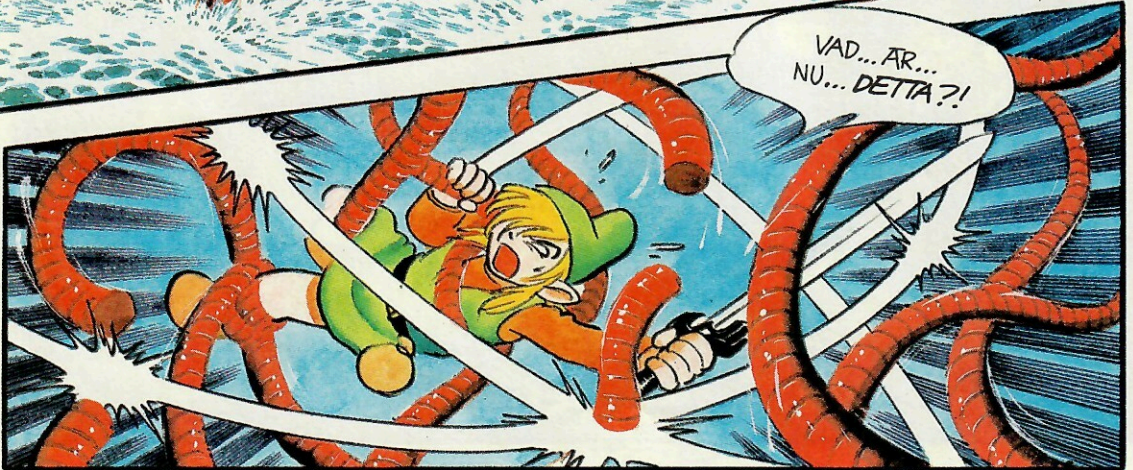




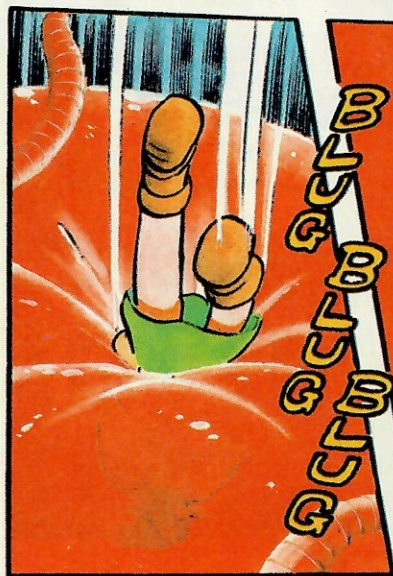










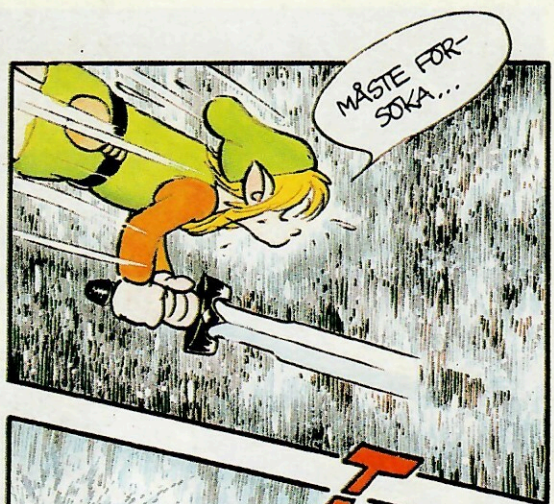






GLURR!

SÄ-SEH!

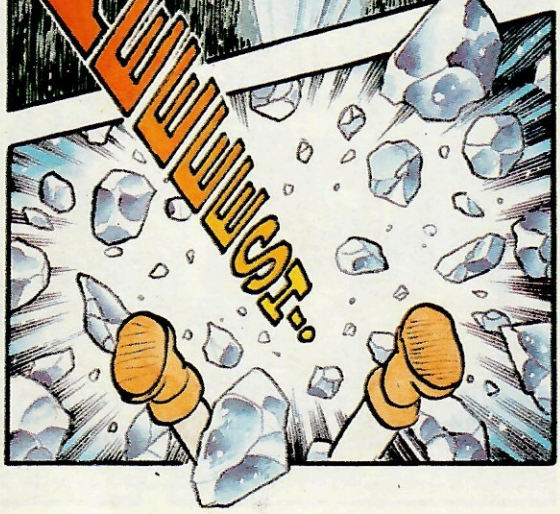


MÅSTE FOR-SÖKA...



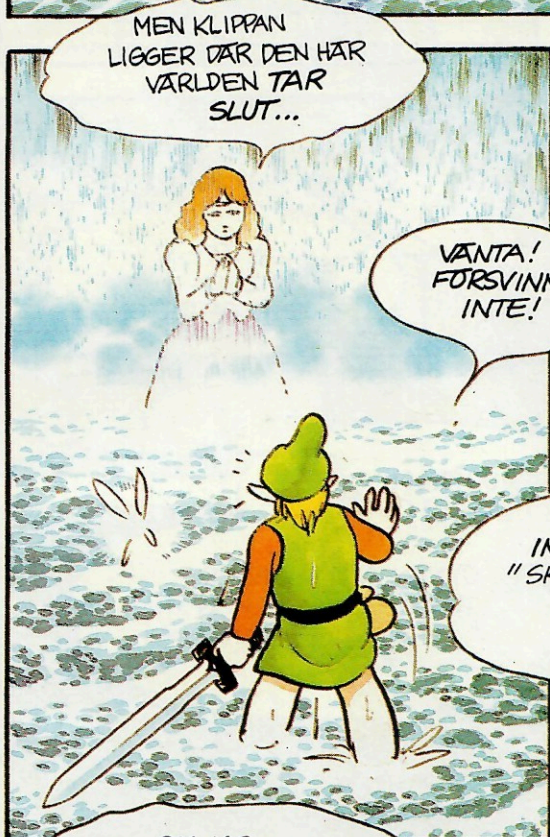
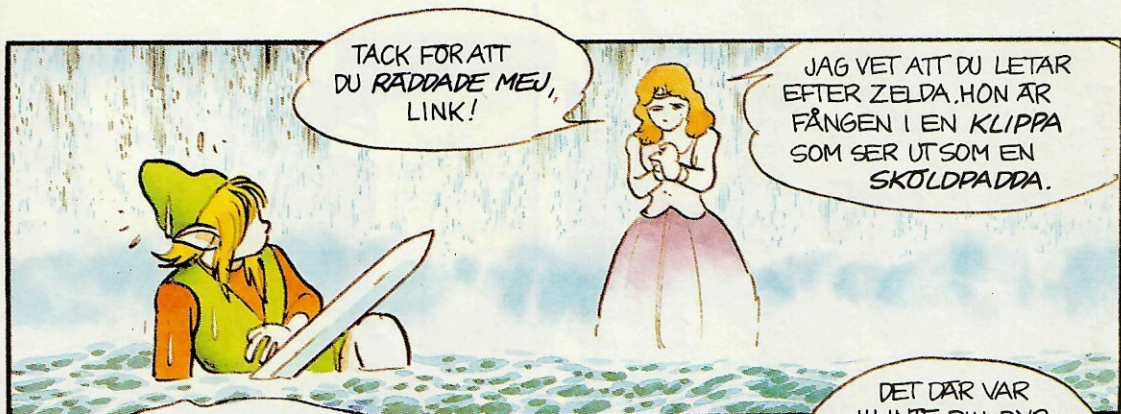
...ZIT!

KACHINGG!!

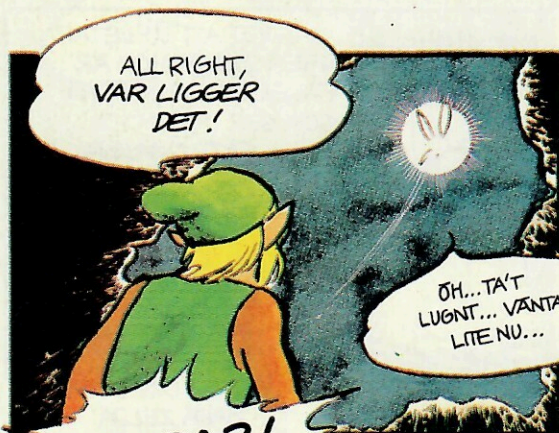


KACHINGG!!









ALL RIGHT,  
VAR LIGGER  
DET!

ÖH... TA'T  
LUGNT... VANTA  
LITE NU...



**LINK!!**

ZICZIC

**ZELDA?!**

ÄR DET  
DU?!

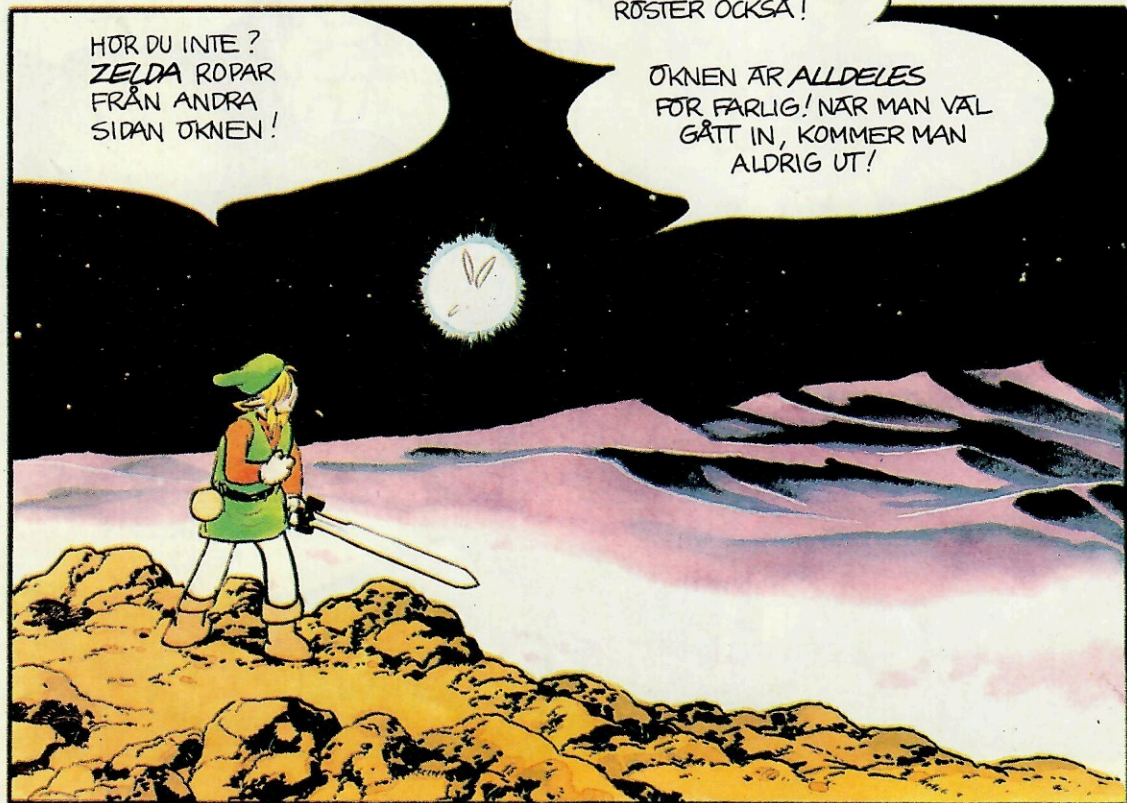
VEM PRATAR DU  
MED?!

JAG... ÄR...!  
NÄRHETEN...  
SKYND A DEJ!

NU HÖR DU  
RÖSTER OCKSÅ!

HÖR DU INTE?  
ZELDA ROPAR  
FRÅN ANDRA  
SIDAN ÖKNEN!

ÖKNEN ÄR ALLDELES  
FÖR FÄRLIG! NÄR MAN VÄL  
GÅTT IN, KOMMER MAN  
ALDRIG UT!

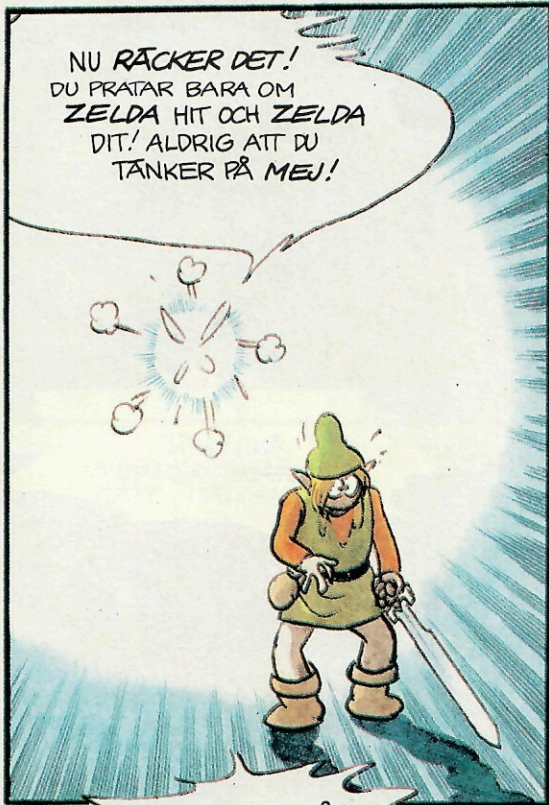






JAG TYCKER ATT VI BORDE FÖRSÖKA HITTA KARTAN FÖRST!

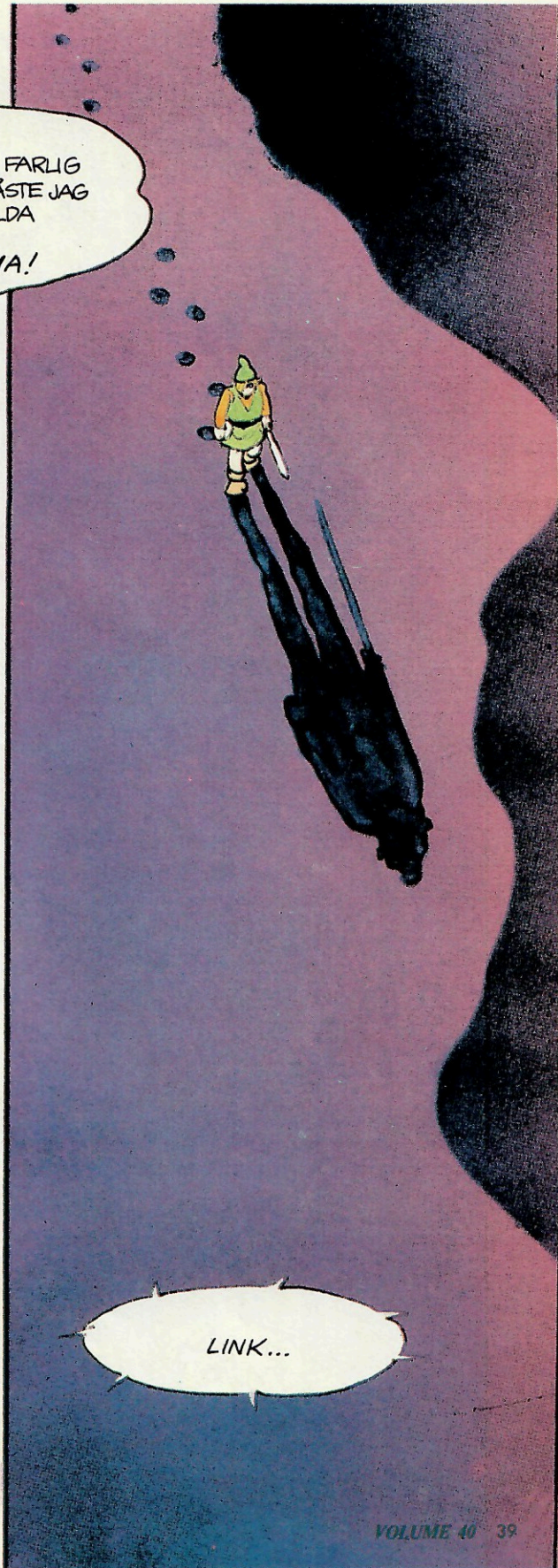
OM ÖKNEN ÄR SÅ FARLIG SOM DU SÄGER, MÅSTE JAG FÖRSÖKA FÅ ZELDA DÄRIFRÅN MEDDETSAMMA!



NU RÄCKER DET! DU PRATAR BARA OM ZELDA HIT OCH ZELDA DIT! ALDRIG ATT DU TÄNKER PÅ MEJ!



HÄDANEFTER FÅR DU KLARA DEJ SJÄLV!



LINK...



NÄTSLAGS OAS!

LINK!

DET MÅSTE VARA  
HÄR HON HÅLLS FÅNGEN!  
ZELDA! JAG KOM-  
MER!

ÄNTLIGEN  
HITTADE JAG DEJ!

ÄR DET  
HON?

ZELDA!!



MEN  
VÄNTA LITE...

Flickan i kristallen  
så att Zelda var fången i  
en klippa som såg ut som en  
skoldpadda...

LINK...  
KOM...  
NÄRMRE...

NU HAR JAG DEJ! TUTLUT,  
LILLA SOTSNUT!

DU PROMENERADE  
RÄTT I FÄLLAN,  
MUMSIGA  
MUNSBIT!

HEE  
HEE  
HEE

VÄLKOMMEN  
TILL TROSTLÖSA TRASKET,  
VÄRLDSBERÖMT FÖR SIN MJUKT  
AROMATISKA SUMP GAS. DU KOM  
ALLDELES LAGOM TILL MIDDAG  
MED GLASRIDDAREN, SOM ÄR  
HERRE HÄR...

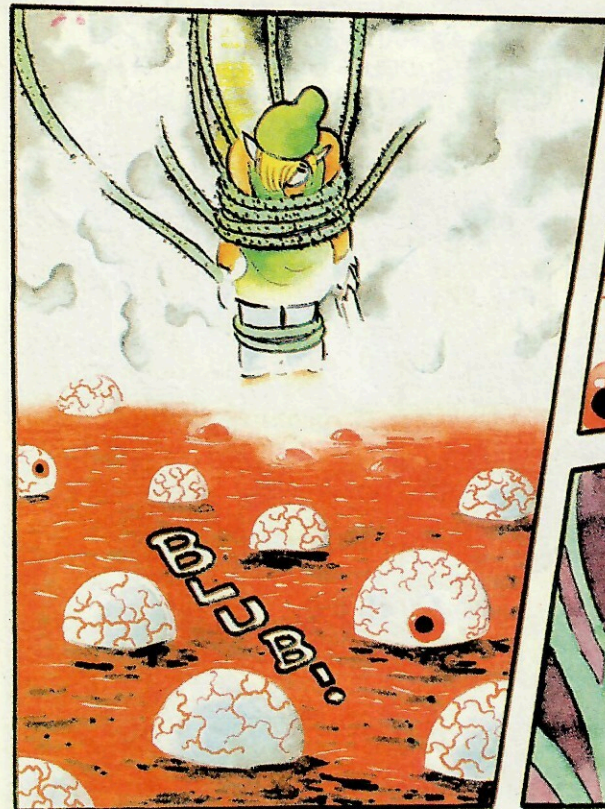
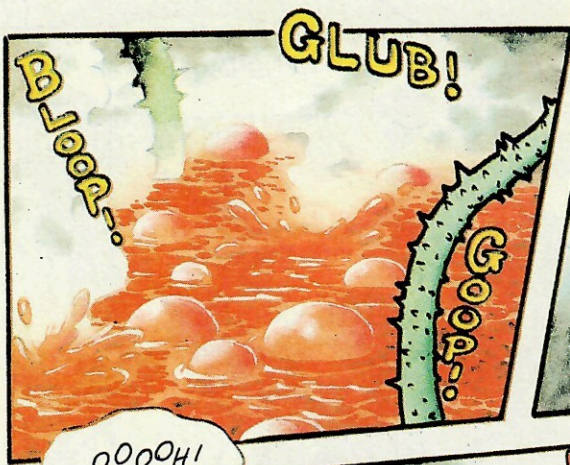
EN ILLUSION! DU...  
DU LURADE MEJ!

SHWHIPP!

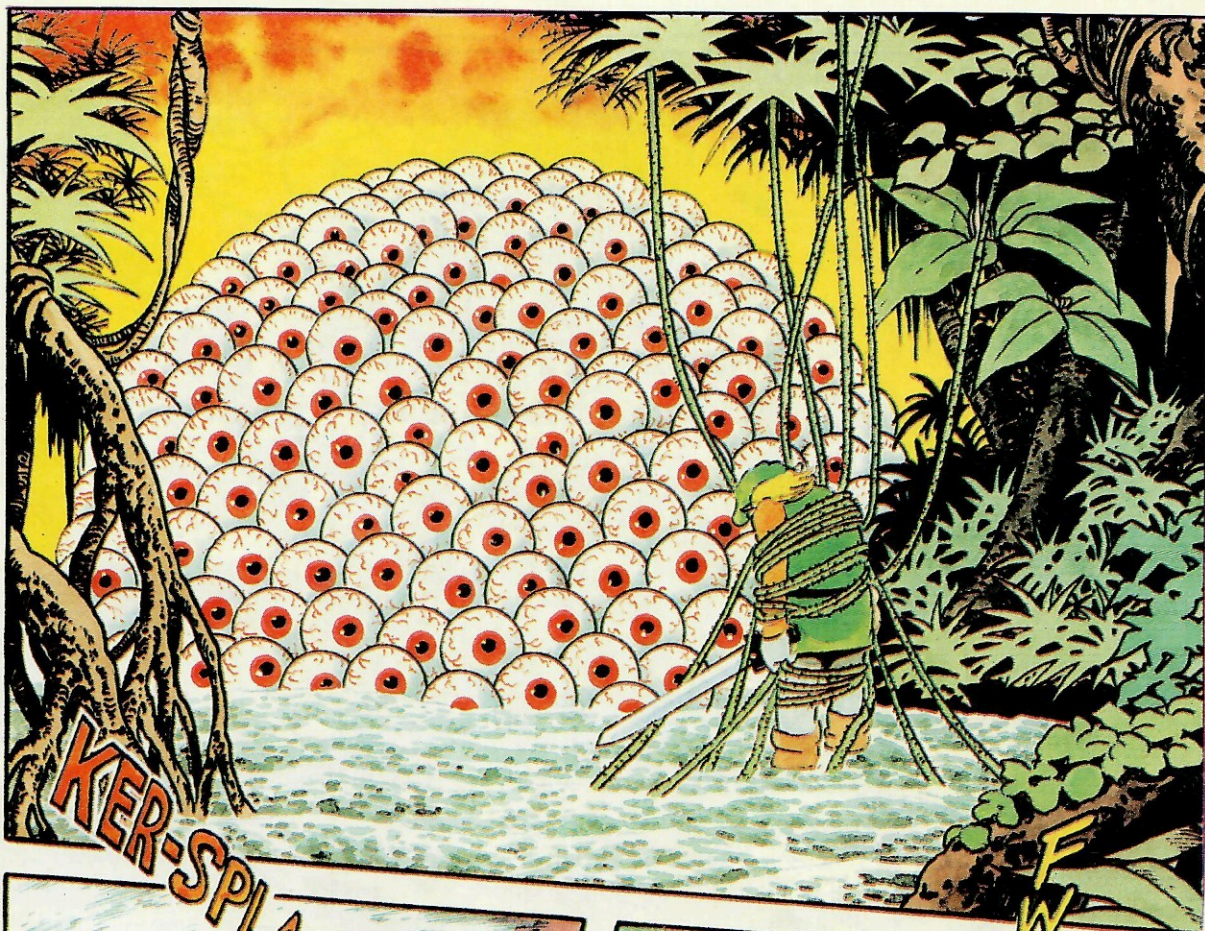
THWHIPP!

MIDDAG, MED  
DEJ SOM  
HUVUDRÄTT!



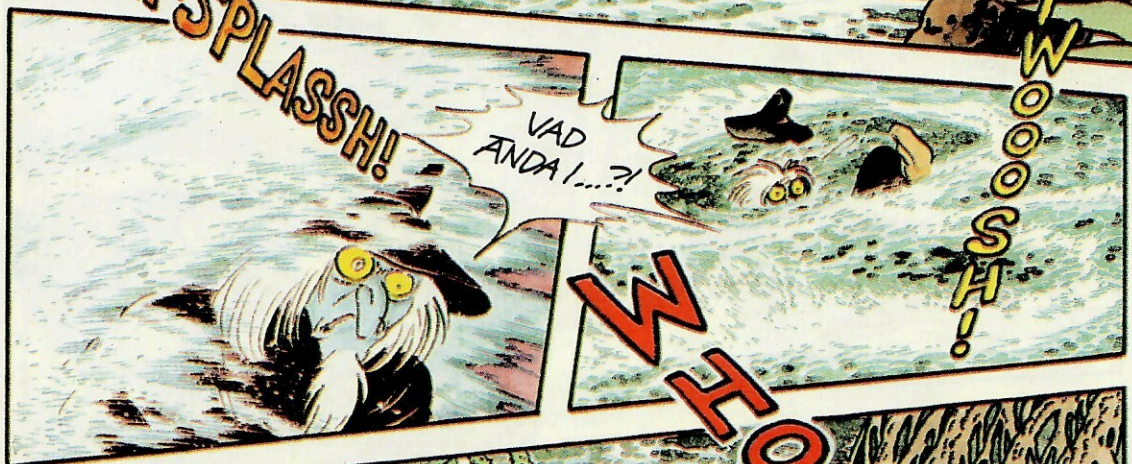






KER-SPLASH!

F

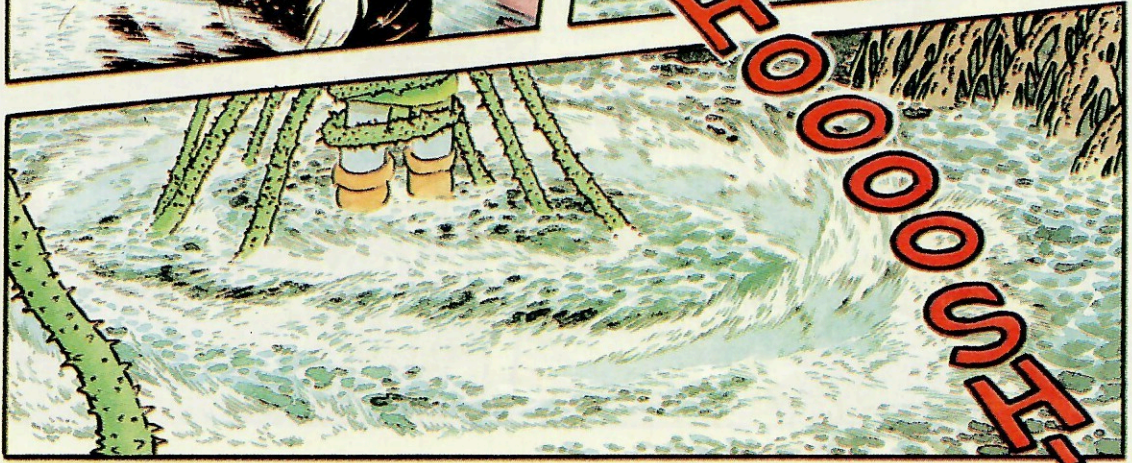


KER-SPLASH!

VAD ANDA!...?!

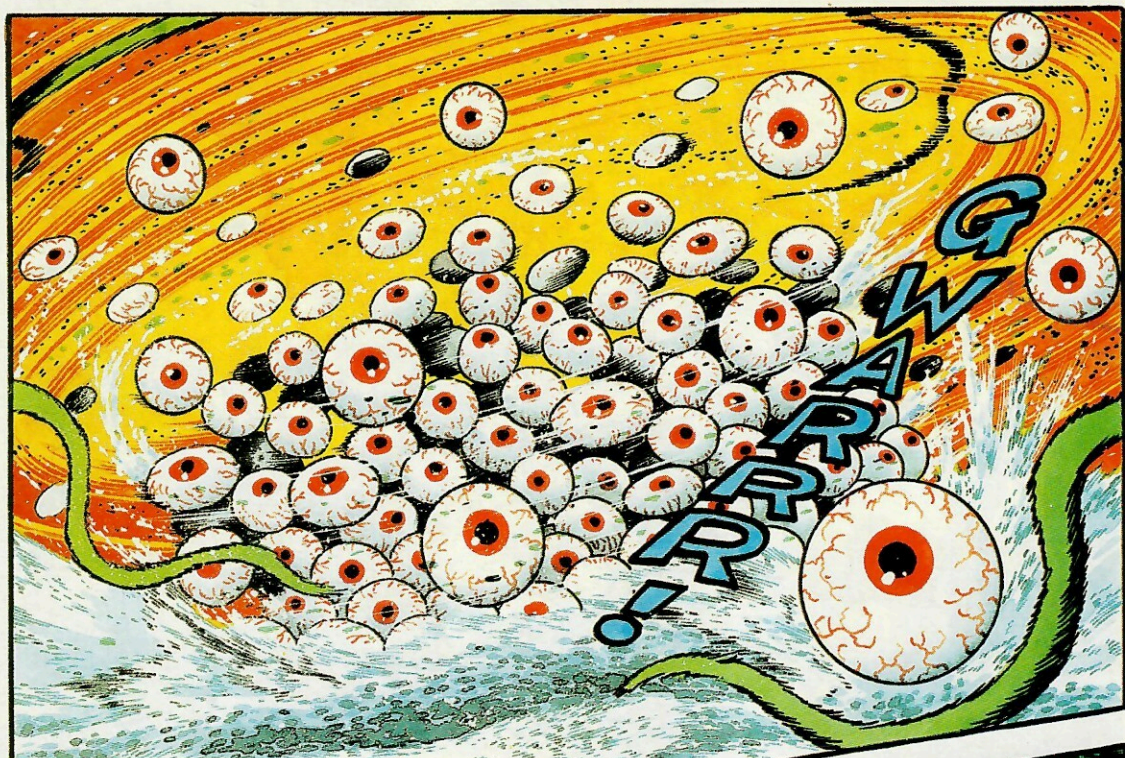
W

F  
W  
S  
O  
O  
O  
H!

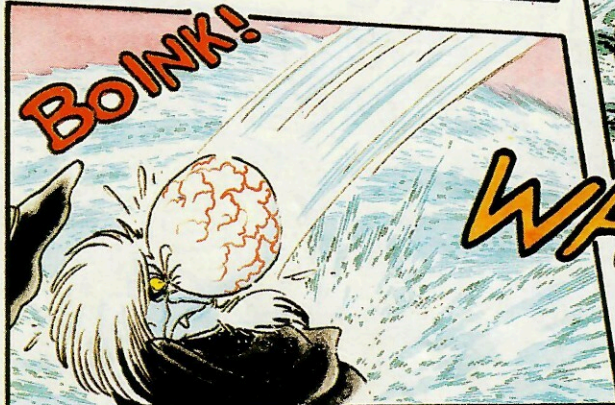
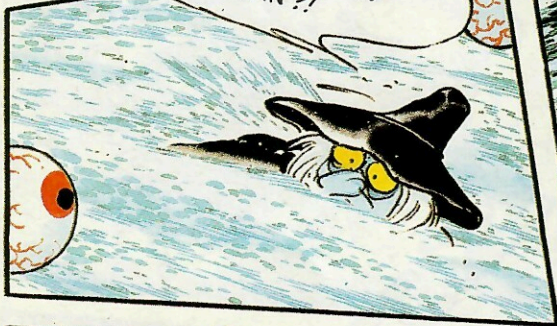


W  
H  
O  
O  
O  
S  
H!

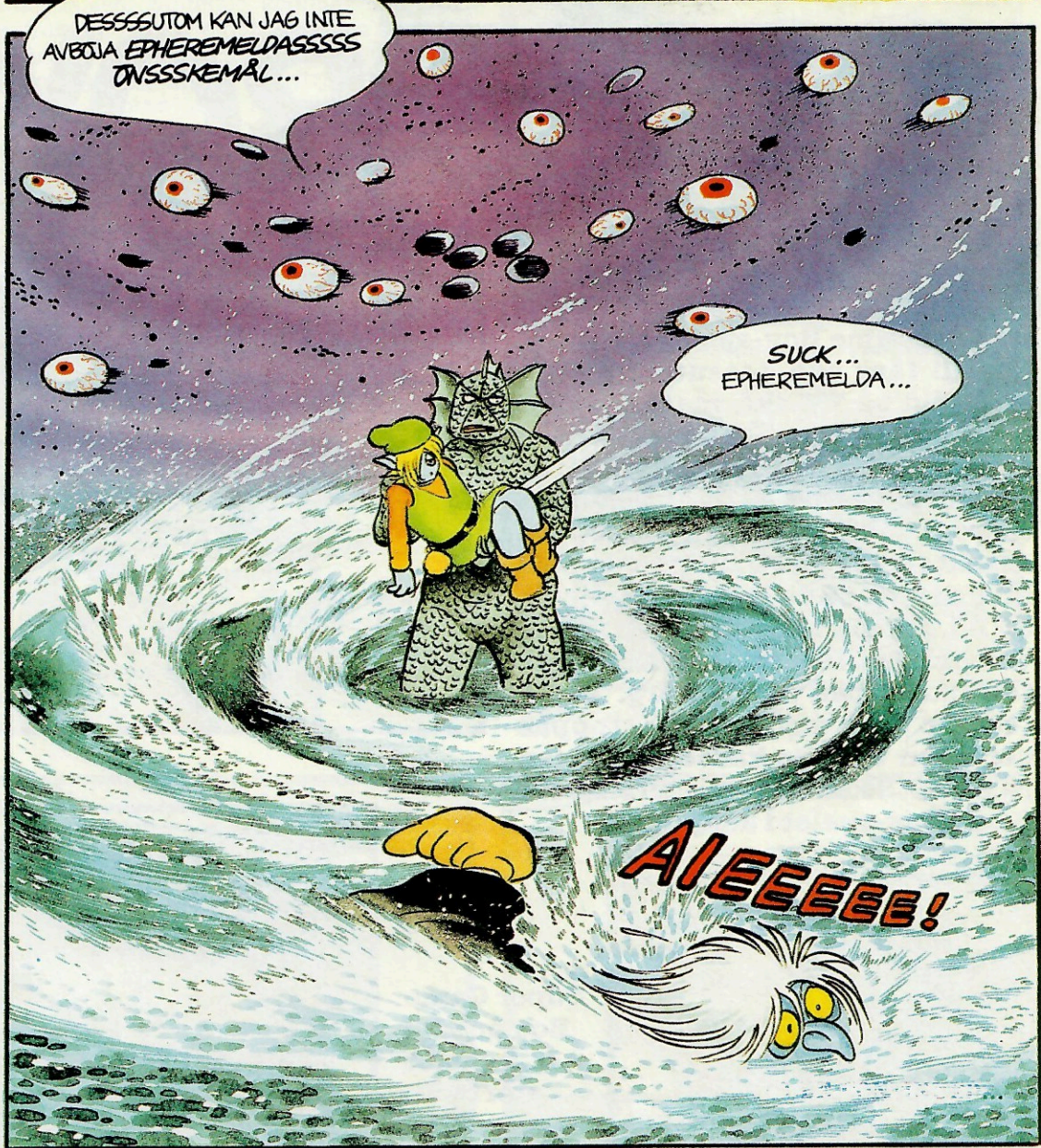




VA...?!  
VAR KOM  
STROMVIRVELN  
IFRÅN ?!





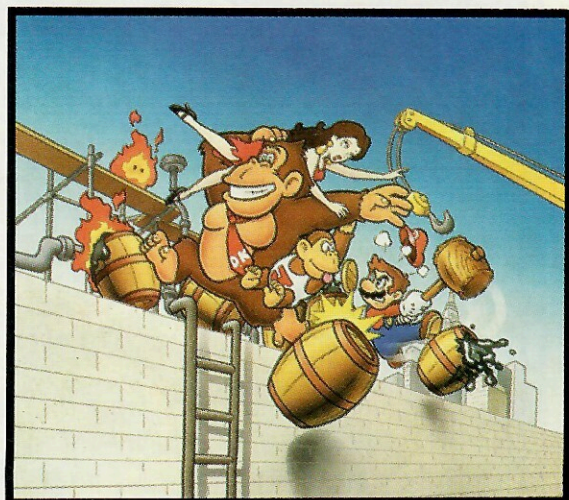




**Snart kan du spela klassiska Game Boy-spel som Super Mario Land och Zelda - Link's Awakening i färg med SNES på din TV! Och dessutom bestämma färgerna själv! Inom kort kommer nämligen Bergsala att släppa Super Game Boy i Sverige!**

# Super GAME BOY®

Super Game Boy är alltså en adapter som alltså klarar av att konvertera Game Boy-spelens gråskalor till färg och dessutom ger en stor bild på TV-skärmen! Nintendo of Japan överraskade verkligen oss och alla andra när de i våras annonserade att de tänkte släppa en pryl som passar till SNES, och dessutom gör det möjligt att spela alla existerande Game Boy-lir på SNES. Bilden blir dessutom i färg, visserligen inte med detaljerade färgskalor men väl i fyrfärg. Adaptern är utformad för att stoppas ner i den vanliga kassettingången på SNES. Sedan sätter man i sin tur Game Boy-spelet i adaptern.



Super Game Boy är inte mycket större än en ordinar spelkassett.





## Nya Super GB-spel!

Tekniken är i princip en komprimerad version av samma metod som spelbutikerna använder för att kunna visa Game Boy-spel. En SNES-kassett med inbyggd Game Boy-konverterare helt enkelt, den ser också ut ungefär som en vanlig SNES-kassett fast med ett urtag att stoppa ner GB-spelet i. Naturligtvis kan den här prylen inte ge sv/v spel ett helt nytt utseende med detaljerade fyrfärgsbilder. All grafik i Game Boy-spel är uppbyggd av fyra olika gråa nyanser och färgbilden blir alltså uppbyggd av fyra olika färger eller nyanser. Du kommer dock själv att kunna välja färgkombinationer och den som gillar att måla kan själv också rita och färglägga en ram runt skärmen. Allt styrs med hjälp av den vanliga handkontrollen eller Nintendomusen. Nintendo kommer dessutom att ta fram en hel serie nya spel som är speciellt anpassade till den nya maskinen och då kommer man att kunna utnyttja SNES hela kapacitet med 256 olika färger samtidigt på skärmen! Det första av dessa spel är redan klart, det är nämligen Game Boy-versionen av gamla hederliga Donkey Kong och på gång är även Tetris 2. De nya spelen kommer inte kosta mer än vanliga Game Boy-spel enligt Bergsala.

## Bärbar Super Game Boy?

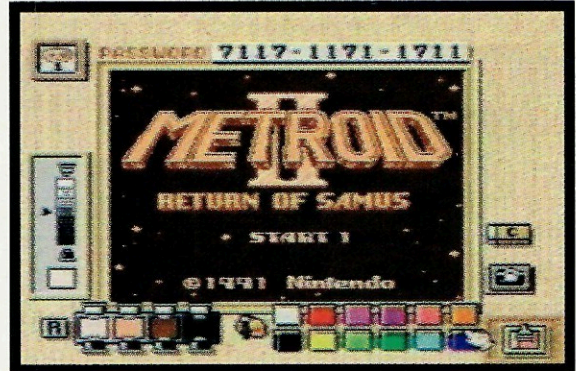
Ända sedan Game Boy först släpptes har det cirkulerat rykten om en portabel Nintendomaskin med färgskärm. Mest har det rört sig om önsketänkande från förhoppningsfulla spelare och sensationslystna speltidningar men även Nintendo själva har vid olika tillfällen antytt att man haft nånting på gång.

Den nya adaptorn är visserligen inte bärbar men man kan ju misstänka att det här projektet delvis är ett smart försök att bereda väg för en kommande bärbar variant.

**Super Game Boy släpps i USA i slutet av juli och kommer att kosta ca \$60.00 där. Bergsala räknar med svensk release i slutet av september och att priset här kommer att ligga på ca 749:-.**



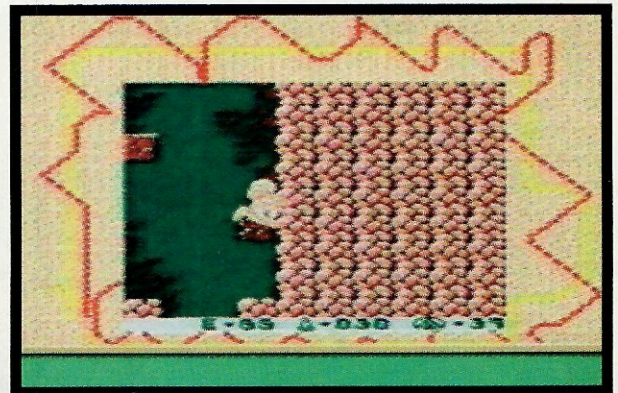
Välj själv färg på dina favoritspel...



...det är inte alltid det blir så snyggt men det är i alla fall roligt!



Genom att välja rätt kombination av bakgrundsfärg och färg på seplfiguren...



...blir många annars grötiga spel plötsligt riktigt spelbara!



# PRO'S CORNER

## ZELDA - A LINK TO THE PAST (SNES)

Hur klarar man Ganon?

*Desperat medlem*

Du måste se till att lamporna i rummet är tända hela tiden. Slå Ganon med svärdet och skjut sedan silverpilar mot honom. Det krävs tre pilar för att ta kål på Ganon

## JURASSIC PARK (NES)

1. Hur fixar man till strömavbrottet på bana 3

2. I vilken ordning ska man gå för att starta terminalerna till huvuddatorn på bana 3?

*Robert*

1. Först måste du samla ihop 19 ägg och få ett Pass Card. Strömmen sätter man på i Byggnad 1 (den med blått golv och grå väggar). Allt du behöver göra är att slå på alla fyra strömbrytarna.

2. Du får prova dig fram. När en terminal säger "Terminal Booting... System OK" vet du att du valt rätt. Skulle den däremot säga "Bios Message - Error - This is not the next terminal..." får du prova någon annan.

## SUPER STAR WARS (SNES)

Vilken taktik är effektivast mot bossen i baren och vilken spelare ska man vara?

*Daniel Eriksson*

Kalharbossen är en riktig fuling men det går rätt så lätt att fixa honom. Ställ dig bara i vänsterkanten och skjut allt vad du kan mot honom. Ca 50 träffar med plasmavapnet räcker för att ta kål på honom!

## STARWING (SNES)

1. Hur kommer man till Black Hole?

2. Går det att klara banan "Out of this Dimension"?

*Medlem #275 530*

1. På Level 1, bana 2, ska du hålla utkik efter "stavar" med fem asteroider som sitter ihop med en orange asteroid i mitten (det finns tre stycken). Flyg rakt mot dem och skjut mot mot den orange asteroiden när du kommit riktigt, riktigt nära. När du skjutit ner alla tre dyker det upp en glad liten gubbe - skjut honom och flyg sen in i hålet!

2. Nix!

## MANIAC MANSION (NES)

1. Vad är kombinationen till kassaskåpet?

2. Hur många våningar finns det?

3. Hur kommer man in i garaget?

4. Hur får man tag i radion?

5. Hur öppnar man paketet?

*Johan Nilsson, Hörby*

1. Kombinationen får du om du tittar i stjärnkikaren. Lägg i två 10 centare och tryck 2 ggr på den högra knappen på kontrollpanelen.

2. 5 (inklusive källaren)

3. Genom dörren vid poolen

4. Den ligger på botten av poolen

5. Du ska inte öppna paketet - Ge det till galne Ed!

## ZELDA - LINK'S AWAKENING (GB)

Hur spöar man den svarta bossen i Windfish Egg?

*Erik Ek, Norrköping*

Kasta magiskt pulver på honom!

## MANIAC MANSION (NES)

1. Var finns de trasiga sladdarna?

2. Vad ska man använda kortnyckeln till?

3. Var finns bensinen till motorsågen?

4. Var och hur använder man svampen?

5. Hur kommer man in under huset?

*Anonym medlem*

1. På vinden

2. Till att öppna säkerhetsdörren i källaren med.

3. Du behöver ingen bensin till motorsågen!

4. Den ska du suga upp den utspilda framkallningsvätskan "under huset" med.



5. Använd Hunk'O Matic-maskinen till att flytta på buskarna och gallret framför huset.

## SHADOWGATE (NES)

1. Kan man ta kål på trollet vid bron för gott och i så fall hur?

2. Kan man ta sig ner i hålet i rummet med tre spakar där man får äpplet utan att dödas av väktaren?

3. Vad betyder skriften i dokument 1?

*Lina Johansson, Vännäs*

1. Nej, inte för gott i alla fall. Första gången ska du dock använda spjutet mot det och andra gången trollformeln Humana. Men räkna med att han kommer tillbaka...!

2. Nej, nej, nej och åter nej!

3. Den ger dig en ledtråd till vilka fem saker du behöver för att klara spelet.

## WEREWOLF (NES)

Jag har stora problem med bossen på bana 3-2. Hur besegrar man honom?

*Mårten Olofsson, Ödeshög*

Fireman är en riktigt giftig typ. Han är snabb och dessutom osårbar när han springer!

Först och främst är det bäst att vara Werewolf när man slåss mot Fireman. Spring åt höger och hoppa upp på den första lådan och vänd dig åt vänster. När Fireman anfaller, slår du honom en eller högst två gånger. Om han försvinner står du bara still och väntar till han kommer tillbaka. Om han i stället verkar vilja anfalla trycker du UPP samtidigt som du hoppar - Lyckas du tajma det här superhoppet passerar han nämligen bara under dig och lämnar scenen. När han kommer tillbaka är det bara att göra om alltihop igen...!

## BATTLE OF OLYMPUS (NES)

1. Var finns det andra nymfhjärtat och vad behöver man för att få det?

2. Hur kommer man förbi muren i Phita vid blomsterängan efter draken?

*Carl Jaller, Charlottenberg*

1&2. Du behöver nyckeln och kristallen. Från ingången till Phita går du uppför trapporna och åt höger till vattenfallet. Gå uppför två trappor, hoppa över två avgrunder till höger. Gå till höger igen, besegra kentauren och fortsätt åt höger till fallet. Hoppa till den lägsta avsatsen och hoppa sen åt höger in i vattenfallet. Om du trycker UPP när du hoppar hamnar du i ett grottsystem. Gå till höger och använd kristallen. Hjär-

tat ligger innanför dörren som nu framträder.

## SOUL BLAZER (SNES)

Var finns emblem F och G någonstans? Jag har alla andra, men kan bara inte hitta dem.

*Mikael Lagerman*

Emblem F: Finns i area 4 "Home of the Mountain Spirit". Använd Dream Rod på den sovande svampen till vänster om fångelset i "Soul of Mountain House" så öppnas en väg till "Underground Lake". Gå åt höger till exakt det ställe där svampen fanns i "A Mushroom's Dream" så hittar du Emblem F

Emblem G: Finns i area 5 "Dr Leo's Laboratory". När du hittat nyckeln ska du öppna den låsta dörren på första våningen. Gå till kistan som innehöll Mystic Armor och knuffa den åt sidan. Under den hittar du Emblem G

## WARIOLAND (GB)

1. Hur mycket pengar behöver man i slutet av den sista banan för att få det finaste slottet?

2. På bana 9 finns en nyckel, men jag hittar inget nyckelhål. Var finns det?

3. Var hittar man skatt B?

4. Finns det några banor i Fork Tree och hur kommer man i så fall dit?

*Dr. Wario*

1. Exakt hur mycket man behöver för att få det stora slottet vet vi faktiskt inte men om du har skrapat ihop 99.999 mynt och \$ 90.000 får du en hel planet!

2 & 3 När du tagit nyckeln ska du gå åt vänster och krossa det spräckta blocket nära taket. Ställ dig där blocket var och tryck UPP så kommer du igenom en osynlig dörr. Gå till höger, genom blocken så hittar du dörren till skattkammaren.

4. Vi vet faktiskt inte...!

## ZELDA - LINK'S AWAKENING (GB)

Hur klarar man minibosses på level 7?

*Medlem #150 767*

Du måste slå ihjäl alla fladdermössen innan de hinner flyga tillbaka!



# H I G H S C O R E S

Nu har vi de kompletta listorna över alla er som skickade in High Scores innan den 13 juni.

## SUPER NES

### Super Mario All-Stars - The Lost Levels

9 999 990	Karl Sjöberg, Täby
9 999 990	Andreas Stefansson, Valbo
9 999 990	Lars Lindgren, Mellansel

### Super Mario Kart

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

1.02.44	Michael Nirholt, Åsbro
1.02.46	Peter Bjurström, Karlskoga
1.02.64	Lars Lindgren, Mellansel

### Starwing

Hur många poäng kan du samla ihop?

70 000	Johan Sveholm, Sollentuna
68 200	Per-Johan Jansson, Boden
67 400	Micke

### F-Zero

Vilken är din bästa tid på Mute City I i TimeTrial Mode?

2.39.94	Johan Larsson, Oxelösund
2.40.88	Klas Niklasson, Säter
2.41.22	Göran Eliasson, Ytterby

### Winter Olympics - Backhoppning

Hur många poäng kan du samla ihop i backhoppningen på ett hopp?

109.80	Redaktionen
108.14	Patrik Engberg, Mönsterås
106.10	Peter Johansson, Svenstavik

### Winter Olympics - Slalom

Hur snabbt kan du åka ner för slalombacken?

38.88	Erik Rothelius, Strömstad
-------	---------------------------

### Sim City

Hur många invånare har din stad?

737 340	Marcus Liedholm, Helsingborg
574 860	Lars Lindgren, Mellansel
562 040	Lars Lindgren, Mellansel

### Desert Strike

Hur många poäng kan du samla ihop under det första uppdraget?

876 200	Magnus Olsson, Rottne
829 700	Jonas Lindberg, Halmstad
822 400	Dan Jansson, Åkersberga

### Pilotwings

Vad är din högsta poäng på Area 4?

438	Farhad Rouhani, Kungsängen
391	Daniel Söderlund, Enköping
386	Per Ekstrand, Göteborg

### Mortal Kombat

Hur hög poäng kan du uppnå?

154 880 000	Anders & Mats, Solna
103 416 000	Daniel Johansson, Bunkeflostrand
52 260 500	Hans, Järna

## NES

### Jurassic Park

Hur många poäng kan du skrapa ihop?

5867	Micke Söderling, Borås
------	------------------------

### Prince of Persia

Hur mycket tid har du kvar när du klarat spelet?

11 min	Martin Ericsson, Älmhult
4 min	Bengt Strömberg, Kalmar
3 min	Fredrik Carlsson, Stockholm

### Dr. Mario

Klarar du level 24?

Klarat level 24	Karin & Isabel Forssten
Klarat level 24	Maria Björklund, Uppsala
Klarat level 24	John Friberg, Göteborg

### Tetris

Hur hög poäng kan du få på Game A?

999 999	Emma Carlsson, Gnosjö
999 999	Per-Erik Persson, Drottningstjärn
999 999	Fredrik Sigte, Torsby

### NES Open Tournament Golf

Vad är ditt bästa resultat på Japan Course?

-24	Jan-Erik Skäär, Skårp
-15	Mikael Franzén, Älmhult

-11

Dan Saedén, Malmö

### Battleloads

Hur många poäng kan du skrapa ihop i detta actionspel?

999 999	Anton Karlsson, Karlskrona
999 999	Robert Wahlberg, Gislaved

## GAME BOY

### Zelda IV-Links Awakening

Hur många liv behöver du för att klara av spelet?

000	Mikael Rosvall, Höör
-----	----------------------

### Mario & Yoshi

Hur hög poäng kan du få på Game A?

9 705	Martin Haraldsson, Hässleholm
9 278	Ludvig Siggelin, Rönninge
7 875	Kajsa From, Söderhamn

### Track & Field

Hur många poäng kan du skrapa ihop under VM?

8993	Kristian Johansson, Sala
8834	Fredrik Lindholm, Falkenberg
8810	Kent Edstrand, Skärholmen

### Pac Man

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

49 220	Fredrik Lindholm, Falkenberg
47 330	Jonas Nilsson, Hylte

### Tetris

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

623 867	Klubben
408 504	Daniel Persson, Västerhaninge
401 301	Dennis Jonsson, Skärholmen

### F-1 Race

Vilken är din bästa varvtid på Course 1 (Australian Track)?

37.82	Jun Johansson, Västerås
38.50	Martin From, Söderhamn
38.70	Jakob Smith, Västerhaninge



# Mega Man- kunskap

I månadens tävling har du chansen att vinna toppspelet Mega Man X till SNES. För att få vara med i utlottningen av tre stycken kassetter, måste du först svara rätt på följande tre frågor.



1. Vad heter slutbossen i alla Mega Man-spelen till NES?

1. Dr. Cossack
2. Dr. Light
3. Dr. Wily

2. Vilket år kom det allra första Mega Man-spelet ut i Sverige?

1. 1988
2. 1989
3. 1990

3. Vad heter Mega Mans nya vän som dyker upp för första gången i Mega Man X?

1. Zero
2. Rush
3. Sigma

## Ring in ditt svar!

För att enklast och smidigast lämna ditt svar ringer du vår tävlingstelefon 0712-110 30 och knappar in de tre siffror som motsvarar dina svar. Du får direkt besked om du svarat rätt. Följ sedan anvisningarna och var beredd att läsa in ditt namn och din adress. Samtalet kostar 4.55 kronor/minut och du måste fråga den som betalar telefonräkningen om lov innan du ringer. Eftersom det tar mindre än en minut att lämna ditt svar, kostar det inte mer än portot du skulle betalat om du skickat in ditt svar per post, och det går dessutom mycket snabbare. Senast den 31 augusti vill vi ha ditt svar.



# I nästa nummer

bjuder vi bland annat på:

Stora recensioner av  
**Jungle Book**  
till samtliga format



## Super FX- special

med bland annat

## Stunt Race FX

**...dessutom en stor överraskning!**

Allt detta och mycket mer kan ni läsa om

**den 14 september**

### Vinnare

*Här är de lyckliga vinnarna i Nintendo-Magasinet's Wario-tävling.  
De får varsin Warioland-kassett.*

- Magnus Ehrencrona, Helsingborg • Ellinor Bergdahl, Timrå • Daniel Lehtinen, Täby •



FINNS NU ÄVEN ATT HYRA HOS VÄLSORTERADE VIDEOBUTIKER



*Det mest otroliga Shoot 'em up-spelet någonsin fullkomligt exploderar på din Super Nintendo, med den multi-spelbara **Choplifter III***

ge dig i kast med den

# ultima krigsmaskinen

*bakom*  
**fiende**  
**linjen**



*Bemästra en skräckinjagande arsenal med sofistikerade vapen, plocka poäng från tungt beväpnade och välorganiserade fienden, samtidigt som du måste leta efter gisslan. Du räddar gisslan genom att lyfta upp dem i luften. Med superb grafik och fantastiska ljud effekter så presenteras Choplifter III -*

**100% arkad action.**



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™  
PAL VERSION







**LEVERANS PÅ 3 DAGAR**  
**3 MÅNADERS GARANTI**

**SOMMAR-TELEFONTIDER**  
**Vardagar 12-15**  
**Helger Stängt**

SPEL	Klubbpris/Ord. pris/Köper	SPEL	Klubbpris/Ord. pris/Köper	SPEL	Klubbpris/Ord. pris/Köper
<b>SUPER-NINTENDO-NYA</b>					
Samtliga är svenska eller engelska och passar utan en dyr adapter. Vi får in spel löpande mycket snabbare än andra affärer får ringa därifrån och hör om de senaste spelen!					
SECRET OF MANA	649 699	Gum Shoe (Zapper)	120 150 30	Soccer	180 225 50
INCREDIBLE HULK	599 649	Gun Smoke	180 225 50	Solar Jetman	120 150 30
W.W.F. ROYAL RUMBLE	449 499	Hogan's Alley (Zapper)	120 150 30	Solomons Key	180 225 60
SUPER METROID	599 649	Ice Climber	100 130 20	Solomons Key 2	295 345 100
LUFIA	599 649	Ice Hockey	180 225 60	Solstice	120 150 30
MEGA MAN X	599 649	Ikaru Warriors	120 150 30	Spy vs Spy	140 175 40
NSAJAM	699 749	Iron Sword	100 130 30	Stad. Events (hoppmata)	240 285 50
SIM CITY (REA)	599 649	J.Nicklaus Golf	220 250 80	Star Force	100 135 20
FINAL SOCCER	599 649	Joe and Mac	295 345 100	Star Wars	180 225 60
POPULOUS 2 (strategi)	649 699	Kick Off	240 285 80	Super Mario Bros	100 135 10
WORLD CUP STRIKER	599 649	Kid Ikarus	220 250 80	Super Mario Bros 2	240 285 100
CLAYFIGHTER	599 649	Knight Rider	120 150 30	Super Mario Bros 3	240 285 100
SHADOW RUN	599 649	Kung Fu	140 175 40	Super Off Road	240 285 80
NHL HOCKEY '94	599 649	Lemmings	275 315 100	Sword n' Serpents	120 150 30
STR.FIGHTER 2 TURBO	599 649	Life Force	100 130 20	Tale Spin	275 315 100
SKYBLAZER	599 649	Little Samson	240 285 100	Tennis	180 225 50
TURTELES Tour. Fighters	599 649	Lolo 2	240 285 80	Tetris	395 445 150
SUPER MARIO KART	599 649	Lolo 3	295 315 100	Tiger Heel	120 150 30
FATAL FURY 2	föreställ	Mach Rider	140 175 40	Tiny Toon	345 395 100
SUPER STR.FIGHTER 2	föreställ	Mario Bros	240 285 50	Tom & Jerry	240 285 100
		Mario & Yoshi	295 345 100	Top Gun 2	140 175 40
		McDonaldland	250 295 100	Top Gun 2	220 250 80
		Mega Man	220 250 60	To the Earth (Zapper)	120 150 30
		Mega Man 2	195 235 60	Track & Field 2	170 215 50
		Mega Man 3	220 250 60	T&F in Barcelona	240 285 100
		Mega Man 4	345 395 150	Trick Shooting (Zapper)	140 175 30
		Mega Man 5	425 465 150	Trojan	100 135 20
		Metal Gear	100 135 20	Turtles	180 225 60
		Metroid	240 285 80	Turtles 2	240 285 100
		Mission Impossible	140 175 40	Werewolf	120 150 30
		Mr Gimmick	240 285 100	Wild Gunman (Zapper)	120 150 30
		Nes Open Golf	240 285 100	Willow	220 250 80
		Nintendo World Cup	150 195 50	Wizards & Warriors	100 135 20
		North & South	295 345 100	Volleyball	140 175 40
		Paperboy	120 150 30	World Wrestling	160 195 50
		Pinball	395 445 150	Wrecking Crew	240 295 50
		Pop-Eye	240 285 50	Zelda	240 285 100
		Power Blade	100 135 20	Zelda 2 - Link	240 285 100
		Prince of Persia	295 345 100	Xenious	120 150 30
		Pro Am	220 250 80		
		Pro Am 2	295 345 100		
		Protector	180 225 60		
		Pro Wrestling	140 175 40		
		Punch Out	220 250 70		
		Puznic	140 175 40		
		Quantum Fighter	120 150 30		
		Rad Greely	100 135 20		
		Rad Racer	220 250 80		
		Rescue Embassy M.	120 150 30		
		Road Fighter	120 150 30		
		Robocop	240 285 100		
		Robo Warrior	100 135 20		
		Roller Games	140 175 40		
		Rush'n Attack	100 135 20		
		Rygar	100 135 20		
		Shadow Gate	120 150 30		
		Shadow Warriors	120 150 30		
		Shatter Hand	150 195 40		
		Side Pocket	220 250 80		
		Silent Service	180 225 60		
		Simons Quest	140 175 40		
		Skate or Die	120 150 30		
		Skri or Die	180 225 60		
		Ski	140 175 40		
		Snake Rattle n' Roll	240 285 100		
		Snakes Revenge	120 150 30		

**NORDISKA SPELKLUBBEN!**  
- Sveriges nyaste och bästa klubb för alla som gillar TV-spel!

För 100 kr per år kommer du att få följande förmåner:  
- Kunna köpa spel till Nordic Games klubbpris (se prislistan) och därmed garanterat få Sveriges bästa priser.  
- Få en medlemstidning i brevlådan med information om alla nya spel. Vi kommer dock även att recensera alla "gamla" NES-spel på nytt. Första numret kommer i augusti/september.  
- Få ett eget medlemskort  
- Få 15% mer när du säljer spel (ej basenheter).  
- Få vara med i utlottningar av massor av nya spel!  
Givetvis kan du göra en beställning till klubbpris direkt, fyll bara i kupongen och skicka in eller ring 054-188318.

**NINTENDO-BEG**

Addams Family	230	270	100
Adventure Island II	230	270	100
Alifant World (hoppmata)	120	150	20
Balloon Fight	230	270	80
Bart Simpson's	140	175	50
Batman	140	175	40
Battle of Olympus	140	175	40
Bayou Billy	120	150	30
Bigfoot	240	285	100
Bionic Commando	120	150	30
Black Manta	120	150	30
Bladas of Steel	295	345	100
Blastar Masler	140	175	40
Blue Shadow	120	150	30
Bubble Bobble	395	445	100
Castlevania	120	150	30
Chessmaster	160	195	50
Chip n Dale	240	285	100
Cobra Triangle	100	130	20
Clu Clu Land	295	345	100
Crash Dummies	350	395	150
Days of Thunder	180	225	80
Defender of the Crown	140	175	40
Devil World	240	285	50
Die Hard	240	285	50
Donkey Kong (1,2,3)	180	225	50
Double Dragon	240	285	80
Double Dribble	140	175	40
Dr Mario	250	295	100
Dragons Lair	140	175	40
Dream Master	240	285	100
Duck Tales	240	285	100
Eliminator Boat Duel	240	285	100
Excite Bike	240	285	50
Festive Quest	120	150	30
Fighting Golf	220	250	80
Flintstones	275	315	100
Gauntlet 2	120	150	30
Ghostsbusters II	275	315	80
Ghost n Goblins	120	150	30
Golf	140	175	40
Gommes 2	120	150	30
Gradus	120	150	30
Gremkins 2	150	180	40
Guardian Legend	120	150	30

**NINTENDO-REA NYA**

Mega Man 3	275	325	-
Batman 2	275	325	-
Robin Hood	275	325	-
F-15 Strike Eagle	275	325	-
Castlevania 3	275	325	-
The Simpsons	275	325	-
Super Spike V'ball	275	325	-
Rocking Cats	275	325	-
Sawdustmaster	275	325	-
Bucky O'Hare	275	325	-
Deja Vu	275	325	-
Maniac Mansion	275	325	-
Star Tronics	275	325	-

(Gäller så långt lagret räcker. Vill du sälja någon av ovanstående får du 60%st)

**SEGA o. Game Boy-spel**

Act Raiser	350	395	150
Addams Family	350	395	150
Adventure Island	350	395	150
Alien 3	475	515	200
Alladin	525	565	220
Another World	350	395	150
Arxide	375	415	150
Bar's Nightmare	325	360	130
Battle Clash (Scope)	250	295	100
Best of the Best	350	395	150
Blazing Skies	295	345	120
B.O.B	375	415	150
Bubsy	495	545	200
Castlevania 4	350	395	150

**AMERIKANSKA S-NES**

Samtliga kräver adapter. Nedanstående är begagnade.

F.Fantasy M.QUEST	425	475	150
Rock n roll Racing	425	475	150
Arcana	250	295	100
Mystical Ninja	325	365	120
Soulblazer	425	475	150
Street Fighter 2	175	215	50
Gods	225	265	80
Starfox	225	265	80

**BASENHETER - BEG**

Amiga CD 32 + 2 spel	2750	2795	1500
Gameboy	375	415	200
Gamegear + 1 spel	650	695	300
Lynx I	495	545	200
Neo Geo + 1 spel	1950	1995	900
Nintendo	325	365	150
Nintendo + Sup.M Bros 1	375	435	160
SEGA CD	1450	1495	750
SEGA MegaDrive	845	915	500
SEGA Master System	295	345	120
Super Nintendo	925	995	550

Till basenheter ingår samma detaljer som vid nyköp, dvs bl a handkontroller.

**TILLBEHÖR BEG.**

Advantage Joystick	80	125	20
Fjärrkontroller (2 st) NES	140	180	20
Game Genie	220	250	80
NES Joypad (vanlig joypad)	40	60	10
NES Cleaning Kit	60	95	10
S-NES Joypad (vanlig)	120	150	30
Zapper	60	95	20
Zinger Joystick	60	95	20
mycket, mycket andra tillbehör.Ring.			

Jag beställer följande spel:

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

Reservspel om något är slutsålt:

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

Namn: .....

Address: .....

Postnr: ..... Ort: .....

Telefon: ..... Målsmans underskrift: ..... SP

**Ja tack** Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben och får köpa till medlemspris redan nu. Medlemsavgiften betalar jag vid leveransen.

**Nej tack** Jag vill inte bli medlem och beställer därför spelen till Nordic Games ord. lägriser.

**FÖLJANDE TYCKER JAG ATT NORDIC GAMES KAN BLI BÄTTRE PÅ:**

.....

.....

(Fortsätt gärna på separat papper)

Plats för frimärke

**NORDIC GAMES**  
Nordiska Spelklubben

BOX 59  
663 00 SKOGHALL

**Köpinformation:**

- Priserna gäller t.o.m. nästa annons.
- Priserna gäller inkl. moms.
- Porto och postförskott sammanlagt 39,- tillkommer (basenheter 78,-).
- Vid slutförsäljning läggs ordern automatiskt i kölista max 1 månad.
- Ange ALLTID reservert!
- Outösta försändelser debiteras enligt lag.
- Köp minst 7 spel och du får det billigaste gratis.
- 3 månaders funktionsgaranti på allt vi säljer.

**Så här säljer du:**

1. Räkna ihop summorna du skall ha och lämna namn, adress, telefon och personnummer. Saknas kartong drar vi ut 25%. Saknas manual drar vi ut 20%. Skriv även hur du vill ha pengarna: postgiro eller personkonto (endast postens).
2. Skicka spel och lapp till oss. Vi rekommenderar postens "Sverigepaket" à 45,- (upp till 20 kg).

Nordic Games AB, Box 59, 663 00 Skoghall.  
Tel. 054-188318 kl. 12-15, helger stängt under sommaren.