



NINTENDO

Magasinet

Serier med

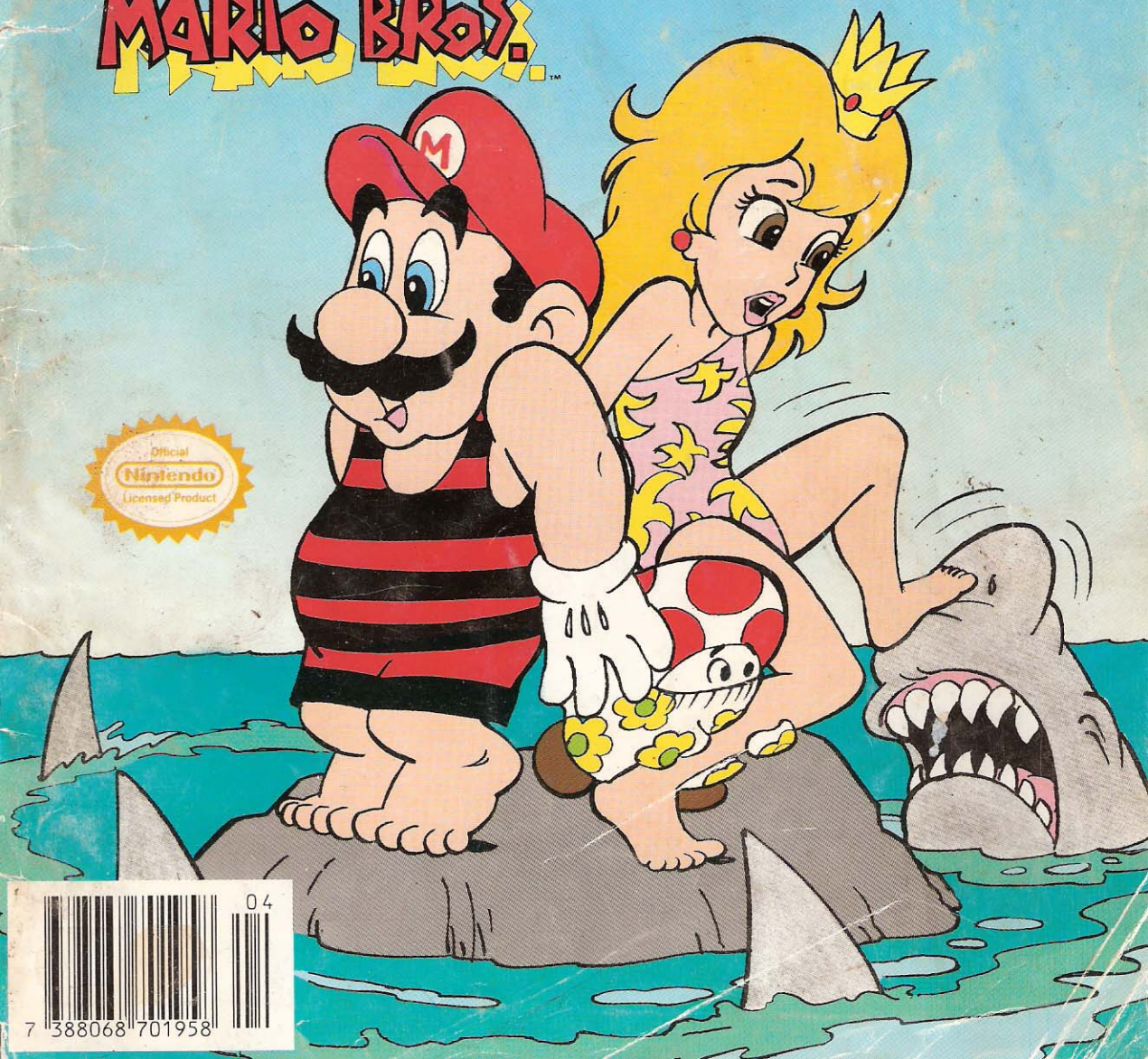
LINK och **ZELDA**

Premiär för

Captain N

SUPER
MARIO BROS.

THE
GAME
MASTER™

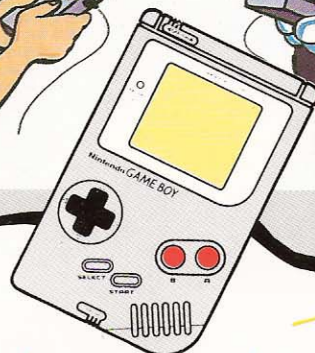
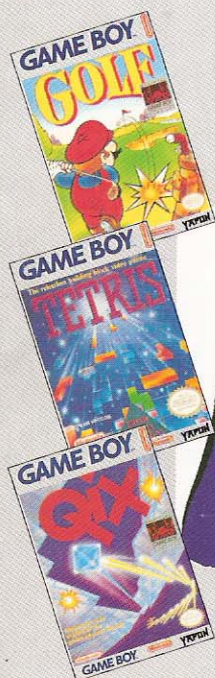


Hyr

GAME BOY™ !!

HOS DIN NINTENDOUTHYRARE!

Hyr Game Boy och välj bland flera
spännande kassetter. Du kan spela
ensam eller utmana din
kompis på en under-
hållande tävling.
Lycka till!



Hyr

Nintendo®

VIDEOSPEL!

PREMIÄRER NOV-DEC!



23 NOV



23 NOV



23 NOV



14 DEC



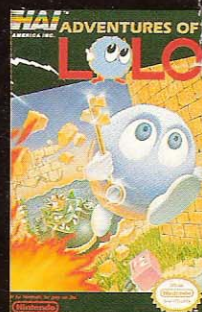
14 DEC



28 DEC



28 DEC



ENDAST FÖR
UTHYRNING!
28 DEC

Nintendo®

YAPON VIDEOSPEL

Ring 033 - 13 33 20! Fråga efter närmaste Nintendouthyrare.

Innehållsförteckning

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">4. Topplistan.5. Ledare.6. Årsbok från gymnasiet för Fryguys.7. Captain N – Ny serie i Nintendo-Magasinet.9. Captain N – Captain N träffar Samus Aran.19. Captain N – Vad elakingar bör och inte bör göra.21. Super Mario Bros – Kungen sover på lätta moln!31. Captain N – Moderhjärnan får en ny leksak. | <ul style="list-style-type: none">32. Box Mario – Klagomål bland annat.34. Zelda – Historien om Link.35. Zelda – Zelda på picknick.45. Zelda – Historien om Zelda.46. Lite gamla enkla tips & tricks från Klubbladet.48. Tävling – Vinn 3 unika Power Gloves!49. Zelda – Berättelsen om de tre trekrafterna.50. Nästa nummer samt vinnare i Yapons Game Boy-tävling. |
|---|---|

Telefonnummer & Adresser

När du skriver till oss på redaktionen ska du använda följande adress: **Nintendo Magasinet, Box 14093, 161 14 BROMMA**. Tänk på att märka kuvertet med vad som anges i respektive avdelning eller tävling. Vi får så många brev att vi kanske inte hinner läsa de som inte är adresserade till någon avdelning.

Vi på redaktionen har ingen möjlighet att svara på era frågor via telefon så vi hänvisar er till något av följande telefonnummer.

Nintendoklubben

Jens, Stefan, Carolina & Calle svarar på dina frågor om spel **0300 - 721 00**

Snabba svar

Två telefonsvarare med svar på de vanligaste frågorna **0300 - 721 08**
eller **0300 - 721 09**

Prylshopen

Jean & Inger svarar på frågor om dina beställningar m m **0300 - 722 20**

Titel Data

Frågor om prenumeration, adressändring m m **08 - 743 27 77**

Serviceverkstaden

Hit ringer du om du har fel på ditt NES eller din Game Boy **031 - 98 28 09**
mellan 14 och 16

Adressen till klubben: Nintendo Videospelklubb Box 10256 434 23 Kungsbacka

Topplistan

Den här gången har vi den stora äran att presentera den första riktiga egna topplistan. Dvs den Ni läsare röstade fram i första numret av Nintendo-Magasinet.

1. **Teenage Mutant Hero Turtles**

2. **Super Mario Bros 2**

3. **Track & Field II**

4. **Mega Man**

5. **Castlevania II - Simon's Quest**

6. Super Mario Bros

7. Metal Gear

8. Zelda II - The Adventure of Link

9. Spy vs Spy

10. Mike Tyson's Punch Out

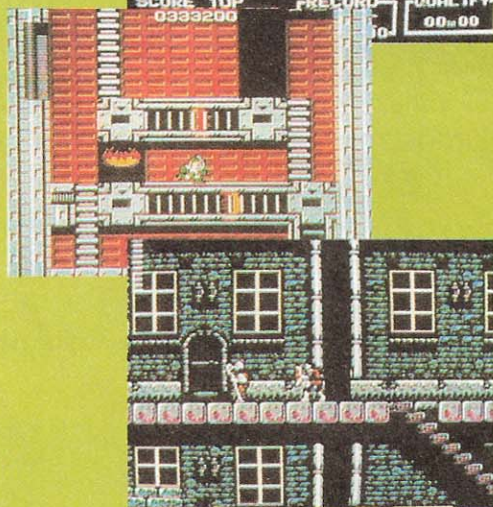
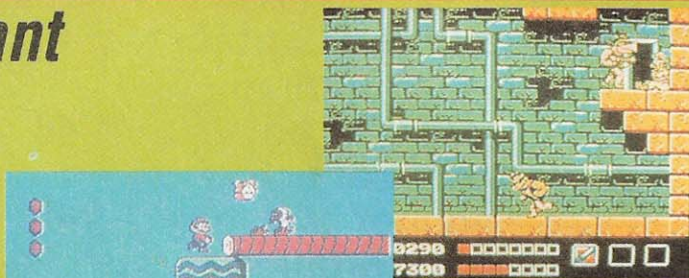
11. The Legend of Zelda

12. Rygar

13. Tetris

14. Metroid

15. Double Dragon II



De muterade sköldpaddorna har slagit fullkomligt knockout på Sverige. I USA är redan en uppföljare på gång och här hemma kan vi se fram emot filmen som har premiär till jul och sköldpaddornas egen serietidning som utkom redan i oktober.

Mega Man på fjärde plats får sin uppföljare nu i december. Kommer det att bli en fullträff igen? Allt tyder på det.

Var med och rösta fram Nintendo-Magasinet's egen topplista du också. Tag ett vykort och skriv upp dina fem favoritspel. Skicka sedan vykortet till "Topplistan 5" Nintendo-Magasinet, Box 14093, 161 14 Bromma. Senast den sista december vill vi ha din lista.

Ledare

Bäste läsare,

Det har varit en spännande höst för oss på Nintendo-Magasinet redaktion. Arbetet med tidningen startade redan i oktober förra året, och det är först de senaste veckorna som vi börjat se resultatet av många månaders slit och väntan. Men äntligen kan vi pusta ut lite grann och känna att tidningen varit värd allt jobb!

De allra flesta av er verkar på det hela taget mycket nöjda med tidningen. Ett och annat klagomål har vi förstås också fått, men som ni förhoppningsvis lagt märke till så siktar vi på att göra varje nytt nummer lite bättre än det föregående. En ny tidning behöver så klart alltid lite tid innan den hittar sin rätta form.

Vad ni kanske inte vet är att Nintendo Magasinet även ges ut i Norge och Finland. Tidningen skrivs och layoutas på redaktionen här i Sverige och ges sedan ut i en översatt version i våra grannländer. Då alla titlar släpps samtidigt i de nordiska länderna går detta alldeles utmärkt, och gör tidningsproduktionen lite billigare för alla inblandade.

Just nu håller vi som bäst på och går igenom alla de förslag på 4-mansspel till NES Satellite som vi efterlyste i nummer 1. Vinnarna kommer att presenteras i nästa nummer. Då hoppas vi även kunna berätta lite om Nintendos nya 16-bitarsmaskin. Den ser ut att bli någonting alldeles i särklass!

Ja, nu återstår bara för er att kasta er över detta extratjocka julnummer, som ska räcka ända fram till den 10:e januari. Detta datum startar för övrigt den stora CES-mässan i Las Vegas, då mängder av nya spel och tillbehör till Nintendo visas upp. Vi kommer naturligtvis att vara på plats för tidningens räkning, för att kunna rapportera om nyheterna i ett kommande nummer.

Trevlig läsning,

Gunnar Lindberg
Redaktör

Månadens POWER PLAYER

Månadens Power Player är Pär Rindberg från Tandsbyn. Han får av Nintendo-Magasinet en Mega Man II kassett. Så här skriver Pär:

Hej Nintendo,

Jag är en kille på 15 bast. Jag och mina två bröder har haft Nintendo i fyra år, och vi har sammanlagt 24 kassetter. Själv har jag lyckats knäcka följande spel: Kid Icarus, Metroid, Section Z, Rush'n Attack, Gradius, Life Force, Goonies II, Zelda-1 och 2, Track & Field II, Super Mario Bros 1 och 2, Castlevania, Trojan, Metal Gear samt ett helt gäng av de gamla svarta kassetterna.

Jag har också vunnit över datorn i Ishockey med 72-1 på speed 5. I Slalom har jag klarat Steap Peak och kommit till de sista banorna på Snowy Hill och Mc Nasty. Jag har fått nästan 2,5 miljoner poäng på Kid Icarus och kommit till bana 78 i Duck Hunt. 254 extraliv i SMB 2 och då fick jag både 2 och 3 körbara men inga fler extraliv för det. Kan man inte få fler? (Nix, reds anm).

Jag tycker det borde vara en kod när man knäckt spelet så att ni vet att man har knäckt spelet.

Tack för en bra tidning,

Pär Rindberg, Tandsbyn

FRYGUYSKOLANS ÅRSBOK-EVENEMANG

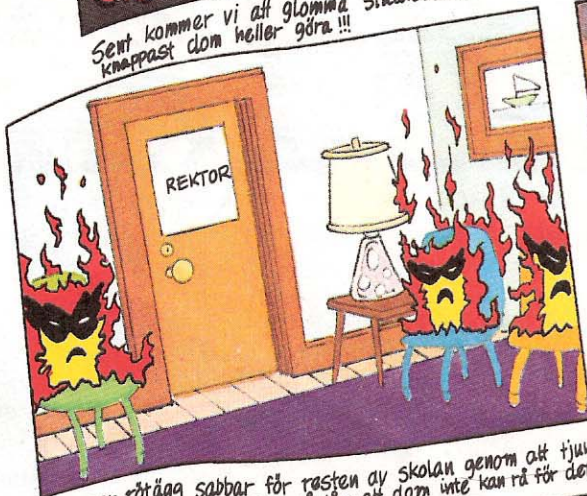
Ar att skåda denna sida, så mycket tit, blir jag så hungrig, att jag eldade upp en bit.
Hörde jag nån nämna ordet sport?! Fryguyskolans basebollag, Briketterna, vann ligan överlagset i år... mest beroende på att dom lyckades bränna så många utspelare!



En av Fryguyskolans elever hade den stora äran att bevista Koopas Kungliga Familjeflykt. Hårdt, Koopa, jag vill ha min korv rejält grillad!!! Ha, ha!!!



Sent kommer vi att glömma studiebesöket på Kaboomka Fyrverkerifabrik... det lär knappast dom heller göra!!!



Ett par rötägg sabbar för rasten av skolan genom att tjuv-töka på killtoaletten!! Dom påstår att dom inte kan rå för det.



Finns det någon som är så kallhjärtad att man inte äter en skvätt vid åsynen av vår kära skola?? Inte jag i alla fall!!!
Du är fortfarande skyldig skol-biblioteket 52000 böcker
Hörs Fryguy - Miss Perkins
Bibliotekarie

VÄLKOMMEN TILL VIDEOLAND

HÄR FLYGER KID IKA-KOS MOT KRAFTERNA I NEDANVÄRLDEN!



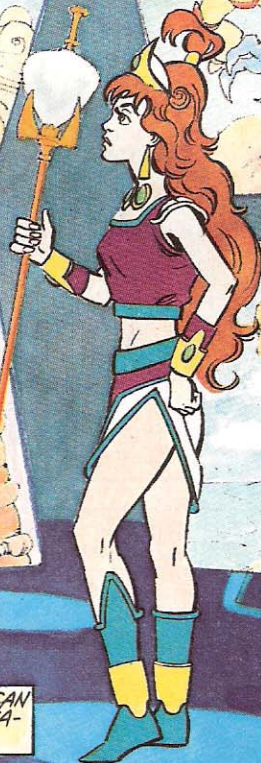
HÄR KÄMPAR RYMDJÄGAREN SAMUS ARAN MOT METROIDERS HORDER!



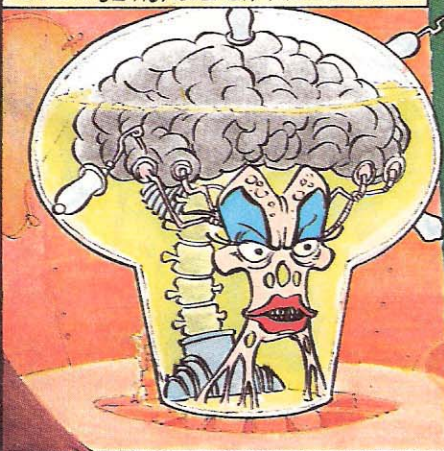
HÄR SLÄR LILLE MAC UT SINA MOTSTÄNDARE PÅ VÄG MOT TITEL MATCHEN!



HÄR HÄRSKAR DEN UNDERSKÖNA PRINSESSAN LANA ÖVER KRAFTENS PALATS, I HENNES FÄDERS, DEN GODE KUNG CHARLES, FRÄNVARO.



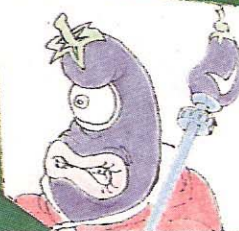
EN GÅNG RÄDDE DET BALANS MELLAN ALLTING I VIDEOLAND. I VARJE VÄRLD FANNS EN HJÄLTE, OCH FÖR VARJE HJÄLTE EN ÄRKEFIENDE.



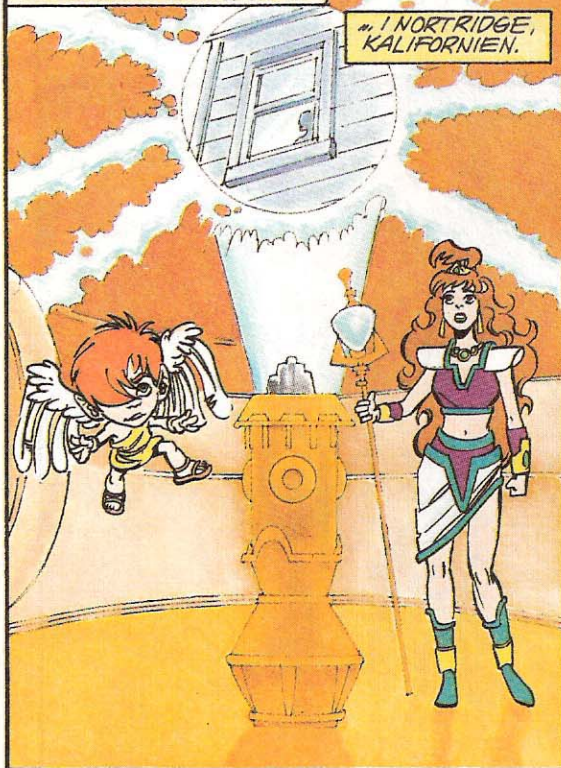
MODERHUARNAN ÄNDRADE ALLT DETTA GENOM ATT FÖRENA ALLA ONDA KRAFTER I ALLA VÄRLDAR TILL EN ENDA DÖDLIG ALLIANS SOM INGEN KUNDE STOPPA!



DET VAR DAGEN DÅ MÖRKERLIGAN BILDADDES.

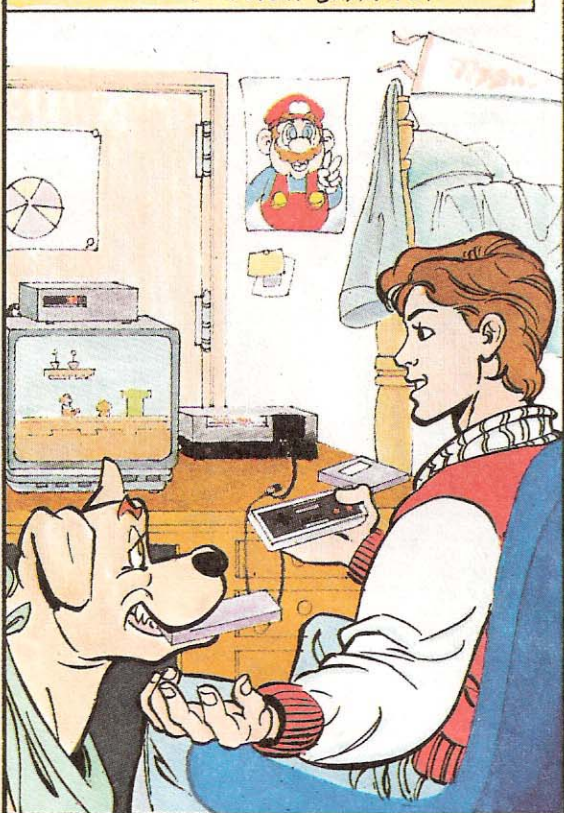


MODERHUJARNAN HADE RUBBAT BALANSEN MEL-
LAN KRAFTERNA. DET KRÄVDES EN MÄSTAR-
HUJÄLPE FÖR ATT FÖRENA LJUSETS KRAFTER.
MED DIMENSIONSVIRVELNS
HJÄLP FANN MAN HONOM...

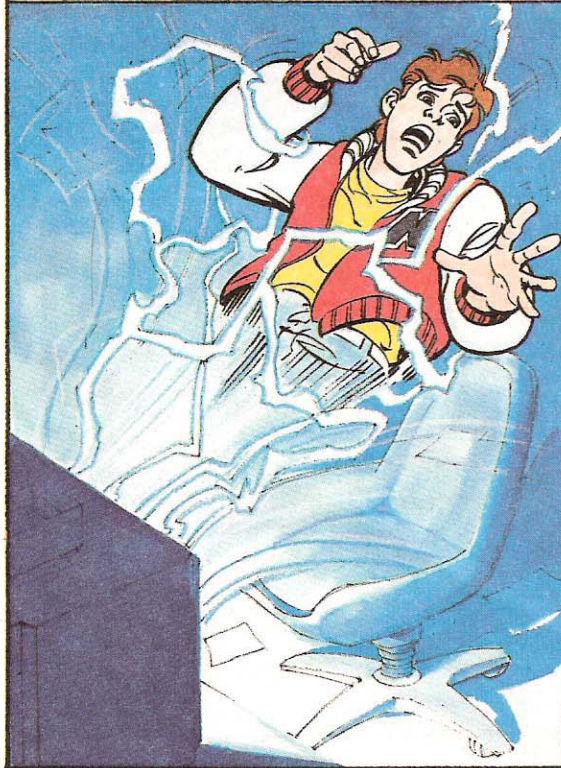


... I NORTHRIDGE,
KALIFORNIEN.

KEVIN KEEN, DEN SÄKRASTE NINTENDO-
SPELAREN SOM NÄNSIN SKÅDATS!

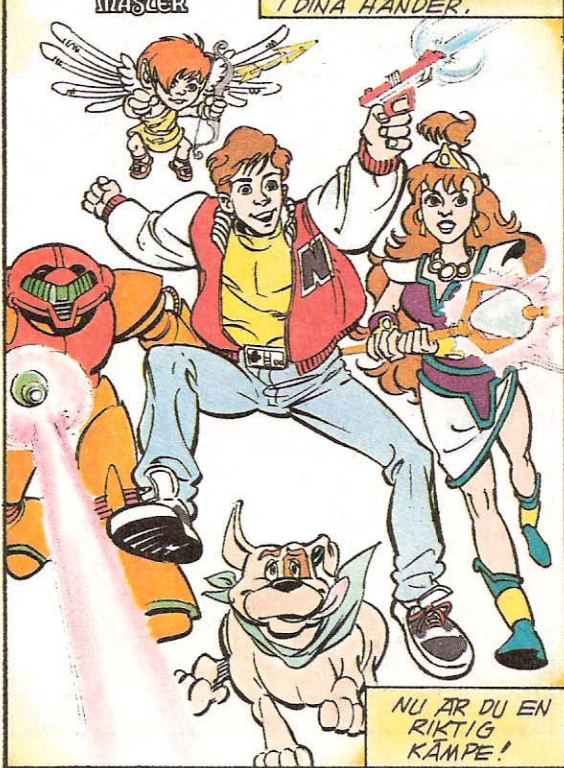


ENDAST KEVIN HADE TILLRÄCKLIG KUNSKAP OM
VIDEOPELENS VÄRLD FÖR ATT KUNNA BESEGRA
MODERHUJARNAN. KEVIN SKULLE ALDRIG MER
BARA VARA EN VANLIG SKOLGOSSE. NU VAR HAN...



Captain N
GAME
MASTERS

VÄLKOMMEN TILL VIDEO-
LAND, KEVIN. HÄR ÄR SPE-
LEN VERKLIGHET, OCH
UNIVERSUMS ÖDE VILAR
I DINA HÄNDER.



NU ÄR DU EN
RIKTIG
KÄMPE!

ALLT ÄR INTE GULD SOM GLIMMAR

DJUPT IN I PLANET-
FÄSTNINGEN ZEBES.
CAPTAIN N, PRIN-
SESSAN LANA OCH
KID IKAROS ÄR
LYCKLIGT OVETANDE
OM...

„VILKEN FÄRA DOM BEFINNER SEJ I!“

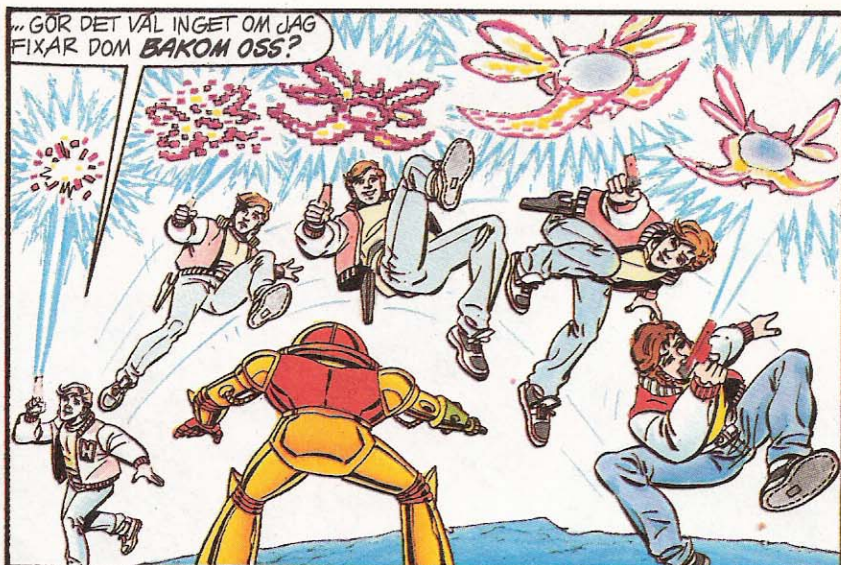
SE UPP!!

NI HADE TUR ATT JAG
FANNS I NÄRHETEN. ZEBES
ÄR INGEN PLATS FÖR VEK-
LINGAR!

SHAK

SHAK

SHAK



VÄGLEDD AV SIN KUNSKAP OM METE-
ROIDSPELET KAN CAPTAIN N SKAPA EN
GANGVÄG ÖVER BRINSTARS DÖDLIGA
VATTEN, GENOM ATT ANVÄNDA SIN PAUS-
KNAPP OCH STILLA DOM DÖDANDE VÄGORNA.

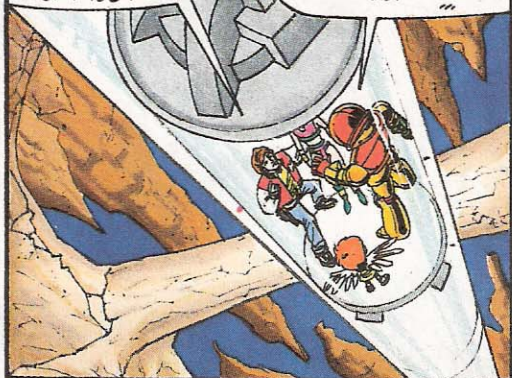
VAD ÄR DET SOM FÖR-
DEJ TILL MODERHJÄR-
NANS FÖRSVARSPLA-
NET, CAPTAIN?

ZEEBETTIE! ENERGIKÄLLAN
MODERHJÄRNAN BEHÖVER FÖR
ATT ÖVERLEVA! EN SKEPPS-
LAST SKA LEVERERAS TILL
METROID I KVÄLL!



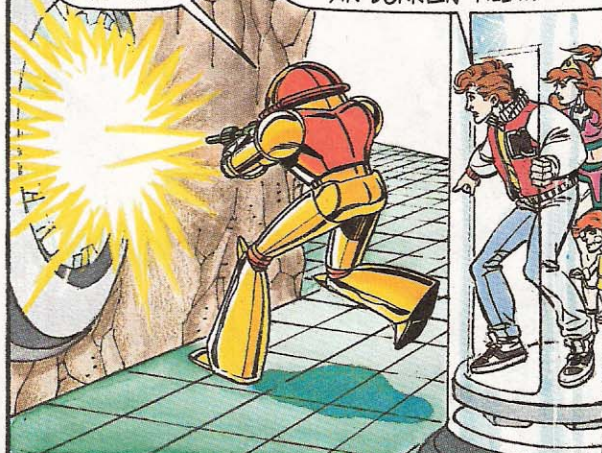
KAN VI HINDRA DEN
ÄR HON FINITO!
MED DEJ PÅ VÅR
SIDA KAN VI INTE
MISSLYCKAS,
SAMUS!

SAKTA I BÄCKAR-
NA, CAPTAIN! JAG
ÄR PRISJÄGARE!
MODERHJÄRNAN HAR
ETT PRIS PÅ SITT HUVUD
"EN MILJON KREDITER"

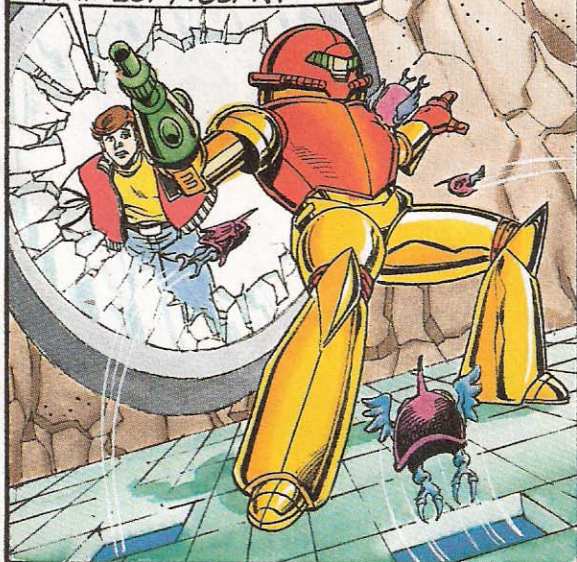


"OCH DET
TÄNKER JAG TA
HAND OM!"

NEJ! JAG HAR SPELAT
DEN HÄR NIVÅ! DET DÄR
ÄR DÖRREN TILL ...



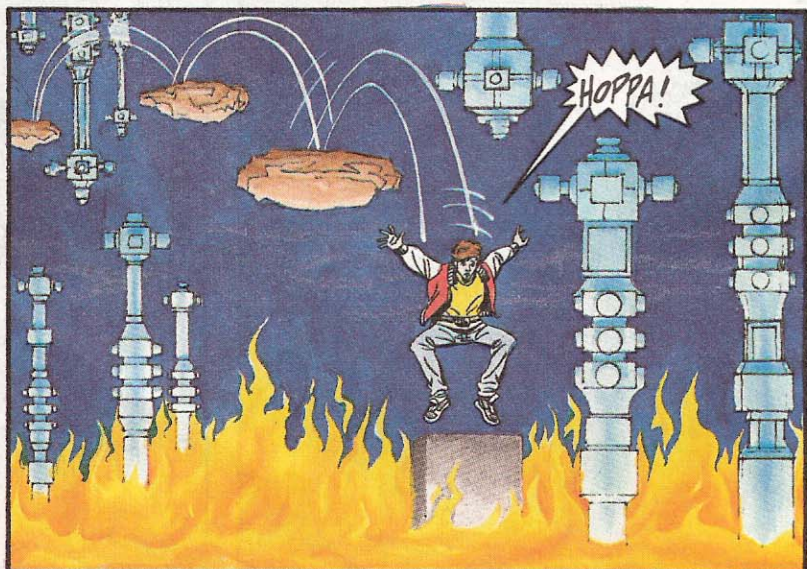
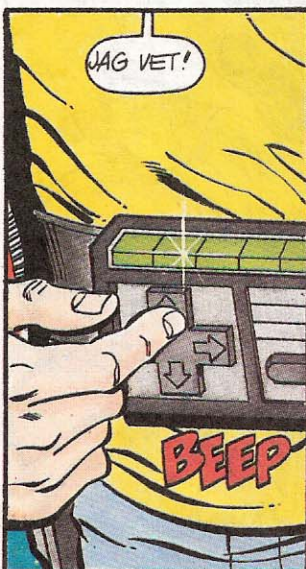
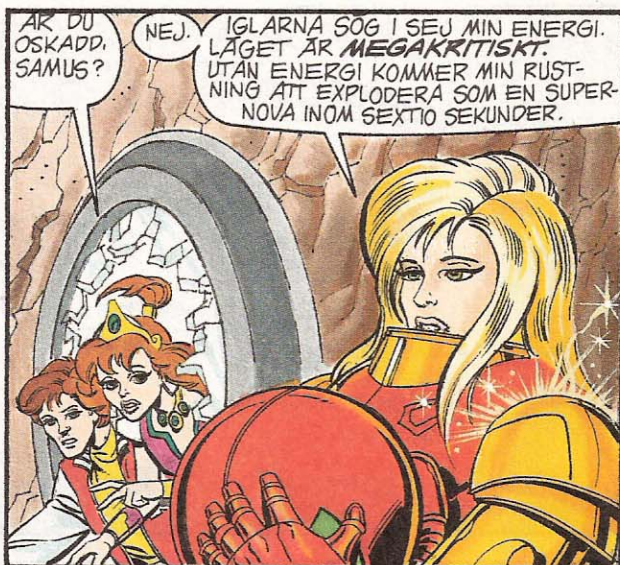
"NORFAIRS ELDHAV OCH EN
SVÄRM LUFTIGLAR!"

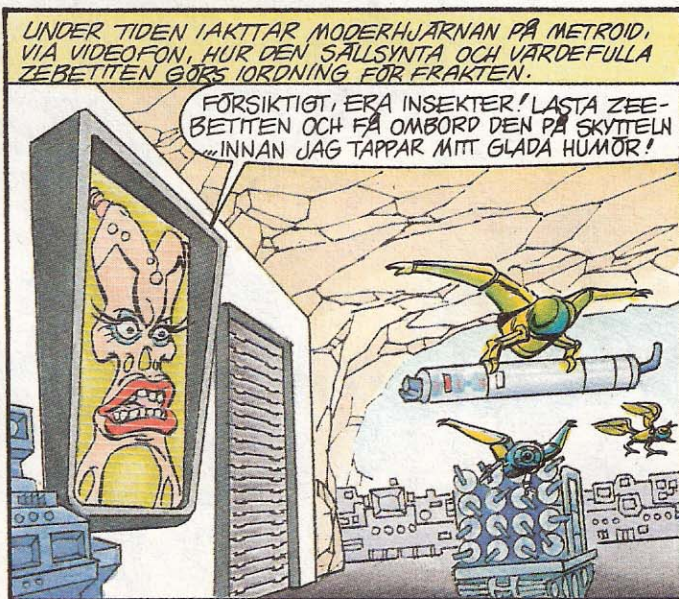
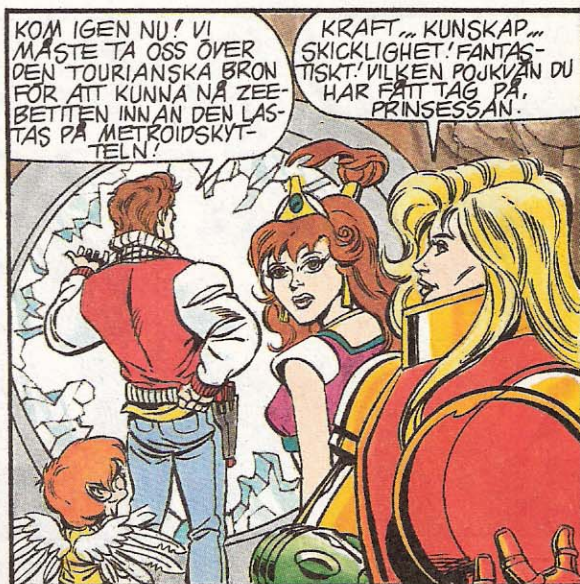


MINA PILAR BARA
STUDSAR BORTUSS!

SAMUS! RÖR
DEJ INTE!

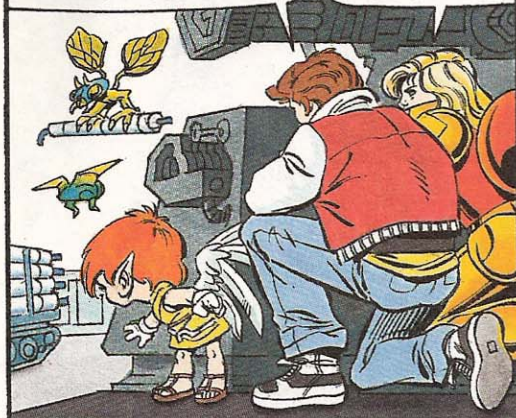






NÄR VI LAGT VANTARNA
PÅ DEN DÄR ZEEBETTEN
KOMMER HON BLI AV MED
MER ÄN SITT GODA HUMÖR!

MEN VAD HÄN-
DER **EFTER** ATT
VI FIXAT HENNE,
CAPTAIN?



RYMDLIVET ÄR KORT
OCH FARLIGT. NÄR
JAG VILL HA NÅT
SJOERT SÅ GER
JAG JÄRNET!

JAG GILLAR DEJ, CAP-
TAIN. DIN **SKICKLIGHET**. DITT
MOD. DU ÄR DEN KRIGÄRE
JAG LETAT EFTER. FÖLJ
MEJ... HELA UNIVERSUM
LIGGER FÖR VÅRA FÖTTER!

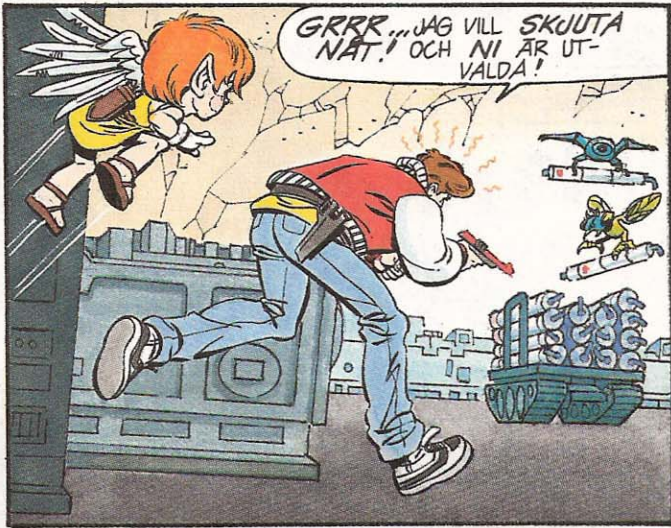
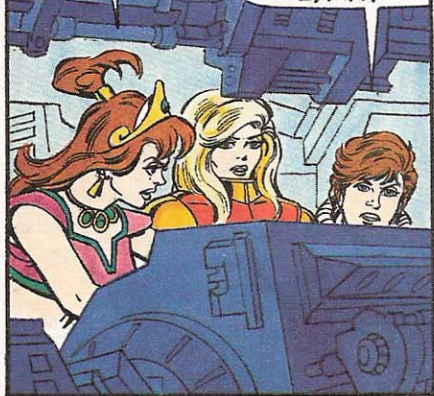


SAMUS. JAG...

OM NITVA ÄR
FÄRDIGA, SÅ
HAR VI ANNAT ATT
TÄNKA PÅ!

JAG HAR INTE
SAGT JA ÄN!

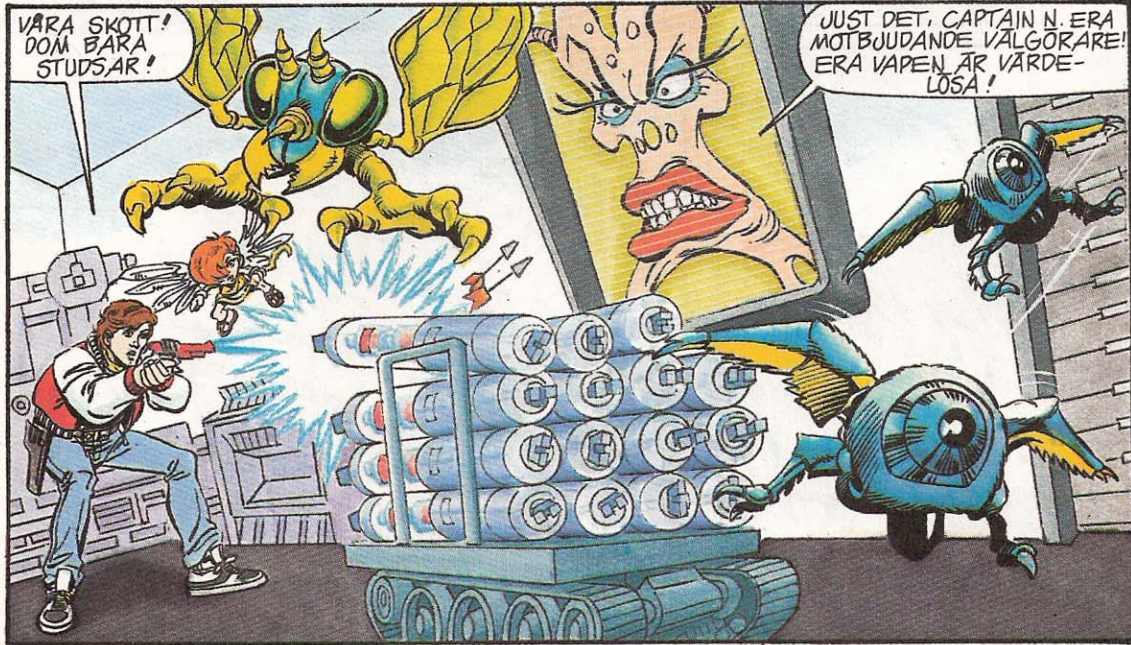
PRINSESSAN!
LYSSNA PÅ MEJ!
LANA!

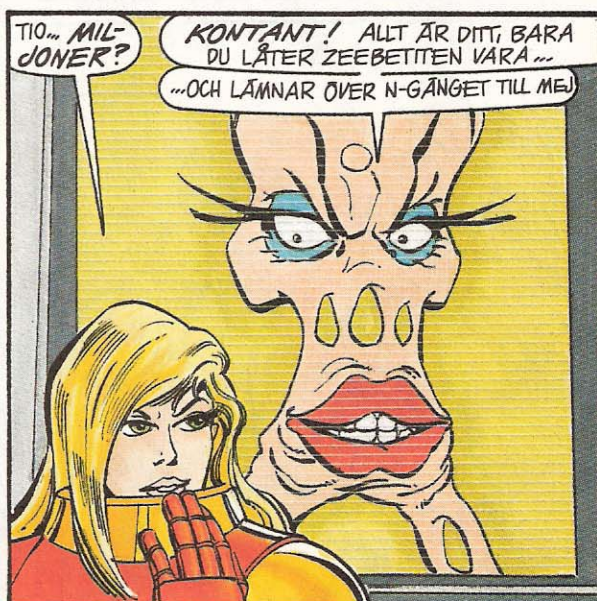
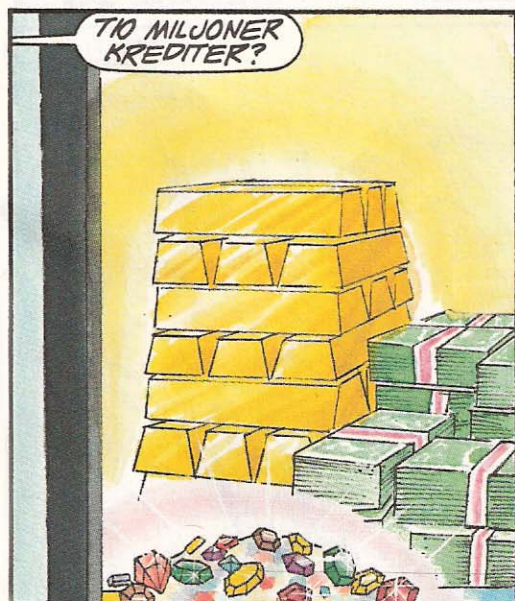
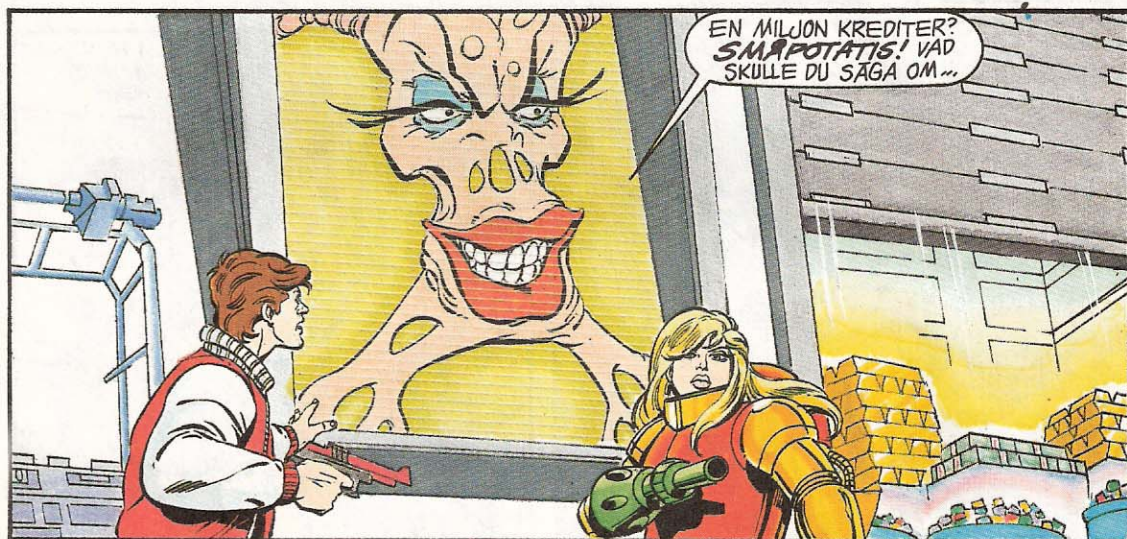


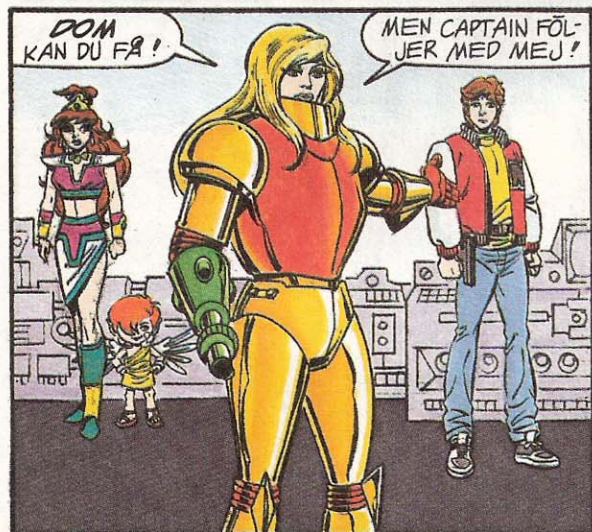
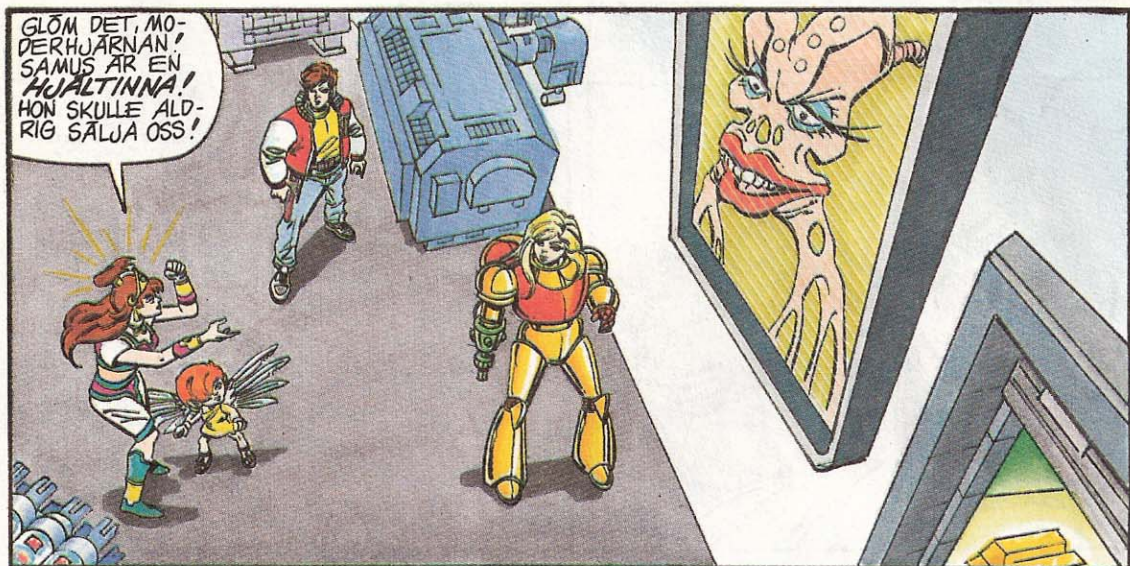
GRRR... JAG VILL **SKUUTA**
NÅT! OCH NI ÄR UT-
VALDA!

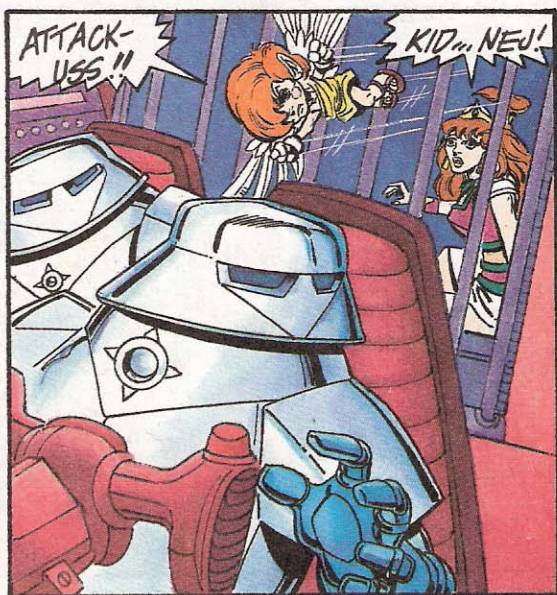
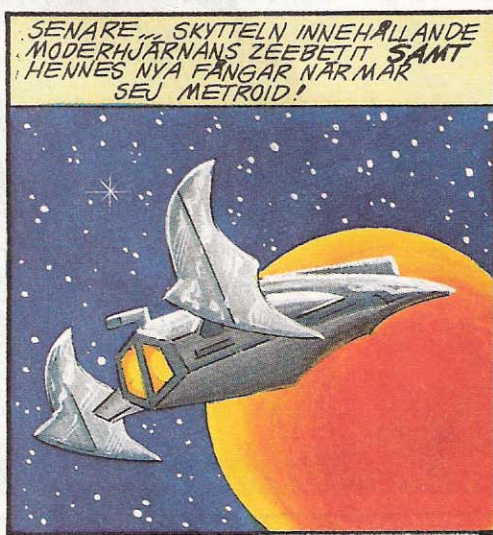
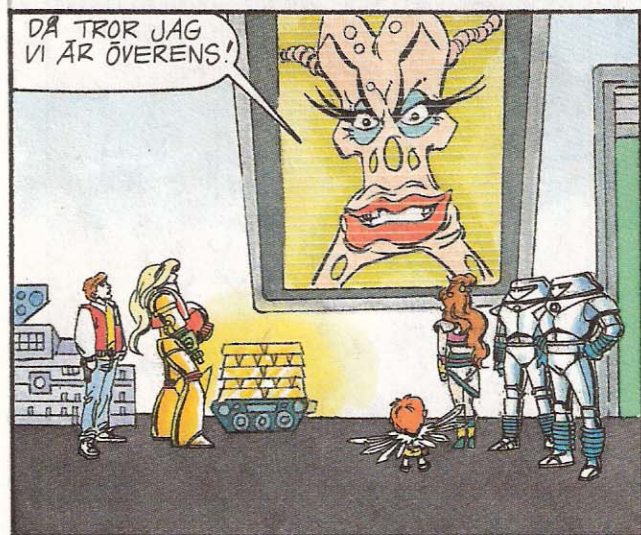
VÅRA SKOTT!
DOM BÄRA
STUDSAR!

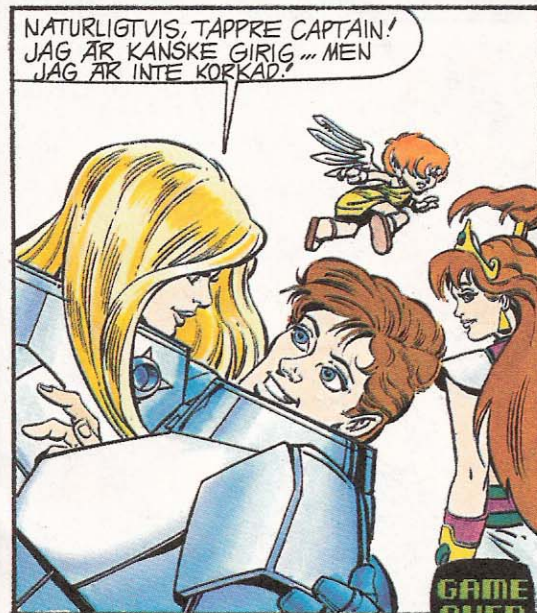
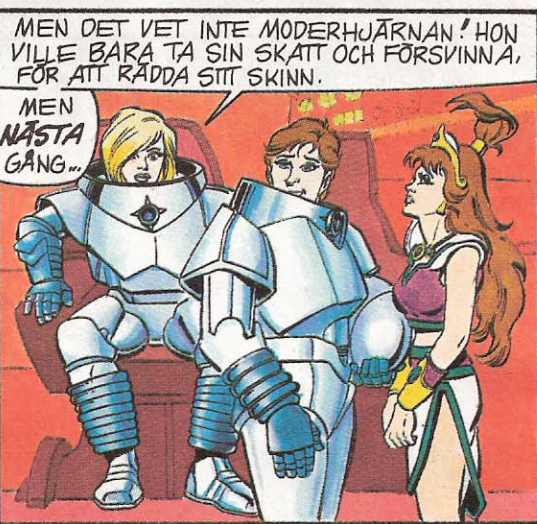
JUST DET, CAPTAIN N. ERA
MOTBJUDANDE VÄLGÖRARE!
ERA VAPEN ÄR VÄRDE-
LÖSA!





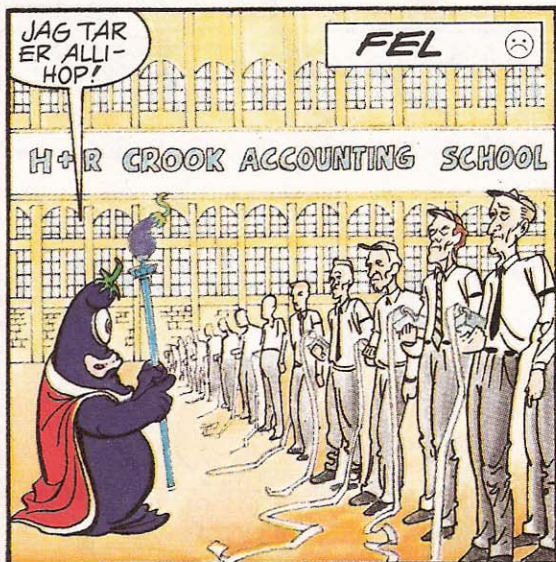
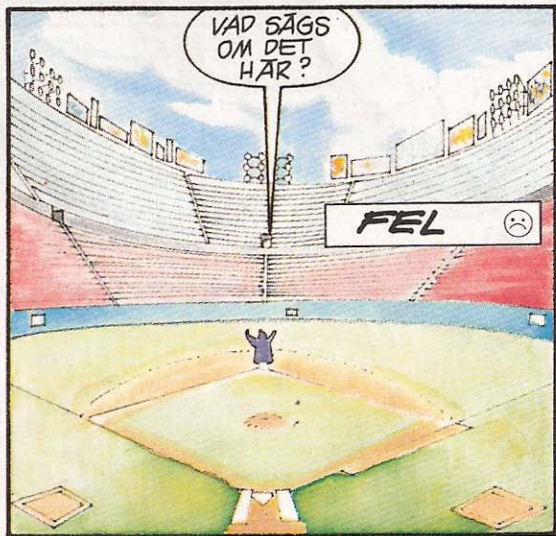


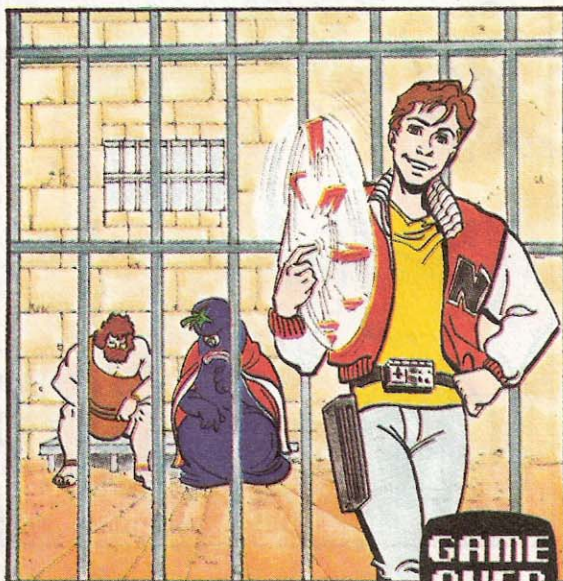
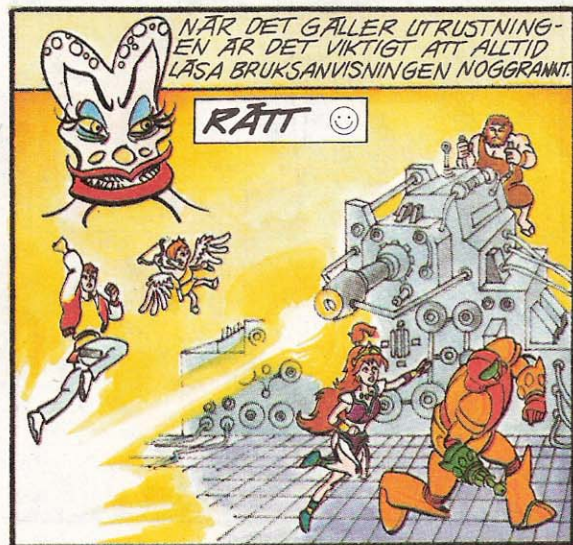
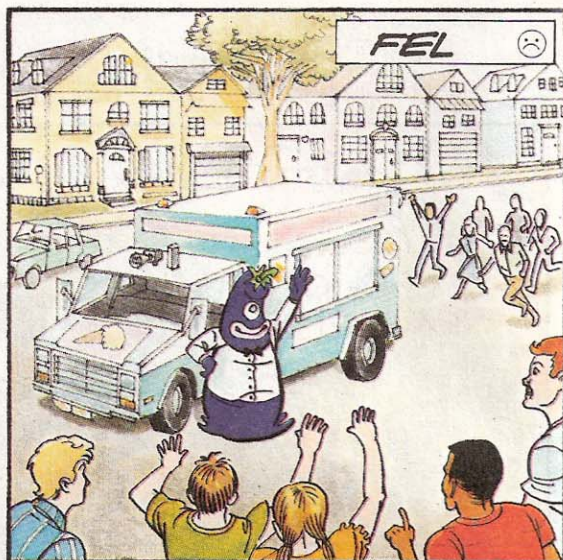
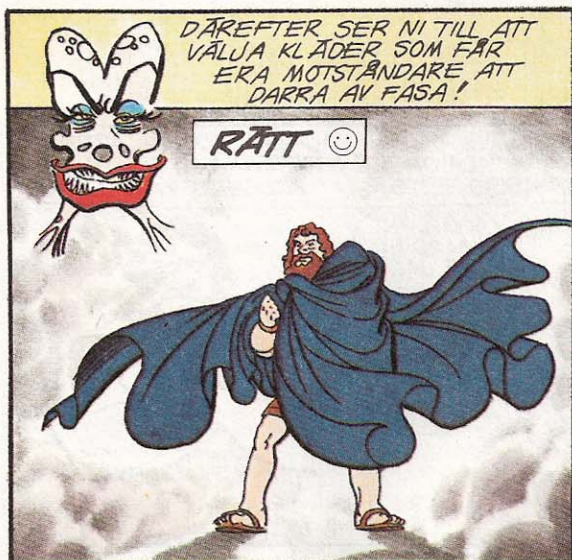




HUR SKURKAR BÖR OCH ICKE BÖR BETE SIG

By George Caragionné, Don Hudson, Jose Marzan, Jade, John Gebbiero





DET NIONDE MOLNET

DET ÄR MORGON I SVAMPRIKET,
OCH ALLA HÄLSAR DEN NYA DAGEN
MED ETT LEENDE "

KUCKELI-KUCKELI-KUUU!



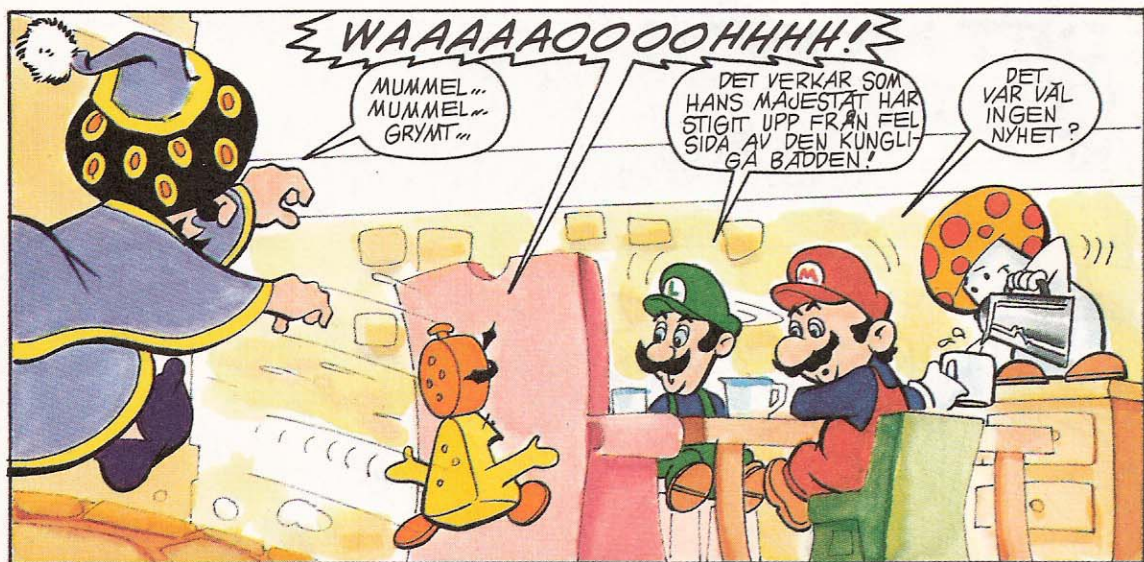
VARFÖR
KUCKELIKUAR
HAN? HAN ÄR
JU EN
SVAMP!?

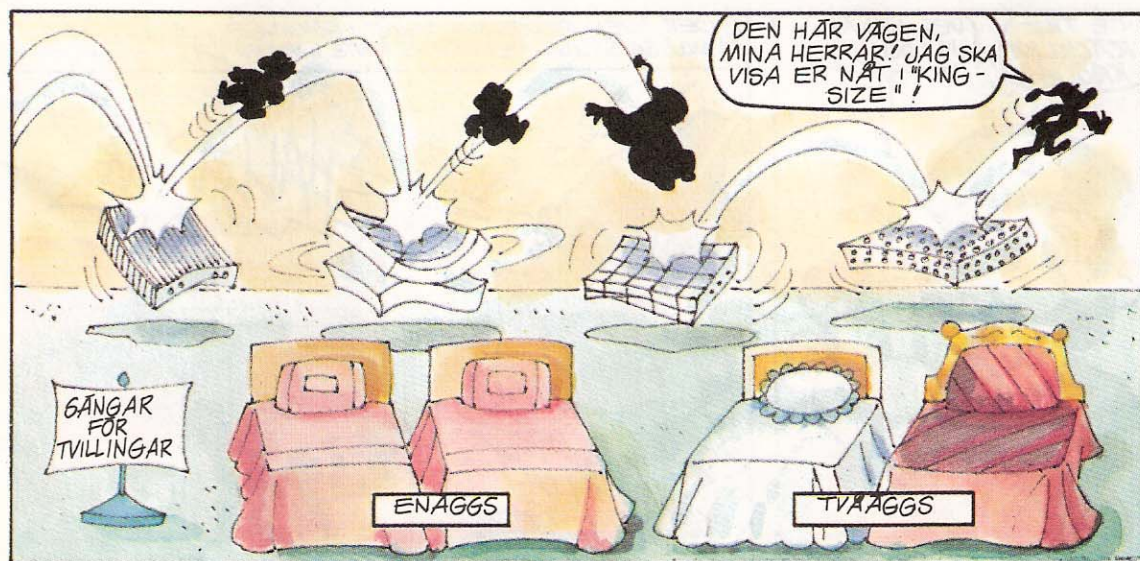
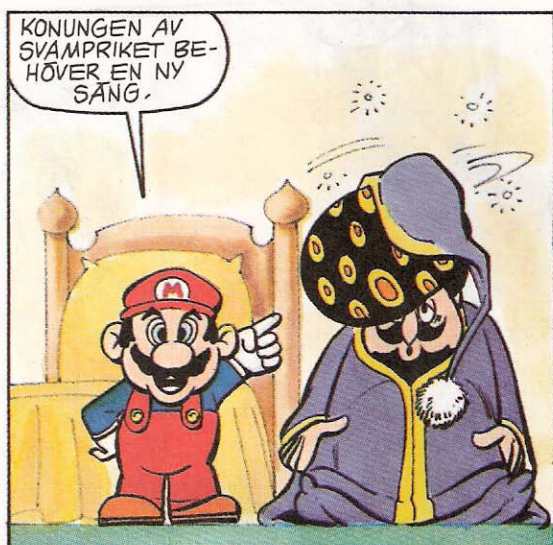
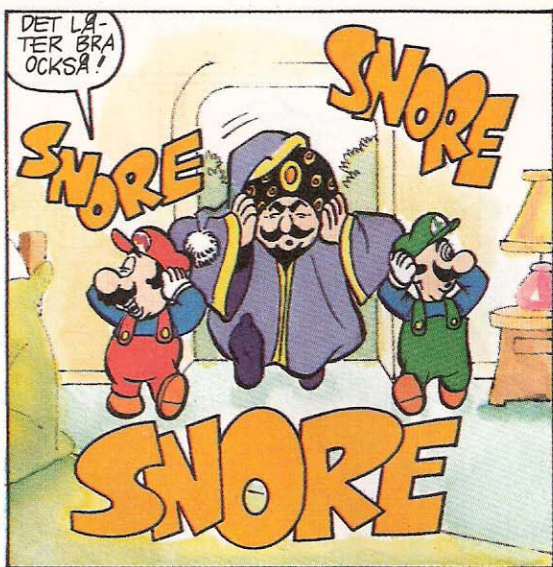
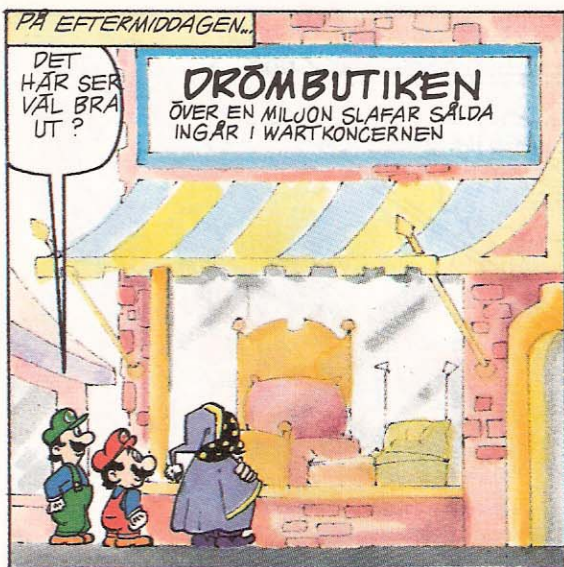
TYCKER DU
HAN SKULLE
SKRIKA
"KANTARR-
RELL"?

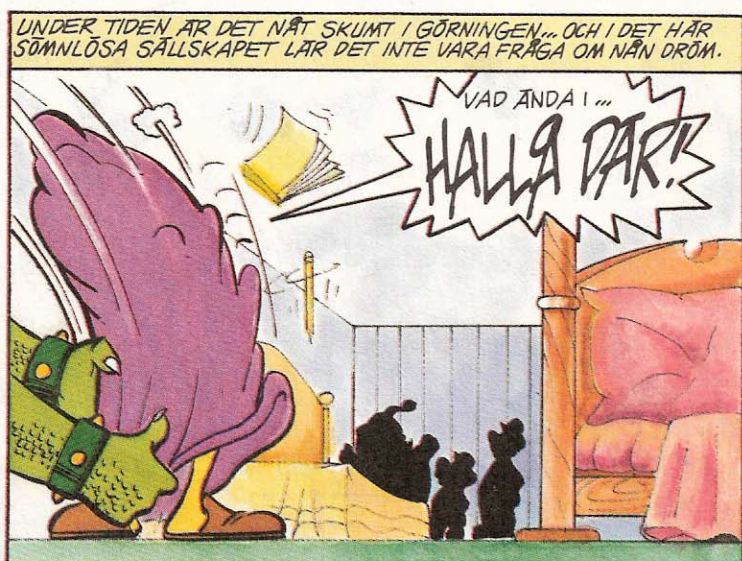


DET VILL SÄGA, NÄSTAN ALLA...





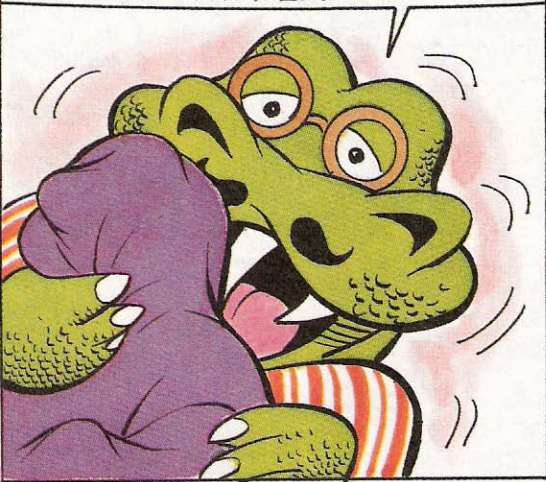




URSÄKTA MEJ, MINA DUMSKALL... ÄH... HERRAR. FÅR JAG FÖRESLÅ EN HIMMELSKA MOLNETMADRASS?



EHUM... EN TALANDE KUDDE, FÖRSTÅR NI. SÅ ATT FOLK SOM TALAR I SÖMNNEN HAR NÅN ATT TALA MED!



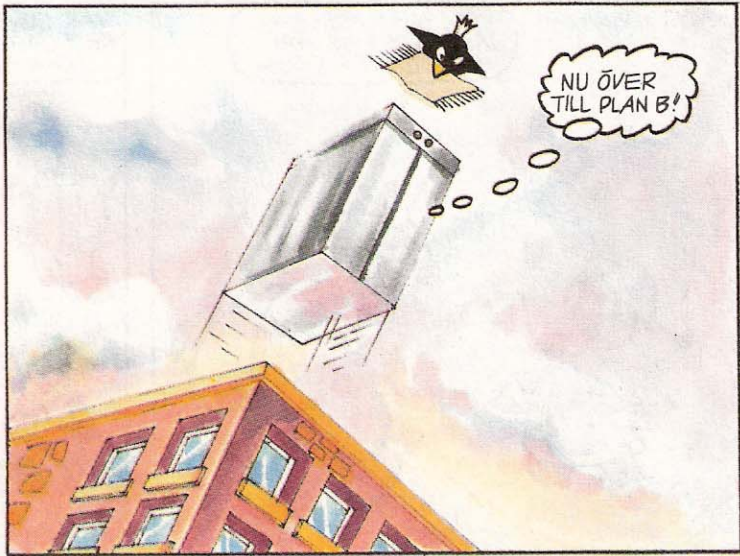
HIMMELSKA MOLNET? FÖRSÄLJAREN SER VÄLDANS BEKANT UT...
DET LÅTER MIN-SANN BEKVÄMT!

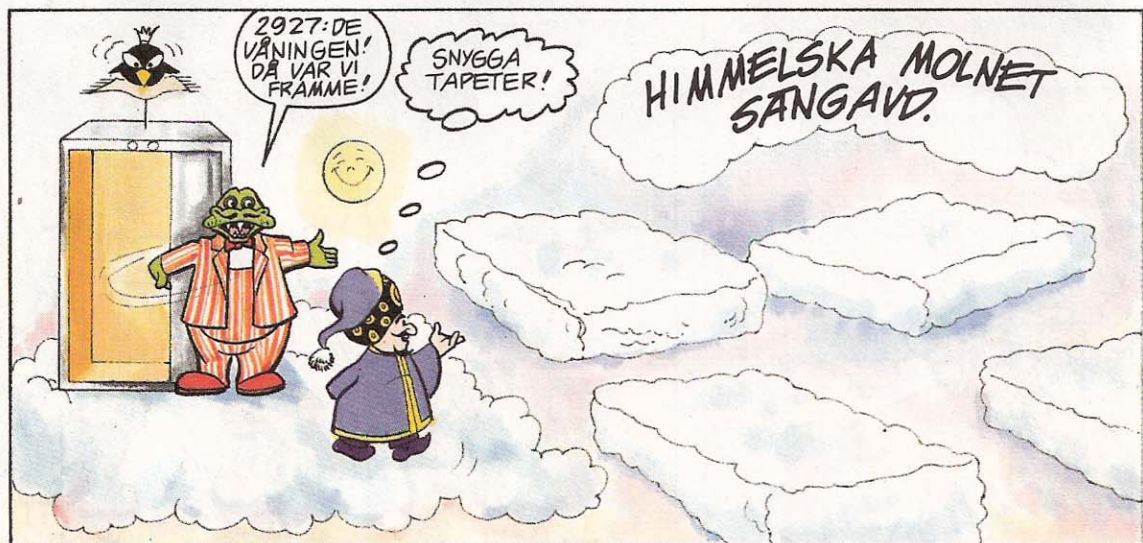
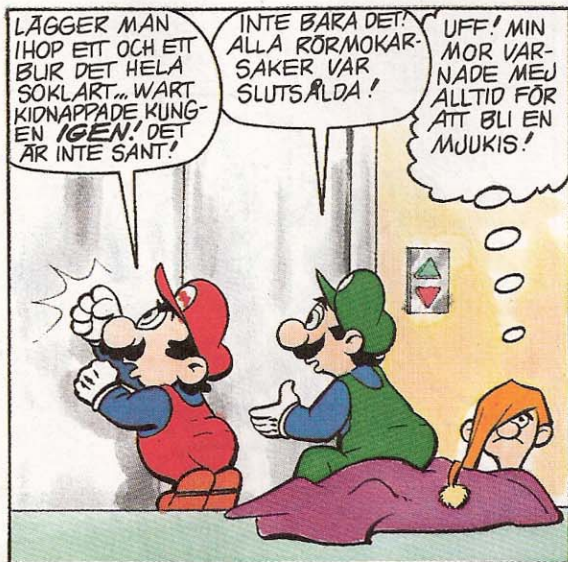


PSSST! PIDGET! DIN TUR!



SPECIALERBJUDANDE!
TROTS ATT DET HÄR ÄR EN SÅNG AFFÄR, SÅ HAR VI TOTAL UTFÖRSÄLJNING PÅ ALLA RÖRMOKARARTIKLAR! 100% RABATT PÅ VÅRA REDAN LÖJLIGT LÅGA PRISER! REAN PÅGÅR JUST NU, UTANFÖR VÅRT SOPLAGER!





POWER

Nummer 4-5

Med
klubbmytt

PLAYER

SPECIAL

FESTER'S
QUEST

RAKANO

PROBOTECTOR

Disney's
DUCKTALES

MEGA MAN II

TIPS & TRICKS

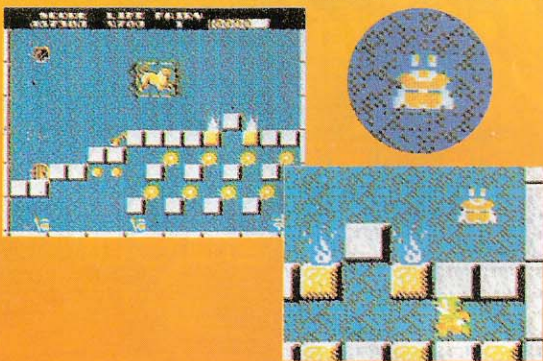
I det här numret ger vi er lite blandade tips & tricks. Några som ni läsare skickat in och några som vi fått från Nintendo i USA.

Silent Service

Om din ubåt sjunker kan du rädda den genom att på handkontroll 2 hålla ner knapp A samtidigt som du trycker in B.

Knight Rider

Med lösenordet NSMRNQIUKRISD kommer du direkt till Phoenix öken med nio liv kvar.



Solomons Key

På den svåra bana 17 kan du få fram en annan av Tecmos spelhjältar. Du får inte förlora nåt liv på den här banan. Här finns 8 block om två rader med blixtar på höger sida om sig. Gör dig av med den blixten som är längst ut till höger på övre raden. Bygg nu ett block i rutan under den där blixten var. Ställ dig på det nya blocket och hoppa upp mot blocket ovanför 11 gånger.

Bubble Bobble

Det stora masterlösenordet är DDFFI. Slå in det så kan du med knapparna A och B välja vilket stadium du vill börja på.

Metal Gear

Du behöver inte spränga Metal Gear eller ens rädda Petrovich för att klara spelet. Tryck höger så snart du kommer in i rummet med Metal Gear så har du fixat det hela.

Kid Icarus

Här är lite användbara koder till Kid Icarus:
ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS

Robo Warriors

Kolla om du får börja högt upp eller långt ner på bonusbanan när du går ner i underjorden. På samma ställe som du går ner kommer du att hitta uppgången längre fram i spelet. Detta kan vara bra om du har brist på ljus.

Mange Roos, Växjö

Gradlus

Skjut ner tio stycken stenhuvuden och klara sista fiendeskeppet på bana 3 så får du gena direkt till bana 5.

Simon's Quest

En bra kod TDLI HXDZ U48F 8TR1

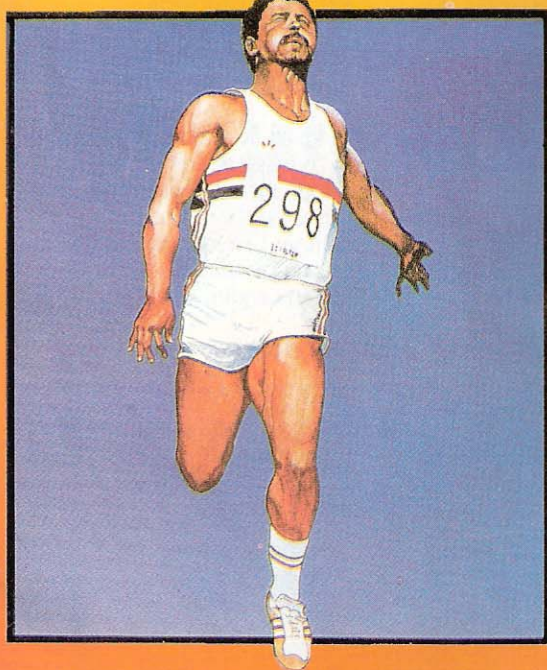
Gunsmoke

Lite tips om vilka vapen som är bäst på de olika ledarna i Gunsmoke.

Första ledaren	Normal
Andra ledaren	Smartbomb
Tredje ledaren	Magnum
Fjärde ledaren	Machine Gun
Femte ledaren	Machine Gun

Den sjätte ledaren har jag inte kommit på än. Nån annan som vet?

Anna Nilsson, Norrala



Track & Field (äntligen!)

Här är en kod för att komma till sista tävlingsdagen.

XJ↓LQ3PVN

Ulf Carlsson, Älvängen

Rygar

Vill du gå på murarna på sista banan? I så fall ska du bara hoppa upp i luften till vänster. Nu kan du själv bygga om banan. Men gå aldrig ner på marken för då blir du fast där.

Medl 99919 och 103688 i Hyltebruk

Goonies

Med den här koden har du allt: **R40"2'744M MMGV**

Peter Gerecht och Johan Kåredal, Motala

Double Dragon II

Här är alla de koder du behöver för att kunna fortsätta efter Game Over på de olika stadierna. Får du t.ex Game Over på nivå 8 tar du upp handkontroll nummer 2 och trycker A, A, B, B, neråt, uppåt, höger och vänster. Inom några sekunder kan nu välja mellan Start och Continue.

Stadie	Handkontroll	Kod
1-3	1	upp, höger, ner, vänster, AB
4-6	1	upp, höger, ner, vänster, AB
7-9	2	AABB, ner, upp, höger, vänster

Super Mario Bros 2

Samla mynt i subspace å dö sedan genom att trilla ner i ett hål innan subspacen tar slut. Gör om tills du bara har ett eller två liv kvar. Spela nu till dig extraliv för alla subspacemynten.

Bäste medlem,

Nu är det hög tid att se till att spargrisen är full. I december månad kommer inte mindre än fyra nya titlar till NES! Av dessa är två stycken Guldtitlar! De får Nintendo-Magasinet två första statyetter. Läs mera längre fram. Månadens titlar är **Duck Tales** och **Mega Man II** från Capcom och **Probotector** från Konami samt **Faxanadu** från Nintendo själva.

Till Game Boy kommer det tre nya titlar i december. Två av dem läste du om redan i förra numret. I det här numret presenterar vi **Balloonkids**.

Så här inför julen kommer också **NES Cleaning Kit** för rengöring av dina kassetter. Vi på Bergsala har märkt att flera av de kassetter som vi får in för reparation helt enkelt bara är smutsiga. Så nu får du chansen att själv rengöra dina kassetter.

Resultatet från månadstävlingarna i 1990 års kalender är färdigt för de första sex månaderna. Vilka som blev de fem lyckliga vinnarna varje månad läser du om i detta nummer.

Superfinalen 1989. På omorganisation inom företaget har problem uppstått med Superfinalen 1989. För att denna skall bli så rättvis som möjligt har vi beslutat att lotta ut en vinnare.

Vinnare av 1989 års Superfinal blev Björn Hedlund från Helsingborg.

1990 års vinnare av Superfinalen kommer att meddelas senare under nästa år.

Vi har ju tidigare utlovat ett **medlemslotteri** och nu är det dags. I det här numret delar vi ut **40 stycken soundtrack** från den aktuella filmen **Teenage Mutant Hero Turtles**. De lyckliga vinnarna är:

Håkan Österman, Norrtälje
Håkan Evald, Klagshamn
Fredrik & Camilla Weinfors, Järforsen
Börje Bengtsson, Njurunda
Joakim Röstlund, Kullavik
Perry Larsson, Ösmo
Torbjörn Palander, Borlänge
Samuel Hallström, Degerfors
Peter Kjellberg, Skövde
Christer Hallgren, Trollhättan
Jouni Kekkonen, Södertälje
Ulf Berg, Staffanstorps
Niclas Johansson, Mölndal
Fredrik Sibe, Johanneshov

Jan-Joelsson, Finspång
Ann-Kristin Lindahl, Lövånger
Viktoria & Malin Annelin, Öbbola
Elias Marko, Bandhagen
Yakup Genc, Örebro
Mikael Johansson, Jokkmokk
Linus & Pontus Mattfolk, Linköping
Tina M. Messa, Stenhamra
Erik Björck, Aneby
Tobias Nilsson, Vittsjö
Inge Gustafsson, Kil
Andreas Norgren, Gästrike-Hamns
Joakim Larsson, Norrala

John Ernstsson, Uddevalla
Pär Skytt, Grödinge
Jan Blomqvist, Kil
Bernt Theorin, Tumba
Anita Gustafsson, Säfle
Linus Fredriksson, Rimbo
Magnus Sundberg, Linköping
Sven Nilsson, Örkelljunga
Clas Fransson, Falkenberg
Ulrika Wester, Ronneby
Gunnar Larsson, Bollebygd
Mikael Larsson, Borlänge
Stefan Landin, Gävle

Vinnarna har redan fått sina priser per post.

God Nintendojul önskar, Jens

För NES:

Adventures of Lolo
Probotector
Faxanadu
Duck Tales
Mega Man II
Blades of Steel
Silent Service
World Wrestling
Bionic Commando
Paperboy
Bubble Bobble

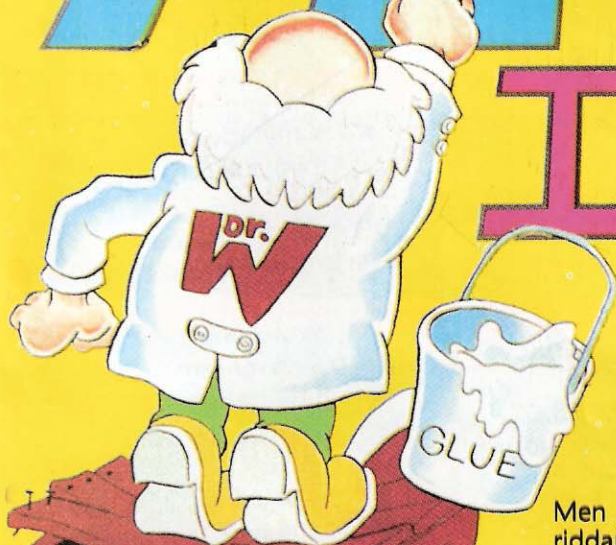
De just nu aktuella kassetterna är:

			Hyrkassett
Hal	28 December		
Konami	December		369:-
Nintendo	December		369:-
Capcom	December		425:-
Capcom	December		455:-
Konami	November		369:-
Konami	November		425:-
Tecmo	November		455:-
Capcom	Oktober		449:-
Mindscape	Oktober		369:-
Talio	Oktober		369:-

För Game Boy:

Kwirk	Acclaim	December	229:-
Wizards & Warriors	Acclaim	December	229:-
Balloon Kids	Nintendo	Januari	229:-

MEGA MAN II



Dr Wily, en genial men helgalen vetenskapsman tänker inte låta någonting stoppa honom från att ta över planeten och njuta total makt och världsdominans. Redan i fas 1 av hans senaste hemska plan ingår att göra sig av med Mega Man, den lille figuren som bara gör en massa äckligt goda saker hela tiden.

Men ... Mega Man, frihetens försvarare och godhetens riddare har återigen åtagit sig uppgiften att förgöra denna onskans hantlangare. Men innan han kan stå öga mot öga med den fruktade professorn måste han ta sig igenom åtta stadier fulla av robotar, maskiner och andra manicker. Alla ute efter Mega Mans liv.

Megafakta:

Titel: Mega Man II
Utgivare: Capcom
Datum: 14 december
Speltyp: Plattform
Spelare: 1 spelare
Continue: ja
Lösord: ja

Energi

Mega Man måste hålla reda på sin egen och sitt specialvapens energi. I slutet av varje nivå måste han även ha koll på minibossens energi. Mega Man fyller på sin energi på tre olika sätt. Det finns energipiller, energikulor och energikrystaller. Energipiller och kulor innehåller bara lite energi medan en kristall ger komplett påfyllning av energi. Mega Man kan bära omkring på dessa energikrystaller till han behöver dessa. Även ditt specialvapens energireserv kan fyllas på med speciella vapenenergipiller och kulor.

Lösenord

Mega Man II har ett lite speciellt system för lösenord. Istället för vanliga tecken består lösenordet av bubblor i ett matrissystem. Här är ett exempel:

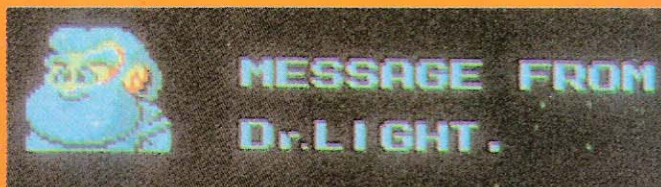
Siffrorna 1-5 motsvarar olika kolumner. Kolumner går uppifrån och ner. Bokstäverna A-E motsvarar de olika raderna. Rader går från vänster till höger. De positioner som bildas av dessa kallas celler. Första bubblan är alltså i cell A1. Rad A och kolumn 1. I framtida nummer kommer vi att ge lösenorden till Mega Man II i denna form.

	1	2	3	4	5
A	□				
B			□		
C					
D					
E				□	

Fakta: Mega Man II är en rak uppföljare till det mycket populära plattformsspelet Mega Man. Också den här gången är Mega Man tvungen att ta sig igenom åtta farofyllda stadler innan han når den elaka Dr Wily. Till sin hjälp har han de specialvapen han får genom att besegra de olika minibossarna. Grafiken är denna gång både större och skarpare.

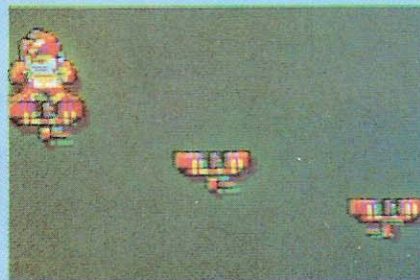
Hjälpmedel

Dr Light, Mega Mans skapare och läromästare har skapat tre nya hjälpmedel till den blåklädde hjälten. Dessa får Mega man då han klarat av stadierna Airman, Heatman och Flashman.



Levitationsplattform

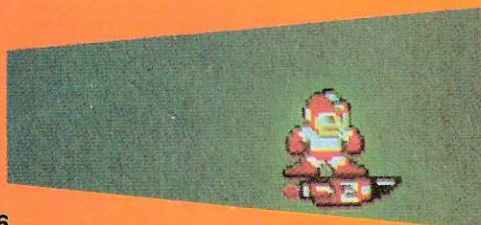
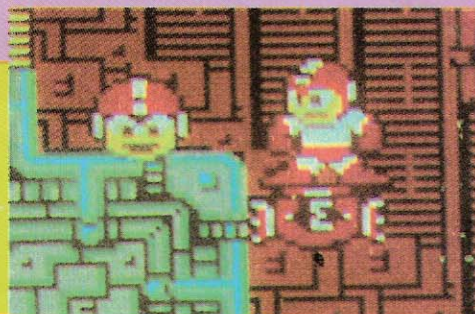
Den första manicken hjälper Mega Man att komma högre upp här i livet. Då man kan ha hela tre plattformar på skärmen samtidigt kan Mega Man nå upp till oanade höjder.



Innan Mega Man kan nå Dr Wily måste han ta sig igenom de åtta nivåerna av doktors mekaniska värld. Efter att ha besegrat varje miniboss får Mega Man ett nytt vapen. Det går att besegra dessa i vilken ordning man vill. Men för att göra det hela lite enklare rekommenderar vi att man börjar med Airman.

Väggklättrande plattform

Med den här prylen kan Mega Man klättra på väggarna. Den är användbar i smala passager och kan gå mycket högre än levitationsplattformen. Men den fungerar bara i anslutning till just väggar.



Jetsläde

På Jetsläden kan Mega Man färdas till dess att den träffar en vägg eller slädens energi är slut. Den här manicken är extra användbar i Heatmans värld.



Vi tänker inte avslöja alla nivåerna redan så här i presentationen, men vi visar dig i alla fall de två första banorna så du kommer igång. Vi börjar med Airman, härskare över skyarna ovanför Skull Castle. Mega Mans belöning om han besegrar Airman är – The Air Shooter.



Vänta till hornen dras in innan du hoppar över till ett rött lufthuvud.



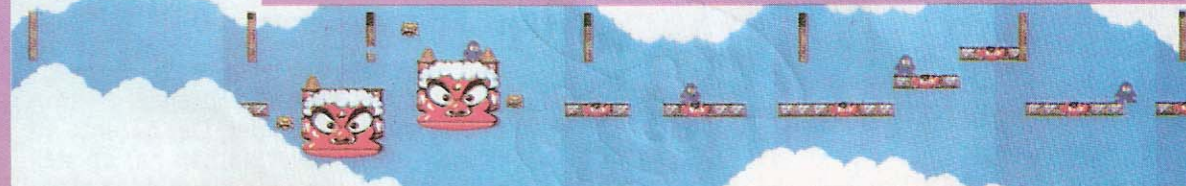
Ljusherrarna

Dessa blixstens riddare är ett problem för Mega Man. Eliminera dem snabbt och hoppa upp på deras transportmoln för vidare färd mot nya utmaningar.



Fläktflender

Fläktfulingarna har kraftfulla fläktar inbyggda i sig. Som Mega Man måste du sträva dig framåt i snåldraget och hoppa upp och skjuta ett par skott. Men se upp så de inte blåser (omkull) dig!



Air Shooter

Med Air Shooter kan Mega Man avfyra moln av kraftfulla miniorkaner. Det kan kanske vara lite svårt att övertyga Air Man om att verkligen ge bort Air Shooter. Men om Mega Man hoppar över Air Mans skottsälvor och skjuter innan denne hunnit ladda om bör det gå bra.

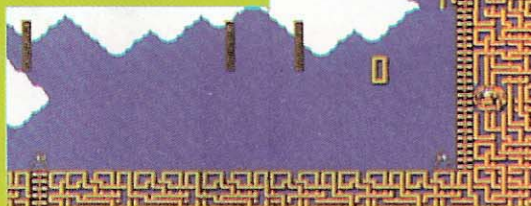
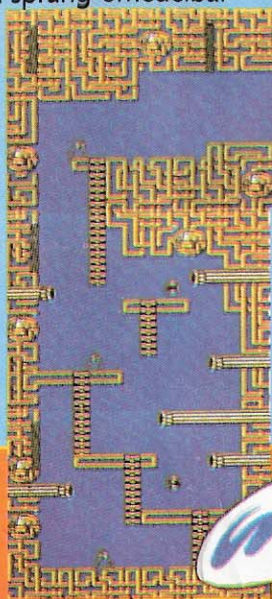
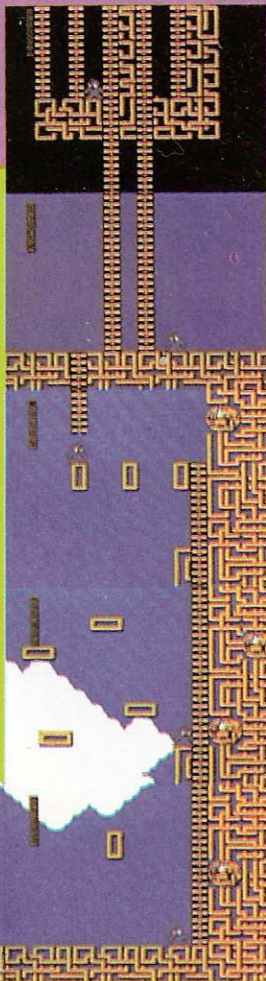
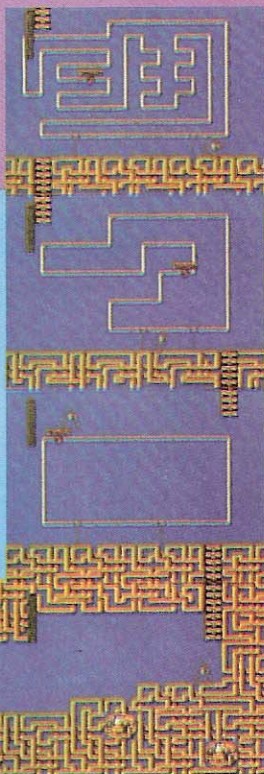




Efter Airman är det lämpligt att ta sig an Crashman. Lyckas vår hjälte med det väntar honom en belöning i form av den kraftfulla Crash Bomber.

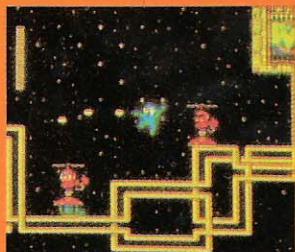
Transportbandspanik

Mega Man måste lära sig att försvara sig själv när han åker på dessa transportband. När han är framme gäller det att hoppa till stegen i precis rätt ögonblick. Fienden ger honom inte en lugn stund under hela vägen. Öva här för ytterligare en liknande passage senare i spelet. Där betyder ett missat språng omedelbar död.



Dragsnurror

Se upp. De här självuppdragande snurrmanickerna försöker göra Mega Man till en hjältesmörgås. Håll dig undan för att inte bli så platt att bara smöret saknas.



Hjälmmarodören

Den här fulingen anfaller inte förrän Mega Man hoppar till den mittersta plattformen. Inte nog med det. Det går inte att skjuta honom heller då han har en stål-sköld runt sig, en riktig hjälm. Men Mega Man tappar inte modet för det. Hoppa till den mittersta plattformen, avlossa en hel skur med Mega Man-salvor och hoppa tillbaka till den säkra plattformen till höger.





Krashbombaren

Besegra Crashman genom att hålla avståndet och slå till i precis rätt ögonblick. Du får nu Crash Bomber med vars hjälp du kan spränga bort vissa väggar och otrevliga fiender.



CRASH MAN

Jet e' bra

Jetsläden kan ofta nå saker som annars ter sig oåtkomliga. Använd den här för att komma åt en energitank och ett extraliv högst upp.



Mera energi!

Mega Man kan få mera energi genom att samla upp den energi de gulblå trollen lämnar ifrån sig när de blir träffade. Se till att trollen befinner sig rakt ovanför de röda lufthuvudena när du skjuter dem. Deras energi kommer nu att landa på de röda lufthuvudena istället för att falla ned på marken nedanför.

Nu räcker det!

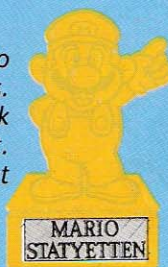
Nu tänker vi inte visa flera stadier av Mega Man II. Men de nivåer du bör ge dig på närmast är Metalman, Heatman och Bubbleman. I Bubblemans värld träffar du bland annat på en enorm fisk och en jättegroda.

Redaktionens betyg:



Ingen tvekan om att Mega Man II är en klar höjdare. Det enda tråkiga vi kan komma på är att den kommer i samma månad som en annan höjdare med en gammal anka i huvudrollen. Detta ifall du bara tänkte köpa ett nytt spel till julen alltså.

Mega Man II från Capcom får av Nintendo Magasinet betyget fem stycken Power Gloves. Mega Man II får även tillsammans med Duck Tales Nintendo Magasinet Mariostatyetten. Mariostatyetten delas endast ut till de absolut bästa toppspelen.



Tips

Använd tre stycken levitationsplattforms för att komma till annars ouppnåeliga platser i första delen av Dr Wilys värld.

När Mega Man precis blivit träffad är han osårbar för en liten stund framöver. Utnyttja det till att ge dig på svåra fiender.

I Mega Man 2 kan det vara läge att byta ut den vanliga NES kontrollen mot en riktig joystick. NES Advantage eller NES Zinger till exempel.

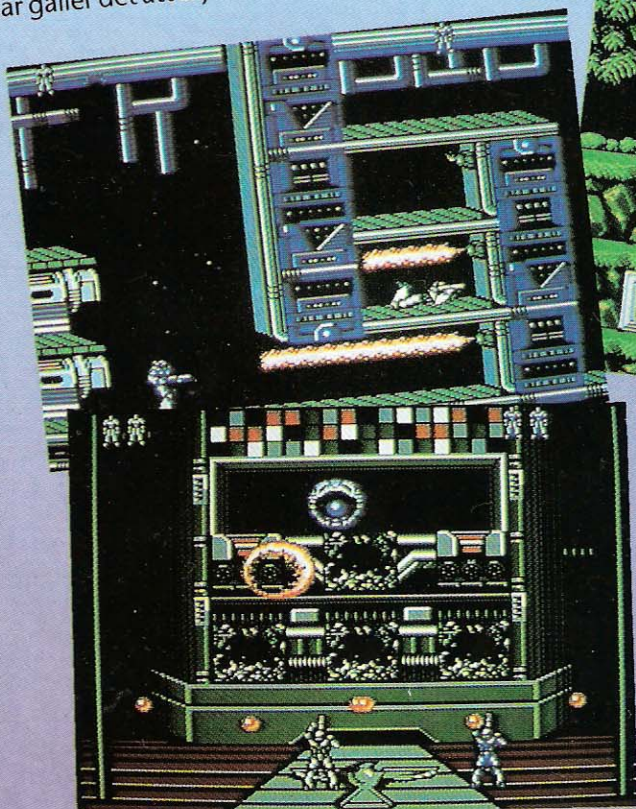
PROBOTECTOR

TM



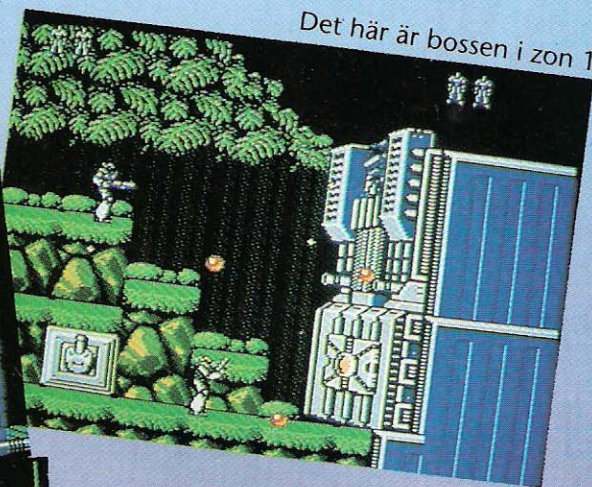
Året var 2631 när en mystisk meteor landade på ön Galga utanför Nya Zeeland. Utomjordingarna tog snabbt sitt första steg mot total dominans av planeten jorden. Efter två år har nu de få kvarvarande människorna lyckats konstruera en robot så pass avancerad att den har en chans att besegra de Röda Falkarna som utomjordingarnas elittrupper kallas.

Här gäller det att tajma rätt för att kunna passera



De fyra "ögonen" skjuter eldringar på er

Det här är bossen i zon 1



Robotfakta

Titel: Probotector (Contra)

Utgivare: Konami

Datum: 28 december

Speltyp: Arcade,
Shoot'em up

Antal spelare: 1 eller 2
samtidigt

Continue: Nej

Lösenord: Nej

Fakta

Här gäller det till en början att ständigt skjutande ta sig fram genom ett scrollande landskap. Infiltrera utomjordingarnas baser och skjut på allt som rör sig. Ett äkta shoot'em up alltså. Men ett bra sådant för två spelare.

Redaktionens betyg



Möjligheten att kunna spela två spelare samtidigt gör det här till ett betydligt bättre spel än vad det annars skulle vara. Att vara två tillsammans som förintar utomjordiska robotar är betydligt roligare än att göra det ensam. Varken uppgiften, banorna eller något annat känns särskilt nytt. Men det funkar trots allt bra. Spelet har några år på nacken och stod sig mycket bra i konkurrensen när det var nytt. I USA hette spelet tidigare Contra och var i stort sett samma spel.

Probotector från Konami får av Nintendo Magasinet 3 Power Gloves.

Det här ser ju lite krångligt ut förstas



Om du klarar dig igenom hela zon 3 väntar det här hemska monstret på dig.

Disney's DUCK TALES

Farbror Joakim är troligen världens mest kända multimiljardär. Tillsammans med sina brorsbarn Knatte, Fnatte, Tjatte samt hushållerskan Mathildas systerdotter Anki ger han sig ut på jakt efter fem försvunna skatterna. På sin resa besöker de Amazonas djungler, Himalayas snötäckta toppar, hemsökta hus i Transylvanien och till och med månen! Hjälp Farbror Joakim och knattarna att hitta skatterna!



▲ Farbror Joakim

Fakta

Som farbror Joakim ska du springa, hoppa och klättra fram genom olika världar. Där samlar du ihop skatter som du sedan för tillbaka till det stora kontrollrummet för poäng. Till din hjälp har du knattarna och andra kända figurer från Duck Tales.



▼ Anki

Speltekniker

Manöverbarheten av Farbror Joakim kan till en början kännas lite stum, men visar sig efter ett tag vara mycket bättre än på många andra spel. Förutom två olika hopptechniker kan han även röra sig medan han befinner sig i luften. Skattkistor och andra föremål kan öppnas med hjälp av den käpp Joakim alltid bär på. Det finns också tre olika svårighetsgrader.



▲ Bubba Anka

Pogo-hopp

För att göra det speciella Pogo-hoppet hoppar du först upp i luften genom att trycka på A-knappen. Medan du är i luften trycker du nu in B-knappen. Du måste göra det medan du fortfarande befinner dig i luften. Nu kommer Farbror Joakim att studsas fram på käppen och krossa allt i sin väg tills du släpper B-knappen eller något färgligt kommer åt dig.

Ank-fakta:

Titel: Duck Tales
Utgivare: Capcom
Datum: 14 december
Speltyp: Arkadäventyr
Spelare: 1 eller 2 spelare
Continue: Nej
Lösenord: Nej

M Några medhjälpare

Knatte, Fnatte, Tjatte och Anki ger dig tips under hela äventyret.

Bubba Anka ger Farbror Joakim en speciell skatt på vägen.

Joakims hushållerska Fru Mathilda lagar god mat.

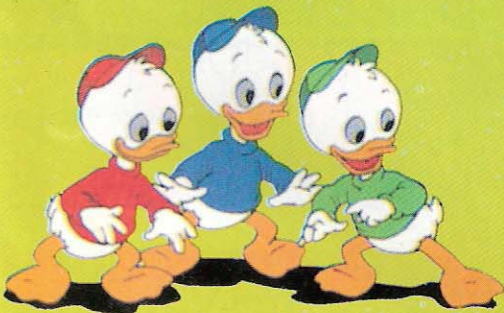
Om du kan hitta fjärrkontrollen kan du med hjälp av den kalla på robottanken.

Sigge MacKvack hjälper dig tillbaka till kontrollrummet efter en lyckad skattjakt. Han hjälper dig också på vägen lite då och då.

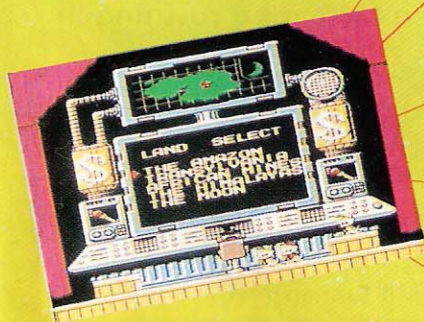
Sigge MacKvack



Björnbusarna



Knatte, Fnatte och Tjatte



Kontrollrummet hemma i Ankeborg. Hit tar du alla skatter du samlar ihop

Världar

Amazonas djungler – Uråldriga Inkaruiner. Målet är inka-konungens stav.

Transylvanien – Här spökar det. Här kan du också träffa på Joakims ärkefiende Magica de Hex. Lyssna på Knattes tips för att finna myntet från den försvunna världen.

De Afrikanska gruvorna – För att komma in här måste Joakim hitta en dyrk i en annan värld. Skatten Joakim söker är en stor diamant formad i världens inre.

Himalaya – Se upp för snökani-ner och bergsgetter. Snön är djup och isen hal. Finn Djingis Khans krona.

Månen – Hitta fjärrkontrollen så du kan kalla på robottanken, som hjälper dig att finna den gröna osten.

Slutstriden – När du hittat alla skatter är det dags att ta sig an den sista bossen. Men hur han ser ut tänker vi inte visa här.

Transylvanien är inte något av världens mera trevliga semesterorter. Men Farbror Joakim är inte här för att ha semester. Nej, här någonstans finns Myntet från den försvunna världen. Och det tänker han lägga beslag på.

Duckal!



Kvaaack!
Ett spöke!

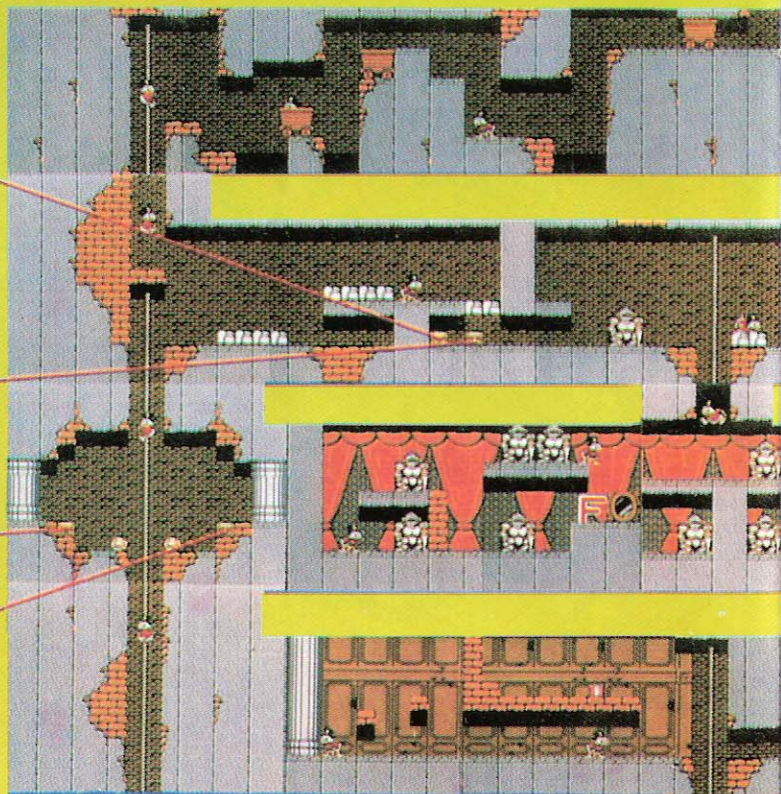
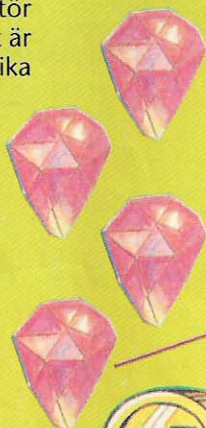


Mumieanka

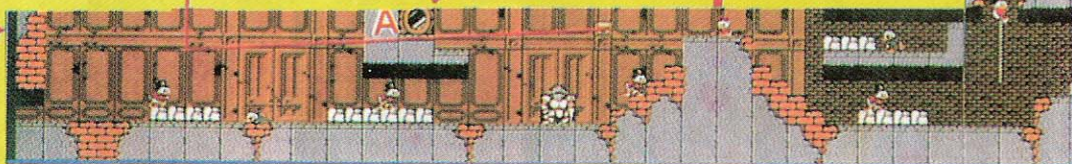
Svinga käppen för att linda in mumieankan i hans egen kedja.

Se upp för gravstenen

Du kan inte göra dig av med de spöken som dyker upp när du förstör en kista. Så det är bara att undvika dom.



START ▶



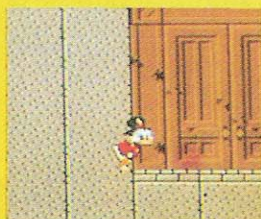
Illusoriska väggar

Alla väggar är inte solida i Transylvanien. Bäst att försöka gå igenom alla.



Det finns en tårta inuti rustningen

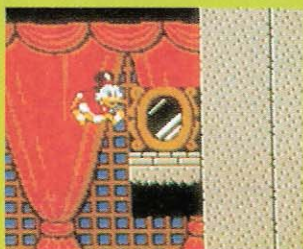
Om du hittar en rustning så slå till den två gånger med käppen. Ibland finns det nämligen en tårta gömd i den.



Rädda Knatte

Knatte hålls fången av Björnligan. Slå till tunnan med käppen så flyger den iväg och krossar den elake björnbussen. När du räddat Knatte så berättar han en hemlighet för dig.





Det är en teleportspegel.
Jag undrar vart den går ?

Teleportspeglar

Speglarna i Transylvanien är magiska teleportörer till andra delar av slottet. Dessa kan vara till stor hjälp. Men kom ihåg att de alla bara fungerar åt ena hållet.

TELEPORT SCHEMA

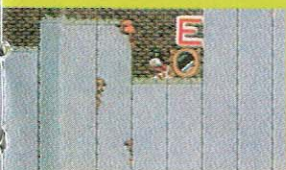
Från → Till

B → E
C → F
G → A
D → H



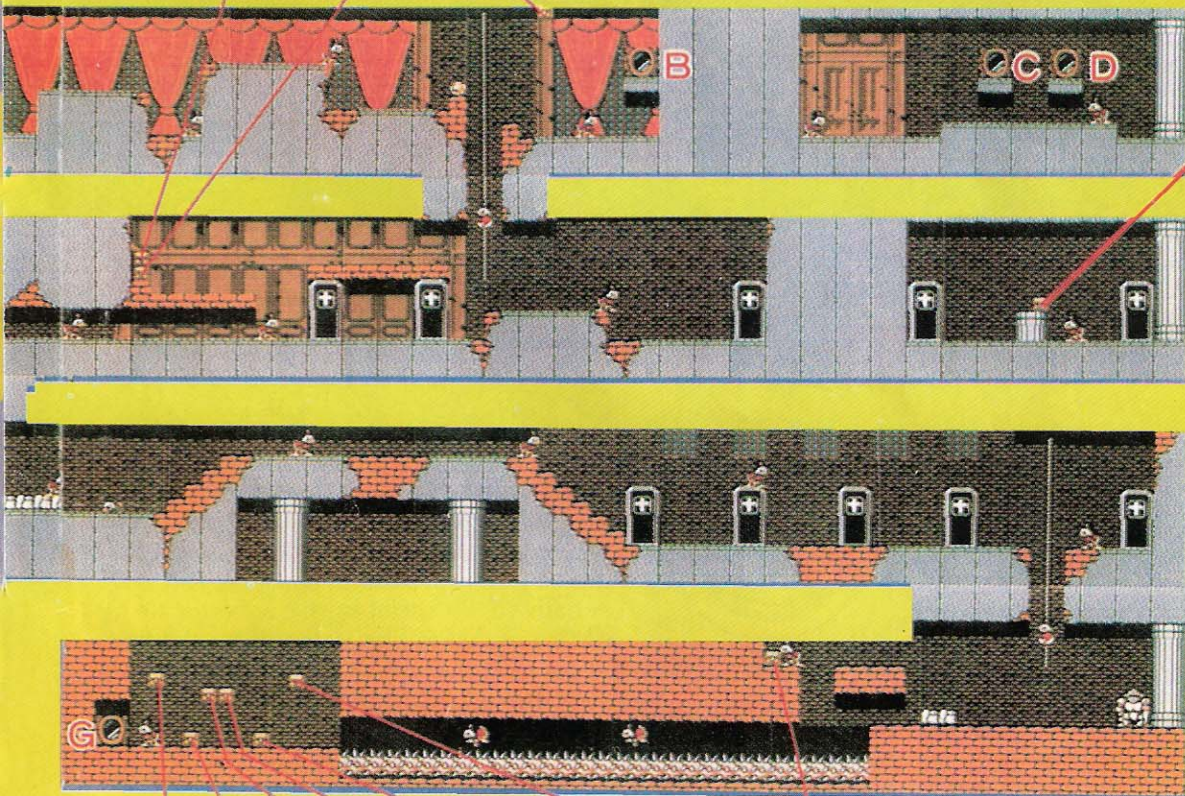
Använd spegel D för att snabbt komma till slutet av Transylvanien.

Väktarens rum



Mera liv

Normalt har Joakim tre enheter med liv. Utspridda i spelet finns ytterligare två. Här ligger en av dom.



Saker och bonusprylar

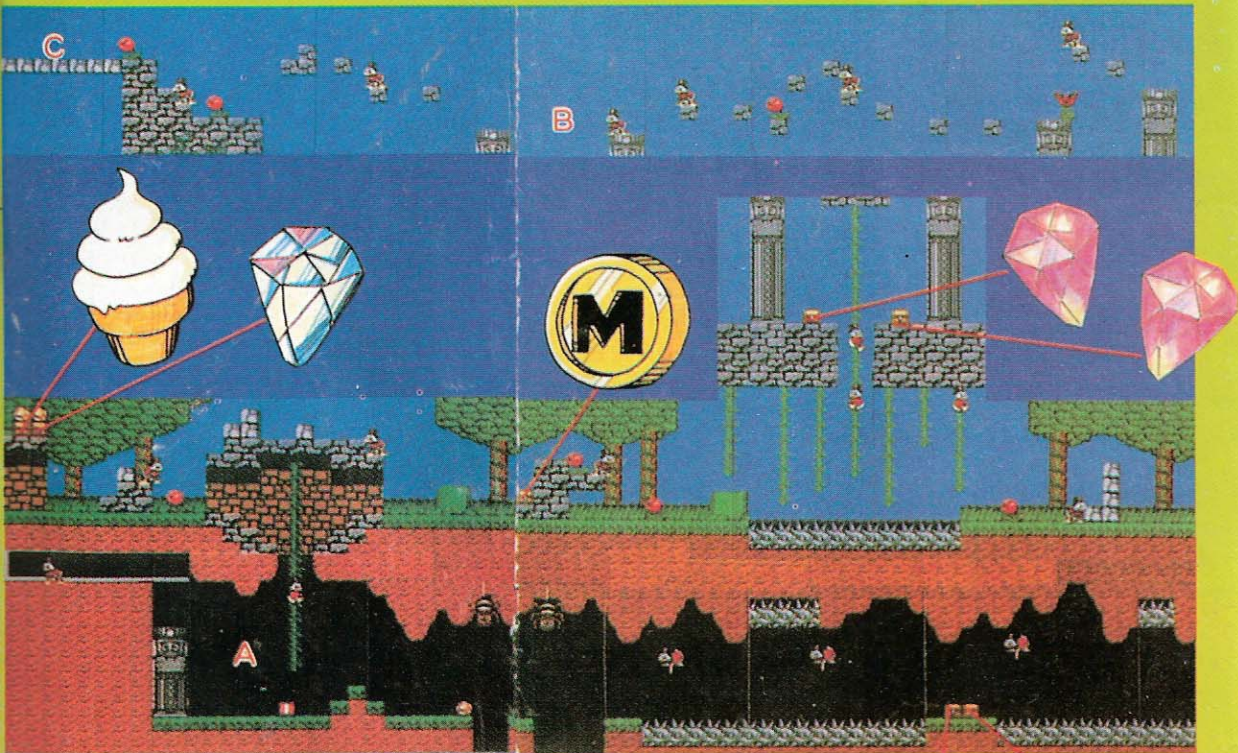
Diamanter ger pengar. En liten är värd \$2000 och en stor \$10,000.

Röd diamant ger \$50,000.

Med det magiska myntet blir Joakim osårbar för en stund

Glassbägaren ger tillbaka en förlorad kraftpoäng.

Tar du en tårta får du tillbaka alla dina kraftpoäng.



Ooooweee! Joakim hoppar högt för att vara en gammal anka



Två gömda skatter

Någonstans i de afrikanska gruvorna kan du hitta den gyllene ringen. Den är värd hela 1 miljon dollar. På månen finns det en guldplatta som även den är värd 1 miljon dollar.



Den stora diamanten från världens inre



Myntet från den försvunna världen



Inkakungens Stav



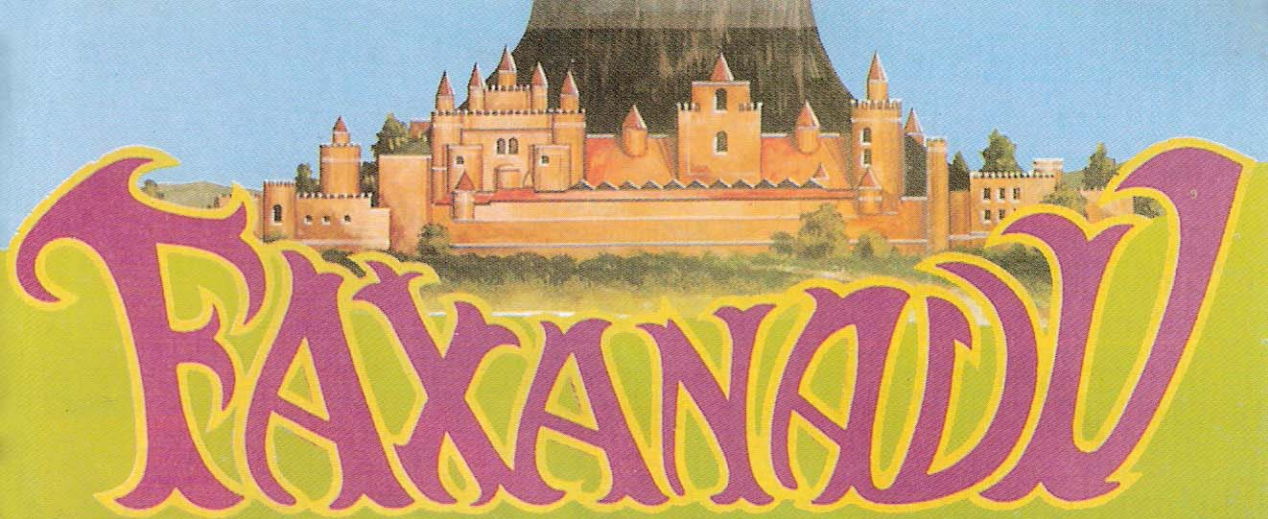
Redaktionenens betyg



Det här är redaktionen nya favorit. Efter flera månaders envist spelande av Bubble Bobble sitter nu alla klistrade framför Farbror Joakim i hans jakt på än mer rikedom. Grafiken är utmärkt och spelkontrollen likaså. Det enda negativa är att spelet kanske är något lite för lätt för riktiga Power Players. Om det finns intresse kanske vi återkommer med en komplett guide till Duck Tales.

Duck Tales ifrån Capcom får av Nintendo Magasinet högsta betyget fem stycken Power Gloves. Duck Tales får även tillsammans med Mega Man II Nintendo Magasinet Mario-statyett.





RAXANADU

Det stora världsträdet har alltid skyddat din hemby från ondska och försett er med vatten. Men nu hotar Den Onde från underjorden att förgöra världsträdet och din by Eolis. Den livgivande Älvfontänen har redan torkat ut och hemska dvärgar från underjorden bestjäl och förtrycker ditt folk.



Kom till en audiens med mig först



Det är bra att lära sig magi!



Jag lär dig hur man slåss!

Jag känner mig redan starkare. Jag är nästan redo att ge mig av!

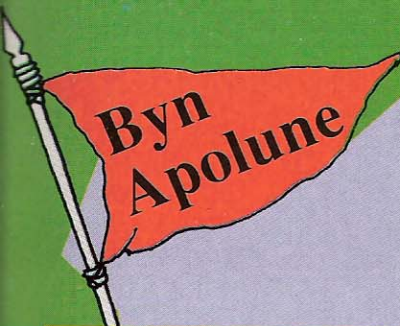


Köp först vapen och magiska föremål. Köp sedan så många röda helande brygder du har råd till.

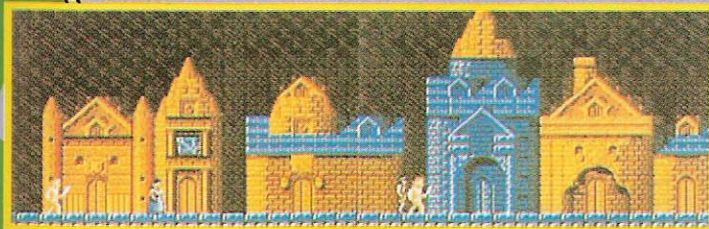


Var inte rädd för att pengarna ska ta slut. Du får nya mynt för varje fiende du besegrar.





Apolune når du bara om du köpt dolken i Eolis. Apolune har liksom Eolis affärer, ett sjukhus och flera pubar där du kan tala med lokalbefolkningen. I byn finns också ett torn fullt med monster som du måste besegra. För att lyckas med den uppgiften måste du ha den stora dubbelhackan.

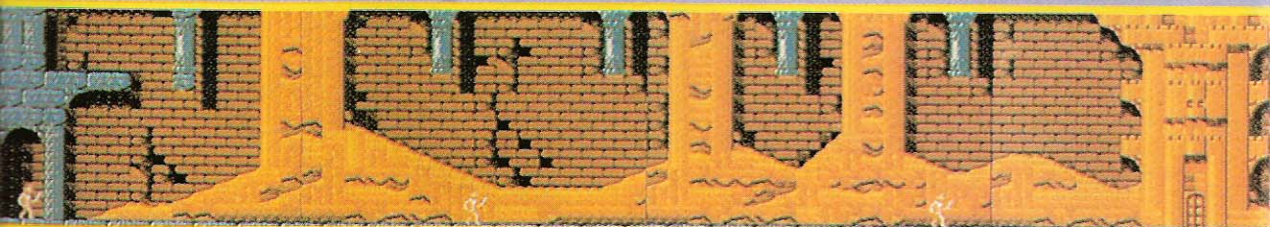


Vapen

Handdolk



Jätteblad



Fakta

Faxanadu är Nintendos senaste rollspel där Du är den unge, från en lång resa nyss hemkomna hjälten som av Kungen får i uppdrag att rädda världsträdet från Den Onde och hans hantlangare.

Äventyrsfakta

Titel: Faxanadu
Utgivare: Nintendo
Datum: 28:e december
Speltyp: Rollspel
Antal spelare: 1 spelare
Continue: Nej
Lösenord: Ja



Tänk på att alltid ikläda dig det du inhandlar. I annat fall gör det ingen nytta.



Torkat kött ger snabbt ökad kraft.



Här finns det möjlighet att höja livskraft och magisk kraft till maximal nivå.

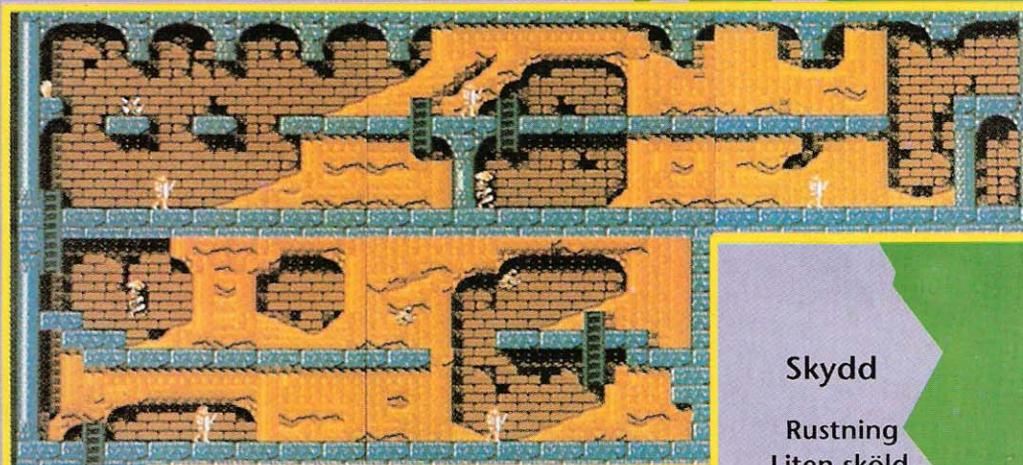
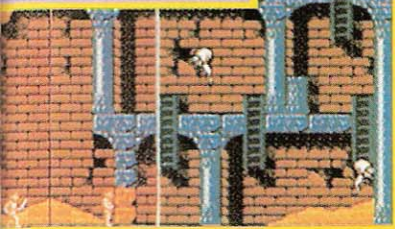


Du behöver både J-nykeln och dubbelhackan för att komma igenom byn Apolune. J-nykeln köper du i byns nyckelsmedja för 140 guldmynt. Färdas genom de mörka gångarna nedan och besegra alla fiender så är den stora dubbelhackan din.

Bredsvärd



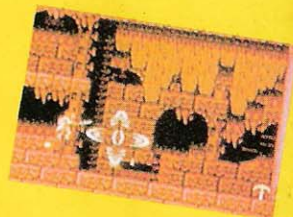
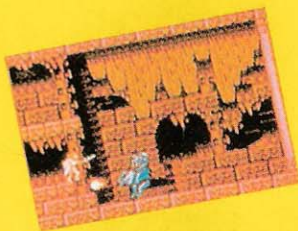
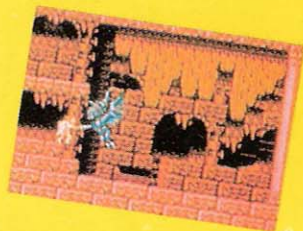
Drakdödare



Tänk på att besegra alla synliga fiender innan du klättrar upp för en stege

Skydd

Rustning
Liten sköld
Stor sköld
Magisk sköld
Krigshjälm
Lädderrustning
Belädrad ringbrynja
Total kroppsrustning



En miniboss!

Stå här i säkerhet medan du svingar ditt svärd. Var tålmodig så kan du snart lägga vantarna på dubbelhackan



Vi bybor gillar att skvallra. Glöm inte att fråga oss om information.



The Tower of Fortress

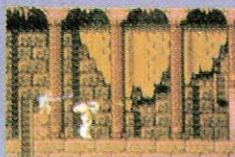
Det här är en karta över The Tower of Fortress. Du kommer att behöva flera helande brygder (Red Potions) för att komma igenom levande.

Först går du till punkt A för att få elixiret. För det sedan till den gamle mannen vid punkt B så återuppväcker han källan. Slutligen får du Jokernyckeln vid punkt C.

Du kanske önskar att du slapp The Tower of Fortress ...

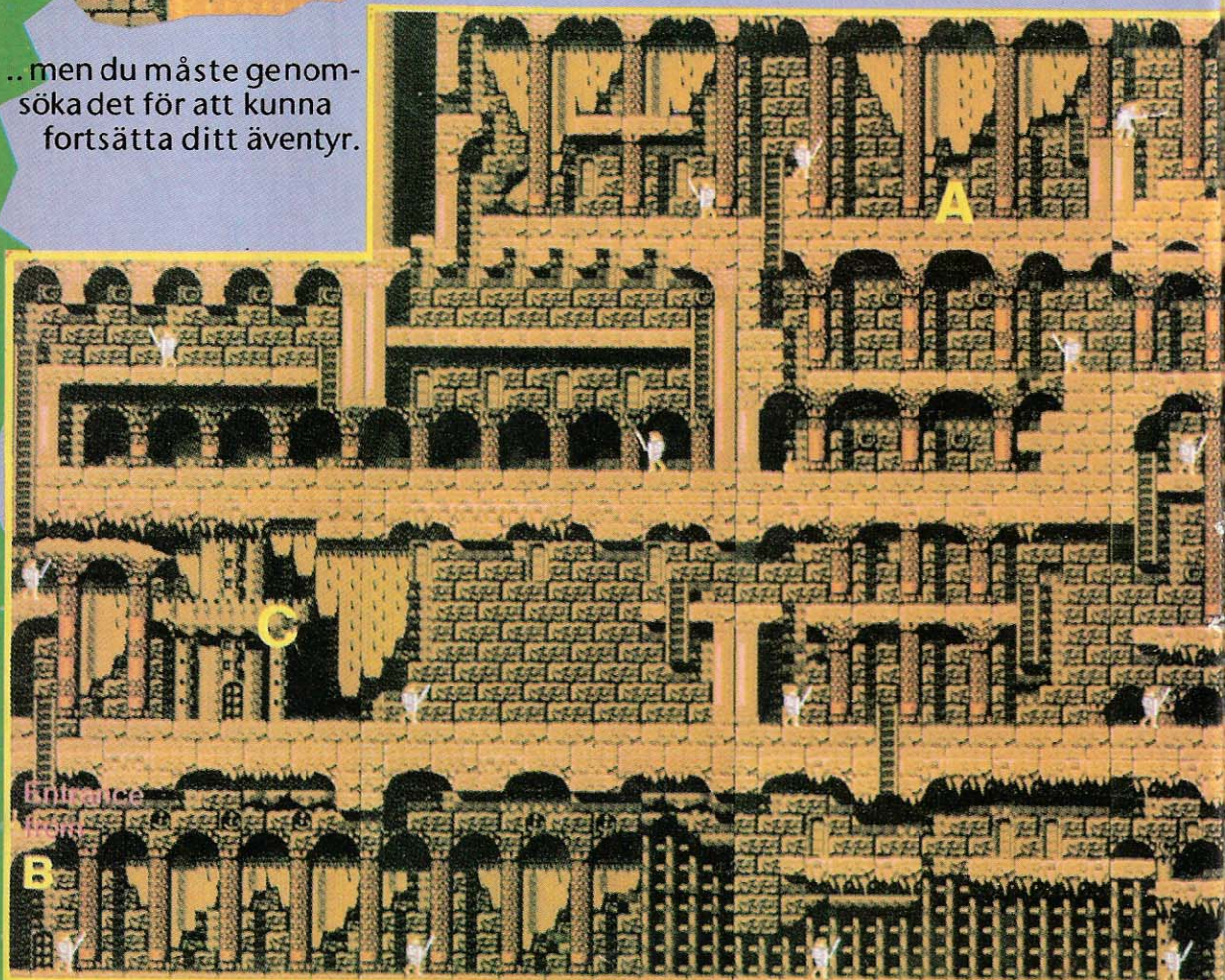


...men du måste genom-söka det för att kunna fortsätta ditt äventyr.



A Du klarar det!

Spökormen ser mycket värre ut än vad den är. Attackera med ditt bredsärd när du står på den vänstra plattformen och du kommer att besegra honom med bara sex träffar.



B Ge elixiret till den gamle mannen



Tack! Jag behövde elixiret för att återuppväcka källan. Jag kan ge mig mera information om du frågar mig!

Jag riskerade mitt liv för det här elixiret

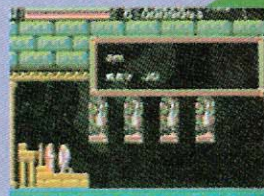


C Ta Jokernyckeln på vägen tillbaka

Besök gurun som bor i huset vid punkt C på vägen tillbaka. Han ger dig nyckeln som öppnar dörr C.



Besegra det elaka Fladdermonstret



Den här gurun vet mycket. Fråga honom igen!



Fråga gurun om Jokernyckeln



Tips

Om du eliminerar alla fiender du ser kan det ibland dyka upp speciella bonusföremål.

Nu tar du nyckeln vid dörr C och använder den för att nå dörren ovanför den livgivande Älvfontänen.

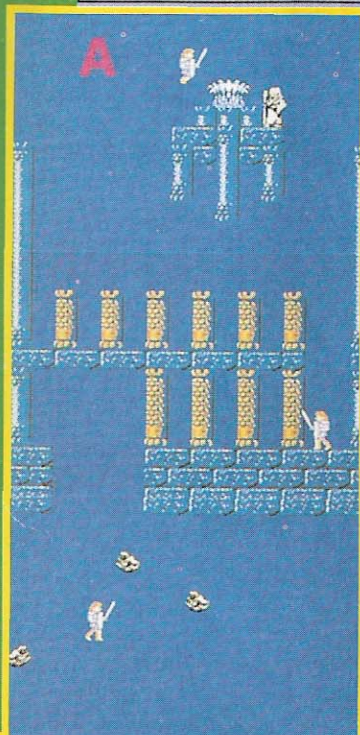


Trots att du ännu bara befinner dig i början av ditt långaäventyr, gör Den Onde och hans elaka dvärgar allt för att försvåra din framfart. Ledtrådar och skvaller från bybefolkningen blir allt viktigare ju djupare mysteriet runt Det

Stora Världsträdet blir. Nu måste du återuppväcka den livgivande Älvfontänen. En svår uppgift även för den mest härdade äventyrare.



A Med vingskorna kan du flyga!



Flyg med vingskornas hjälp, upp till punkt A och träffa den gamle mannen. Han återuppväcker den första källan.

Sen går du in genom dörr B och återuppväcker den andra källan genom att använda elixiret. Här får du Joker-nyckeln ifrån gurun.

Nu kan du öppna dörr C, återuppväcka den tredje källan och vinna Rubinringen.

När du nu återuppväckt alla källor kommer den livgivande Älvfontänen återigen att flöda och du kan fortsätta ditt äventyr.

B Dörr B leder till The Tower of Fortress

C Ta Rubinringen!

Redaktionenens betyg



Faxanadu är ett spel för dig som gillade Castlevania II – Simon's Quest, The Legend of Zelda och Zelda II – Adventure of Link. Även här finns spännande okända faror, magi och ondskefulla fiender. Faxanadu är december månads tredje höjdspele. Hoppas veckopengen räcker till!

Faxanadu från Nintendo får av Nintendo Magasinet 4 Power Gloves!

Nu tror du kanske att du sett vad Faxanadu går ut på. Men så är inte fallet. Att återuppväcka den livgivande Älvfontänen vara bara den första i en lång rad av svåra och spännande uppgifter som väntar dig under ditt äventyr.

FESTER'S QUEST

SPECIAL

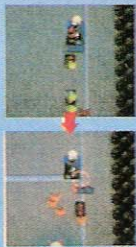


Nu är det dags att ge er en liten special på Sunsoft's Fester's Quest. Ett äventyrsspel som kanske inte är helt enkelt att lösa utan hjälp.

Farbror Fester bor hos Familjen Addams i deras stora villa utanför den lilla staden. Plötsligt en natt kommer det UFO som Mama alltid varnat för och tar stadens alla invånare som gisslan. Men Fester som som vanligt månbadar i sin solstol en bit ifrån huset lyckas de inte ta tillfånga. Så nu är det Festers uppgift att rädda staden.

Grundtekniker

1. Skjut medan du går framåt. Nya fiender visar sig ständigt allt eftersom du går framåt. Om du skjuter hela tiden träffar du dem innan de ens hinner visa sig på skärmen.



2. En del röda symboler kan påverka Fester negativt. Hans vapen kan få minskad kraft eller så kan hans förmåga att bära på många saker minska. Se dig alltså för väldigt noga för vilka röda saker du plockar upp. Röda pengar är helt ok att samla på.

3. Håll alltid ett öga på din livsmätare. I stridens hetta är det lätt att den sjunker farligt lågt utan att du märker något. Om den blir låg är det dags att äta en varmkorv eller dricka en helande brygd som du får av The Thing. Köp i första hand en varmkorv. De är mycket billigare.



4. Det är väldigt viktigt var du står i trånga passager. Står du fel kommer inte dina skott att gå så långt som de kan. Detta kan vara skillnaden mellan framgång och misslyckande!



5. Gå inte för nära fienden. Det finns risk att dina skott går runt dem och de kan ge sig på dig. Låt ingenting komma igenom dina skottkaskader.



6. Olika familjemedlemmar har föremål du behöver för att besegra bossarna på varje bana. Besök familjen Addams olika medlemmar så ofta du önskar för att bygga upp ett lager av användbara föremål.



7. I en kamp med en boss går de flesta av dina saker åt. Det gör inget då du inte behöver dessa för att komma till slutet av spelet eller nåt sänt.

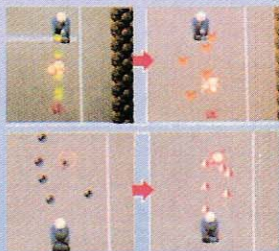


Staden

Här är en karta över staden. Numren visar de ställen du ska besöka och i vilken ordning du bör göra det. Försök hitta platser där det går bra att samla kraft genom att gå fram och tillbaka. Den första norr- södergående gatan t.ex.

Bössan

Festers underliga bössa skjuter bara rakt fram när den är som svagast och som starkast. Däremellan skjuter den i de mest konstiga vinklar. Lär dig hur bössan skjuter innan du ger dig ut efter fienden om du inte har maximal kraft.

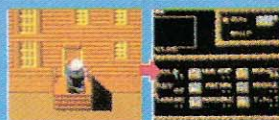


Det finns blå och röda symboler att samla på för bössan. De blåa ökar bössans kraft medan de röda minskar den. Om du råkar ta en röd av misstag kan det vara bra att skaffa en blå innan du ger dig av vidare. Du vet aldrig vad du kommer att träffa på framöver ...



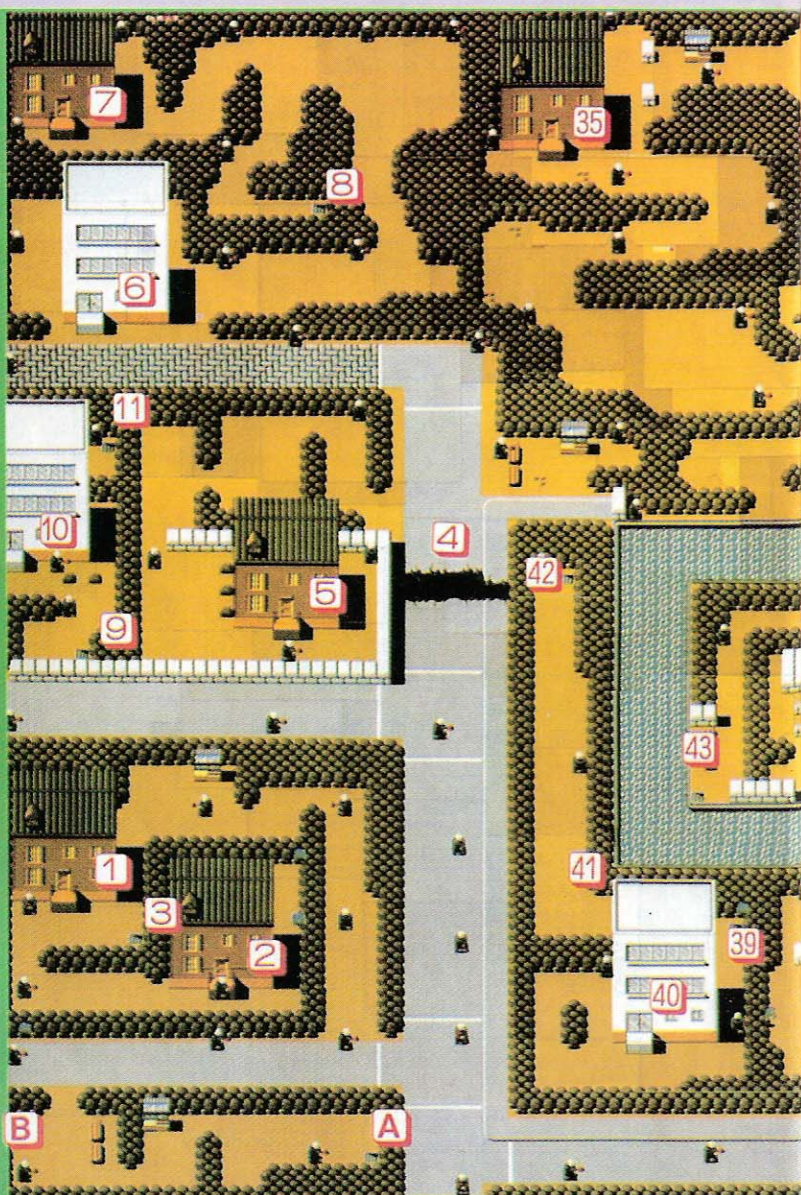
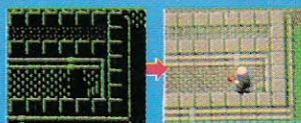
Nycklar och glödlampor

Med nycklar tar du dig in i husen. Du kan besöka ett hus hur många gånger du vill, men du måste ha en ny nyckel med dig varje gång.



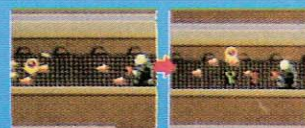
Varde ljus!

Tänk på att glödlamporna inte funkar när du fortfarande står på trappan. Flytta dig från trappan och tryck på A-knappen så kan Fester se igen.



Watchern övervakar alla korridorer

När du ser en Watcher måste du slå till med en gång. Vänder du och springer skjuter han dig i ryggen.



En del fiender kan bara skjutas när de nuddar marken. Försök att tajma det så att dina skott träffar vid precis rätt tillfälle.

Silmes

De slemmiga Slajmsarna delar sig när du skjuter på dem. Om du inte har ett kraftfullt vapen kommer de snart att bli för mycket för Fester.



- 1 TNT (ett slags krut) kan vara väldigt användbart. Hos Pugsly kan du få lite av den varan. Använd det på fiender som kommer alltför nära. Lägga det bakom dig så de kliver på det. BOOM!



- 2 Av Wednesday får du ett medel som gör att du kan röra dig även om du blir stucken av moskitos.



- 3 Vid nummer tre är det dags att gå ner i underjorden. Här gäller det att låta bössan gå varm. Du har väl laddat upp ordentligt?

- 4 Vid nummer fyra kommer du upp ur underjorden igen.

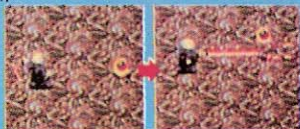


- 5 Vid punkt nummer fem finns The Thing som ger dig en helande brygd. Använd inte dessa innan du bara har en ruta på livsmätaren kvar. Det gäller att få ut det mesta av varje brygd.



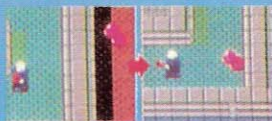
Dags för piskan

Vid det här laget kan piskan vara ett bättre vapen än bössan. Men håll båda vapnen fulladdade. Man vet aldrig vad som kan tänkas dyka upp härnäst!



Wall Munchers

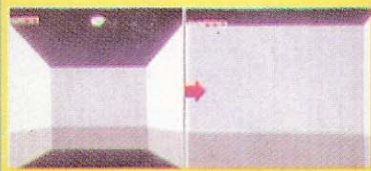
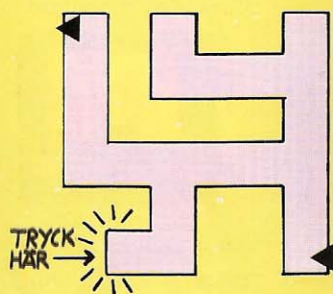
Inte ens väggar eller murar kan stoppa dessa hungriga bestar. Skjut alltså först och fråga sen.



Avloppssystemet

Här är en karta över den undre världen. Siffrorna är på samma plats som på kartan över staden. Precis som på stadskartan visar de vilken ordning du bör passera dem i. Använd siffrorna för att hålla reda på vad som finns ovanför dig när du är i underjorden.

- 6** Lite extra livskraft kan vara bra innan du tar dig an den första bossen - McWimpie. Gå in i labyrinten vid nummer sex och ta dig till den nedersta vänstra hörnet. Gå här mot väggen så får du en ruta till på din livsmätare. Det kan vara skillnaden mellan att vinna eller förlora mot McWimpie..

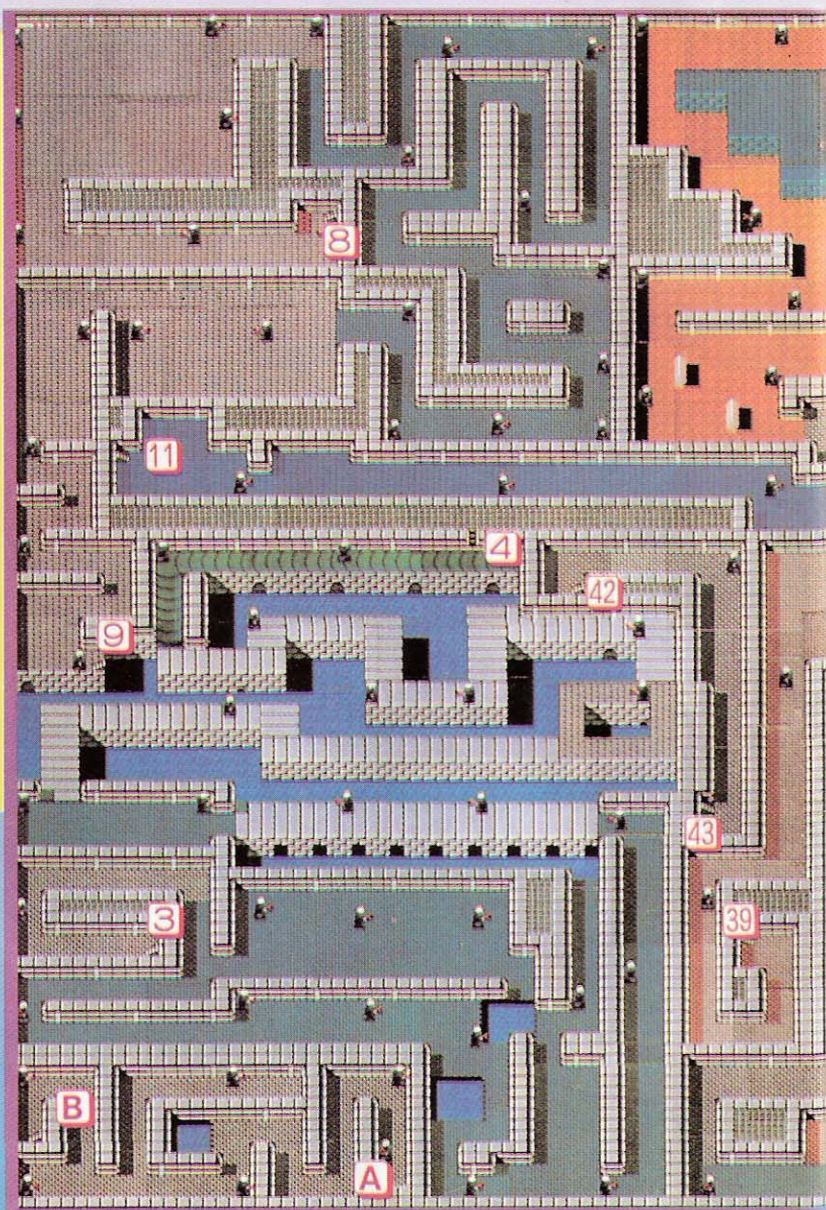


- 7** Vid nummer sju ger The Thing dig lite osynlighetsvätska inför striden med McWimpie. Använd den vid närstrid.



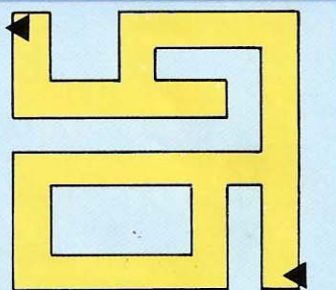
- 8** Gå ner i underjorden vid nummer åtta.
9 Och upp igen vid nummer nio.

- 10** McWimpie väntar på dig i labyrinten vid nummer tio. Använd osynlighetsvätskan och gå till anfall från kort avstånd så länge du är osynlig.



- 11** Om du fixade McWimpie är det åter nedför vid nummer 11.

- 12** Men redan vid nummer 12 blir det uppåt värre. Den långa gatan från norr till söder mellan nummer 12 och 13 innehåller inte mycket av intresse. Längst ner på gatan finns dock en korvkiosk.

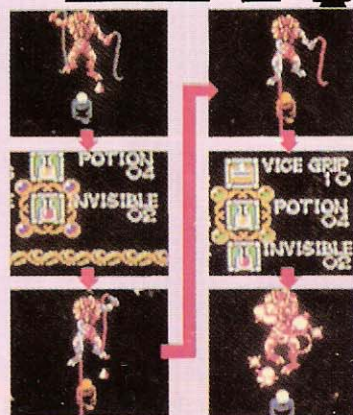
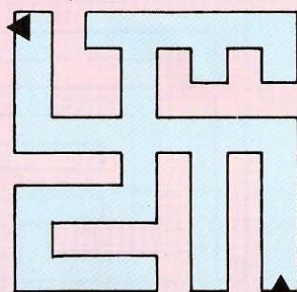


- 13** Ner igen.
14 Och upp igen!

- 16** Neråt.
17 Och uppåt.
18 Neråt

- 19** Och upp igen. Precis som i verkliga livet.

- 20** Möt Xybar. Monsterbossen med de dubbla piskorna. Besegrar Xybar gör du på samma sätt som med McWimble. På honom när du är osynlig. Denna gång med piskan.

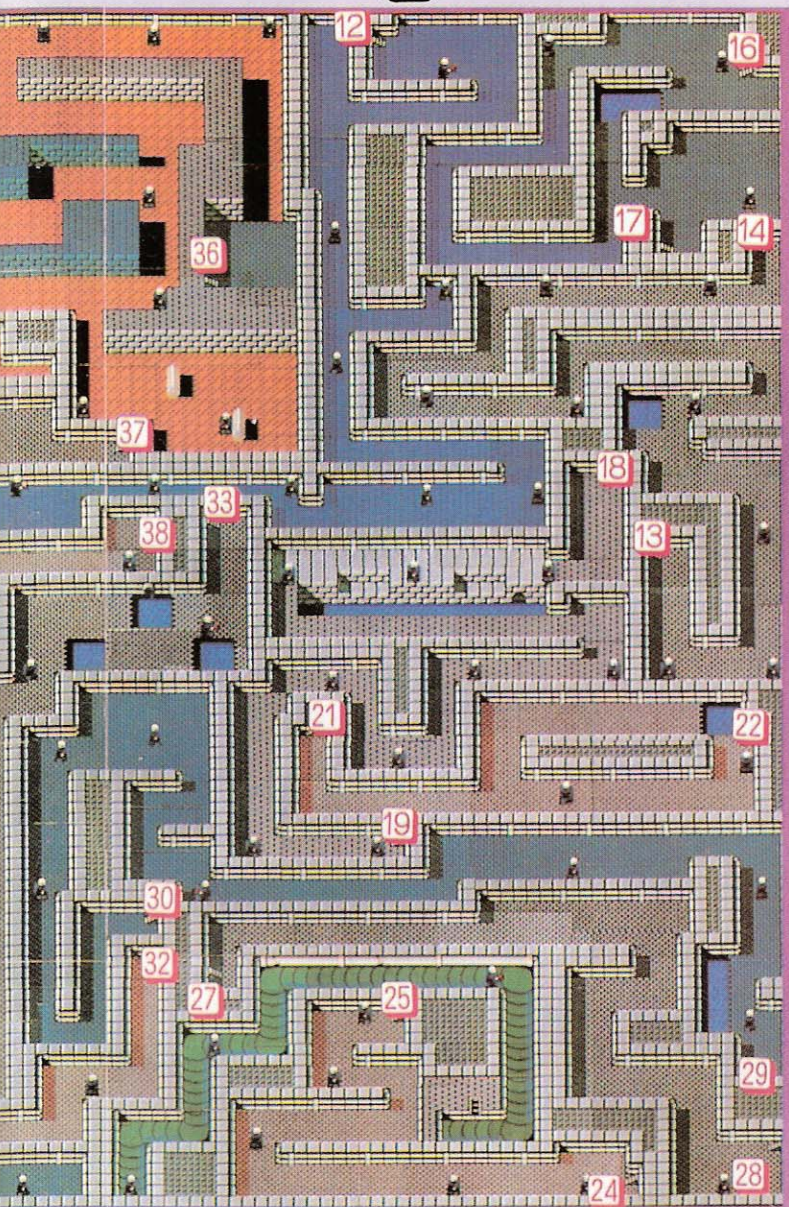


- 21** Neråt vid 21.
22 Upp vid 22.
23 Av The Thing får du några högst användbara missiler. Spara dessa tillsvidare.

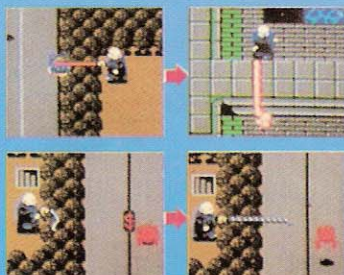


Hur man använder missilerna

Om du trycker på A-knappen när du aktiverat missilerna visas var dessa kommer att träffa. Flytta målområdet tills det är där du vill ha det och tryck sedan på B-knappen för att avfyra missilerna.



- 15** Morticia ger dig en piska. Ett vapen du kommer att behöva. De pisksymboler du tidigare tagit gör ingen nytta. Du får börja samla pisk-kraft från början.



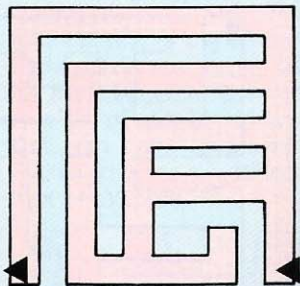
Piskan är mycket användbar. Med den kan du nå symboler som ligger en bit bort eller för att snärta Wall

Munchers på andra sidan en vägg. Piskan går nämligen igenom både väggar och buskage.

24 Neråt igen.

25 Uppåt igen.

26 Här bor Mr Thunderblade. Han framstår lätt som oslagbar. Så är dock icke fallet. Använd missiler och osynlighet.



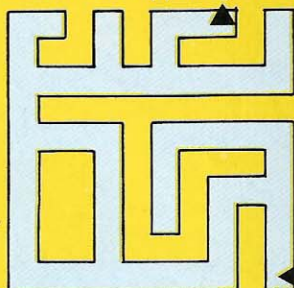
27 Mot underjorden!

28 Upp på ytan igen.

29 Neråt.

30 Uppåt.

31 Mutilator Troy. Nu blir det svårare. Troy har nämligen en sköld som han försvarar sig med. Den är osårbar för alla dina vapen. Ett par välriktade missiler är rätta sättet att komma lite närmare Troy. Om du är osynlig kan du stå strax till höger om Troy och avfira med bössan så snart han öppnar garden.

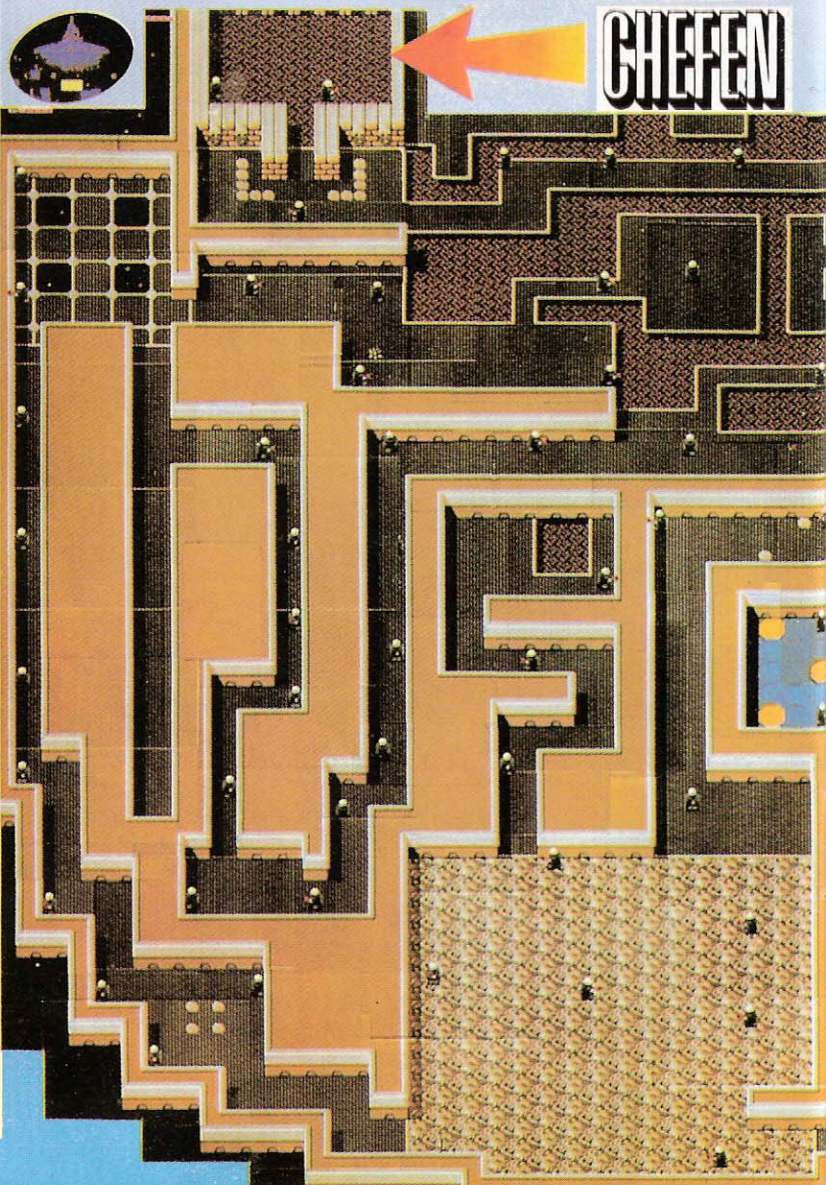
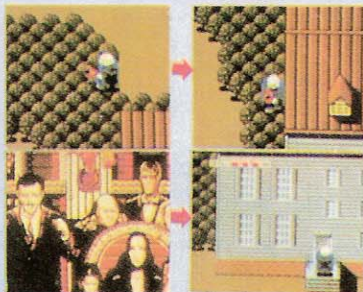


32 Neråt.

33 Uppåt. Nu är det dags att titta lite noggrannare på var du går. Mellan punkt 33 och 34 finns det nämligen inte mindre än tre stycken mycket användbara föremål. Leta efter hemliga ingångar.

34 Äntligen hemma, eller? Att komma till framsidan av huset kan vara svårt. Hitta den hemliga gången precis till vänster om huset så går det bra. Väl inne i huset träffar du hela familjen och får ytterligare en ruta till din livsmätare. Nu kan slutstriden börja!

35 Mama ger dig Nöose. Med dessa kan du ringa efter hovmästaren Lurch som hjälper dig i de mest trängda situationer. Med Noose försvinner alla fiender inom synhåll.



CHEFEN

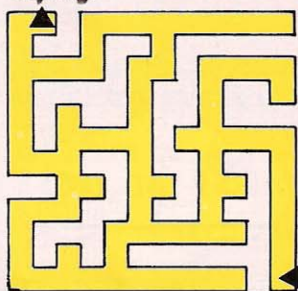
36 Underjorden väntar. Nu är det slut på korvkioskerna. Du har ett begränsat antal magiska brygder och ett tefat fullt med Allens väntar på dig. Repa mod!

37 Upp igen.

38 Ner i kylan.

39 Upp i värmen.

40 Den trevlige T. Rex väntar på dig här. Men han är inte alls så svår som han ser ut att vara. Håll dig till din vanliga teknik. På honom när du är osynlig.



41 Här kommer du upp när du besegrat T. Rex.

42 Ner en sista gång.

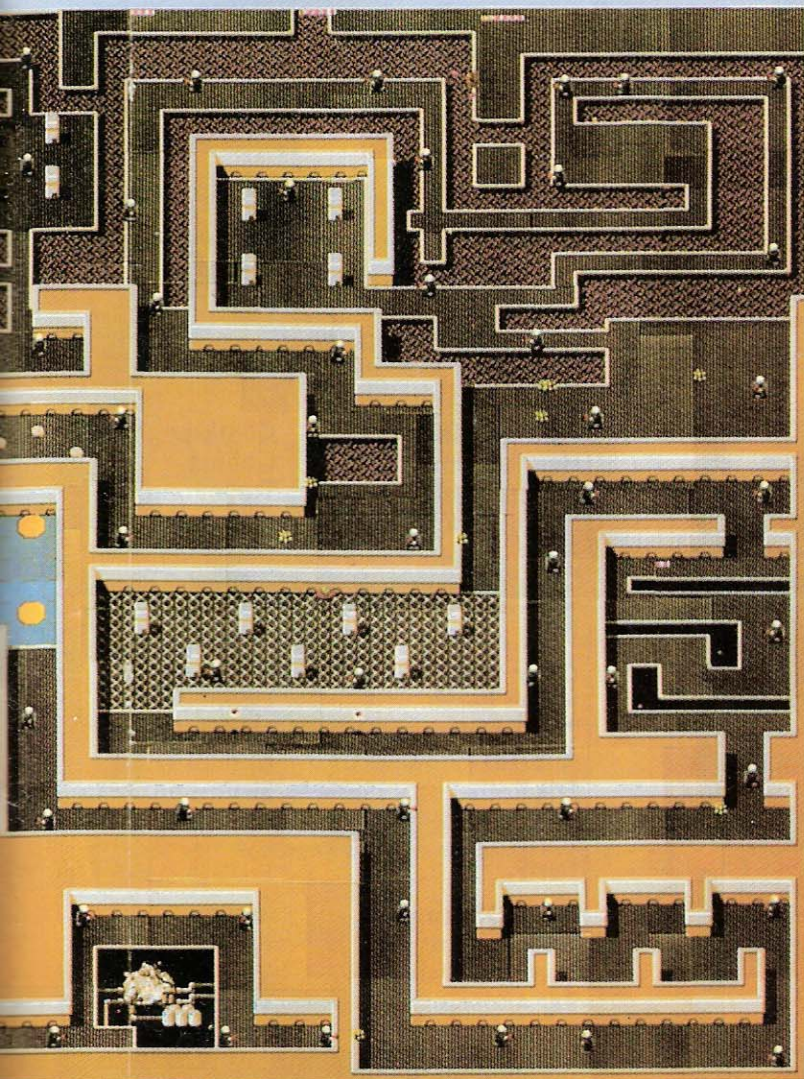
43 Äntligen uppe för sista gången.

44 Grattis, du har nu hittat tefatet. Men än är det långt kvar.



UFO Plattformen

Att passera genom UFO-plattformen är mycket besvärligt. Flenden ger dig inte en lugn stund och alla gånger ser ut att vara helt lika åt alla håll. Försök att få så lång radie som möjligt på dina skott genom att alltid placera dig rätt i korridorerna. Se upp för Wall Munchers!



Här finns inga trappor som förvillar dig. Leta dig fram med hjälp av kartan. Alla flender här är något tuffare än de du träffat på tidigare. Se till att din bössa ständigt är fulladdad. Det behövs!

Pliska eller bössa ?

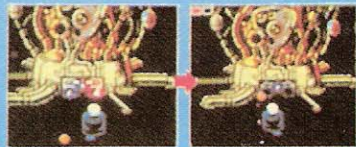
Här kan det ofta vara bättre att använda piskan. Men håll bössan fulladdad för alla eventualiteter.

Studera kartan noga. Alla gånger ser likadana ut. Det är onödigt att ge sig i strid med flera flender än nödvändigt.

Ha hela tiden Nooses vald för A-knappen så att Lurch snabbt kan komma till undsättning. Det kan tyckas som om du har kontroll över situationen, men flenden kan snabbt bli dig övermäktigt.

Besegra huvuddatorn!

Huvuddatorn skjuter på dig från tre olika ställen. Två laserkanoner nedtill och en högt upp. Slå först ut de två nedre. Gör detta med piskan eller bössan och spara missilerna till det tredje vapnet. Som vanligt är det osynlighet som gäller.



När du skjutit bort de två första laserkanonerna finns det flera ställen där du står säkert. Låt flendens skott gå runt dig och skicka den här datorn till skroten med ett par välriktade missiler!

Grattis!

GAME BOY

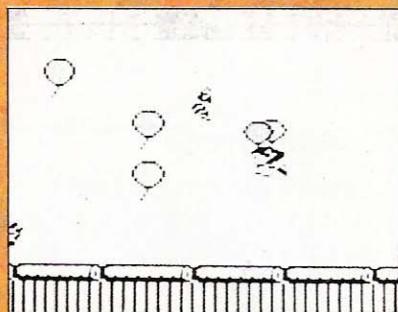
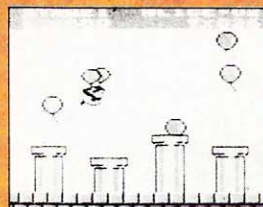
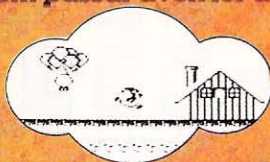
Nintendo

Balloonkid

Lillebror Gunnar har blivit kidnappad. Storasyster Lena måste nu rädda honom. Balloonkid är ett enkelt och trevligt spel som passar även för de allra minsta. Som lilla Lena flyger du fram med dina ballonger.

Lätta fakta

Titel: Balloonkid
Utgivare: Nintendo
Datum: 31 januari
Speltyp: Plattform
Antal spelare: 1 eller 2 spelare
Continue: Nej
Lösenord: Nej
Video Link: Ja



Ta dina två ballonger och flyg ut för att rädda lille Gunnar. På vägen träffar du på fåglar, trädskalbaggar, brinnande klotdjur och andra konstiga saker som alla gör allt för att hindra dig. Smäller en av dina ballonger kan du blåsa upp en ny. Då och då hittar du en Game Boy i spelet. Går du in i den kommer du till en bonusbana där du har chansen att vinna ett extraliv.

Balloonkid är ett litet sött spel som dock inte bjuder någon direkt utmaning för dig som är en van videospelare.

Vinnare i kalendertävlingen 1990

Här är vinnarna för årets sex första månader.

Januari

Ulf Larsson	Kalix
Anders Hoffman	Krylbo
Mats Bäckström	Boden
Annika Andersson	Helsingborg
Kent Larsson	Skinnskatteberg

Februari

Pierre Abboud	Malmö
Ingemar Brylander	Alingsås
Bengt Kohrs	Solna
Bo Pettersson	Trelleborg
Robert Buffay	Uppsala

Mars

Peter Dahlen	Uppsala
Olle Jakobsson	Finnerödja
Mattias Pettersson-Askling	Motala
Björn Karlsson	Angered
Margareta Lindstedt	Forshaga

April

Tord Martinsson	Glimåkra
Henrik Hellborg	Götene
Anders Wallström	Trollhättan
Henrik Schröder	Bromma
Adam Karppe	Degerfors

Maj

Clarín Johansson	Tranås
Håkan Berglund	Ljåddede
Thomas Kilsberger	Nora
Andreas Höglund	Charlottenberg
Erik Rothelius	Strömstad

Juni

Anna Ohlsson	Malmö
Börje Johansson	Nacka
Tomas Eriksson	V. Frölunda
Per Andersson	Västerås
Jonas Edlund	Stockholm

PRO'S CORNER

Till Pro's Corner skriver du och frågar när du kört fast riktigt hårt i ditt spelande. Tänk på att försöka ordentligt innan du skriver till oss. Det är många som skriver och frågar och vi har bara två sidor i varje nummer att svara på. Adressen är Pro's Corner, Nintendo Magasinet, Box 14093, 161 14 Bromma.

Goonies II

Tjena!

Jag undrar var ljuset finns i äventyret The Goonies II.

Linus Törner, Odensbacken

Ljuset finns i vattenfallsvärlden. Det sitter en gammal tant där. Slå henne i huvudet fem gånger.

Rygar

Tjena!

Vi har ett par frågor om Rygar.

1. Hur besegrar man Ligar ?
2. Vad använder man Indoras harnesk till ?

Patrik & Daniel i Leksand

1. Inget speciellt vapen. Full kraft är dock bra.
2. Med Indoras harnesk antar vi att du menar Indoras Suit of Armor. Den skyddar dig mot att bli träffad av fientlig eld.

Duck Hunt

Hej,

1. Om det inte blir Game Over, kan då Duck Hunt hålla på hur länge som helst ?
2. Vilket är lösenordet till den första tävlingsdagen i Track & Field II ?

Mårten Ling, Linköping

1. Ja det kan det
2. Det kan vi inte hitta något. Här är däremot ett till dag 6. Q ♥ NRX ♠ P ■ 1

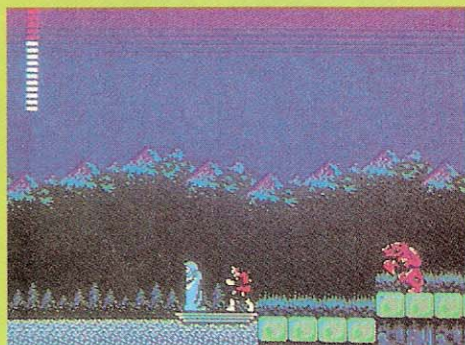
Simon's Quest

Hej,

Jag har en del frågor om Simon's Quest – Castlevania II.

1. Var hittar jag Draculas hjärta ? Jag har ingen aning om vilken herrgård jag är i eller vad städerna heter.
2. Varför står det inget om hjärtat i det häfte som medföljer ?
3. Var hittar jag diamanten ? Det står nåt om att "gräva upp" 4:e gravstenen. Men hur gör jag det och var finns den 4:e gravstenen ?
4. Var hittar jag Draculas kniv ?
5. Hur kommer man vidare när man varit i herrgård 4 och 5 ? Jag kommer fram till en bro där det inte hjälper att huka med kristallen eller nåt annat. Vad göra ?
6. Det hjälper inte att ge vitlök till färjkarlen. Varför står det då så ?
7. Vad har man för nytta av ringen och nageln ?
8. Slutligen. Vad var det för underliga koder till Simon's Quest i nummer 1 av tidningen. Hälften av bokstäverna finns ju inte ens med i spelmenyn ?

Mikael Karlsson, Kiruna



Det har kommit in väldigt många frågor på Simon's Quest till redaktionen. Vi hoppas att ni får svar på de flesta av era frågor här nedan.

1. Höger från start tills man kommer till en sjö. Huka vid sjön med den blå eller den röda kristallen. Detta är vid den andra herrgården (Lauber Mansion).
2. Det skulle avslöja för mycket att nämna det då det krävs för att komma till den tredje herrgården.
3. Till vänster om den tredje herrgården vid en klippa träffar du en gammal kvinna som ger dig diamanten. Nåt grävande behöver du inte göra.
4. Det finns tre olika knivar. Guldkniven får du när du besegrar vampyren i tredje herrgården, Silverkniven får du på Camillas kyrkogård om du lägger vitlök mellan "händerna". Dolken köper du av en handelsman i byn Jova.
5. Om du går höger efter fjärde herrgården (Bodley Mansion), går ner för de första trapporna och fortsätter till höger så kommer du till en kyrkogård. I slutet av kyrkogården stänker du heligt vatten på stenarna så att dessa försvinner. Du kan nu färdas vidare till slottet Castlevania och den slutgiltiga uppgörelsen.
6. All information du får stämmer inte. Det här är en falsk ledtråd.
7. De har inga direkta funktioner förutom att de behövs för att bygga ihop Dracula. Du kommer inte fram till Castlevania utan dem.
8. Det var ett rent feltryck. Vi ber så mycket om ursäkt. I gengäld får ni här en kod med vilken man har allting för att nå fram till Castlevania och greve Dracula.

Koden är: 2DQ1 X♠D3
★♦3R 1MY3

Mera Simon's Quest

Hej,

Snälla hjälp oss. Vi sitter här ett helt gäng och river vårt hår i desperation! Varför? Jo, efter ett

par månaders desperat spelande av Simon's Quest så kommer vi absolut ingen vart.

1. Var hittar vi diamanten och hur?
2. Vad ska man hitta för kroppsdelar av Dracula för att komma nån annanstans med färjkarlen?

Var bussiga och svara på detta i septembernumret av den nya tidningen (som förresten verkar bli bra. Speciellt Power Player-bilagan).

Ett gäng desperados från Kiruna med Anna Johansson i spetsen.

1. Om du går till vänster efter den tredje herrgården (Brahams Mansion) så kommer du så småningom fram till en klippa där det finns en gubbe som ger dig diamanten.
2. Det är bara hjärtat som kan påverka vart färjkarlen tar dig.

Tack för berömmet, men till septembernumret hinner vi inte få in det som du ser. När jag skriver detta befinner vi oss precis i slutet av augusti månad. Septembernumret gjorde vi färdigt redan i mitten av juli.

Teenage Mutant Hero Turtles

Jag undrar hur man använder repet på nivå 3? Jag har tagit repet och ställt mig vid kanten på hustaket. Men hur skjuter man iväg eller kastar repet?

Okänd medlem

Repet skjuts iväg automatiskt när du kommer fram till det ställe där det behövs.

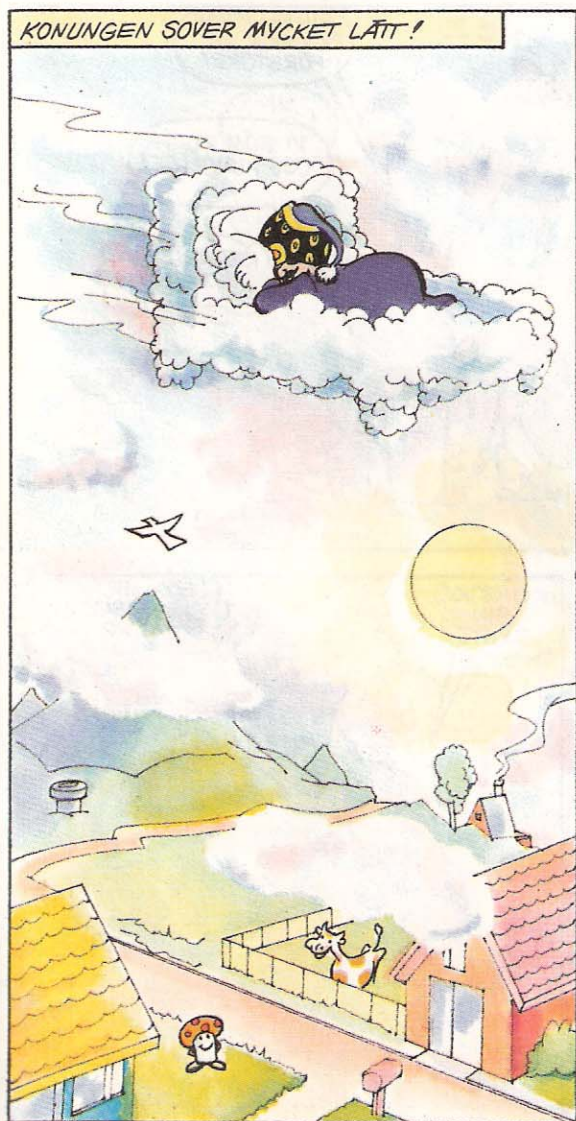
Rygar

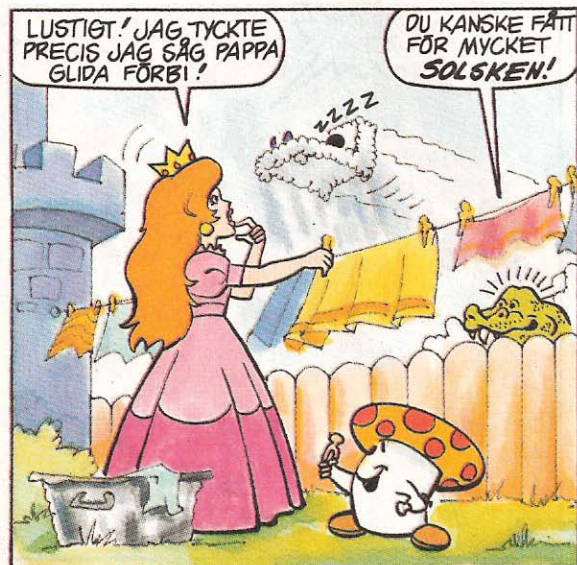
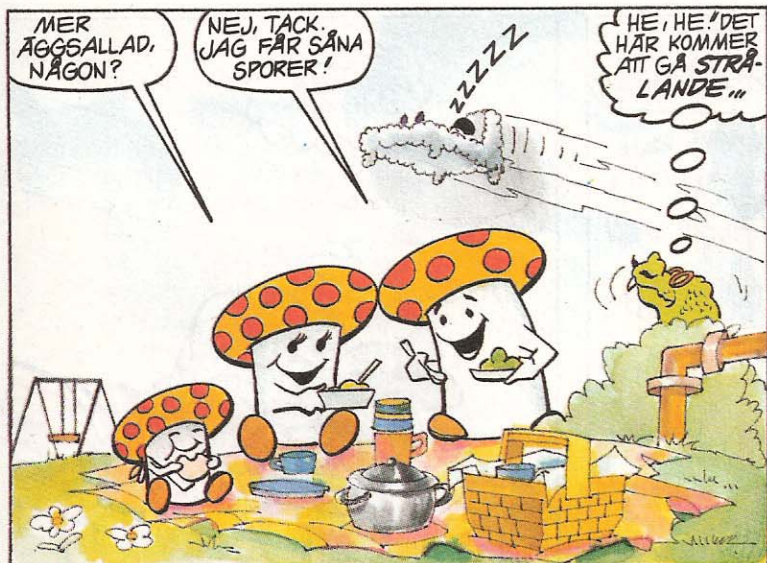
Hej, jag undrar hur man kommer till Palace of Dorago i Rygar. Klarar allt annat men kan inte komma på hur man kommer över vattnet. Jag vet att många har det här problemet.

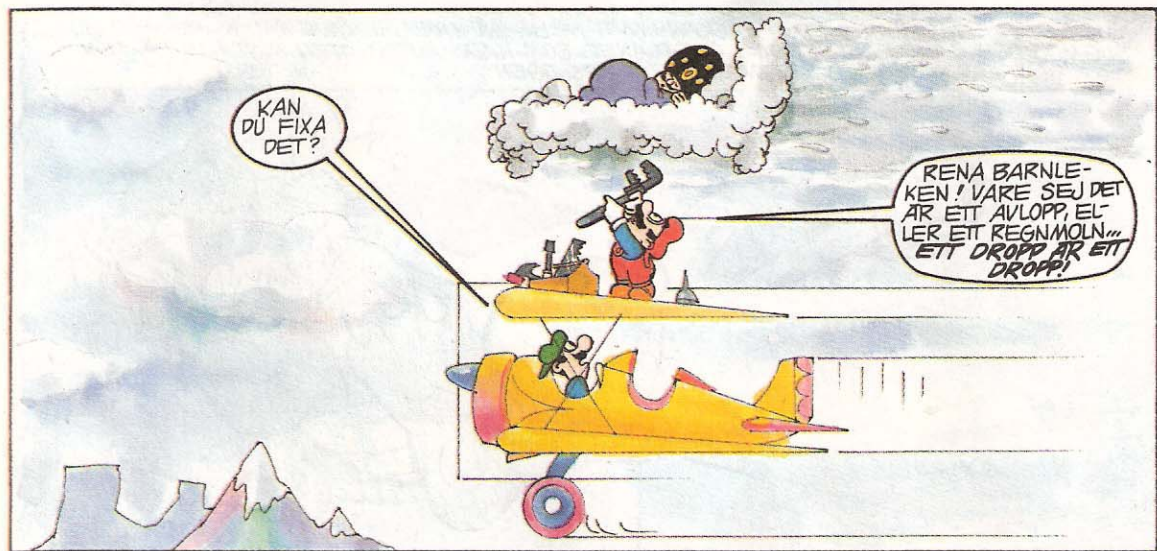
Christer, Stockholm

Doragopalatset som ligger på den lilla ön kommer du till genom att förlänga repet med Powerup.



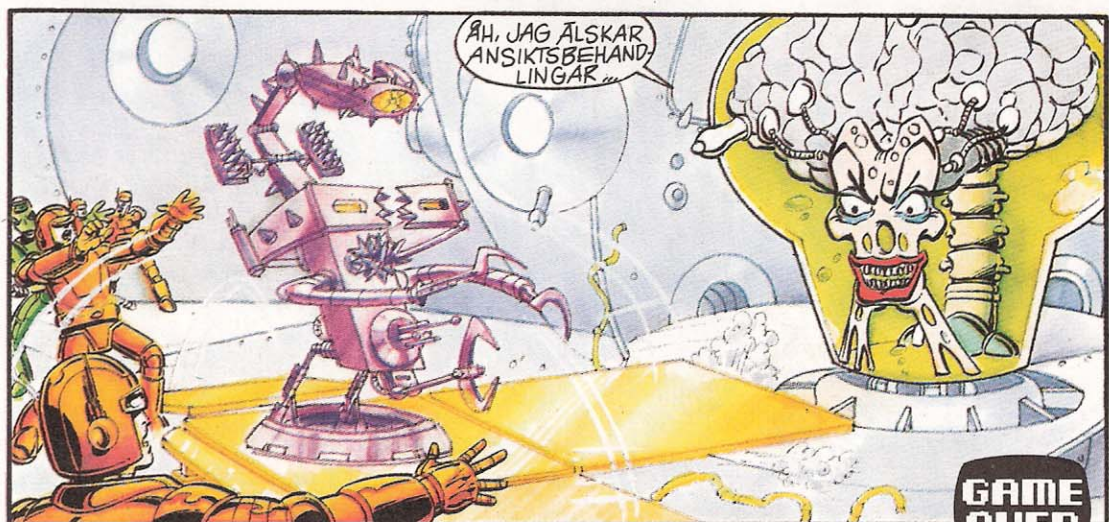








LEVERANSEN



GAME OVER

Box Mario

Till Box Mario skriver Du om Du har frågor som inte direkt handlar om hur man gör för att klara av ett visst spel. Här svarar vi på lite mer allmänna frågor om Nintendo.

Adressen är: Box Mario, Nintendo Magasinet, Box 14093, 161 14 BROMMA.

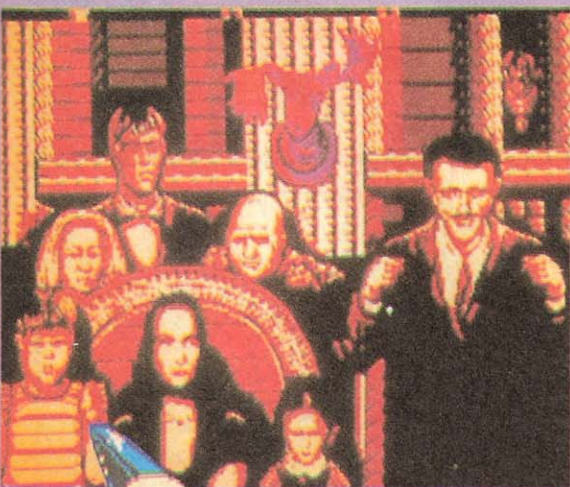
Skärpning Nintendo!

Vi är två missnöjda Nintendoägare. Nintendo har verkligen ballat ur den senaste tiden. Varför släpper ni så värdelösa spel som t.ex Xevious, Knight Rider, Spy vs Spy, Star Force mm mm. Dom är ju inte ens värda att spela! Skärpning!

Vi vill ha spel i klass med Mega Man, Super Mario och Zelda.

Member 1986 och 31169

Jag tror ni är betydligt nöjdare när ni läser mitt svar. Sen ert brev kom har ju spel som TMHT, Batman, Fester's Quest, Bionic Commando, Blades of Steel och snart även Duck Tales och Mega Man II kommit ut. I slutet av december har vi sedan Faxanadu och Probotector. Det kan ni väl ändå inte vara missnöjda med?



Hej,

Jag har några frågor om följande spel:

1. Varför kan man bara hyra Double Dragon II?
2. Varför har inte Double Dragon nummer 1 kommit till Sverige?
3. Kommer Operation Wolf att släppas i Sverige?

Stefan Superti, Uppsala

1. Därför att det anses för våldsamt för de minsta barnen. Genom att sätta en åldergräns hoppas Bergsala och Yapon att kunna påverka vilka som spelar det.
2. Double Dragon har tidigare ansetts för våldsamt för Sverige. När nu Double Dragon II redan är släppt skulle det inte heller stå sig särskilt väl i konkurrensen. Spel som Black Manta och Shadow Warrior (Ninja Gaiden) är då betydligt roligare.
3. Nej, det är gammalt och omodernt och innehåller på tok för mycket onödigt våld.

Hej Nintendo Magasinet,

Jag är en kille på 12 år som undrar en grej. Jag och min kompis har olika Legend Of Zelda-kassetter. I mitt spel finns möjligheterna till Continue, Save och Retry när man dött. Men på min kompis kassett kommer det dessutom upp en ruta med text under dessa när man dör. Vad beror detta på?

David Fondell, Kristianstad

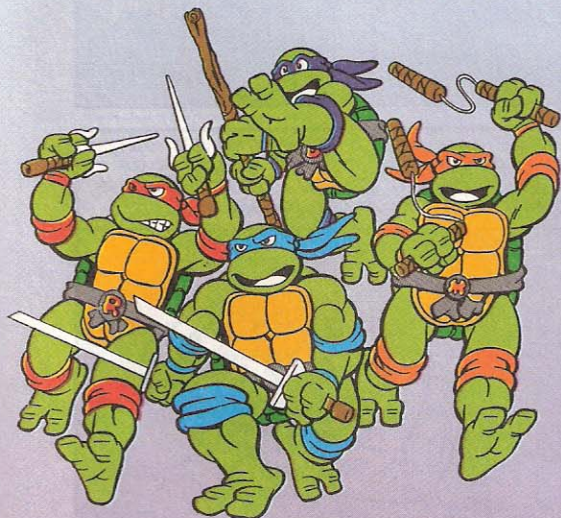
Det troligaste är att det helt enkelt rör sig om olika produktionsupplagor av kassetten. Enligt de uppgifter vi fått fram ska det inte skilja något i spelets innehåll.

TMHT

Hej Nintendo,

Jag heter Nicklas Nordlander och jag skulle bli väldigt glad om ni hade några serier med Teenage Mutant Hero Turtles.

Ett Nintendo fan



Några TMHT-serier från Voyager, som gör våra andra serier i Nintendo Magasinet, finns det inte. Men de muterade hjältarna har under hösten dykt upp i en egen serietidning som heter just Teenage Mutant Hero Turtles.

Nintendomästerskap

Hej,

Jag tycker det skulle vara jättekul om det kunde bli nåt slags Nintendomästerskap i t.ex Soccer. Går det ?

Marcus Franzén, Nybro

Tanken på mästerskap i Nintendospelande har föreslagits av många. I USA har det under hela året hållits ett stort Nintendomästerskap kallat Nintendo PowerFest. Där har man med hjälp av en specialkassett som innehåller delar av Super Mario Bros, Rad Racer och Tetris korat de bästa nintendospelarna i olika delstater. Dessa möts sedan i den stora finalen som kommer att hållas i Orlando, Florida under december.



Hej, jag har några frågor:

1. Går det att beställa de nummer av Medlems-tidningen som kom ut innan nr 9, augusti 1989 (då jag blev medlem), och kostar det i så fall något ?
2. I bruksanvisningen till Mega Man står det att man kan huka sig. Hur gör man det ? Jag får det i alla fall inte att fungera på mitt spel.
3. I medlemstidningen står det att "ännu en överraskning väntar" om man klarar koden 999999 999999 i Metroid. Det enda som händer mig är att flickan blir Samus igen. Är det det ni menar, eller ska det hända något mera ?
4. Kommer de gamla tillbehören (joystickar, mattan osv) att passa till det nya 16-bitars Nintendospalet ?

Johnny Andersson, Göteborg

1. Nej, det går inte att beställa gamla klubblad. Sedan klubbladet lades ned i maj har alla överblivna exemplar tagit slut.
2. Det är ett feltryck som går igen från den amerikanska manualen. Det går nämligen inte att huka sig vare sig i den svenska eller amerikanska versionen av Mega Man. Troligen skrevs manualen innan spelet var riktigt färdigt.
3. Nix, det är allt.
4. Då den nya 16-bitars i skrivande stund (tidigt i september) ännu inte är presenterad vet vi inte det exakt. Men jag tror att vi kan berätta mera i januarinumret av Nintendo Magasinet.

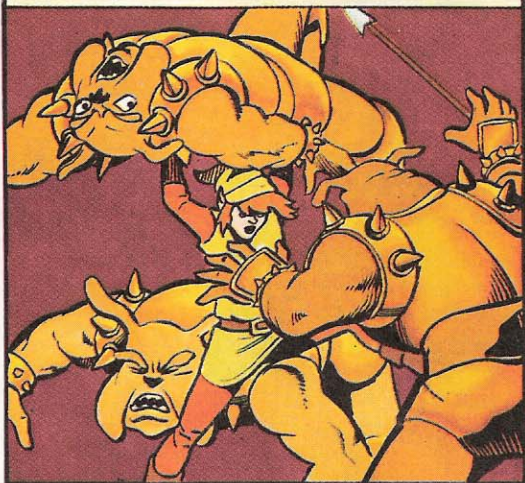
Äventyraren LINK



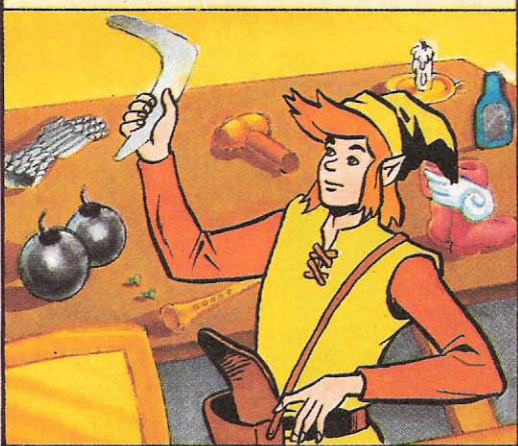
ARN OCH MEDILAS ÄLDSTE SON LINK VÄXTE UPP I KUNGADÖMET GALATIA, VÄSTER OM HYRULE. REDAN VID TIDIG ÅLDER GAV LINK PROV PÅ TALANG FÖR SVARDSLEKAR OCH EN VÄLDIG TÖRST EFTER ÄVENTYR.



FÖRUTOM SIN STORA STYRKA, UTHÅLLIGHET OCH HÄRDHET...



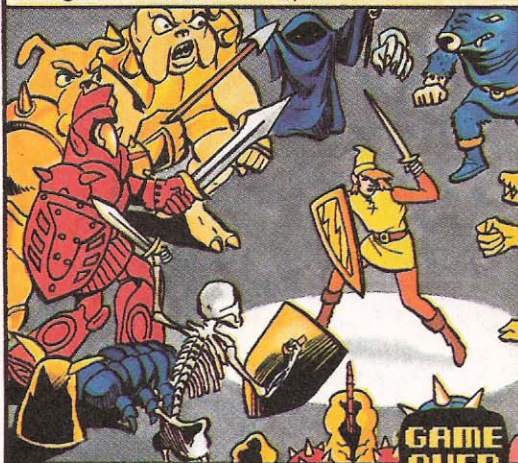
... ÄGER LINK OCKSÅ MÅNGAHANDA VAPEN SOM HAN HAR SAMLAT IHOP UNDER SINA ÄVENTYR. DESSA VAPEN KAN FÖRMINSKAS OCH FÅR PLATS I HANS MAGISKA RÄNSEL.



LINKS MAGISKA SVÄRD ÄR ETT SYNNERLIGEN EFFEKTIVT VAPEN, BÅDE I NÄRKAMP... OCH PÅ DISTANS!



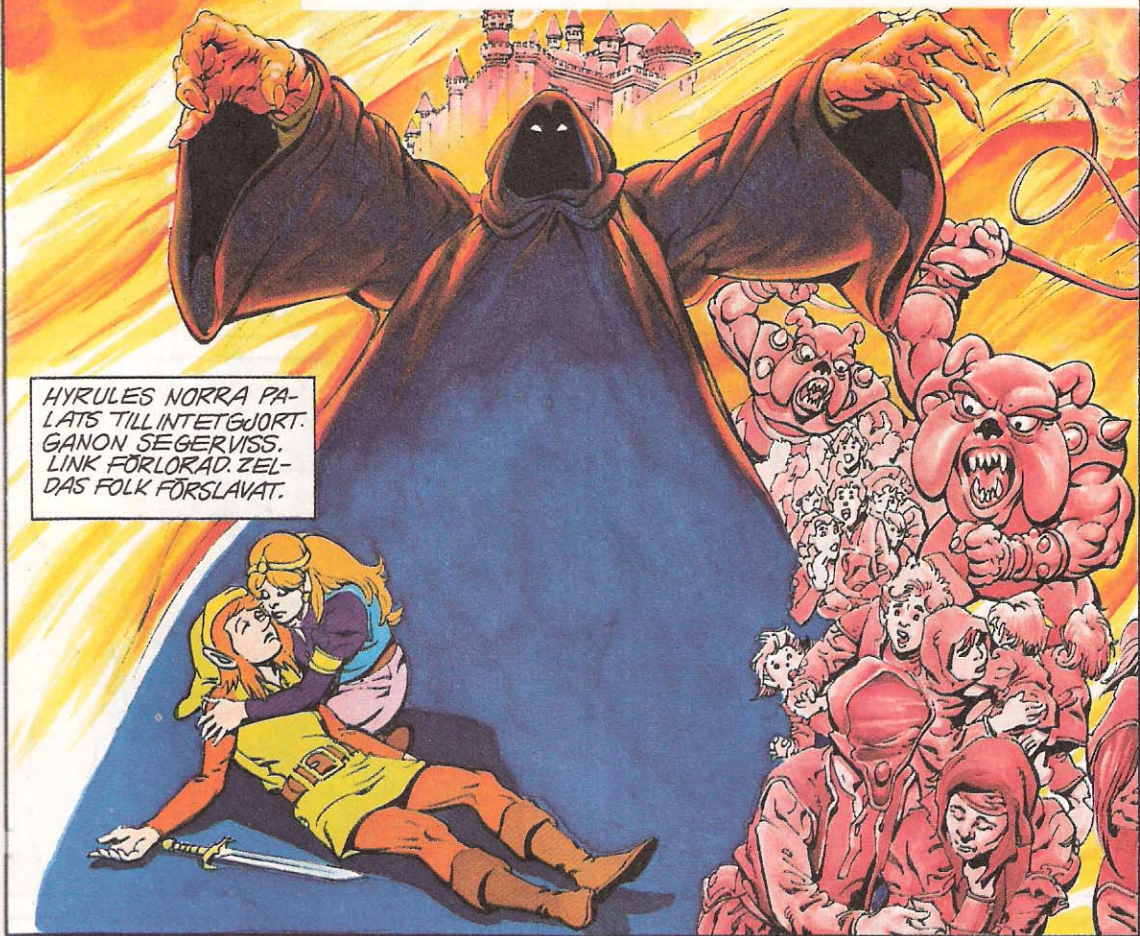
MEN LINKS STÖRSTA TILLGÅNG ÄR HANS MOD, SOM GÖR DET MÖJLIGT FÖR HONOM ATT ANTA VILKA UTMANINGAR SOM HELST, OAVSETT VILKA ODDS HAN HAR!



FÖR LÄNGE, LÄNGE SEDAN NÄR VÄRLDEN BEFANN SEJ I EN TIDSÅLDER AV KAOS, DET FANNS ETT LAND KALLAT **HYRULE**, EN LEGEND VID NAMN **ZELDA**, EN ÄVENTYRARE, **LINK**, EN ONDSKANS MAN, **GANON**, SAMT **TREKRAFTERNA**, SOM HADE MAKTT ÖVER DOM ALLA.

Den som väntar...

HYRULES NORRA PALATS TILL INTETGJORT. GANON SEGERVISS. LINK FÖRLORAD. ZELDAS FOLK FÖRSLAVAT.



ALLT DETTA KOMMER ATT SKE... OM LINK LÄMNAR NORRA PALATSET IDAG.

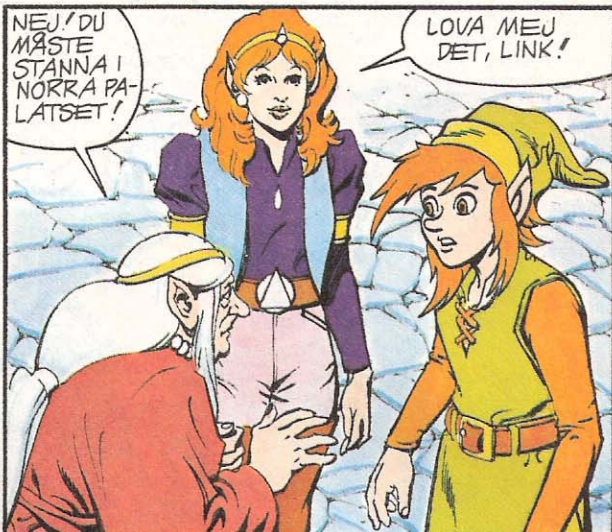
ÄH, IMPA! ÄR DU SÄKER?

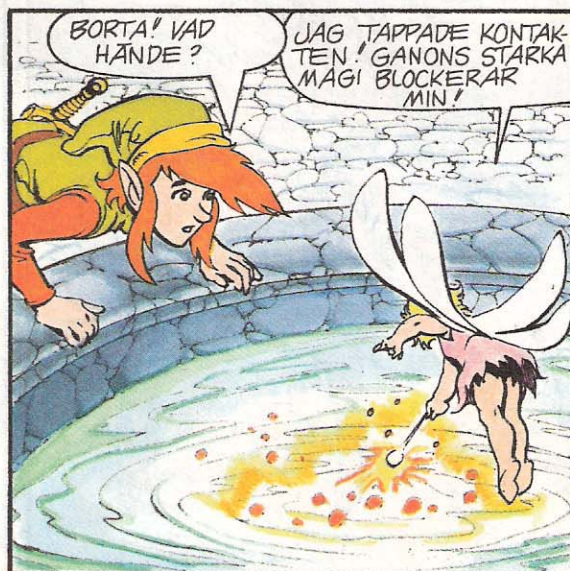
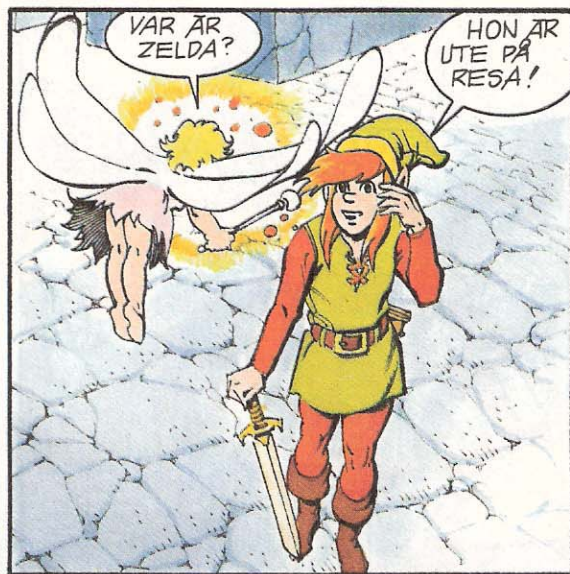


JÄ, ZELDA! JAG KAN INTE MISSTA MEJ. VISDOMENS TREKRAFT FÖRUTSPÅDE DET I MORSE.

LINK, DU FÅR INTE LÄMNA PALATSET!

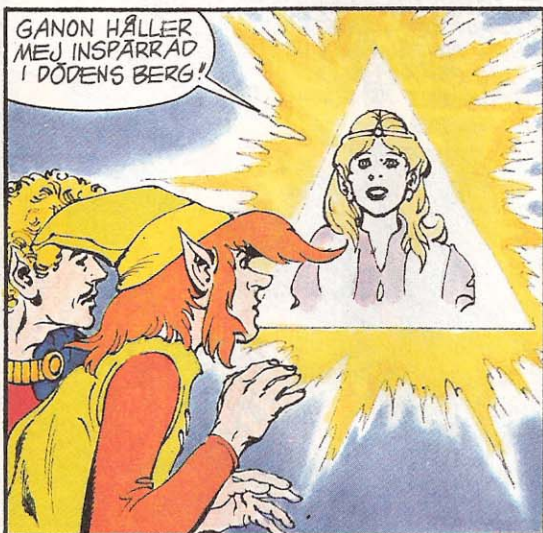




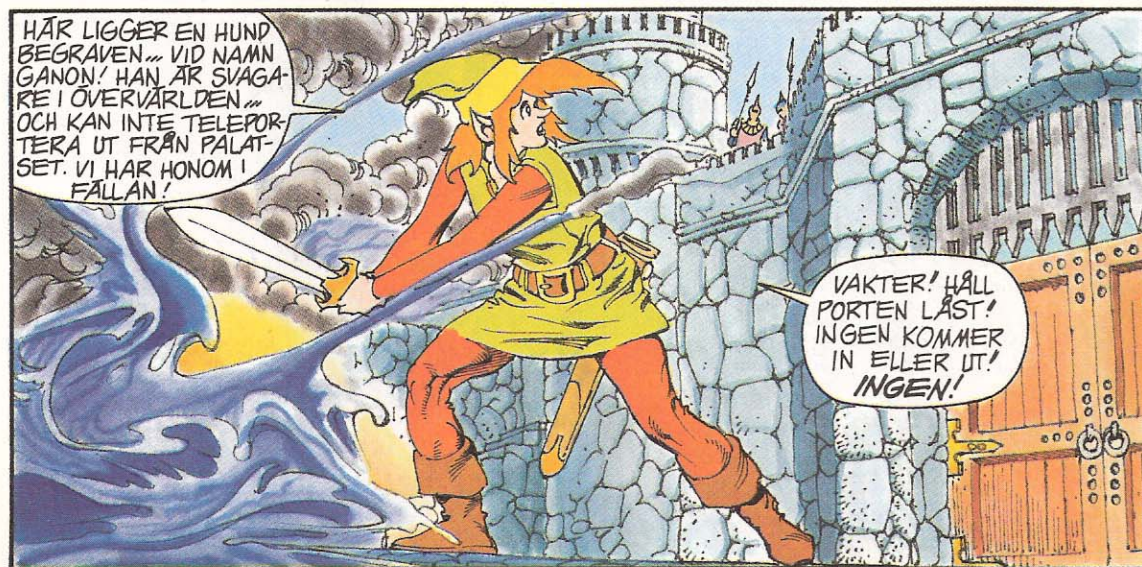
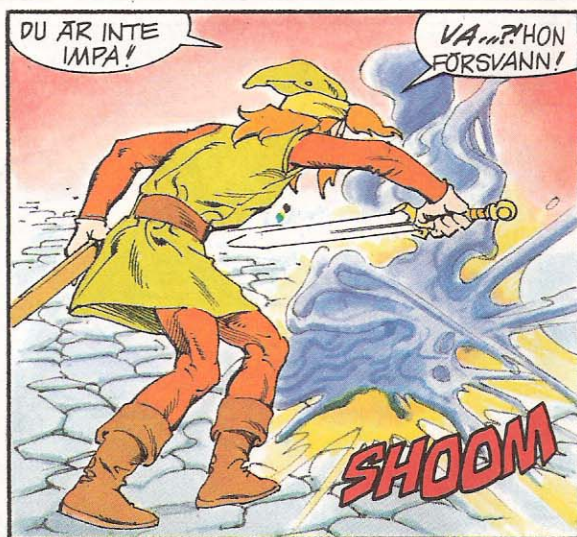




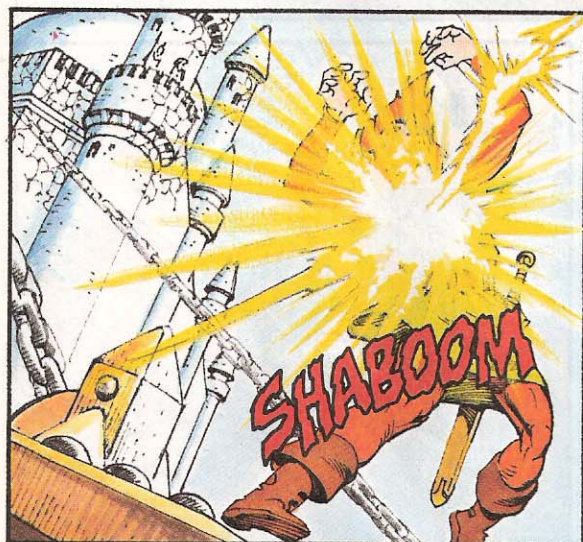












GAME OVER

Den legendariska ZELDA



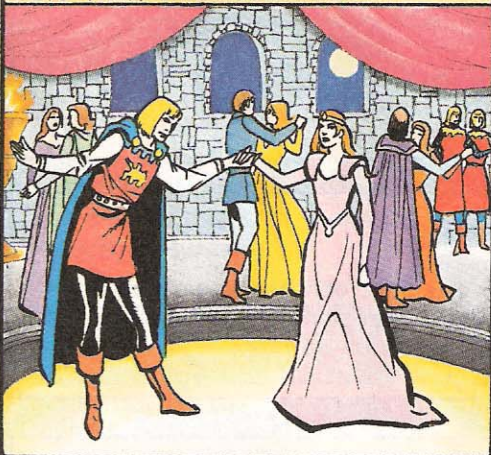
PRINSESSAN ZELDA, ENDA BARNET TILL HYRAKIAN, KUNG AV HYRULE, UPPFOSTRAS AV SIN JUNGRU, IMPA, OCH TRÄNAS FRÅN TIDIG ÅLDER ATT FULGÖRA ALLA SINA PLIKTER SOM KONUNGADOTTER.



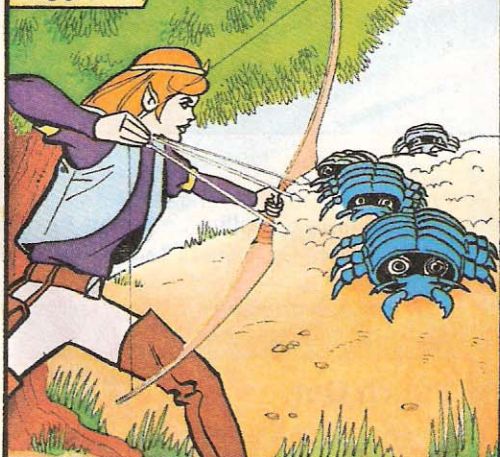
FASTÅN HON FORTFARANDE BARA ÄR I TONÅREN, SKÖTER HON REDAN MÅNGA AV KUNGADOMETS AFFÄRER. HENNES KLOKHET OCH VÄNLIGHET HAR GJORT HENNE OMTYCKT.



ZELDA ÄR PRINSESSA ÄNDA UT I FINGERSPETSARNA, OCH KÄNNER VÄL TILL HOVLIVETS ALLA UMGÅNGESREGLER...



HON ÄR LIKALEDES EN LEGENDARISK KRIGARE, OCH INGEN ÖVERTRÄFFAR HENNE I BÄGSKYTTE.



MEN ZELDAS STÖRSTA TALANG ÄR HENNES TROLLKUNNIGHET. TROTS ATT HON BARA ÄR LÄRLING, ÄR HON REDAN EN DUKTIG MAGIKER, OCH BEHÄRSKAR MÅNGA KRAFTFULA TROLLFORMLER. INTE UNDERLIGT ATT HON ÄR FRUKTAD AV HYRULES FIENDER!



TIPS & TRICKS FAVORITER

I det här numret tar vi med de bästa av alla de Tips & Trix som gått i det gamla klubbladet genom åren. Detta för att alla nytilkomna Nintendospelare ska få en chans att använda alla dessa smarta knep. Du som är proffs tycker säkert att dessa tips är alldeles för enkla och gamla.

Börja om på samma bana som det tog slut på

Super Mario Bros

Tryck ner Start och A-knappen när du dör. Du får nu börja om igen på samma bana.

Tiger Heli

Tryck ner A- och B-knappen samtidigt när det står Game Over på rutan.

Trojan

Tryck ner Start och A-knappen samtidigt som du trycker styrknappen uppåt för att fortsätta där du var.

Solomons Key

Tryck Upp, A och B för att börja om där du senast var.

Super Mario Bros

Hoppa in i flaggstången i slutet av banorna när sista siffran i din tidsvisare visar 1, 3 eller 6. Då får du fyrverkerier och extrapoäng.

Mega Man

Magnetstrålen hittar du i Elecmons värld.

Excitebike

Om du trillar av motorcykeln så kommer du fortare upp på den igen om du trycker A och B snabbt flera gånger.

Icehockey

Håll nere både A och B-knappen på båda handkontrollerna och tryck sedan på Start för att spela utan målvakter.

The Legend of Zelda

På andra varvet kan man hitta nya rum i labyrinterna om man trycker Link mot vissa väggar.

Super Mario Bros

Warpzonerna hittar du i värld 1-2 och 4-2.

Xevious

Försök hitta extraliv genom att bomba på olika ställen. De flesta hittar du i vattendrag.

Punch Out

Koden för att komma till Piston Honda är 777 807 3454

REPRIS TIPS & TRICKS

Punch Out

Bald Bull slår du lättast ut genom att vänta till han hoppar emot dig med tre små hopp. På tredje hoppet slår du honom i magen.

Robo Warrior

Vissa stenväggar gömmer hemliga passager som bara öppnas om du bombar på dem flera gånger.

Star Force

Cleopatra gömmer sig på nivå 24. Om du får fram henne och lyckas besegra henne får du 1000 000 poäng.

Pinball

Om du träffar alla fem spelkortet så att du får en royal flush så får du 5000 poäng och spärar som hjälper dig att hindra kulan från att rinna ner.

Zelda II - The Adventure of Link

Det enklaste sättet att besegra skuggan i det sista palatset är att ställa sig i det vänstra hörnet och slå med svärdet oavbrutet.

Double Dribble

Trepoängare lyckas du lättast med genom att stå nere till höger utanför trepoängslinjen.

Gradius

För att börja spelet med all tänkbar utrustning gör du så här. Tryck först på Start för att pausa spelet. Tryck sedan upp, upp, ner, ner, vänster, vänster, höger höger, B, A och så Start igen.

The Legend of Zelda

Level 7 hittar du om du blåser i flöjten vid en sjö där det inte finns några féer.

Punch Out

Tryck in lösenordet 940 861 8538 så kommer du direkt till Super Macho Man med 99 mot 0 i matcher.

Section Z

I överkanten av sektion 47 finns en hemlig passage som tar dig direkt till sektion 49.

Super Mario Bros 2

Leter efter warpzoner i världarna 1-3, 3-1, 4-2 och 5-3.

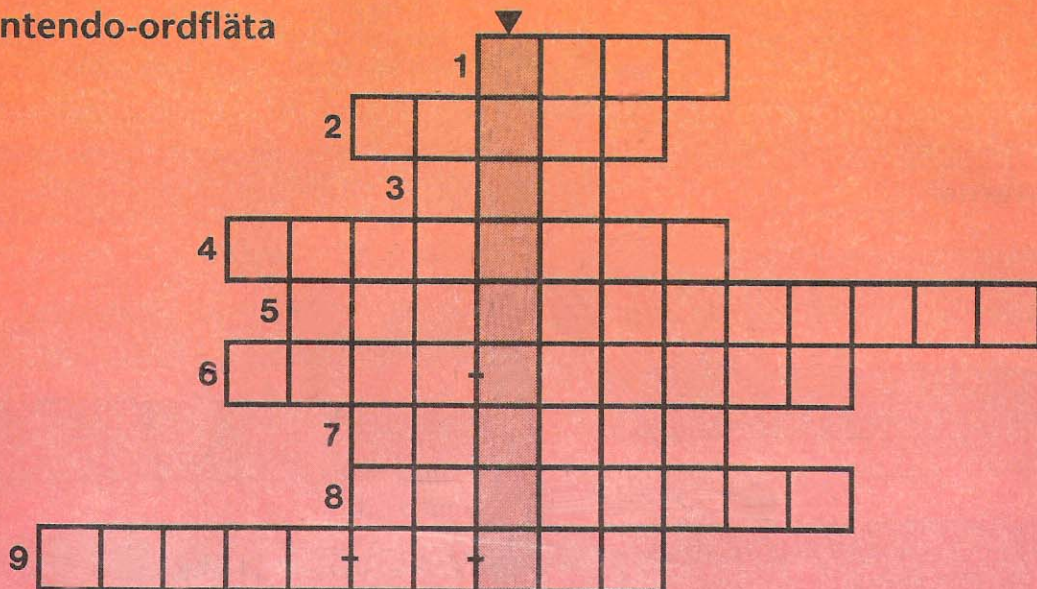
Rygar

Om du bekämpar små fiender först och på så sätt bygger upp din styrka så kan du ge dig på de större sedan.

★ ★ ★ **TÄVLING** ★ ★ ★

Den här gången är tävlingsuppgiften att lösa en ordfläta. Den skuggade lodräta raden är det rätta svaret som ni skickar in till oss. Glöm inte att märka kuvertet med "Ordflätan". Nintendo Magasinet, Box 14093, 161 14 Bromma. Vi vill ha ditt svar senast 10 januari.

Nintendo-ordfläta



Lodrätt:

Så heter del två i serien om den svärdsvingande riddaren.

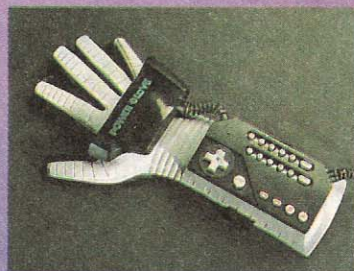
Vågrätt:

- | | |
|--|---|
| 1. Så heter prinsessen Zeldas trogna husa. | 6. Zed måste rädda planeten ifrån de elaka Xantho |
| 2. Familjen Addams trogne betjänt | 7. Spenat gör denne sjöman stark |
| 3. Dinosaurierna i Bubble Bobble heter Bub och ... ? | 8. Rafael, Michelangelo, Donatello och Leonardos värsta fiende. |
| 4. Den Onde hotar världsträdet och byn Eolis i spelet ? | 9. Ner, ner, ner, ner för backen ner! |
| 5. Kända spökjägare som ännu inte kommit till Sverige | |

Vinn Power Glove!

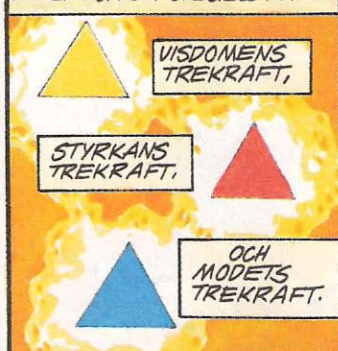
Här har du chansen att vinna något som kommer att göra dina kamrater gröna av avund! Mattel Power Glove ger enorm känsla åt spel som Lex Mike Tyson's Punch Out. Power Glove finns ännu inte att köpa i Sverige så den är verkligen exklusiv!

Vi lottar ut tre stycken Power Glove till de tre först öppnade rätta svaren. Vilka vinnarna är kommer att publiceras här i Nintendo-Magasinet under nästa år.

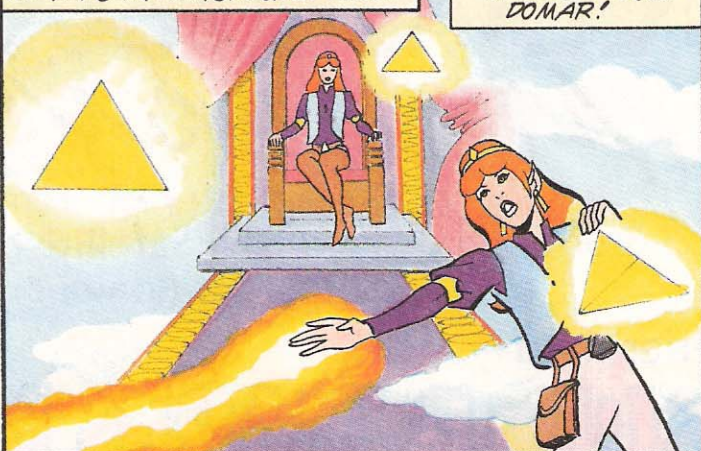


TREKRAFTERNAS HEMLIGHET

I KUNGADÖMET HYRULE FINNS TRENNE TREKRAFTER. INGEN VET NÄR DOM KOM OCH ... BARA ATT DOM BESITTER ENORM, MYSTISK ENERGI, VAR OCH EN FÖR SITT SPECIELLA SYFTE.



VISDOMENS TREKRAFT INNEHAS AV PRINCESSAN ZELDA I NORRA PALATSET. DÄR VÄGLEDER DEN HENNE ATT STYRA KUNGADÖMET KLOKT.



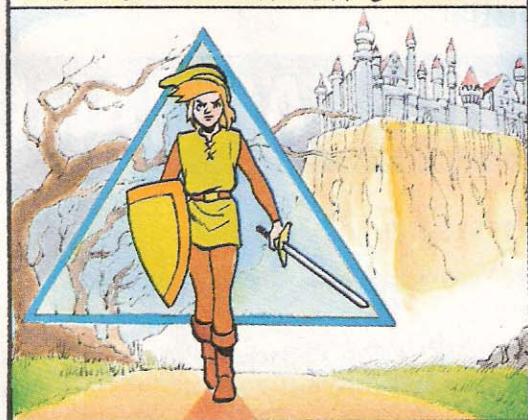
NÄR FARA HOTAR, HJÄLPER DEN HENNE ATT UTFÖRA MÄKTIGA TROLLDOMAR!

STYRKANS TREKRAFT BEVAKAS AV MÖRKRETS PRINS, GANON, I HANS FÄSTNING I DÖDENS BERG. DÄR HAR HAN HAFT DEN ANDA SEDAN HAN STAL DEN FRÅN HYRULES FOLK.

STYRKANS TREKRAFT GÖR GANON, SOM REDAN ÄR EN MÄKTIG MAGIKER, NÄSTAN ÖVERVINNERLIG. OM HAN LYCKAS ERÖVRA VISDOMENS TREKRAFT, SKULLE HAN HÄRSKA ÖVER HYRULE FÖR EVIGT!



MODETS TREKRAFT, DEN MEST MYSTISKA AV DOM TRE, FÖRBLEV DOLD I MÅNGA ÅR, TILLS LINK LYCKADES ERÖVRA DEN EFTER ETT HALSBRYTANDE ÄVENTYR. NU BÄR HAN MODETS TREKRAFT, HEMLIGHETEN BAKOM HANS IMPONERANDE KRAFTER, I SITT HUARTE.



ETT URGAMMALT PERGAMENT BERÄTTADE OM ATT NÄR "VISDOM, STYRKA OCH MOD SAMMANFÖRES KOMMER TREKRAFTERNA ATT UPPVISA SIN MAXIMALA STYRKA."

"MEN MISSBRUKAS DOM, KOMMER TREKRAFTERNA FÖDRA MYCKEN ÖNSKA."



GAME OVER

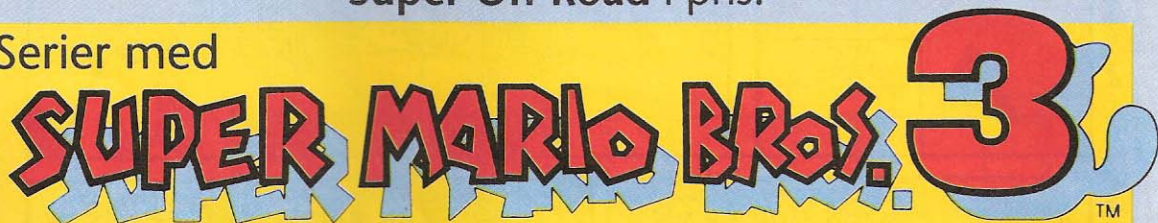
NINTENDO

Magasinet NR 1

Var med och rösta om 1990 års bästa spel!
Stor tävling med NES Satellite och 4-mansspelet
Super Off Road i pris!

Serier med

SUPER MARIO BROS. 3



och ett nytt **GAME BOY**-äventyr

En revanschsugen Tatanga återvänder till vår värld,
redo att sätta nya onda planer i verket!

Nintendos nya 16-bitarsmaskin!

Du som prenumererar och därmed får vår bilaga **Power Player** får vara med och tjuvtitta på Nintendos 16-bitarsmaskin - nästa generations videospel som på sikt ska ersätta den nuvarande konsollen. Vi kommer också med en utförlig rapport om NES Satellite och 4-mansspelet Super Off Road. Givetvis ingår också Pro's Corner och Tips & Trix - och recensioner av flera nya titlar!

KOMMER DEN 10:E JANUARI!

Yaponvinnare

Följande tio personer har vunnit varsin Game Boy i Yapons Game Boy-tävling i butikerna under sommaren.

Richard Andersson, Hovmantorp
Mahi Rülker, Stockholm
Kent Näslund, Sandviken
Conny Hellman, Vargön

Sammy Lundgren, Ockelbo
Anders Almerby, Borlänge
Niklas Ottinge, Kallinge

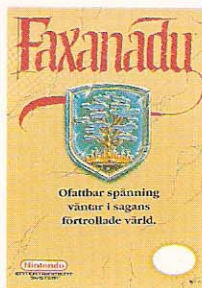
Helena Eriksson, Danne Ejeståhl,
Ingela Back,

Stenstorp
Farsta
Orsa

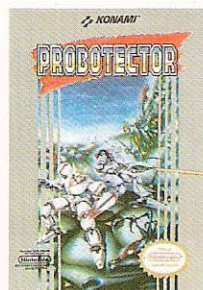
EXKLUSIVT ERBJUDANDE TILL
ALLA KLUBBMEDLEMMAR!



*Köp spelkassetten Faxanadu eller Probotector
så får Du en Faxanadu T-shirt på köpet!
Tag med värdekupongen och medlemskortet till affären!
(Värde ca. 98:-)*



FAXANADU



PROBOTECTOR
(CONTRA)

Nintendo's heta mellandagstitlar kommer Fredagen den 28 December!

VÄRDEKUPONG

Denna kupong berättigar Dig, mot uppvisande av medlemskort och denna värdekupong till en (1) Faxanadu T-shirt (värde 98:-) utan kostnad vid köp av spelkassetten Faxanadu eller Probotector den 28.12 1990. En kupong per medlem.

Namn.....

Klipp ur eller kopiera kupongen. Tag med kupongen och Ditt medlemskort till Din Nintendohandlare. Gäller endast den 28.12 1990. (NM4-5 -90)

© Bergsala AB 1990

NYHET!

Nintendo®

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

**ZELDA II &
SUPERMARIO
BROS 2**

PRIS FRÅN:

69:-

Öppet köp:
30 Dagers
BYTESRÄTT

VARUFAKTA:

Vita COLLEGETRÖJOR, JOGGINGSET och T-SHIRTS. Alla är tryckta med 8-färger. Även byxorna har tryck, tröjor & tryck är tvättäkta. College & Jogging är i 50 % bomull & 50 & polyester. T-shirt är i 100 & bomull.



WRIGHT & CO
☎ 031-13 60 71

NT-AC College 149:-
NT-AJ Jogging 224:-
NT-AT T-shirt 69:-

NT-BC College 149:-
NT-BJ Jogging 224:-
NT-BT T-shirt 69:-

storlekar

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

Namn

Ålder

Adress

Postnummer

Postadress

Tel

Målsmans underskrift om du är under 16 år

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

Beställningen är bindande

WRIGHT & CO

Box 3002, 400 10 Göteborg 031-13 60 71

ALF

Zorro

Fortömmer

THE SPIDERMAN

POWER RANGERS

THE REAL GHOSTBUSTERS

Tarzan

MAHOGANY

BARBA PAPA

TRANSFORMERS

