

POWER

NUMMER 19

Med klubbmyt

PLAYER

Quantum Fighter
Dragon's Lair
Guardian Legend
Super Spike V'ball

SIMPSON
SPECIAL

Princess Blobette
Bubble Bobble
Nemesis
Boxxle



Frågor & Svar

Det finns frågor som vi svarat på en eller flera gånger men hela tiden får nya brev om. Här nedan har vi på redaktionen tillsammans med Bergsala försökt svara på några av de allra vanligaste frågorna runt Nintendo Videospel.

1. Kan man använda amerikanska Nintendo-kassetter i en svensk basenhet?

SVAR: Nej, det kan man inte. Spelen är likadana inuti men i varje Nintendokassett så sitter det ett litet säkerhetschip som avgör i vilken typ av basenhet just denna kassett passar och fungerar. Eftersom det sitter olika säkerhetschips i den amerikanska NTSC-enheten och den svenska PAL-enheten så går det inte att växla kassetter däremellan.

2. Kan man använda japanska Nintendokassetter i en svensk basenhet?

SVAR: Nej, det kan man inte. Japanska Nintendo-kassetter har, förutom ett annorlunda säkerhetschips, dessutom en helt annan form på kassetten. Denna passar inte i den svenska basenheten.

3. Kan man köpa kassetter till Nintendo eller Game Boy direkt ifrån Bergsala?

SVAR: Nej, Bergsala är svensk generalagent och leverantör av Nintendo Videospel och säljarenbart till återförsäljare. Återförsäljare är nästan samtliga landets leksaksaffärer.

4. Kan man få göra ett besök på Bergsala?

SVAR: Nej och ja. Under sommaren 1991 kunde man besöka en specialbyggd shop som Bergsala hade i sitt kontor i Kungsbäcka. Men sedan september så ser Bergsalas kontor ut som alla andra trista kontor och går inte att besöka. Om det arrangeras något liknande denna sommar så kommer ni att få veta det.

5. Finns det några Zelda, eller Metal Gear kartor kvar att köpa?

SVAR: Tyvärr, båda dessa kartor är nu slutsålda. Men det kommer att komma många flerspecialare och totallösningar som den till Super Mario Bros. 3 i Nintendobiblioteket.

6. Varför heter Mario just Mario?

SVAR: Från början hette inte Mario alls Mario och var inte heller någon italiensk rörmokare boende i Brooklyn. Men när folket på Nintendo i New York fick syn på honom tyckte de att han liknade vaktmästaren på deras kontor. Vaktmästaren var från Italien och hette Mario. På den vägen är det.

7. När kommer Super-Nintendo till Sverige?

SVAR: Om vi det visste. Precis som när spel ska släppas så är det Japanerna och speciellt japanska Nintendos exportchef Todorii som bestämmer det. Säger vi en tidpunkt här så blir ni besvikna om S-NES inte kommer då. Men en liten försiktig gissning kan vara om ganska precis ett år från och med nu.

8. Vad kommer S-NES att kosta i Sverige?

SVAR: Det är omöjligt att veta idag. Men vi hoppas att det inte ska behöva kosta mer än 2000:-

9. Innebär S-NES slutet för den vanliga NES:en?

SVAR: Absolut inte. Med mer än 30 miljoner (!!) NES-enheter sålda i USA och Japan så kommer inte spelföretagen att sluta tillverka spel till NES än på länge.

10. Kan man använda NES-spel i S-NES?

SVAR: Nej, det kan man ännu inte göra. Och vi tror inte heller att det kommer att gå framöver. Det troliga är att Nintendo medvetet försöker hålla isär de båda systemen.

Med eld i håret!

KABUKI

QUANTUM FIGHTER



0	1	2	3	4	5	
GRAFIK & LJUD						3.6
SPELKONTROLL						3.6
UTMANING						3.5
UNDERHÅLLNING						3.7

Världen är i fara, och en enda man väljs ut att pröva den sista möjligheten till räddning: en otestad prototyp av en avancerad maskin. Kodad till binära ettor och nollor kopieras han in i den centrala försvarsdatorn för att bekämpa det största datorvirus världen har skådat!

BAKGRUND

Året är 2056. Jordens försvar sköts av en stor centraldator som styr oräkneliga kärnvapenrobotar. Ett så viktigt system omges givetvis av omfattande, närmast vattentäta säkerhetsanordningar, men ändå händer det som inte får hända: ett främmande datorvirus tar datorn i besittning.

Inga konventionella metoder är till någon hjälp, och Jordens befolkning väntar i skräck på vad som skall ske. Om datorviruset utfärdar en viss instruktion kommer tillräckligt med kärnladdningar att explodera för att på nolltid förvandla den blomstrande Jorden till ännu ett dött asteroidbälte kring solen.

Till slut återstår bara ett enda hopp. Man har tagit fram en prototyp av en maskin för att konvertera mänskliga medvetanden till binär information för överföring till datorn, men aldrig testat den. Ingen vet hur en människa skulle uppleva en sådan förvandling - vad hon skulle få se, eller vad

hon skulle möta. Alla vägar måste dock provas. Man väljer ut en frivillig - dig. Du är den unge officeren Scott O'Connor, men ingen vet vad du kan komma att bli när de kört dig genom prototypen till ITS - Image Transfer System.

Kabuki Quantum Fighter

HAL		
SPELTYP	20 februari	SPELARE
Plattform		1
Continue	Lösenord	
JA	NEJ	

När töcknet skingrats, efter att maskinens surrande släckte ditt medvetande, är du i en förunderlig värld av mörka korridorer med väggar mönstrade som mikrokretsarna på ett kiselchip. I korridorerna rör sig fiendliga, robotliknande figurer som påminner om japanska samurai. Och du själv - du har förvandlats till en figur ur ett kabuki-

skådespell. Kabuki är en traditionell japansk konstform som kombinerar balett med opera. Kabukiskådespelarna bär färggranna dräkter och jättelika peruker. På ditt huvud växer nu en yvig, röd man av tjockt hår, och den kommer att bli ditt förnämsta vapen!

BANA 1

Fienderna du stöter på är att betrakta som subprogram till det stora viruset. Kämpa!

GÅ FÖRSIKTIGT:

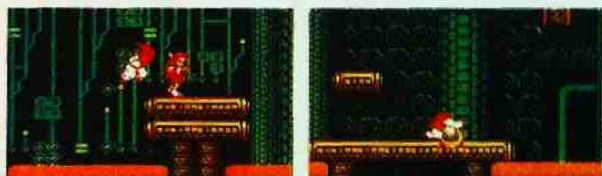
Akta dig för ogästvänliga golvytor. De kan fungera som rullband och hindra din framfart, eller i värsta fall ge dig elektriska stötar.



BANA 1 START

HÅRET, DITT HUVUDSAKLIGA VAPEN:

Hårattacken kostar inga energipoäng, så använd den så ofta du kan. Du kan snärta mitt i ett hopp för att ta ned svåråtkomliga fiender. När du står på huk kan du slåss med nävarna.



AKROBATIK:

Snabbaste sättet att ta sig fram är ofta att kasta sig mellan de små handtagsförsedda plattformarna. Du kan kasta dig upp på toppen av dem som har platta ovansidor.



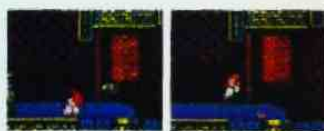
BANA 2 START

BANA 2

Här blir det tuffare. Ta dig fram så fort du kan, men missa inte extralivet!

STRÖM:

Du skadas inte av strömmen, men den för dig framåt rakt i fiendens klor.



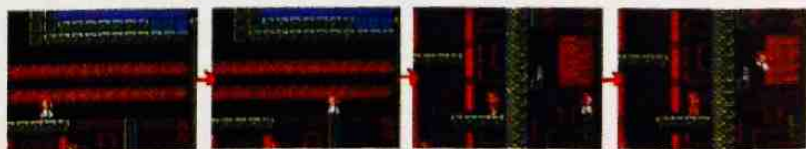
PÅ HÅRET:

Här måste du gå en hårsman från kanten innan du hoppar, om du skall kunna nå hängplattformen.



EXTRALIV:

Gå till högra kanten på plattformen. Hoppa till den smala avsatsen och sedan ned i schaktet till höger. Styr åt höger medan du faller så du landar på de två staplade blocken. Hoppa därifrån till den lilla avsatsen med extralivet.



SPIKMATTA:

Kliv inte här.



RUSA PÅ:

Bry dig inte om att akta dig här, utan ta dig förbi så snabbt som möjligt.



Kabuki Quantum Fighter är spelmässigt ett ganska ordinarie action- plattform-spel, i stil med Blue Shadow, Werewolf och Power Blade. Det som är unikt för KQF är egentligen främst hjältens märkliga vapen - du snärtar ihjäl fienden med ditt långa hår!

Du måste kämpa dig genom fem snåriga nivåer för att nå centraldatorns kärna, där det lömska virusprogrammet lurar. Du har inte hur mycket tid som helst på dig heller - förr eller senare utfärdar virusprogrammet den ödesdigra instruktionen...

**QUANTUM
FIGHTER**

STEGAR:

Det kan vara svårt att upptäcka de stegar som är nödvändiga för att du skall kunna ta dig vidare. Klättra på väggarna om det ser ut som du hamnat i en återvändsgränd!



KUGGFRÅGA:

Ovanför ditt huvud roterar stora kugghjul. Om du hoppar för högt har blir du radikalt omfriserad jäms med öronen...



**Boss 1
Vulcan**

En eldkastande robot som inte är speciellt svårbesegrad. När han slutar att hoppa och sätter sig på huk kan du rusa fram och håra till honom. Men var beredd att hoppa, han sprutar eld direkt efteråt!



KRABBOR:

Undvik krabbvirusets klor. Hoppa över det och klipp till bakifrån. Vänta tills det skjuter sin klo. Hoppa över monstret medan klon är i luften. Banka till bakifrån.



**Boss 2
Gemini**

Den här är snabb och kan både fördubbla sig själv och kasta projektiler. En av de två kopiorna är bara en illusion, så du blir tvungen att skjuta på måfå. Byt energipoäng mot kroppspoäng om det behövs.



**REDAKTIONENS
OMDÖME**

KQF bygger som sagt på ett gammalt beprövat spelkoncept med mycket spänning. Jämfört med andra aktuella spel i genren tillhör KQF den lättre käftan, främst på grund av den snygga grafiken.

HÅLL KÄFTEN:

Lär dig var dessa förvuxna lösgommar lurar så du är beredd.



Mera Shoot'em Up!

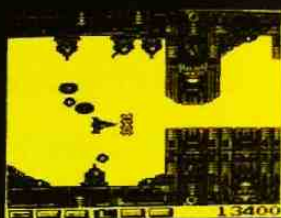
NEMESIS™

Nemesis var det första rymd-pang-pang-spelet som släpptes till Game Boy i USA. Men vi vill nog säga att det håller än.

Nemesis är Game Boy varianten av Gradius till NES och innebär 5 nivåer fyllda med pang-pang och grafiska effekter. Massakrera dig igenom vågor av invaderande aliens och annat slemt med din superspecialutrustade Rymd-krossare. Slutstriden står emot en minst sagt häftig bioelektronisk megaboss.



Nemesis		
Konami		
SPELTYP	30	SPELARE
Shoot'em up	januari	
Continue	Gamalink	Lösenord
NEJ	NEJ	NEJ



Portabelt bubbel-trubbel

Brontosaurusen Bob är tillbaka och bubblar på som vanligt. Den här gången på din Game Boy och utan polaren Bud.

BUBBLE BOBBLE™



Bubble Bobble		
Taito		
SPELTYP	30	SPELARE
Pussel	januari	
Continue	Gamalink	Lösenord
JA	NIX	JA



För er som inte vet vad Bubble Bobble innebär så är du en liten blå eller grön (på Game Boy onekligen grå) brontosaurus med uppgift att bubbla bort en hel bunt med fulingar för att på så sätt komma vidare på de 99 banorna och till slut hitta månvattnet som räddar din bror ur sin sjukbädd. Puh!

Så gör man

För att bli av med en fiende måste du först blåsa en bubbla som fångar in honom och sedan spräcka denna bubbla genom att hoppa på den. Nu försvinner fulingen och istället framträder en liten bonus i form av en frukt eller nåt annat kul. Olika bonusar ger olika hjälpmedel och/eller poäng. Ser du ett paraply så ska du absolut ta det. Det är nämligen en warpzon som låter dig hoppa över ett slumpat antal banor.



0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD					
3,0					
SPELKONTROLL					
3,5					
UTMANING					
3,0					
UNDERHÅLLNING					
3,0					

Redaktionens omdöme

Bubble Bobble är alltid kul. Det var det redan för flera år sedan när vi först spelade det på Amigan. Men den här versionen lämnar lite övrigt att

önska. Det faktum att du inte kan se hela banan på skärmen samtidigt gör att du inte alltid vet vad som kommer skall och var fienderna befinner sig.



Samla på dig specialvapen och kraftsköldar för extra kraftfull penetrering av fiendemassorna. Det gäller att aldrig tveka utan att blixtnabbt fatta de rätta besluten och alltid ligga ett steg före i tanken.

Bossarna i Nemesis är vidunderligt stora och till synes osårbara till en början. Men med lite tur och mycket övning och skicklighet kan du ta dig vidare till nästa nivå bara för att finna den än värre än den förra.

Redaktionens omdöme

Har du fått nog av pangpang till din Game Boy? Då behöver du inte köpa Nemesis. Har du nästan fått nog av pangpang till din Game Boy? Då ska du nog ge Nemesis en chans.



5	4,0	4,0	4,0	3,5
4	GRAFIK & LJUD	SPELKONTROLL	UTMANING	UNDERHÅLLNING
3				
2				
1				
0				

Ge flyttgubben i dig en chans!

Flytta runt trälådorna i lagret tills de hamnar på rätt plats. Men akta dig så att du inte flyttar in dem i ett hörn så att du inte får ut dem. 108 olika banor ger dig en ordentlig utmaning.



Boxxle

FCI

SPELTYP

Pussel

27 februari

SPELARE



Continue

NEJ

Gamelink

NEJ

Lösenord

JA



Det finns 110 olika pussel att lösa.

Här hjälper det inte med bara hårt arbete. Du måste tänka ut var du ska ta vägen med din trälåda INNAN du flyttar den. Annars kan det vara över innan du ens hunnit bli varm i kläderna.

Boxxle innehåller hela 108 olika banor i varierande svårighetsgrader och du kan även göra dina egna banor om detta inte skulle räcka. Med hjälp av lösenord kan du direkt börja om där du slutade senast.



Placera en låda över varje punkt

Den lille grabben i spelet kan faktiskt prata också. När han placerat alla lådor rätt på en bana utropar han "Yeah" och gör segertecken. Men bara för att komma vidare till nästa, ännu svårare, bana.

Redaktionens omdöme

Enkelt pusselspel utan någon direkt personlighet. Spelet har inga dolda kvaliteter som framgår efter hand utan vad du ser är vad du får.

0	1	2	3	4	5
	GRAFIK & LJUD				3,0
	SPELKONTROLL				3,5
	UTMANING				3,0
	UNDERHÅLLNING				3,5

A boy and his BLOB

..och The Rescue Of Princess Blobette

Vad är en Blob?

En blob är en oformlig men mycket snäll figur som förvandlas till olika användbara saker när man matar den med amerikanska jellybeans i olika smaker. För att åter förvandla honom till en Blob så visslar du bara på honom.



Bakgrunden

Hela handlingen utspelar sig i ett slott där Blobs älskling prinsessan Blobette är kidnappad och inlåst i en bur hängande längst upp i det högra tornet. Blob kan inte själv rädda henne men om du matar honom med de rätta jellybönorna så kan ni tillsammans se till att de båda Blobbarna kan återförenas. Ni startar inlåsta högst uppe i det vänstra tornet.



Upp, upp och iväg

Börja med att förvandla Blob till en trampolin och hoppa upp för att samla på dig ytterligare en påse med jellybeans.

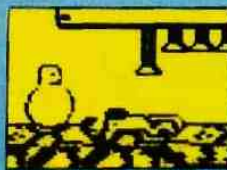
Upp och ner

När ni tagit er ut ur cellen kommer ni till en lejdare längre ner. Vindarna här är så starka att det skulle gå bra att flyga iväg i dem om man bara hade ett paraply ...



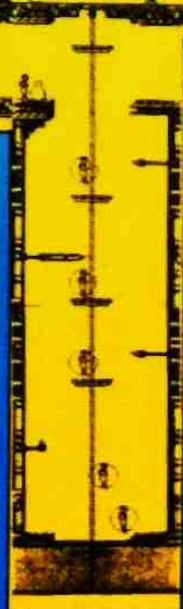
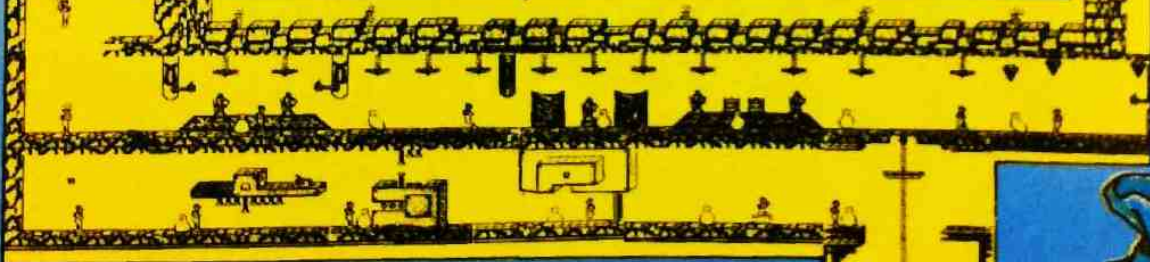
Livsgivande smaker

Samla på dig 5 stycken pepparmint för att få ett extraliv. Det finns hela nio stycken pepparmint ute i luften.



En Blob i protokollet

I sin ivrighet kan Blob ibland stöta till dig när du visslar på honom. Det kan vara farligt nära stup och hemska maskiner som t ex Dunkdunk-maskinen. Se till att stå säkert till innan du visslar på Blob.



A boy and his BLOB -The Rescue Of Princess Blobette

Absolute Entertainment

SPELTYP	30 januari	SPELARE
Plattform		1
Continue	Gamelink	Lösenord
NIX	NIX	NIX

Redaktionens omdöme

Ett skoj och mycket annorlunda äventyr. Härigt befrat från vapen och drövis med fiender. Detta spel är dock inget för den som gillar pangpang och svåra utmaningar. Placeringen på skalan blir nästan strax över barnspelen.

Eftersom det har tillkommit hundratusentals spelare sedan Nintendo Videospel lanserades i Sverige 1987 så tyckte vi att det var dags att presentera några ...

NES Classics

Höjderspelen vi aldrig glömmet!

Det finns spel man aldrig glömmet hur gamla de än blir och hur omodern grafiken än må kännas. Super Mario Bros-serien känner vi alla till. Likaså äventyren om Link & Zelda. Men det finns flera. Läs vidare och kolla vad just du kan ha missat. Står det "utgången" efter namnet så innebär det att Bergsala inte längre har dessa spel i lager (tyvärr).

011 Pinball

En flipperklassiker som ännu inte sett sin like på NES här i Sverige. Buskul i all sin enkelhet. Spelas fortfarande ute i vårt avlånga land. Se High Scores t ex.



014 Excitebike

Hitills obesekrat motorcykelspel för två personer. Rejsa på någon av de fem halsbrytande banorna i fem olika svårighetsgrader, eller bygg en helt egen bana med hjälp av 18 olika bandelar. Finns även till Game Boy under namnet



Motocross Maniacs, även det en höjdare i spelkänsla.

033 Rad Racer

Nintendos svar på Out Run. Flyg fram på landsvägen i din snabba sportbil så dammet ryker. Här går allt på tid så det gäller att hålla pjäxan i grillen. Med Rad Racer medföljde även ett par tredimensionella glasögon för extra visuella effekter. Icke att förväxlas med den mediokra uppföljaren Rad Racer II.



034 Metroid



Rymdjägare Samus Aran på uppdrag. Det här är ett fantastiskt bra äventyrsspel som verkligen inte fått den uppskattning det förtjänar här i Sverige. I USA har det fortfarande många hängivna spelare. Nyligen var det en 6-sidig special på detta spel i amerikanska Nintendo Power. Trots den splittrerna 16-bitaren och allt. Men misströsta icke. Metroid till Game Boy kommer till Sverige senare i år.

036 Kid Icarus

Den unge änglahjälten Pitt påminner lite om hjälten i Battle of Olympus där han flyger runt och beskjuter fienden med sin pilbåge. Hans mål är att besegra Medusa och stoppa hennes försök att ta över Änglarnas land. Kid Icarus kan du se i våra serier tillsammans med Captain N. Även Kid Icarus finns ute till Game Boy i USA.



037 R.C. Pro-Am

Ett jätteroligt bilspel där det skriker om däcken i kurvorna och du slirar fram på banan i kamp efter förstaplatsen med tre andra lika galna bilar. Samla på reservdelar och köp en bättre bil till nästa lopp. Det enda som saknas är möjlighet att spela flera. Men se det har Nintendo tänkt på, för i den Game Boy-varianten som just släppts i USA kan man spela hela 4 stycken samtidigt med 4 Player Adapter. Och det är kul, det kan hela redaktionen intyga!



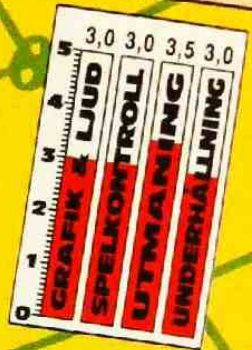
Samtliga av dessa titlar är utgånga ur Bergsalas lager och kan därför i de flesta fall inte köpas hos din handlare. Du får spela hos nån kompis som haft Nintendo länge eller annonsera bland radannonserna om du vill lägga vantarna på dessa godbitar.

SUPERSPIKE V'BALL™

Superspike V'ball	
Technos Japan	
SPELTYP	SPELARE
Volleyboll	23 januari 1-4
Continue	Lösenord
NEJ	NEJ

Volleyboll på Daytona Beach!

Stenhård strandvolleyboll: fyra killar, ett nät och en boll. Känn den heta sanden under fötterna och doften av sololja. Mottagning, upplägg, smash!



REDAKTIONENS OMDÖME
Superspike V'ball är ett bra volleybollspel till NES:en. På fyra spelare blir det riktigt roligt, och man finner sig sitta och skrika och svettas som om man faktiskt spelade på riktigt. Att ensam sitta och spela mot NES:en är dock inte speciellt kul.

Superspike V'ball är amerikansk strandvolleyboll. Du kan antingen spela mot en kompis, ensam mot datorn eller också kan du och en kompis samspela mot datorn. Med en fyra-kontrollersapparat som NES Satellite inkopplad kan ni spela tre eller till och med fyra stycken.

Du kan välja mellan fyra spelarpar med olika taktiska specialiteter, samt vilken av Amerikas förenta stater du vill representera. Till att börja med är det bäst att spela träningsmatcher, för att sedan gå vidare till de amerikanska mästerskapen, eller till världsmästerskapen!



Förutom Superspike ger spelet möjlighet till många andra av volleybollens taktiska specialtrix. Du kan hoppservera, nätblockera och sikta servar och långskott. Du kan till och med nätblockera och du smasha på serven, vilket helt och hållet strider mot verklighetens volleybollregler.

Superspike, som gett spelet dess namn, är en riktig mördarsmash som blåser bollen förbi den skickligaste motståndare. Den är också spelets enda komponent som inte har sin motsvarighet i verklighetens strandvolleybolltävlingar. Eller har du sett en volleybollspelares högerhand börja lysa med ett blått sken strax före en smash?



Riktig strandvolleyboll skiljer sig en smula från vanlig volleyboll, bland annat i det att man i vanlig volleyboll bara får poäng för bollar vunna på egen serve. I Superspike V'ball kan du dock välja att spela med vanliga regler på denna punkt.

SPECIAL

Här en liten minispecial för att hjälpa dig och Bart Simpson att besegra de aliens som har för avsikt att ta över herravaldet på vår planet.

THE SIMPSONS

*Eat my shorts,
but don't have
a cow, man!*

Idolbilder på clownen Krusty är inte bara värdefulla samlarobjekt utan ger även Bart ett extraliv när han samlar in dem. Vi har hittat 5 stycken på första nivån.



Teatern

Om du inte redan har gått över till en allmogefulltäckande förtäring så är det första extralivet. För att nå det måste du flyg och hoppa på en av de speciella Springflöjthopparkorgarna som står strax till vänster om teatern. Den är vanligen gjord av en speciell sorts fjäderstål som gör extra bra sväng och hoppet. Öva på



Studera på hopparkorgens utformning till extralivet.

Mel's Novelty Hut

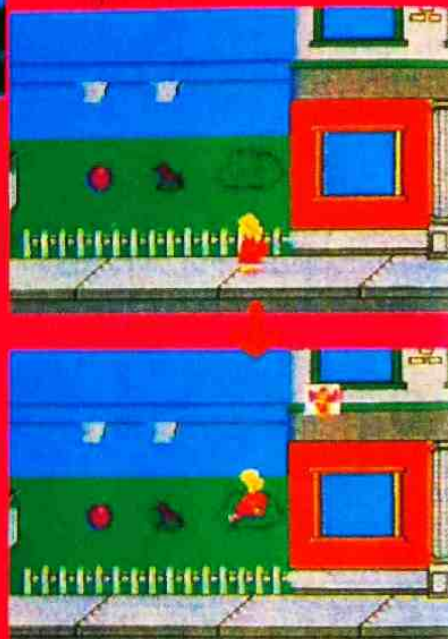
När du rödspelat blomkåkan på fönsterbradan ovanför Mel's dörr så hoppar du upp på fönsterbradan och sedan vidare två fönsterbrador bort där du hittar ett extraliv.

På skateboarden

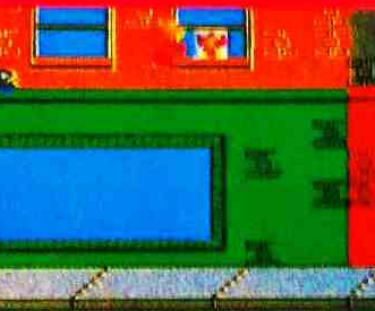
Medan du åker på din skateboard och undviker en massa aliens så passerar du flera buskar. En av dessa finns ett extraliv. Enklart hittar du det genom att hoppa upp vid varje buske efter det att du tagit den spjeflaska som du hittar på vägen.

Moe's Taverna

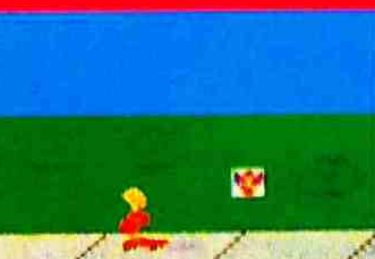
Om du inte redan har gått över till en allmogefulltäckande förtäring så är det första extralivet. För att nå det måste du flyg och hoppa på en av de speciella Springflöjthopparkorgarna som står strax till vänster om teatern. Den är vanligen gjord av en speciell sorts fjäderstål som gör extra bra sväng och hoppet. Öva på



Öva på hopparkorgens utformning till extralivet.



En extraliv väntar i Mel's place.



En av buskarna innehåller ett extraliv.

Kwik-E-Mart

Det här shopping-centret är nästan värdig Krusty's inre. Här kan du nämligen hitta en bild på clownen Krusty som är värd hela tre extraliv. Men du behöver raketen och lite precision för att få det här. Raketen köper du i en av affärerna i början. Spräng om du hopar precis så långt att ordet "Kwik" försvinner

är till. Ställ dig nu på den närmaste "sprängkammertjänsten" och ta fram en rakett för avskjutning med variet. Ayltra raketen genom att sätta in dig själva. Här du nu ökar ditt svårer raketen lång och rullar i en skiffen. Du skiffen pluggar du fram en i bild bild värd Extraliv.

The Guardian Legend			
Broderbund			
SPELTYP	20 februari	SPELARE	
shoot'em up		1	
Continue	JA	Lösenord	
		JA	

GUARDIAN LEGEND

Du är Väktaren. Detta är din Legend.

Ensam i en främmande, fientlig värld måste du anstränga din snabbhet och intelligens till det yttersta för att rädda Jorden från ett fruktansvärt hot.



För många tusen år sedan skickade främmande varelser den enorma rymdsonden Naju mot vårt solsystem, av okända skäl. Någonstans på vägen bordades den av andra, mycket otrevliga utomjordingar, och de har haft god tid på sig att utrota den ursprungliga besättningen och göra sig hemmastadda på Naju. De vill inget hellre än att nå fram till Jorden och göra sig till härskare över den också.

Lyckligtvis har människorna insett denna fruktansvärda fara och funderat ut ett sätt att avvärja den. Väktaren har skickats ut mot Naju. Du är Väktaren, en mycket sofistikerad stridsrobot med förmåga att byta mellan två skepnader beroende på vilken slags miljö du rör dig i. Du måste ta dig till Naju och sätta igång dess självförstörelsemekanism.

BAKGRUND

I Arthur C Clarks klassiska science-fiction-roman "Möte med Rama" (som för övrigt rekommenderas) kommer den jättelika, utomjordiska rymdsonden Rama in i solsystemet och utforskas av nyfikna människor. I Guardian Legend hander samma sak - nästan.

SPELETS GÅNG

Guardian Legend är uppdelat i två huvudsakliga avdelningar: en av den klassiska typen där rymdskeppet åker i riktning mot skärmens överkant alltmedan man skjuter ned fiendliga föremål som kommer flygande mot en; och en av den också klassiska typ där man ser sin gubbe uppifrån och promenerar omkring i labyrintartade gångar och skjuter på saker. Två spel i ett, på sätt och vis.

Först skall du ta dig fram till Naju från Jorden, vilket försvåras både av diverse rymdskrot längs vägen och av Najus pricksäkra försvars-anordningar. Fort går det också, vilket ställer till problem när du skall ta de livsviktiga poäng-bonusar som dyker upp. "Svisch - oj, den for förbi."

När du besegrat det sista stora laserkanonbatteriet kan du förvandla dig till din mänskliga form och börja utforska labyrinterna på Najus yta.





LABYRINT 1

Härifrån kan du ta dig vidare till flera andra labyrinter, men de flesta utvägarna är låsta. Nycklar behövs alltså. Här finns också några mer eller mindre vänliga utomjordingar som säljer specialvapen och en del andra intressanta saker till dig om du har tillräckligt med energikvanta att betala dem med.

Naju är stort, det finns tolv labyrinter av den här typen, några med flera sidokorridorer. Korridorerna är utgrävda av Najus innevånare och så enormt stora att du får förvandla dig till rymdskepp igen för att kunna röra dig i dem. Du måste ta dig genom allt detta för att hitta de tio delarna av självförstörelsemekanismen.



HANDLARE A



Akterkanon.....150



Genomslags-

ammunition.....100

Störtväg.....50



FÄLLA:

Bli inte förskräckt när sirenerna börjar tjuta och väggar växer upp och stänger in dig - tag det lugnt och peppra de monster som dyker upp. Du kan tjäna bonuspnylar på det.



HANDLARE B



Spiralskott.....500

Hyperlaser.....300

Snabbskott

KORRIDOR 11

Röd Smilfisk

SNUSKIG SPINDEL:

Lyckas du ta ned den här får du en kulsvarmssköld. Ha tålamod och peppra den med din vanliga kanon.



Lasersabel



Kulspruta

START

LAGER:

Här finns det massor av energikvanta. De går åt när du använder de specialvapen du hittar, och de fungerar som betalning för vad du köper av de affärsinriktade utomjordingarna. Använd dem sparsamt, och plocka inte på dig mer än upp till ditt maximum!

KORRIDOR 1

För att komma in i korridor 1 skall du skjuta envetet på dörren tills den går upp. Hur får man annars upp låsta dörrar i det dagliga livet? Korridor 1 är vattenfylld och bebos av allehanda slemmigheter, men du kommer troligen inte behöva använda några specialvapen ens när du når fram till bossen i korridorens slut. Håll dig i rörelse och skjut ständigt, så är snart belöningen din: den månformiga nyckeln och ett spiralskott.



REDAKTIONENS OMDÖME

Detta påminner blekt om Uridium och Paradroid från våra gamla speldatorer. Guardian Legend buntar visserligen ihop koncepten, men tillför inte speciellt mycket nytt. Om du inte har något pangpangspel av endera sorten till din NES är Guardian Legend ändå ett bra val, eftersom det så att säga slår två flugor i en smäll.

	3,0	3,0	4,0	3,0
5				
4				
3				
2				
1				
0				
	GRAFIK & LJUD	SPELKONTROLL	UTMANING	UNDERHÅLLNING

LABYRINT 2

SNUSKIG SPINDEL:

när du befriat denna rymdspindel från livets misär bjuder den på en röd smilfisk som tack. Röda smilfiskar ökar maximum för hur många energikvanta du kan ha med dig.

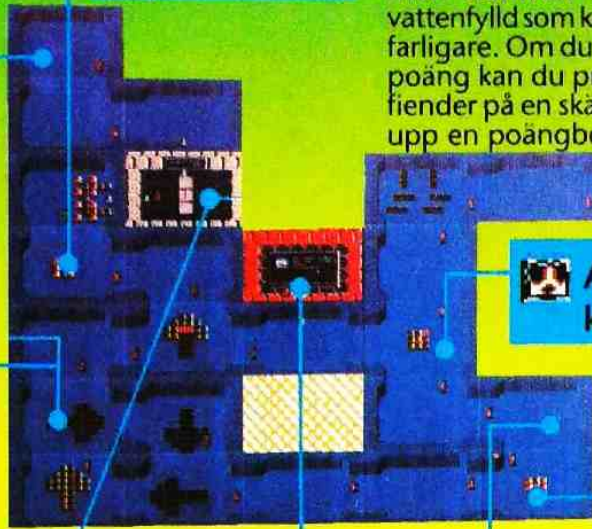


ENKELRIKTAT?

Strunta i pilarna, de är bara till för att förvirra dig.



Energitank,



Lösenordsrum

Akterkanon,

START

Dubbel-laser,

Här finns ett rum där du får reda på ett lösenord: skriv upp det så kan du, när du vill, fortsätta härifrån. Dessutom kommer man härifrån till korridor 11, lika vattenfylld som korridor 1, men betydligt farligare. Om du behöver återfå kropps-poäng kan du prova att röja undan alla fiender på en skärm, så dyker det ibland upp en poängbonus.

KORRIDOR 11

Du kommer att behöva alla kraftbonusar du kan få för att ta dig igenom den här korridoren. I slutet väntar dessutom en boss, den fasansfulle Optomon: för att överleva honom är det bäst att du håller dig i skärmens mitt, och aktar dig noga för hans gröna tentakler. De är livsfarliga!



STJÄRNSKALDJUR:

För att ta död på den här måste du ta dig så nära den som möjligt och blåstra rakt på med din vanliga kanon. Belöningen blir en eldboll!



LABYRINT 3

Labyrint 3 är liten men livsfarlig. Undvik strid och spara dina energikvanta bäst du kan.

SNUSKIG SPINDEL:

Den här är osnäll, och kan vara värd ett specialvapen. Efteråt får du en röd smilfisk.



Blå Smilfisk

STJÄRNSKALDJUR:

Ännu en förvuxen krabba. När du besegrat den kommer din kanon att förbättras.



START

HANDLARE

- Kulspruta.....150
- Krafthjärta.....150
- Snabbskott.....150



Kulspruta

KORRIDOR 12

Detta är den sista vattenfyllda korridoren. Den är också den snabbaste hittills, och det är nästan omöjligt att ta sig igenom den utan att ta en hel del stryk. Bossen här är Rode Flipa, ur vars mun blodtörstiga yngel strömmar. Studera deras rörelsemönster, så blir segern mera lättvunnen. Bytet är en hyperlaser.

KORRIDOR 2

För att öppna dörren hit skall du röra vid alla de orange kretsarna kring öppningen. Förutsatt att du får tag på de flesta kraftbonusarna bör du kunna ta dig fram till bossen, Patercancerorum.

Den tacklas bäst på följande vis: håll dig längst ned i mitten på skärmen, skjut med kanonen och kasta eldbollar. Bland Patercancerorums tillhörigheter finns nyckeln till labyrint 4.

Drakar och prinsessor

DRAGON'S LAIR[®]

Dragon's Lair utspelar sig i sagornas värld, med drakar, demoner, magi, maktiga svärdssvingande hjältar och våpiga prinsessor i nöd. Det gäller för dig att ta dig in i ett stort slott, och förbi alla hemiska fallor och monster på vägen in mot slottets hjärta - drakens hål!

Dragon's Lair är svårt, mycket på grund av dess realistiska inställning till våld. Blir du biten av ett monster förlorar du inte ett "liv" - du förlorar Livet. Och får börja om från en del av slottet du redan passerat.

Vissa av spelets problem är så svåra att det tar tid innan man överhuvudtaget kommer på hur man skall lösa dem - att sedan faktiskt genomföra lösningen är ofta ännu ett problem. Exempelvis tog det mig en bra stund att komma förbi första skärmen - det gäller att ta sig över en nedfäld vindbrygga och in i slottet. Vindbryggan har två svaga partier som inte håller att gå på, och under ett av dem bor en sjöorm. Vi gjorde till slut sahar: vi hoppade över det första murkna partiet, promenerade fram till sjöormen, vände på klacken hoppade tillbaka, gick ned på alla fyra, kröp iväg en bit, vände, och studsade sedan upp och ned från alla fyra och kastade knivar på sjöormen, som slutligen avled. Därefter hoppade vi över de två hålen i vindbryggan, och kunde glatt gå in i slottet. Där väntade oss ett par fångar i varsin cell. Tror ni de blev glada för att vi kom och räddade dem? Nä, det blev de inte. De kastade bomber på oss. Suck!

Dragon's Lair

CSG ImageSoft

SPELARE

SPELTYP
FANTASY-
ÄVENTYR

3
januari

1-2

Continue

Lösenord

Nej

Nej

	0	1	2	3	4	5
GRAFIK & LJUD						3.5
SPELKONTROLL						2.5
UTMANING						4.0
UNDERHÅLLNING						3.0

av Martin

REDAKTIONENS OMDÖME

Den omfattande grafiken i Dragon's Lair gör spelet extremt slött. Dessutom finns det så många problem i spelet att det är ungefär som att lära sig spela ett svårt stycke musik: men spelar på tills man kommer till ett svårt ställe, men kommer av

sig. Efter ett par försök kommer man förbi det svåra stället, som man nu har lärt sig, men kommer av sig på nästa svåra ställe. Och så vidare. Dragon's Lair är alltså absolut inget för nybörjaren eller den otålige.