



NINTENDO LEHTI

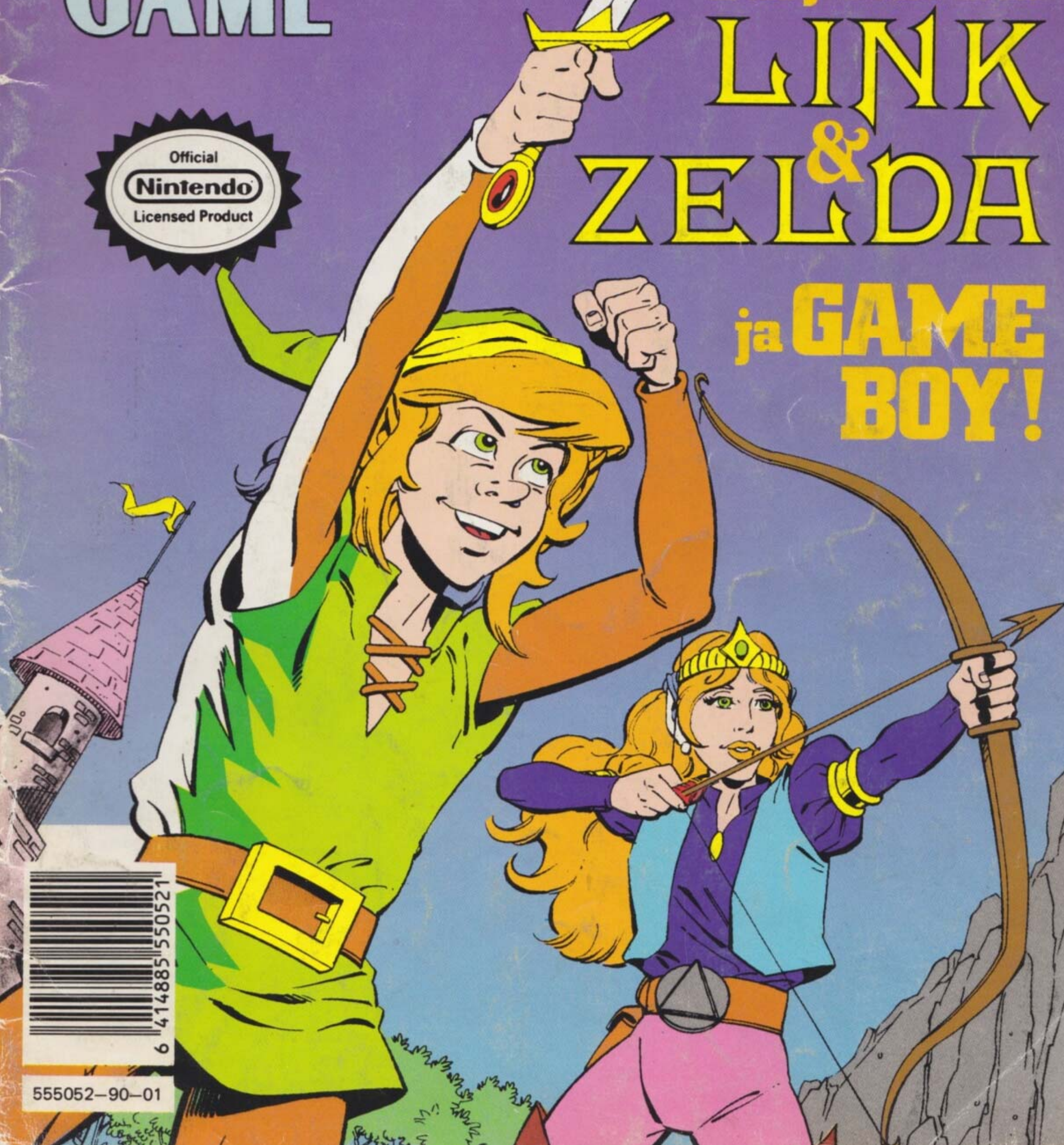
**UUSI
LEHTI**

**VOITTA
GAME BOY!**

Sarjakuvana

LINK & ZELDA

ja **GAME
BOY!**





THE FORCE BEHIND THE FUN

Nintendo®

Maahantuonti: Funente Oy, 90-670 455
Jälleenmyynti: Valtuutetut Nintendo-
myyntipisteet kautta maan.

Sisällysluettelo

- | | | | |
|-----|----------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------------------------------------------------|
| 4. | Kärkilistat
— Kuinka suosikkipelilläsi menee | 20. | Koopan Koulupäiväkirja |
| 5. | Zelda
— Legenda siitä, kuinka kaikki alkoi | 21. | Game Boy
— Koko maailma tiukasti käsissäsi.
Uusi sarja |
| 7. | Zelda
— Tehoa toimintaan | 32. | Zelda
— Sankareiden ABC
— 1. oppitunti |
| 17. | Prinsessa Kultakutrin kirjepalsta | 33. | Kilpailu
— Voita Game Boy ja kolme peliä! |
| 18. | Box Mario
— Asiantuntijat vastaavat lukijoiden kysymyksiin | 34. | Seuraavassa numerossa... |

Toimituksen voimavarat eivät riitä muuhun kuin toimitukselliseen työhön, joten varsinaiset Nintendoa koskevat kysymykset voi esittää osoitteeseen:

*Nintendo-klubi,
Funente Oy,
Särkiniementie 5,
00210 HELSINKI,
Puh. (90) 670 455.*

Nintendo-asiantuntijat:

Sami Muhonen, Petteri Saarva, Mikael Ekroos, Kieku Salo, Markus Selin.

Nintendo-express:

Super-Pepe Kokko

Trafiikki:

Riikka Syvähuoko, Laila Takolander

Osoitteiston lähde:

Funente Promotion Oy

Kärkilistat



Tällä kerralla esittelemme kaksi listaa. Ensimmäinen lista on lukijoiden. Toinen

pelien lista. Näet sivun lopusta kuinka voit vaikuttaa listaan.

Nintendolehden lukijoiden TOP-10

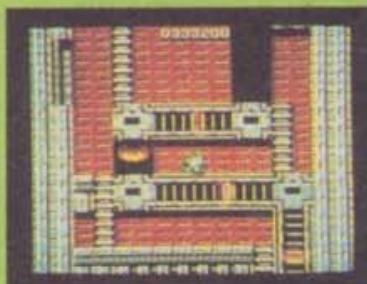
1. Super Mario Bros 2



2. Track & Field II



3. Mega Man



4. The Adventure of Link — Zelda II



5. Super Mario Bros



6. Simon's Quest

7. Metal Gear

8. Wizards & Warriors

9. The Legend of Zelda

10. Rygar

SMB2 ja T&F 2 ovat kärjessä yhä. Mega Man ohitti sekä Zelda II:n ja SMB:n. Uutena listalla on Rygar.

Loppukesän vuokratuimmat pelit 1990

1. Rygar

2. Simon's Quest (Castlevania II)

3. Super Mario Bros II

4. Track & Field II

5. Solomon's Key

6. Super Mario Bros

7. Mike Tyson's Punch Out

8. Ice Hockey

9. Tetris

10. Tiger Heli

11. Double Dribble

12. Metal Gear

13. Fighting Golf NY

14. Wizards & Warriors

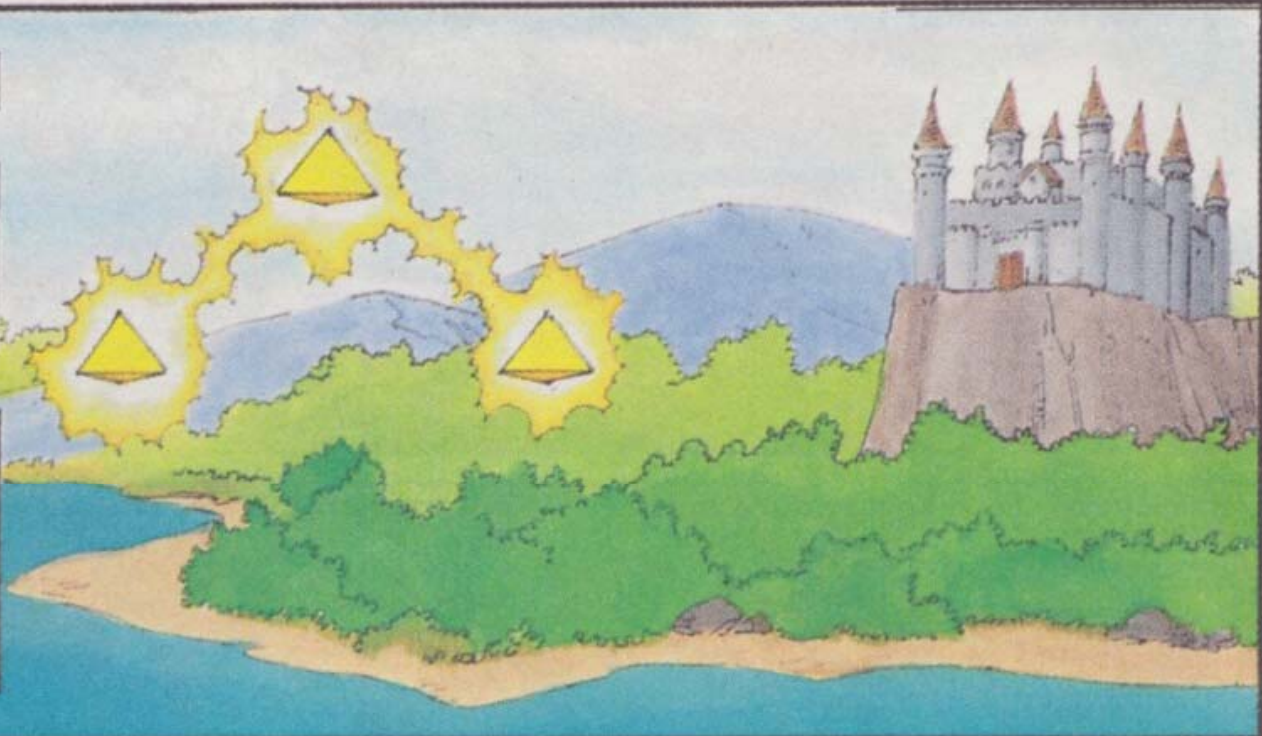
15. Pro Wrestling

By George Caragone, Rodney Ramos, Jade, Art Nichols, J. Jackson

Kauan aikaa sitten...

Heraldian valtakunnassa eli legenda sukupolvelta toiselle...

Legenda kolmesta mystistä energiaa omaavasta Trioivoimasta, joiden ominaisuudet olivat Viisaus, Valta ja Rohkeus.



Sitten, eräänä pimeänä päivänä, hyökkäsi Heraldiaan julma armeija, johtajanaan Ganon, pimeyden prinssi, ja varasti Valta-Trioivoiman.



Zelda, Heraldian prinsessa, onnistui pelastamaan Viisaus-Trioivoiman. Hän tiesi, että jos Ganon saisi haltuunsa sekä Valta- että Viisaus-Trioivoiman, tulisi Ganonista maan hallitsija ikuisiksi ajoiksi.

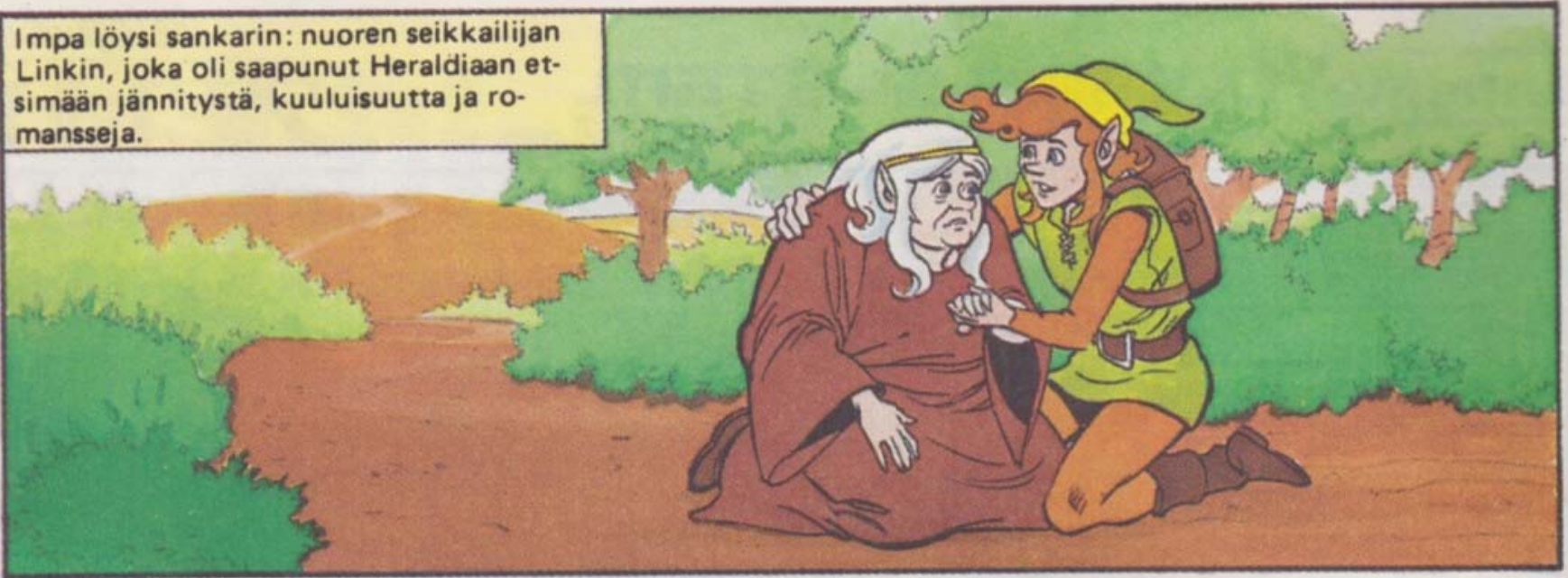
Kolmas Trioivoima, Rohkeus, jäi piiloon siksi, että ainoastaan mahtava sankari, jolla on erityiset ominaisuudet ja hyvä luonne, pystyy löytämään sen.



Zelda lähetti uskollisen palvelijattarensa Impan etsimään tätä sankaria...

...Zelda ei osannut odottaa aivan tällaista sankaria.

Impa löysi sankarin: nuoren seikkailijan Linkin, joka oli saapunut Heraldiaan etsimään jännitystä, kuuluisuutta ja romansseja.



Hän löytäisi kaikki kolme etsimäänsä, ja hänen sydämessään asuisi Rohkeuden Triovoima.



...mutta pian Link saisi huomata...



...että asiat Heraldiaassa eivät mene aivan odotetusti.



Ja siten legenda loppuu ja seikkailu alkaa...



Kauan, kauan aikaa sitten maailma oli kaaoksessa. Oli Heralidian valtakunta, legenda nimeltään Zelda, seikkailija Link, ilkeä Ganon sekä kolme Triovoimaa, jotka hallitsivat näitä kaikkia.

Pois tieltäni.

Pysäyttäkää hänet!
Link ei saa päästä kuninkaan luo!



TEHOA TOIMINTAAN

Kapteeni Krin! Link on Heralidian suurin sankari! Miksi miehenne koettivat estää hänen pääsyä puheilleni?

Anteeksi, majesteetti, mutta Link käyttäytyi kuin raivohullu! Pelkäsimme, että hän hyökkää kimppuunne!



Tietysti olen raivona! Palasin juuri etsimästä prinsessa Zeldaa ja puuttuvaa Triovoimaa eikä kukaan tässä palatsissa halua kertoa minulle mitä täällä tapahtuu! Missä hän on?



Tämä on surullinen päivä valtakunnassa! Tyttäreni Zelda on lähtenyt ja vienyt mukanaan Viisauden Triovoiman ja jättänyt Heraldian ikuisiksi ajoiksi!



Zelda sanoi, että ainoa tapa, jolla Viisauden Triovoima voidaan pitää Ganonilta turvassa on, että hän lähtee kauas pois Triovoima mukanaan eikä koskaan pala! En pystynyt estämään häntä!



Mutta jotenkin Ganonin onnistui saada vihiä Zeldan suunnitelmista, ja nyt Ganonin minonit metsästävät häntä! Heitä ei pysäytä mikään, sekä tyttäreni että Triovoima ovat suuressa vaarassa!



Link, sinun täytyy löytää hänet ja saada hänet palaamaan!



Minä haen hänet takaisin! Voitte luottaa siihen!



Sarian itäpuolella, Mirando-suolla...





Ainoa tapa pitää Trio-voima turvassa on viedä se pois ja jättää tämä maa ikuisiksi ajoiksi.

Mutta vaikka haluaisitkin lähteä Heraldias-
ta, kuinka pääset?



Heraldian viidennessä palatsissa on taikahuilu, joka kuljettaa minut kaukaiseen paikkaan. Ganon ei koskaan löydä minua.

Ja minä en enää koskaan näe sinua!



Viides palatsi on Hyronin saarella! Et ikinä selviydy matkasta, koska Ganonin hirviöt ovat kannoillasi!

Olet oikeassa, en selviydy... ilman sinun apuasi!



Oletko hullu?! Haluat minun auttavan sinua jättämään minut – tarkoitan jättämään Heraldian ikuisiksi ajoiksi?!

Kiltti Link, se on ainoa ratkaisu.



Midoon on kolmen päivän matka. Hankimme varusteita ennen kuin menemme autoimaan...

Kiitos.



...ja sitten suunnistamme lounaaseen vanhan kunninkaan hautausmaahan kohti..

Ja niin alkaa matka halki upottavien soiden...



Läpi pimeiden, kiellettyjen tunneleiden...



Yli kuuman, uuvuttavan aavikon...



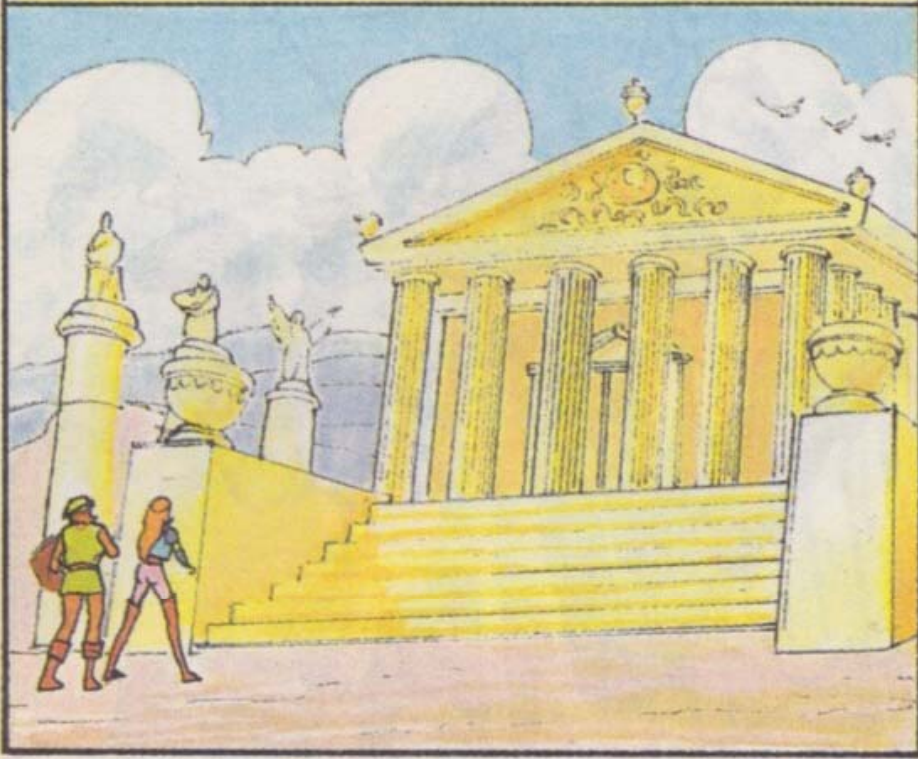
Läpi sokkeloisten yöllisten hautausmaiden...



Yli raivoavan meren... Vain Linkin taidot ja rohkeus pelastavat parin kaikista kuolemanloukuista...



Kunnes he vihdoin saavuttavat päämääränsä – Heral-
dian tarunomaisen viidennen palatsin!



Zelda ja Link eivät aavistakaan, että heidän tähän asti
pahin vastustajansa Rautanyrkki – on heitä vastassa!



Sinä taistelet rohkeasti,
soturi, mutta nyt hä-
viät!

Sivallukseni eivät te-
hoa häneen!



Ja sinun seuralaisesi täytyy
myös tuhot! Tästä ei mennä!





Niin sinä luulet,
metallisuus!



Nyt sait minut todella rai-
vostumaan!



Kukaan ei uhkaile minun
tyttöäni! Tajusitko? Ei
kukaan!

CROM



Armoa, so-
turi. Antau-
dun!

Lukuisia vuosia olen odottanut,
että joku tarpeeksi vahva päihit-
tää minut.

Mitä?
Nyt en ym-
märrä!



Kauan sitten vanha kuningas velvoitti minut vahti-
maan palatsia, niin etteivät ne, jotka eivät sitä an-
saitse, pääsisi viidenteen palatsiin. Nyt sinä, joka
olet päässyt tänne saakka ja voittanut minut, olet
osoittanut ansaitsevasi sisältä löytyvät aarteet.

Mistä sisältä? Tämähän on
umpikujaja!



Ei sellaiselle soturille kuin sinä. Sinä voit mennä, soturi.

Odota tässä, Zelda. Palaan pian.



Tiedän.

Ole huoleti, prinsessani. Sinulla on hallussasi Viisauden Triovoima, tämän nuoren soturin toiminnasta taas näkee, että hän hallitsee Rohkeuden Triovoimaa sydämessään. Hän todella on Heraldian suurin soturi.

Ohitettuaan umpikujan Link löytää itsensä palatsin alimmista huoneista...



Taikahuilu. Jos vien sen Zeldalle, en enää koskaan näe häntä.

Ei! Minä murskaan sen. Sitten hän jää. Minun pitää vain...



...vain pettää hänen luottamuksensa.

...vain valehdella hänelle..







Rakas Prinsessa Kultakutri

Rakas Prinsessa,

Koska olen oikein onnistunut tyranni olen varma, että olisin erittäin suosittu naisten keskuudessa, jos minulla vain olisi mukava pikku kutsumanimi.

Kuulostaa varmaan todella typerältä, mutta haluaisin niin mielelläni, että minua kutsuttaisiin Muffinsiksi.

Varsinainen kysymykseni onkin: mistä varastetaan kutsumanimi?

Tyrannisin
terveisin, Koopa

Rakas Koopa,

Kutsumanimiä ei varasteta. Ne keksitään. Jos haluat, että ihmiset kutsuvat sinua Muffinsiksi, täytyy sinun antaa heille jokin syy siihen.

Ensimmäiseksi toimenpiteeksi ehdotankin, että söisit ainakin 100 muffinsia päivässä. Jos tämä keino ei toimi, voit yrittää seuraavaa keinoa: lähetä 100 koo-padollaria kaikille Sienivaltakunnan asukkaille ja liitä mukaan pieni lappu, jossa lukee "Ystävältäsi Muffinsilta".

Rakas Prinssa Kultakutri,

Nimeni on Naami ja minulla on naamio, aivan kuten sillä Oopperan Aaveella. Ongelmani on: aina kun menen vierailulle, soitetaan minulle oopperoita. Vihaan oopperoita!

Jos minun edes kerran vielä täytyy kuunnella lihavaa naista, joka on pukeutunut viikingiksi, niin tulen hulluksi!

Sinun Naamisi

Rakas Naami,

Yritä seuraavaa keinoa: ota mukaasi omat levysi, kun seuraavan kerran menet vierailulle. Jos ystäväsi edelleen itsepäisesti soittavat sinulle oopperoita, voit yrittää vaihtaa nimesi Elvikseksi tai Muffinsiksi. Ja jos tämäkään konsti ei tepsii, täytyy sinun vaihtaa alaa...äh, tarkoitan muuttua.



Rakas Prinsessa Kultakutri,

Nimeni on Luigi. Veljeni nimi on Mario. Periaatteessa kaikki on hyvin. Ongelmana on se, että aina kun näyttäydymme, huutavat ihmiset: "Tuolta tulevat Mario-veljekset!"

Se on todella raivostuttavaa! Mielestäni meitä voisi ihan yhtä hyvin kutsua Luigi-veljeksiksi. Mitä minun pitäisi tehdä, jotta pääsisin tasoihin veljeni kanssa tässä nimikysymyksessä?

Rakas Luigi,

Oletko ikinä ajatellut vaihtavasi nimeäsi Muffinsiksi...?

Tässä kaikki
tällä kertaa.

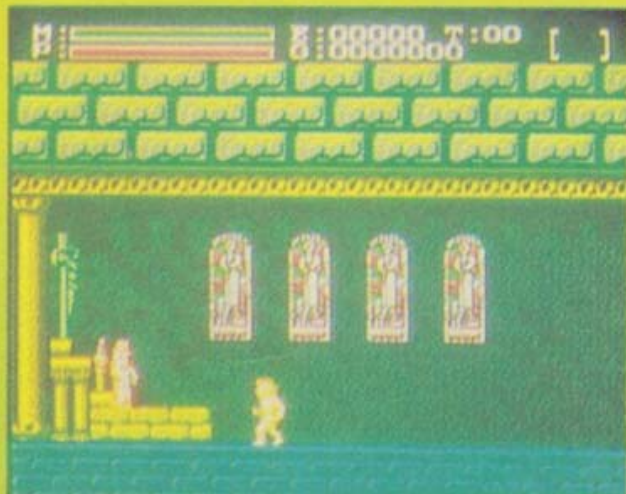
Terveisin prinsssa
"Muffins"
Kultakutri...



Box Mario



1. Valmistetaanko kaikki pelit Japanissa?
2. Kuinka monta peliä kaikista saamme Japanista?
3. Miksi pelien tulo kestää niin kauan?



5. Faxanadu on hyvin paljon Zeldan tapainen peli. City Connectionissa ajat autoa läpi koko USA:n. Muuten se on tylsä peli ja sen takia se ei ilmeisesti tule Suomeen.
6. Goonies 1 löytyy, mutta vain Japanissa. Tulevaisuudessa EHKÄ! Lue Nintendo-lehteä jatkossakin niin näet mitä tapahtuu!
7. Kyllä.

Hei Nintendo

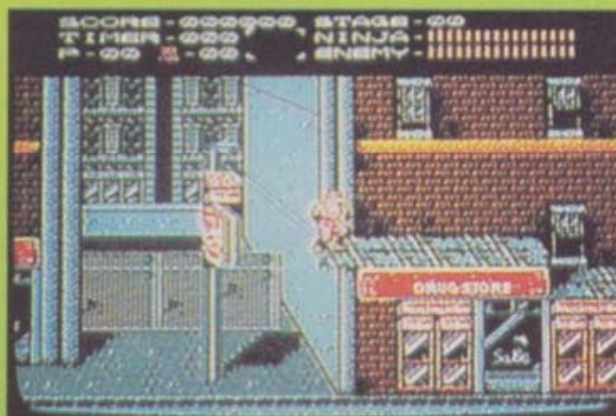
Olen 12-vuotias poika, joka haluaisi mielellään tietää tuleeko Nintendolle muitakin karate-pelejä kuin "Kung Fu"?

Petteri Virtanen

4. Koska tulee Zelda 3, SMB 3, Faxanadu ja Blades of Steel sekä City Connection?
5. Millaisia ovat Faxanadu ja City Connection?
6. Tuleeko Metroid 2, Kid Icarus 2 ja Goonies 1 pian?
7. Onko Nintendo-klubilaisia joka puolella maata?

Timo Mikkinen

1. Kyllä
2. Se riippuu siitä kuinka paljon Funente aikoo kysyä peliä myydä. Esim. vähemmän kuin 10.000 myyviä pelejä tuskin tuodaan. Kun taas selviä suosikkeja, joita myydään noin 50.000, tuodaan varmasti.
3. Japanissa pelit ilmestyvät ensimmäisenä, sitten USA:ssa ja vasta niitten jälkeen muualla maailmassa.
4. Zelda 3 tulee, mutta tuleeko se tälle vanhalle kassibittiselle vai uudelle 16-bittiselle ei ole vielä varmaa. SMB 3 tulee ensi kesänä. Faxanadu tulee jouluksi ja Blades of Steel tulee myöhemmin ensi vuonna. City Connection ei tule näillä näkymin.



Kyllä, esimerkiksi Double Dragon II, joka löytyy vuokrakasettina. Muitakin ilmestyy tulevaisuudessa.

Voiko USA:sta ostaa tarvikkeita (ei pelejä)? Miksi klubissa ei vastata puhelimeen? Se tuuttaa vain varattua.

Jussi Nykänen

Tarvikkeiden ostaminen USA:sta on ongelma. Vaikka USA:ssa toimivat tarvikkeet toimivat Suomessakin, et saa niihin takuuta. Tänne soittaa niin paljon ihmisiä, että olemme pakostakin usein varattuja, mutta pienellä kärsivällisyydellä pääset varmasti läpi.

Hei Nintendo,

Jos ostaa Game Boyn Amerikasta, voiko sillä pelata suomalaisia pelejä. Mitä maksavat pelit Game Boyhin?

Lauri Ylikorpi

Kyllä, pelikasetit Game Boyhin ovat samoja ympäri maailman, paitsi Japanissa, missä kieli on eri.

Hei Nintendo-lehti,

Onko Nintendolle C-64 pelien "Football Manger II" tai "The Double" tapaisia pelejä?

Jalkapallofani

Sellaisia, jotka käsittelevät jalkapallomanagerin uraa, ei ole. Mutta roolipelien kaltaisia pelejä tulee yhä enemmän ja enemmän.



Tämän kuun Power Playereinä esittelemme Mikko Niemisen ja Heikki Jokelan, Helsingistä ja Espoosta. Tässä on heidän kirjeensä:

Terve Nintendo-lehti

Olemme kaksi 14-vuotiasta poikaa ja olemme selvittäneet seuraavat:

Kung Fu (35 kertaa), Pro-Am RC (47:een rataan), Gun Smoke (2 k.), Cobra Triangle (4 k.), SMB (17 k.) SMB2 (5 k.), Zelda 1 (2 k.), Zelda 2 (1 k.)
Punch Out (12 k.), Goonies 2 (7 k.), Track & Field (5 k.), Gadius (2 k.), Life Force (4 k.), Kid Icarus, Castlevania, Mega Man (2 k.), Tennis (Taso 5, 6-0, 6-1), Ice Hockey, Tetris (taso 9, kork. 5, 2 k.), Double Dribble, Anticipation (very hard), Urban Champion (45:een rataan).

Highscores: Castlevania 999999, Cobra Triangle 999999 ja Tetris 999999

Vinkkejä ja vihjeitä

SMB: Kun olet pelannut pelin läpi kerran, voit seuraavassa pelissä valita kentän painamalla A- ja B-nappia otsikkoruudussa.

Mega Man: Voittaaksesi loppuhirviöt helpommin käytä seuraavaa aselistaa apuna.

- | | | | | | |
|------------|--------------|--------------|-------------|--------------|---------------------------------------|
| 1. Bombman | (tavallisia) | 6. Fireman | (Icemanin) | 9. Bubble- | |
| 2. Gutsman | (Bombmanin) | 7. Rockman | (Firemanin) | monster | (Ensin Gutsmanin ja sitten Elecmanin) |
| 3. Gutman | (Gutsmanin) | 8. Mega Man- | | 10. Dr Willy | (Ensin Firemanin ja sitten Cutmanin) |
| 4. Elecman | (Cutmanin) | kopio | (Elecmanin) | | |
| 5. Iceman | (Elecmanin) | | | | |

Sinustako Power Player!

Haluaisitko tulla Power-Payeriksi? Lähetä tuloksesi ja kerro vähän itsestäsi ja kuinka sait korkeat pisteet. Äläkä unohda lähettää kuvaa itsestäsi. Kirjoita kuoreen Power-Player.

Katso ympärillesi! Tämä on oikea maailma, jossa SuperMarioLand on ainoastaan jännittävä videopeli, ja jossa Mario, Prinsessa Kultakutri ja salaperäinen avaruusolio Tatanga ovat vain peliruudun hahmoja. Mutta nyt tilanne voi muuttua, koska sinulla on...

GAME BOY

tiukasti
käsissäsi...

KA-BOOM!

Mario ostaa farmin!
Tatanga voittaa taas!







Huomenta, Herman! Hei, mikä vikana? Näytät järkyttyneeltä!

Minut miltei ryövättiin, herra Levison--!



Sattuiko sinuun, Herman?

He olisivat vahingoittaneet minua, jos en olisi puolustautunut niin hyvin.

Kukaan ei enää kunnioita lakia ja järjestystä! Koko maailma ajautuu riivöille!



Eivät asiat nyt niin huonosti ole!

Ovatpa! Etkö huomaa kaikkea rumaa, pahaa ja rikollista joka puolella?

Jos minä saisin päättää, niin kaikki roskaajat, ryövääjät, mukiloijat ja vapaamieliset hallitsijat pantaisiin putkaan!



Enää ei ole yhtään turvallista paikkaa kunnan kansalaisille.

Vai niin! Taidanpa mennä pankkiin. Pidä silmällä tavaroita, Herman!

Muuten, huomasin, että yksi Game Boy on kadonnut. Varmaankin näpistetty.



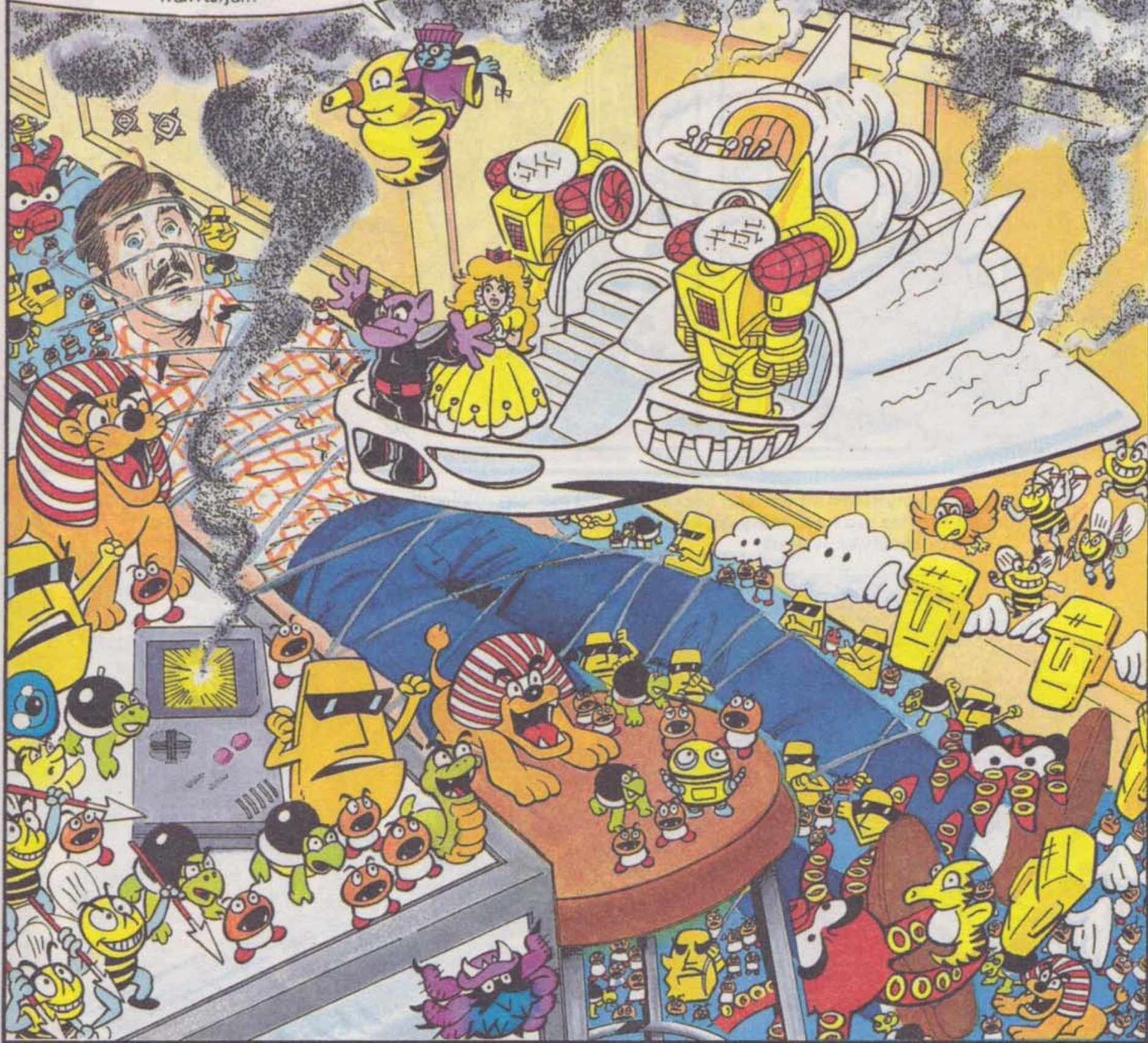
Ei sitä ole näpistetty, senkin porho-minä otin sen, koska saan niin vähän palkkaa!

On aika hankkia toinen pikku extra-bonus! Minulla on ollut kova aamu.



Kuulkaa kaikki! Hänen korkeutensa majesteetti, kaikkien maailmojen valloittaja, Firabuton faarao, Mudan maharadja, Koillisevan keisari ja Huran hallitsija...

TATANGA, mystinen avaruuden vallitsija!



Katso, rakas Kultakutrini! jälleen yksi valloitettava maailma!

Miksi tah toisit vielä yhden lisää?

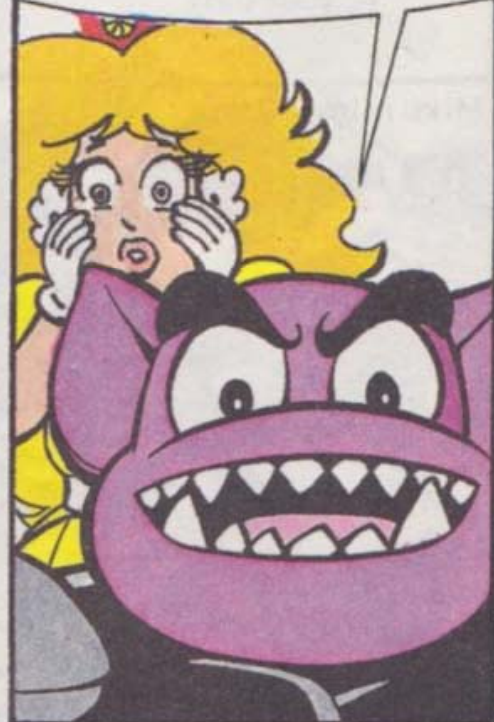


Sinulle, Kultakutrini! Sitten, kun vihdoinkin suostut menemään kanssani naimisiin, lupaudut kuningattarekseni etkä vangikseni, haluan, että yhdessä hallitsemme suurinta valtakuntaa, joka ikinä on ollut olemassa!

Tatanga! Mitä minionisi tekevät tuolle jättiläiselle?



Hän on täyttänyt tehtävänsä eli näyttänyt meille tien tänne. Nyt hänet on tuhottava!



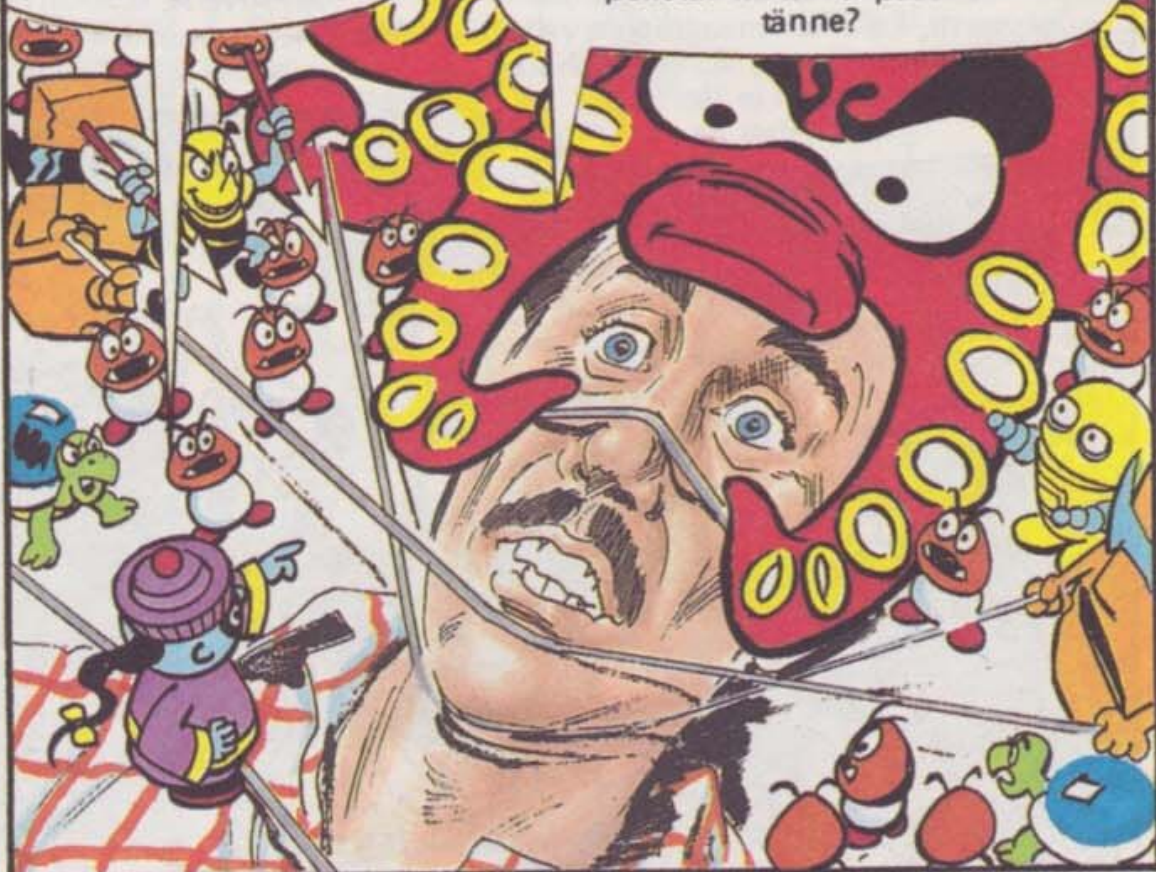
Toivoisin, että ette tuhoaisi häntä. Tehän voisitte vaikka kuulustella häntä. Hän voisi kertoa jotakin mielenkiintoista.

Hmm... Pioni! Kuulustele van- kiamme!



Hei, jättiläinen! Missä me olemme?

En usko tätä todeksi-- tähän olette pelistä! Miten te pääsitte tänne?



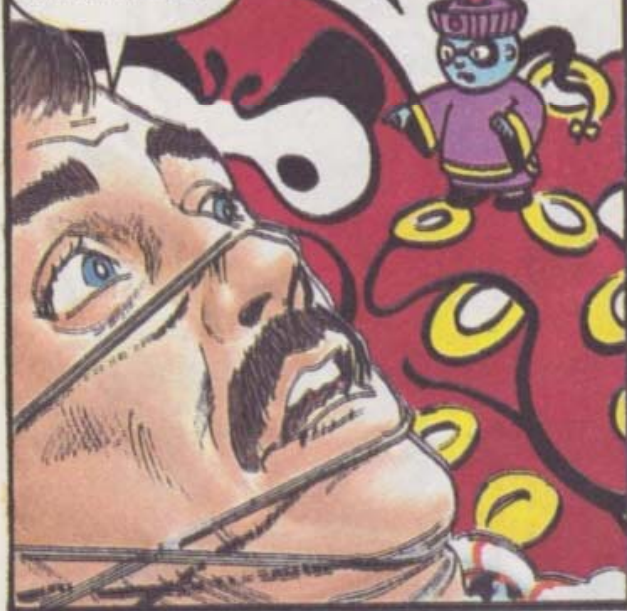
Vastaan kysymykseesi ainoastaan koska minulle tuottaa suurta mielihyvää kertoa hallitsijani älykkyydestä!

Tatangan mielellinen mekaniikka käänsi suhteet päinvastaisiksi uutta valloitettavaa maata etsittäessä! Hän löysi tämän maailman!



Tarvittiin ainoastaan henkinen yhteys. Yhdet avot, jotka toimivat oppaana matkallamme eri ulottuvuuksiin!

Miksi minä?



Sinä olet heikkomielinen, katkeroitunut, pelokas ja täynnä vihaa! Tatanga hypnotisoi helposti sinunlaisesi -- jopa ulottuvuuksien yli!

Sinä kutsuit Lordi Tatangan tänne-- mutta on selvää, että heikot tarvitsevat alistajan.



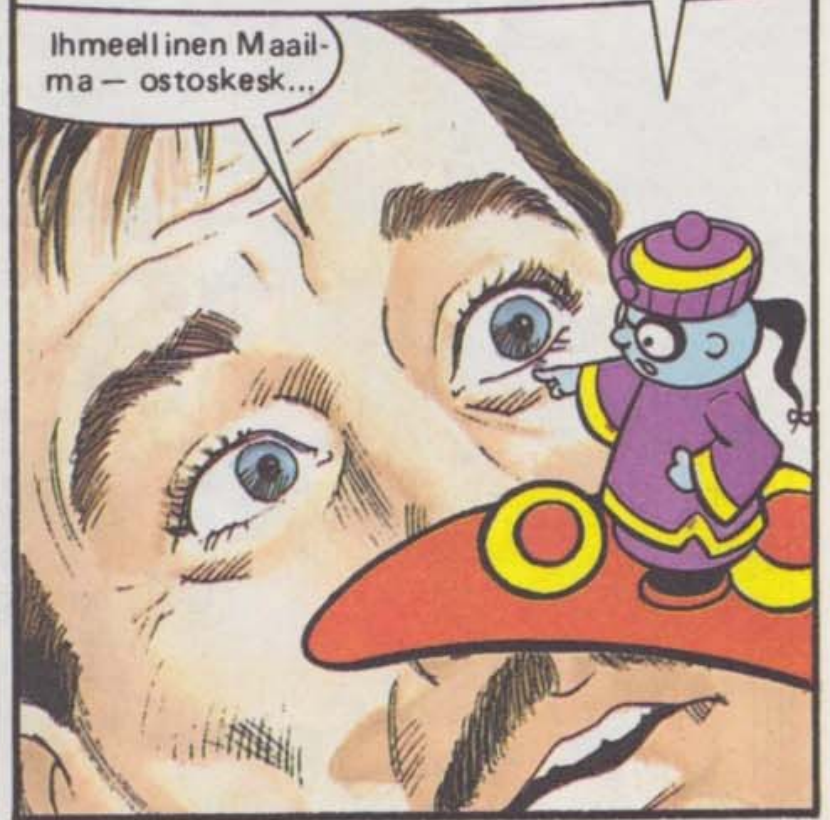
Odota! Joku pelinero keksi sinut! Te kaikki olette vain pieniä bittejä tai tiedoston osia. Jokin teki teidät oikeiksi, ja nyt kuvittelette saavanne aina olla täällä.

Mitä minä sanonkaan? Tämä on unta! Te ette voi olla oikeita!



Hmph! Sinä olet mahdoton, jätti! Kerropa, mikä tämä paikka oikein on!

Ihmeellinen Maailma – ostoskeskus...



Mainiota! Pioni, varusta armeijani! Vallatkaa Ihmeellinen Maailma!



Toisaalla ostoskeskuksessa...

Rick, miten aina pystyt unohtamaan Nintendot ja pesäpallon ja kaiken muun, josta pidät, kun ympärilläsi on tyttöjä?

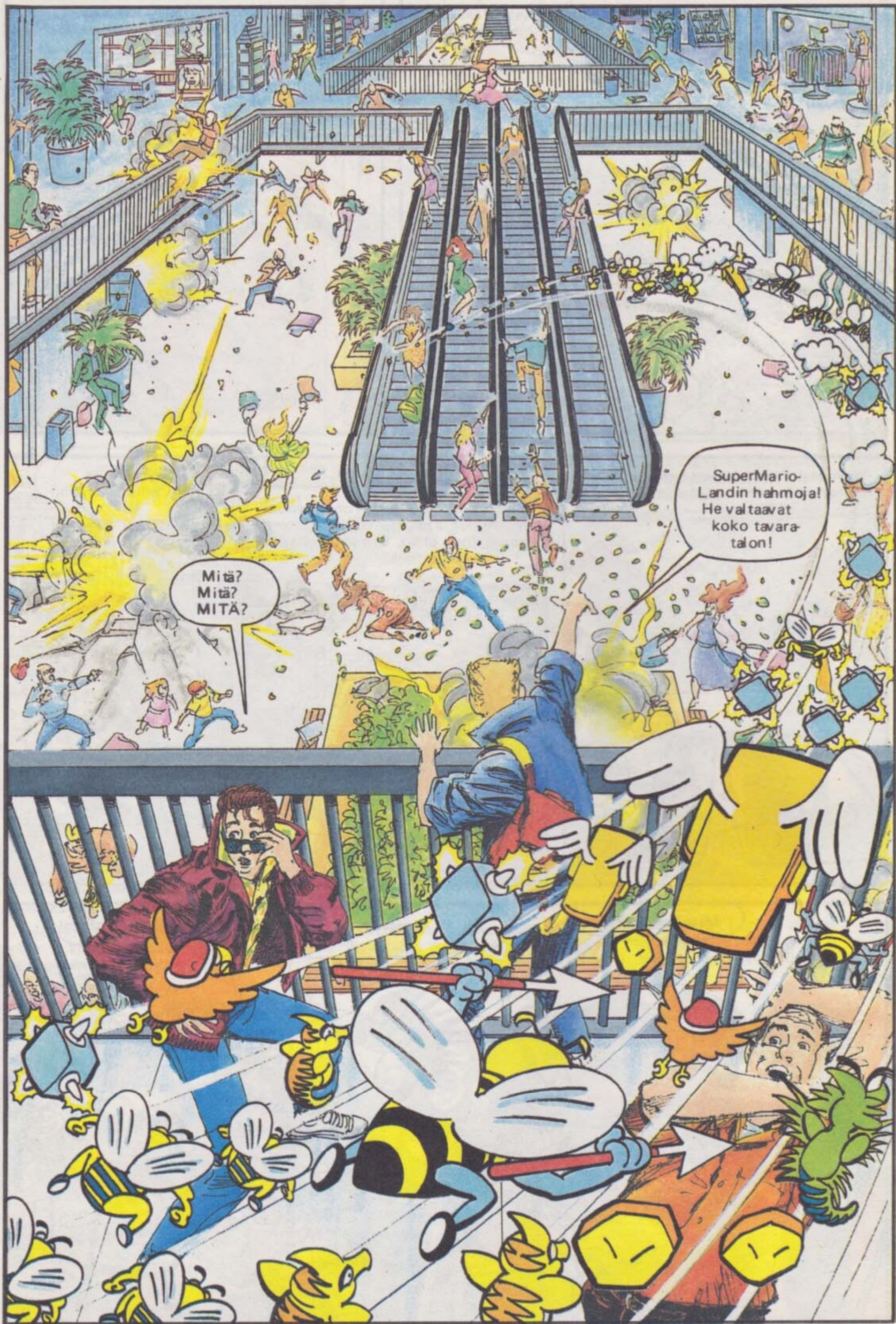
Katso noita täydellisiä tyyppöitä!

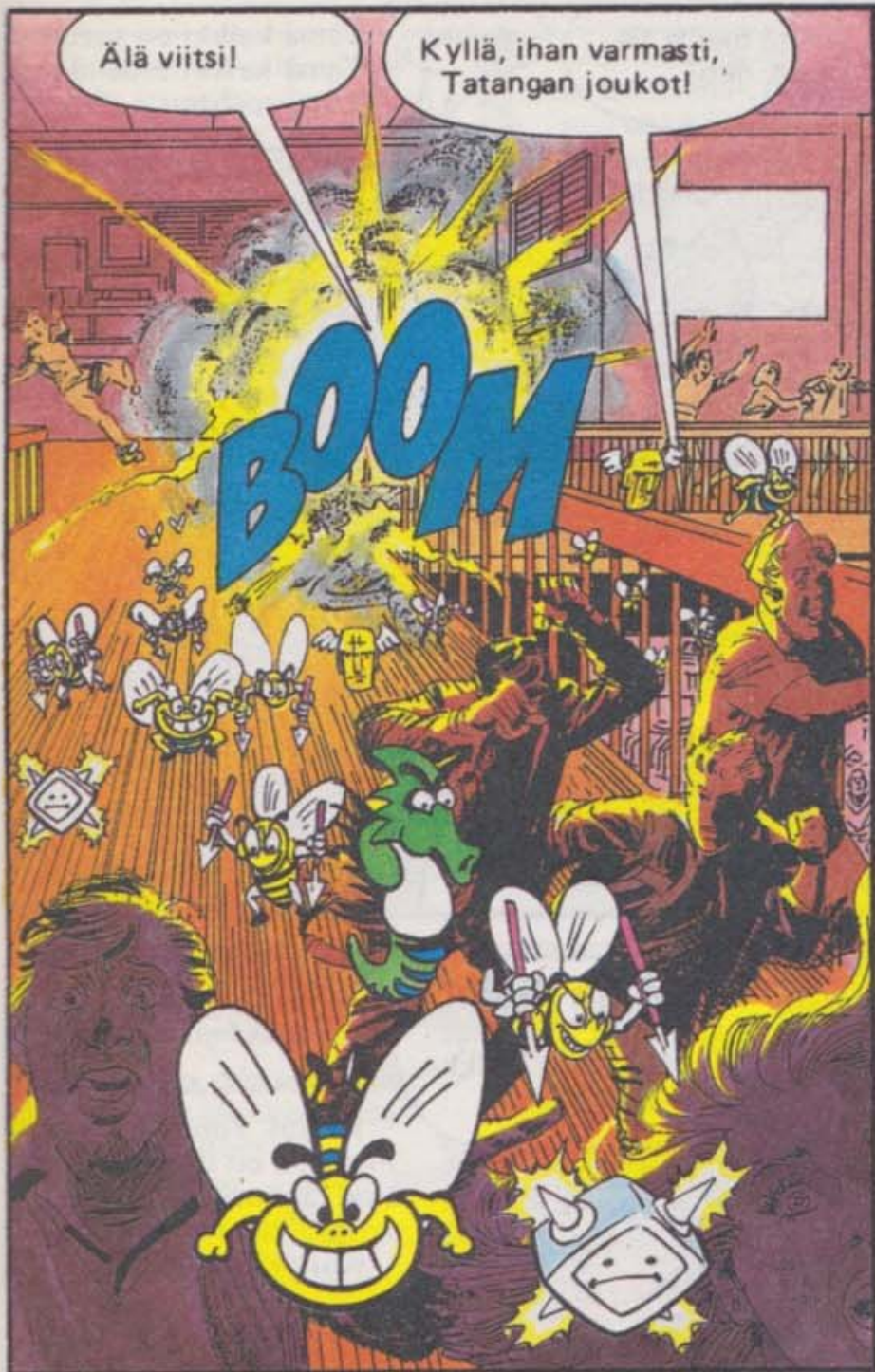


Mitä ihmettä?

Wow! Tuossa on HirviöHamasu! Ja Raketin! Ja SämSäm! Ja Patatonit!







Älä viitsi!

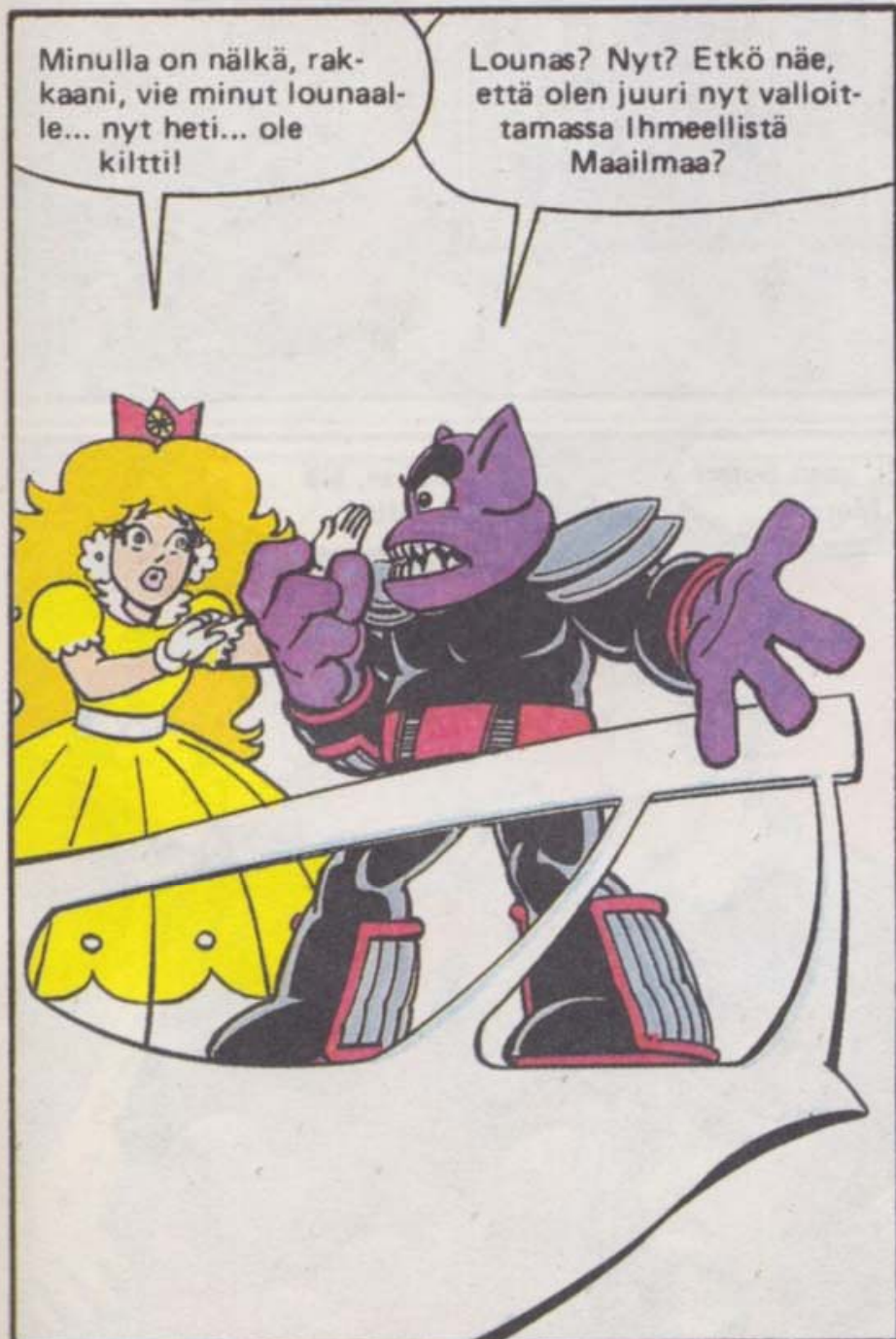
Kyllä, ihan varmasti, Tatangan joukot!



Jättiläisistä ei ole vastustajiksi, Lordini!

Ne ovat ällöttäviä! Tuhotkaa ne!

Ei! Tarkoit-
tan ei nyt,
Tatanga!



Minulla on nälkä, rakkaani, vie minut lounaalle... nyt heti... ole kiittoi!

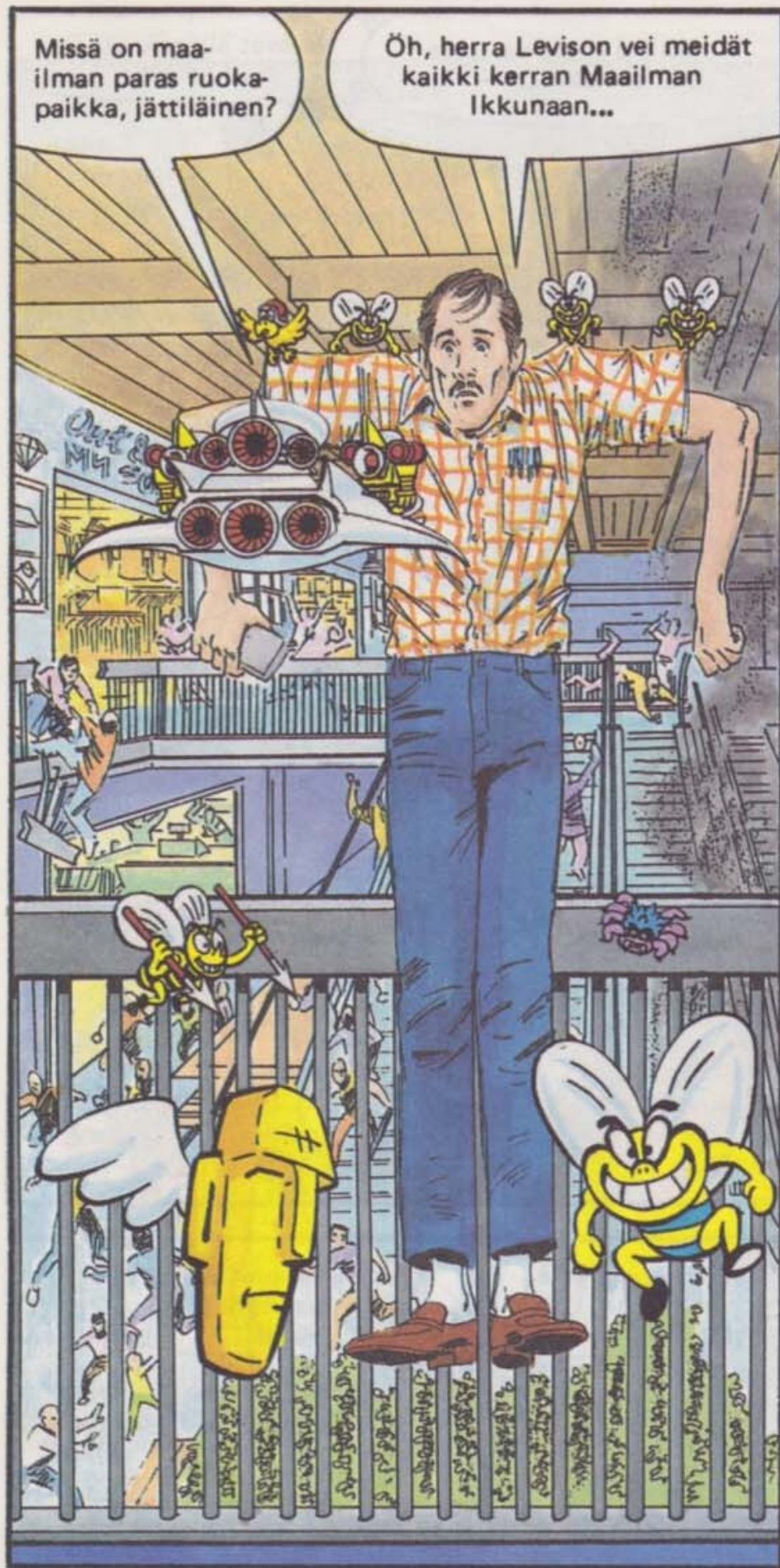
Lounas? Nyt? Etkö näe, että olen juuri nyt valloittamassa Ihmeellistä Maailmaa?



No, anteeksi, että häiritsin.

Jos Mario olisi täällä, hän kyllä veisi minut lounaalle!

Marion tekemiset eivät minua kiinnosta! Tatanga tekee kuten haluaa.





Tämähän voi olla vaikka jokin ansa! Nuohan voivat olla vaikka marsilaisia! Mutta ne eivät ole minäkään videopelin hahmoja...

Jos Tatanga kerran voi tulla maan päälle, niin ehkä Mariokin pystyy siihen!



Mario! Kuuletko minua?

Älä yritä... koeta jo kasvaa aikuiseksi! Tai voitahan toivoa, että joulupukki ilmestyisi.



Katso Rick! Katso! Kolme ovea!

Voi ei! Minä ainakin lähden!

Ovia pitäisi olla vain kaksi! Koetetaan tätä kolmatta ovea!



Se onnistui!

Hei, mitä tapahtui?! Mitä sinä teit?!?



Mitä kuuluu?

Mario! Tiesin että tulisit Kultakutria pelastamaan!

jatkuu...

TODELLINEN SANKARI

Heippa kaikki, tässä Link – minulla on viesti teille kaikille, jotka haluatte sankariksi. Päivän oppitunti: singahda ikkunasta sisään.



Mikään ei tee parempaa vaikutusta kuin vanha kunnan klassinen sisään-tulo... näyttää helpolta, eikö vain?



Mutta varo! Pahat hengat voivat siirtää ikkunaa viime tipassa!



Valitse hyvin myös paikka, johon kiinnität naran. Huono valinta voi johtaa sinut naurunalaiseksi, eritoten jos vihollisesi on tottunut kalastaja.



Varmista myös, että hyppäät sisään siitä oikeasta ikkunasta...



Muistakaa, että sankariksi pääsee teoin, ei sanoin! Jatkakaa harjoituksia älkääkö pettäkö prinsessan luottamusta!



GAME OVER

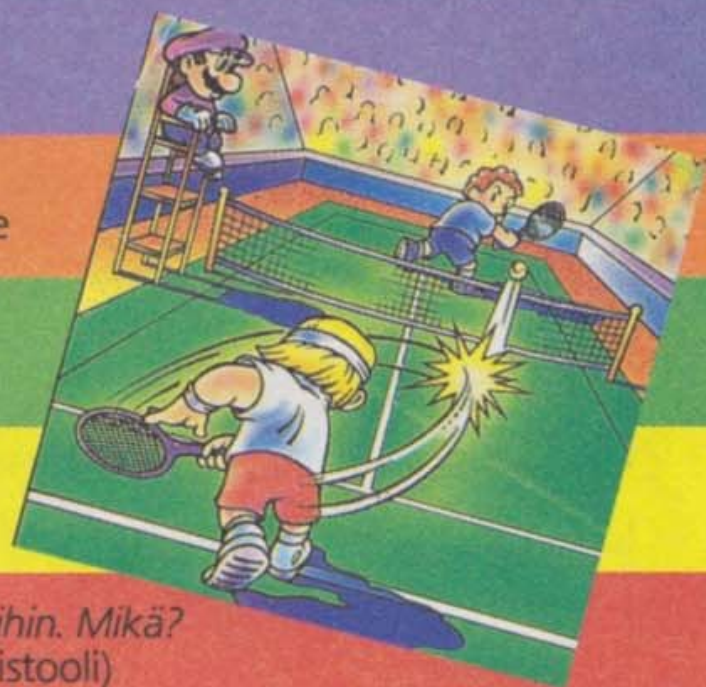
Voita

ja kolme peliä!

GAME BOY

Tämän kuun kilpailun on laatinut meille ruotsalainen Nintendo-pelaaja, joka kiitokseksi saa Bionic Commando -pelikasetin. Jos itse haluat laatia jonkin kilpailun, voit lähettää kysymykset lehteen. Julkaistusta kilpailusta saat pienen palkinnon.

- Kuinka monta elämää sinulla on Rush'n Attack-pelin alussa?*
1. 2 kpl x. 5 kpl 2. 3 kpl
- Minkä niminen on Top Gun -pelin taisteluristeilijä?*
1. USS Georgetown x. USS Utah 2. USS Enterprise
- Minkä niminen on Link-pelin 6. vartija?*
1. Carock x. Barba 2. Zambuka
- Mikä näistä aihealueista puuttuu Anticipation-peleistä?*
1. Aseet x. Ruoka 2. Rakennukset
- Kesällä 1988 ilmestyi markkinoille uusi lisävaruste Nintendo-peleihin. Mikä?*
1. Matto x. Advantage Joystick 2. Zapper (valopistooli)
- Kun käytät "Force"-nappia Cobra Triangle -pelissä, saat ylimääräisen hienouden. Minkä?*
1. Lisää vauhtia x. Ohjuksia 2. Korkeammat hypyt
- Kuinka monen portin läpi sinun pitää meloa Track & Field II -pelin kanoottilajissa?*
1. 10 kpl x. 12 kpl 2. 16 kpl
- Mistä osasta löydät L-aivoja (brain) Section Z -pelissä?*
1. Osa 50 x. Osa 47 2. Osa 59
- Mikä on neijäs kohteesi To The Earth -pelissä?*
1. Kuu x. Mars 2. Maa
- Mitä Nintendo valmisti 1800-luvun lopussa?*
1. Pelikortteja x. Viuhkoja 2. Mausteita
- Mikä on Castlevania 2 -pelin toinen nimi?*
1. Simon's Quest x. King's Quest 2. Dragon Quest
- Mikä uusi valmius on Mariolla Super Mario 3 -pelissä?*
1. Uinti x. Korkeat hypyt 2. Kirveen heitto
- Marraskuussa ilmestyy jälleen uusi Nintendo-peli, Blades of Steel. Millainen peli se on?*
1. Miekkailupeli x. Jääkiekkopeli 2. Metsänhakkuupeli



Upeat palkinnot

1. PALKINTO: 1 kpl Nintendo Game boy + kolme peliä! Pelit ovat Tetris, Tennis ja vielä julkaisematon, uusi peli

Tämän lisäksi arvomme 25 kpl Nintendo-aiheisia pikkutavaroita.

Vimeinen vastauspäivä on 25. lokakuuta 1990. Lähetä vastauksesi osoitteella Nintendo-kilpailu 1/90, Funente Oy, Särkiniementie 5, 00210 HELSINKI.

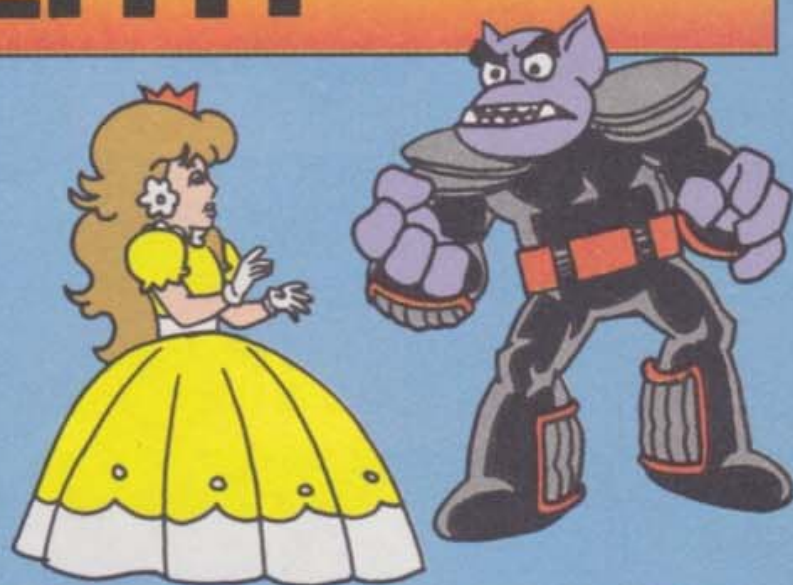
MUISTA LUKEA MYÖS SEURAAVA



NINTENDO LEHTI

Seuraavan numeron Super Mario 3 -sarjassa Koopa-kuningas hypnotisoi prinsessan. Lentävien mattojen vaara vain kasvaa!

Voita Acclaimin langaton ohjain kuukauden superkilpailussa.



Miten käy Marion ja Daisyn Game Boy -sarjassa?

Ne jotka ovat tilanneet Nintendo-lehden, saavat mukana ilmaiseksi 16-sivuisen Power Player -liitteen.

Marraskuussa tulee taas huippu-uutuuksia kuin liukuhihnalta. Mukana mm. BLADES OF STEEL, kauan odotettu jääkiekkopeli, SILENT SERVICE, ensimmäinen sukellusvenepeli sekä WORLD WRESTLING – ammattipainia suoraan maailman huipulta!

NINTENDO-LEHTI numero 2 ilmestyy marraskuussa!

KAI OLET JO TILANNUT NINTENDO-LEHDEN? ETKÖ? NO, VOIT TEHDÄ SEN HELPOSTI SOITTAMALLA TILAAJAPALVELUUMME PUH. (931) 111 900. MUISTA, ETTÄ VAIN TILAAMALLA SAAT 16-SIVUISEN POWER PLAYER -LIITTEEN!

Voit tilata Nintendo-lehden ensimmäisestä mahdollisesta numerosta alkaen, 4 numeroa hintaan 58 mk tai 8 numeroa hintaan 116 mk.

PS. Muista, että alle 18-vuotias tarvitsee vanhempien suostumuksen!



LIFE FORCE

NINTENDO
TV-PELIT
VALLOITTAVAT
MAAILMAN!

Maailman ykkönen
— Nintendo —
on saapunut Suomeen.
Huimaa jännitystä, oivalta-
misen suurta iloa, vatsan-
pohjaa kutkuttavaa vauhtia
— ja paljon enemmän.
Vain Nintendolla voit pelata
mm. Super Mario ja
Zelda-pelejä!



TIGER-HIELI



METROID

ROBOWARRIOR



SECTION Z

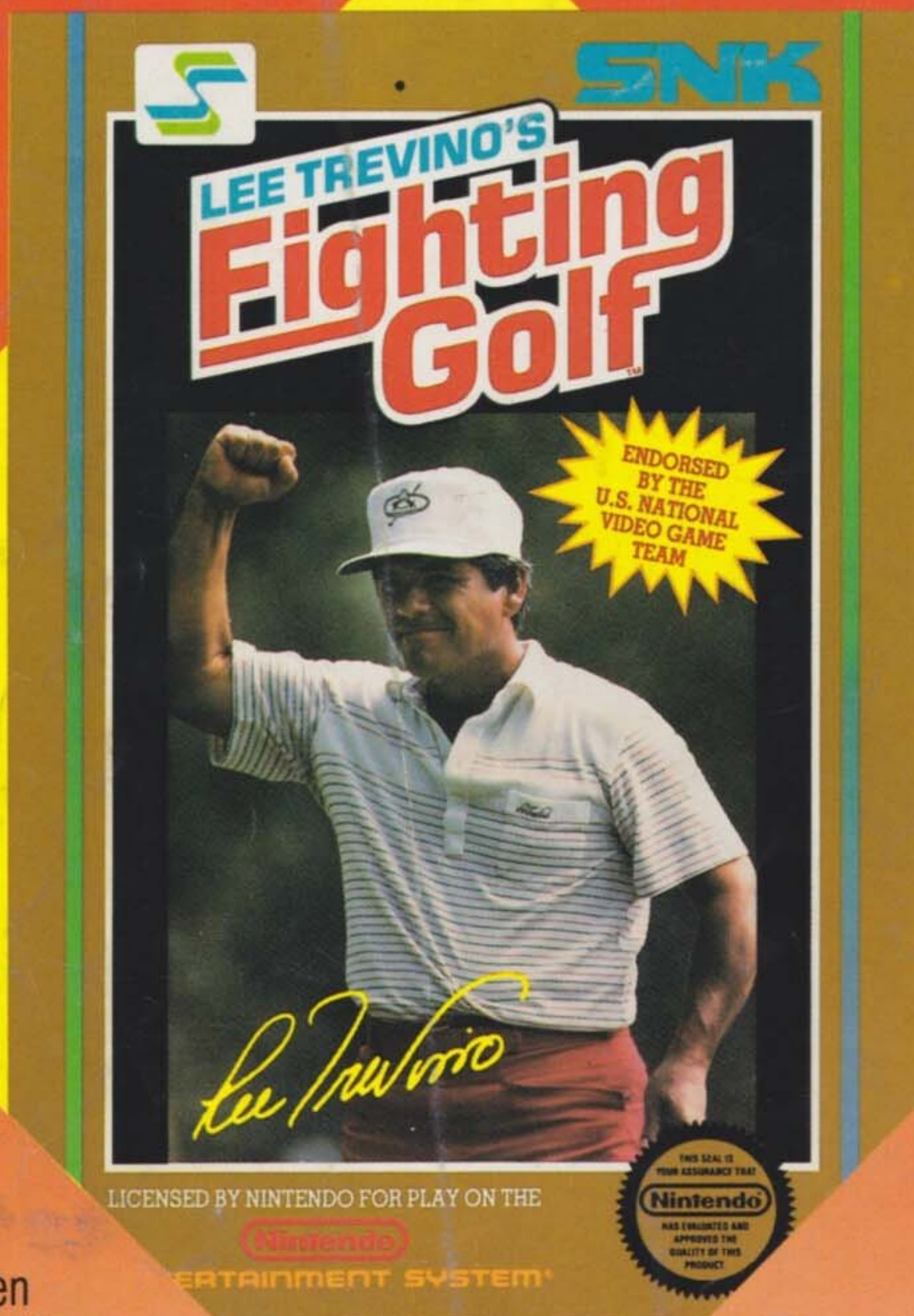
Nintendo®

Ainoa oikea Tv-peli — Nintendo!

Myynti: Tavaratalot, radioliikkeet, kirjakaupat ja leluliikkeet kautta maan.

"Fighting Golf -peli tarjoaa jännitystä ja on kiistatta eräs parhaista koskaan tehdyistä urheilupeleistä."

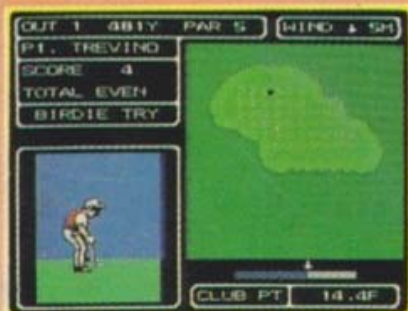
U.S. National Video Game Team



Fighting Golf on tehty yhteistyössä moninkertaisen golf-mestarin, Lee Trevinon kanssa. Lee Trevino on voittanut mm. kahdesti U.S. Openin, British Openin ja P.G.A.:n mestaruuden.

"Koskaan aikaisemmin ei kotiverzioissa ole ollut näin monipuolista pelimahdollisuutta."

U.S. National Video Game Team



Maahantuonti:
Funente Oy
90-670 455



Jälleenmyynti:
Valtuutetut
Nintendo-jälleenmyyjät

POWER

Numero 1

*Mukana
klubi uutiset*

PLAYER

Bionic Commando

Bubble Bobble

Paper Boy

Näin tehtiin

Super Mario

Bros. 3!



Onneksi olkoon.

Kädessäsi on Nintendo-lehden toinen numero. Tai tavallaan ykkönen, koska edellinen numero toimitettiin ainoastaan klubilaisille. Luet tätä palstaa, koska olet tilannut Nintendo-lehden, kiitos siitä. Tämä sisä-sivujen lisäliitehän toimitetaan ainoastaan tilaajille.

Syyskuun uutuudet **Batman** ja **Faster's Quest** ovat jo löytäneet tiensä valtuutettuihin Nintendo-pisteisiin.

Game Boyn julkaisu lähestyy niinikään salamavauhtia. Koemarkkinointi alkaa marraskuussa ja tammi-kuussa peli on kaikkien Nintendo-pisteiden valikoimassa.

Tässä numerossa meillä on jälleen Nintendo-kilpailu, jonka palkintona on **Game Boy**-peli. Kannattaa siis osallistua!

Lokakuun uutuudet jatkavat samaa korkeatasoista linjaa kuin aikaisemmatkin uutuudet.

Bionic Commando ja **Bubble Bobble** ovat taatusti kuumaa tavaraa. Molemmista odotetaan todellisia hittipelejä.

Lokakuussa ilmestyy myös **Paper Boy**, joka tulee markkinoille ainoastaan vuokrakasettina samalla tavalla kuin **Double Dragon 2** elokuussa.

Super Mario Bros. 3-pelin ilmestymisestä on liikkeellä paljon huhuja. Viimeisin vahvistettu tieto Japanista kertoo kuitenkin, että peli on saatavissa Euroopan markkinoille vasta ensi kesänä.

Loppuvuoden uutuuksista meillä on todella mukavaa kerrottavaa. Odotettu jääkiekko-uutuus **Blades of Steel** ilmestyy jo marraskuussa.

Joulun suuret uutuuspelit ovat **MegaMan 2** sekä ensimmäinen **Disney**-peli **Ducktales**. Molemmat pelit ovat olleet listojen kärjessä niin USAssa kuin Japanissakin.

Suomenkin markkinoille ovat ilmestyneet Nintendon piraattikasetit. Pelit ovat yleensä hyvin yksinkertaisia tai sitten suoria kopioita Nintendon peleistä. Kyseiset kasetit ovat varsin huteraa tekoa ja vaurioittavat helposti keskusyksikköä.

Muista, että jos pelaat piraattikaseteilla, takuu ei korvaa keskusyksikön rikkoutumista.

Seuraavassa numerossa on jännittävä kilpailu, jonka palkintona on Acclaimin langattomia joystick-kejä. Lehdestä löydät myös uusimmat pelivinkit ja ammattipelaajien tuoreimmat uutiset.

Viime numerossa olivat **Track & Field 2**-pelin koodit menneet sekaisin. Teemme parhaamme ettei tämä pääse toistumaan.

Seuraava lehti ilmestyy jo kuukauden kuluttua!

Siihen asti,

pelaamisiin!

CAPTAIN NINTENDO

Tämän hetken kuumimmat pelit:

Bionic Commando	Capcom	lokakuu	platinum-kasetti
Paper Boy	Mindscape	lokakuu	vain vuokralla
Bubble Bobble	Taito	lokakuu	silver-kasetti
Batmat	Sunsoft	syyskuu	platinum-kasetti
Fasters Quest	Sunsoft	syyskuu	gold-kasetti
Skate or Die	Konami	elokuu	silver-kasetti
T.M.H.T.	Konami	elokuu	platinum-kasetti

Ensimmäiset Game Boy -kasetit marraskuussa:

Tatris	Nintendo	tulee pelin mukana
Alleyway	Nintendo	silver-kasetti
Golf	Nintendo	gold-kasetti
Tennis	Nintendo	silver-kasetti
GIX	Nintendo	silver-kasetti
Solar Striker	Nintendo	silver-kasetti
Super Mario Land	Nintendo	gold-kasetti

TAITO BUBBLE BOBBLE™

Pienet, söpöt dinosaurukset puhaltelevat kuplia ilkimyksiä kohti, ja sitten hyppäävät niiden päälle. Voisiko siinä olla mitään itua? Vastaus on yksimielisesti KYLLÄ! Molempien minidinosauruksien, Bobin ja Bubin, seikkailut Kuplailmassa ovat hyvin tarttuvia. Kuplita Beluga, Stoner, Grumple Grommit, Bubble Buster ja Incendo — ennen pitkään peliin ilmestyy myös Paroni von Blubba.

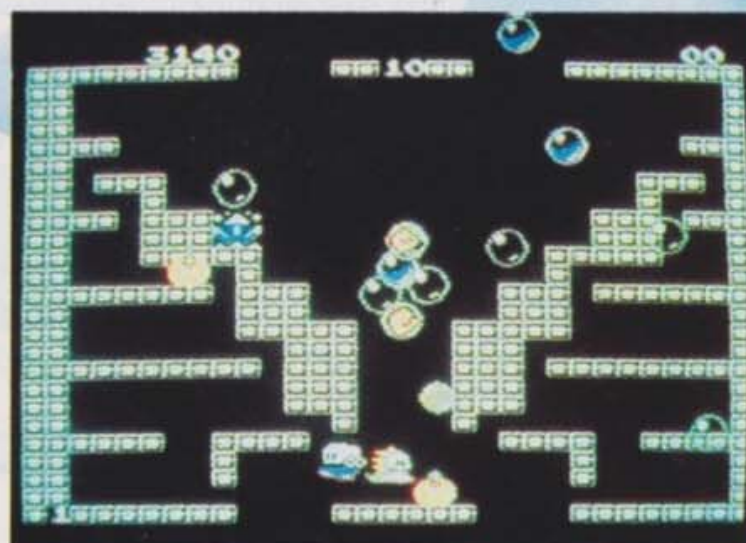
Pienet sankarimme



Bob



Bub



Peliohje: Sinun on tuhottava jokainen eteesi osuva ilkimys kaikilla peliradoilla. Vain silloin pääset jatkamaan peliä. Pelissä on kaksi maailmaa, joissa kummassakin on 113 tasoa. Maailmojen salat löydät tasolta 99.

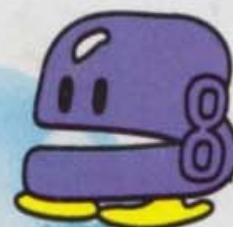
Ilkimykset



Beluga



Grumple Grommit



Bubble Buster



Incendo



Stoner



Coiley



Willy Whistle



Hullaballoon



Baron von blubba

Toimituksen arvosana



Tämä on hauskaa. Koko toimitus on samaa mieltä. Pelaamme tätä peliä aivan yhtä paljon kuin tulevia menestyspelejä (mm. Super Mario Bros 3 ja Double Dragon 2). Bonusesineet ja mahdollisuus kerätä suuri pistemäärä antavat hyvän pelituntuman. Pelistä tulee vielä hauskempi, kun sitä pelaa kaksi pelaajaa. Suosittelemme lämpimästi tätä peliä kaikille teille, jotka olette kyllästyneet logiikka- ja ammunta-peleihin.

Kuplatietoutta:

Pelin nimi: Bubble Bobble
Pelin julkaisija: Taito
Julkaisupäivämäärä: 25. lokakuuta
Pelityyppi: Seikkailupeli
Pelaajien lukumäärä: 1 tai 2
Jatkomahdollisuus: on
Salasana: on



Vihjeitä

Jos kulutat liian paljon peliaikaa, tulee sinusta helppo saalis Paroni von Blubballe.

Kun puhallat kuplia oikein kunnolla, ilmestyy ruutuun lentäviä, värillisiä kirjaimia. Keräämällä kirjaimet sanaan "EXTEND" pääset siirtymään seuraavalle tasolle.

Paroni von Blubba katoaa välittömästi, kun olet hypännyt viimeisen ilkimyksen päälle.

Kerää kaikki näkemäsi taikaesineet (=bonusesineet). Niistä voi olla odottamatonta apua.

Opi ratsastamaan kuplien päällä. Tarvitset tätä taitoa pelin myöhemmässä vaiheessa.

Ilkimyksen sisältävän kuplan puhkaisemisesta saat 1.000 pistettä. Jos onnistut samanaikaisesti puhkaisemaan 7 kuplaa ilkimyksineen, saat 64.000 pistettä.

Jos putoat tässä kohdassa pääset takaisin ylös ratsastamalla omilla kuplillasasi.



Täällä tulee Paroni von Blubba – nyt on kiire!



Kuplia voi puhallella myös keskenään kun ilkimyksiä ei ole näköpiirissä.



Täällä on paljon töitä!

Muutamia taika-/bonusesineitä

Namit

Antavat Bubille ja Bobille ylimääräisen voima-annoksen, jonka avulla he pystyvät puhaltamaan enemmän ja kauskan-toisempia kuplia.



Sateenvarjot

Näiden avulla Bub ja Bob voivat siirtyä jopa 5 tasoa ylemmäksi.



Voimaristikot

Nämä apunaan Bub ja Bob voivat kehittää tulta, salaman tai vesiputouksia.



Aarrearkut

Kun sinulla on aarrearkku halussasi ja tuhoat viimeisen ilkimyksen, putoaa sinulle valtava bonusesine.



Vihollisbonus

Näyttäytyy, kun olet tuhonnut ilkimyksen.



Taikasauva

Ota taikasauva, sillä kun olet tuhonnut viimeisen ilkimyksen, saat sen avulla palkkion.



Kengät

Bub ja Bob ovat nopeampia kun heillä on kengät jaloissaan.



Pommi

Kunnon räjähdys saattaa tuhota kaikki ilkimykset yhdellä kerralla.



Voimasydän

Tekee sinut hetkeksi voittamattomaksi.



Aikabonus

Ilmestyy hetkesi kun olet selviytynyt yhdestä tasosta.

SPECIAL

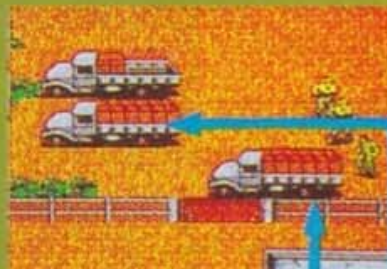
TM

METAL GEAR

Tehtävä: Viimeinen viesti, joka saatiin agentti Grey Foxilta oli "Metal Gear", ei mitään muuta. 24 tunnin radiohiljaisuuden jälkeen oletettiin, että Ulomman Taivaan turvallisuusjoukot ovat vanginneet Grey Foxin. Kukaan ei tarkalleen tiedä, mitä "Metal Gear" tarkoittaa. Mutta varmaa on, että jos hullulla tiedemiehellä, kapteeni Ca Taffyllä on näppinsä pelissä, niin hänet on pysäytettävä mihin hintaan hyvänsä. On vain yksi henkilö, joka voi selviytyä tästä tehtävästä: Agentti Solid Snake, eli SINÄ.

Turvalliset kuljetukset kuorma-autoja käyttämällä

Käyttämällä kuorma-autoja voit siirtyä paikasta toiseen ilman, että joutuisit kohtaamaan esteitä tai muita vaikeuksia.



Pääsisäänkynti Ulompi Taivas



Rakennuksesta 1 etelään



Rakennuksien 1 ja 2 puoliväli



Rakennuksesta 3 etelään



Rakennuksesta 1 pohjoiseen

Solid Snakella on kahdeksan erilaista asetta ja äänenvaimennin, joten hän on todella hyvin varustautunut. Opi käyttämään kaikkia aseita mahdollisimman tehokkaasti.

Strategisia vihjeitä

Saadaksesi kortin numero 3 menet kuorma-autoon rakennuksen 1 kohdalla. Joudut vangituksi ja sinut viedään rakennukseen, josta löydät kortin. Samalla saat pakoasi varten johtolangan.

Kortin numero 7 saat menemällä rakennukseen numero 2. Käytä radiotasi kuuluttaaksesi Jenniferiä frekvensillä 120, 48; tällöin hän jättää esiin kompassin ja rakettkiväärin jompaankumpan rakennuksen tyhjän huoneeseen. Käytä rakettkivääriäsi kahta rakennuksessa olevaa "Arnoldia" vastaan – he vahtivat sitä huonetta, jossa kortti 7 on. Sinulla täytyy olla neljä tähteä, jotta selviydyt tästä tehtävästä.

Merkkien selitykset

Vaaralliset alueet	
Lämpöpaneelija	
Sokkelo	
Matala viemäri	
Syvä viemäri (Käytä kaasunaamaria)	
Sähköteloittajat	
Kannettavat infrapunasensori	
Myrkkukaasua	
Pudotus	
Miinakenttä	

Ovet	
Avataan saman-numeroisilla korteilla	
Avataan iskulla	
Avataan rautakäsineellä	
Lukitsematon ovi	

Vangit	
joilla on tietoja	
joilla ei ole tietoja	

Varastot	
Ammuksia	
Annoksia	
Miinoja	
Muoviräjähkeitä	

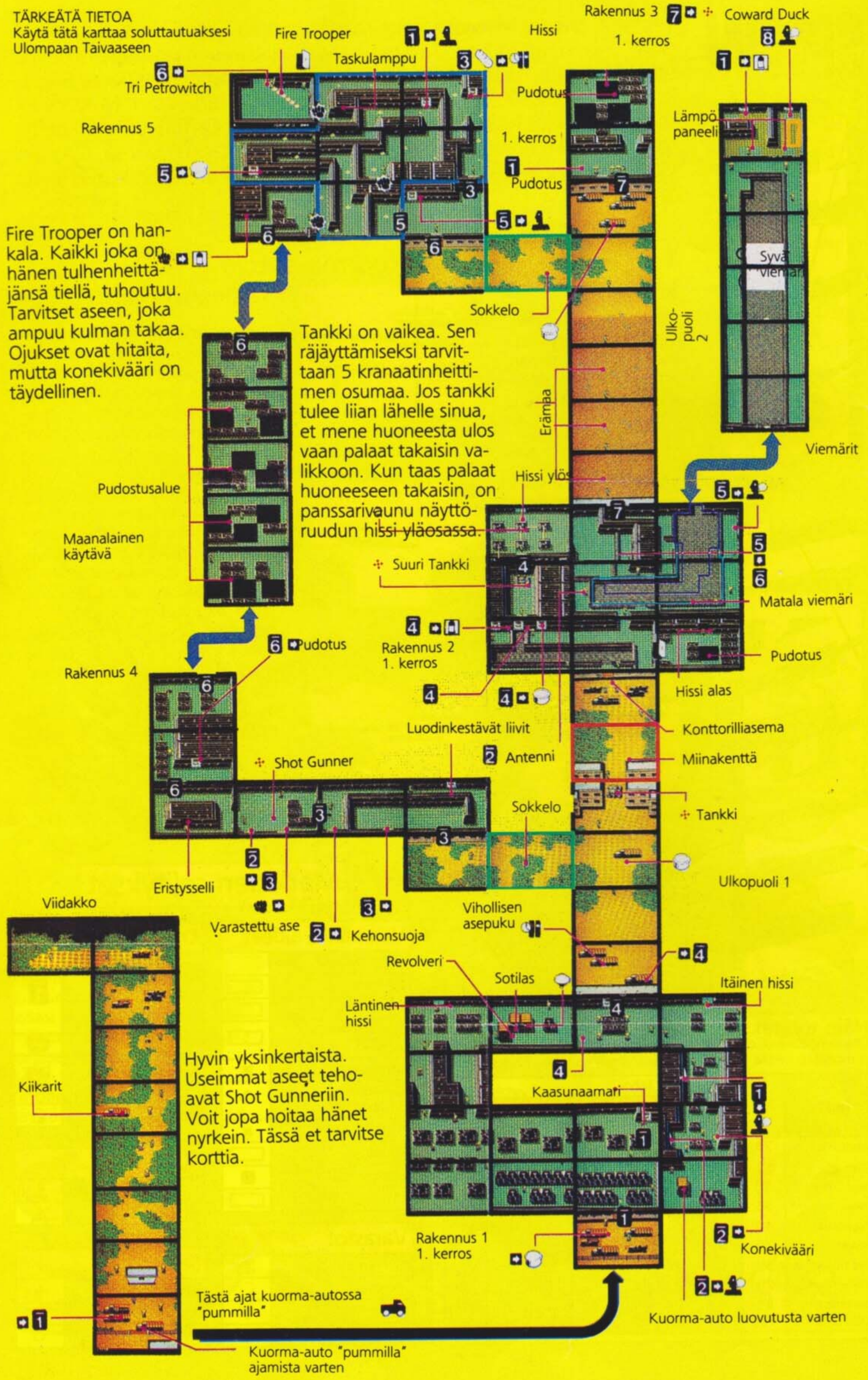
Sekalaista	
Boss	
Metallirulla	
Laserkamera	

Näin tuhoat vastustajasi

Oheinen taulukko osoittaa mitä asetta käytät kutakin vihollista vastaan ja montako kertaa sitä on käytettävä vihollisen tuhoamiseksi.

Nimi	Kestävyys	Aseen teho						
		Baretta M 92 F	Ingram MAC II	Kranaatinheitin	Rakettilaukaisin	Kauko-ohjaus	Muoviräjähdde	Miina
Machine Gun Kid	20	2	2	5	10	5	5	5
Twin Shot	50	0	0	5	0	0	0	0
Shot Gunner	20	2	2	5	10	5	5	5
Tank	55	0	0	0	0	0	0	5
Supertankki	40	0	0	5	0	0	0	0
Arnold	40	0	0	0	10	0	0	0
Fire Trooper	30	2	2	5	10	5	5	5
Coward Duck	20	2	2	5	10	5	5	5
Supertietokone	80	0	0	0	0	0	5	0
Uloin taivas	100	0	0	0	10	0	0	0

TÄRKEÄTÄ TIETOA
 Käytä tätä karttaa soluttautuaksesi
 Ulompaan Taivaaseen



Fire Trooper on hankala. Kaikki joka on hänen tulhenheittäjänsä tiellä, tuhoutuu. Tarvitset asees, joka ampuu kulman takaa. Ojukset ovat hitaita, mutta konekivääri on täydellinen.

Tankki on vaikea. Sen räjäyttämiseksi tarvitaan 5 kranaatinheitin osumaa. Jos tankki tulee liian lähelle sinua, et mene huoneesta ulos vaan palaat takaisin valikkoon. Kun taas palaat huoneeseen takaisin, on panssarivaunu näyttöruudun hissi-yläosassa.

Hyvin yksinkertaista. Useimmat aseet tehoavat Shot Gunneriin. Voit jopa hoitaa hänet nyrkein. Tässä et tarvitse korttia.

Tästä ajat kuorma-autossa "pummilla"

Kuorma-auto "pummilla" ajamista varten

Kuorma-auto luovutusta varten

Rakennus 3 7 Coward Duck

1. kerros

Rakennus 5

Rakennus 4

Rakennus 2
1. kerros

Rakennus 1
1. kerros

Ulko-
puoli 2

Ulkopuoli 1

Viidakko

Kiikarit

Tri Petrowitch

Fire Trooper

Taskulamppu

Hissi

Pudotus

1. kerros

Pudotus

Sokkelo

Erämaa

Hissi ylös

Suuri Tankki

Rakennus 2
1. kerros

Luodinkestävät liivit

Antenni

Sokkelo

Eristysselli

Varastettu ase

Kehonsuoja

Revolveri

Sotilas

Läntinen hissi

Itäinen hissi

Kaasunaamari

Itäinen hissi

Konekivääri

Tästä ajat kuorma-autossa "pummilla"

Kuorma-auto "pummilla" ajamista varten

Kuorma-auto luovutusta varten

Lämpöpaneeli

Syvä viemäri

Viemärit

Matala viemäri

Pudotus

Hissi alas

Konttorillasema

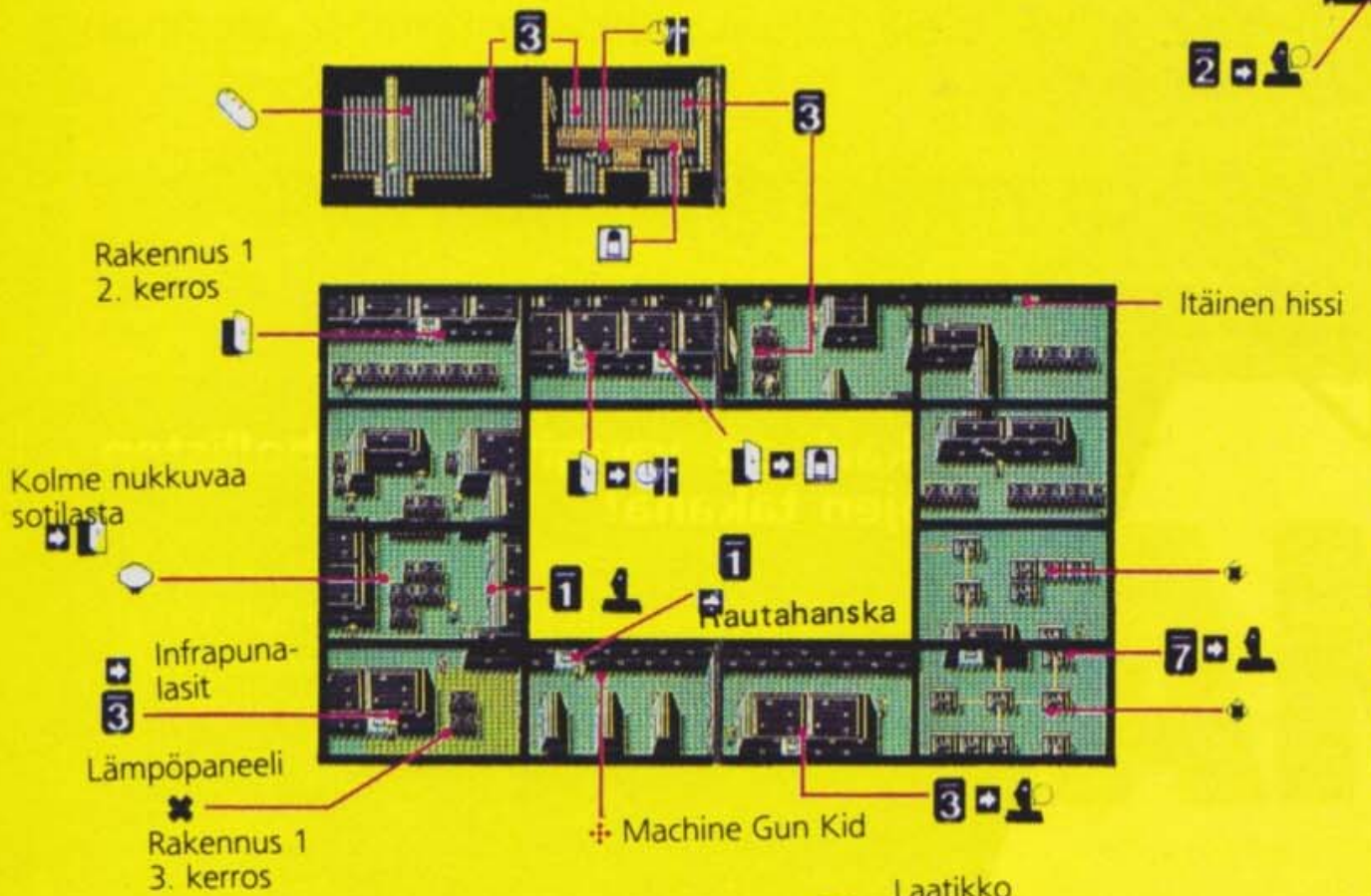
Miinakenttä

Tankki

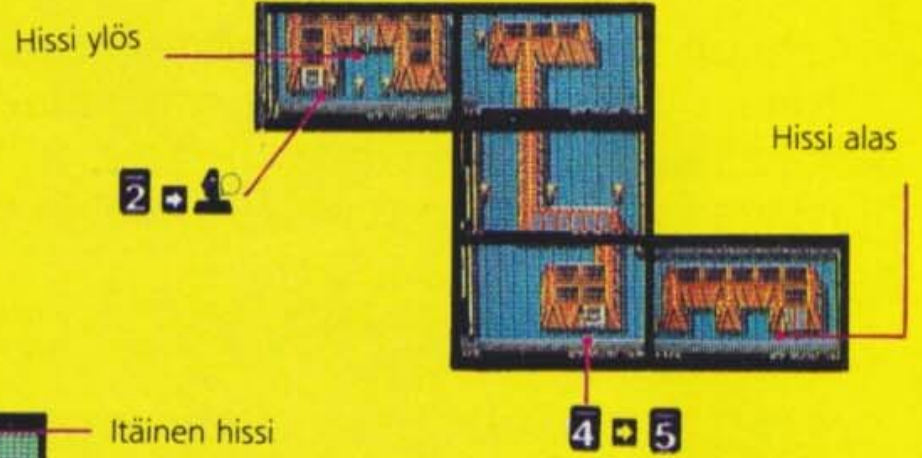
Ulkopuoli 1

Rakennus 1
1. kerros

Machine Gun Kid yrittää koko ajan seurata sinua kuin peili. Käytä tilannetta hyväksesi siten, että pakotat hänet seuraamaan sinua sellaiseen asentoon, jossa hän ei ylety sinuun mutta sinä yletyt häneen.



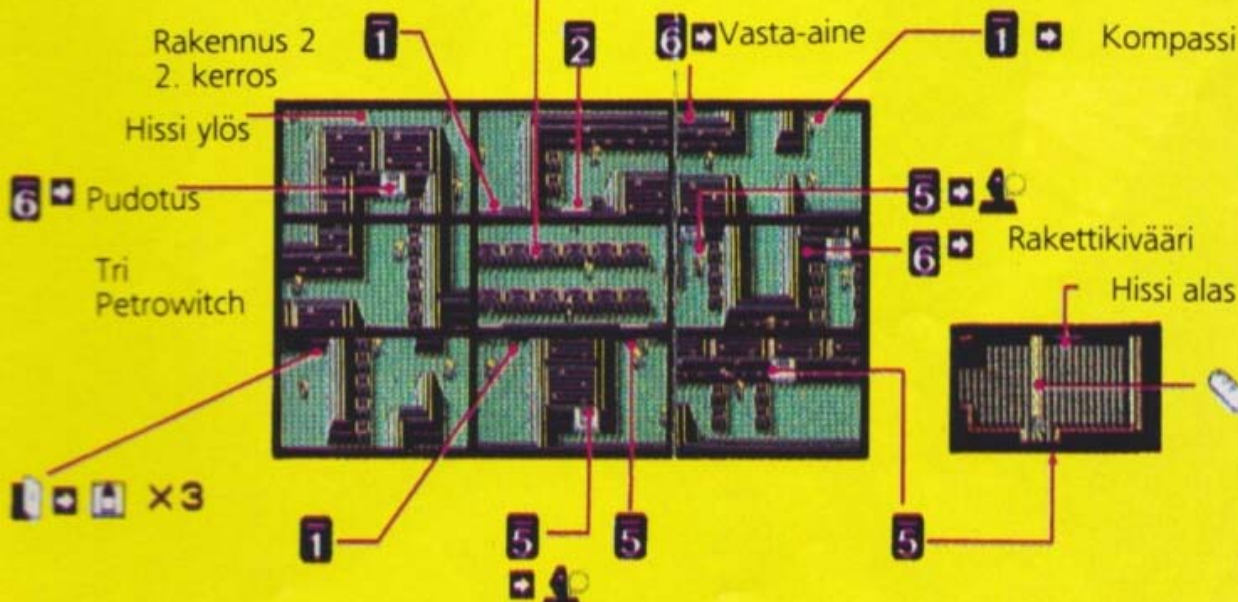
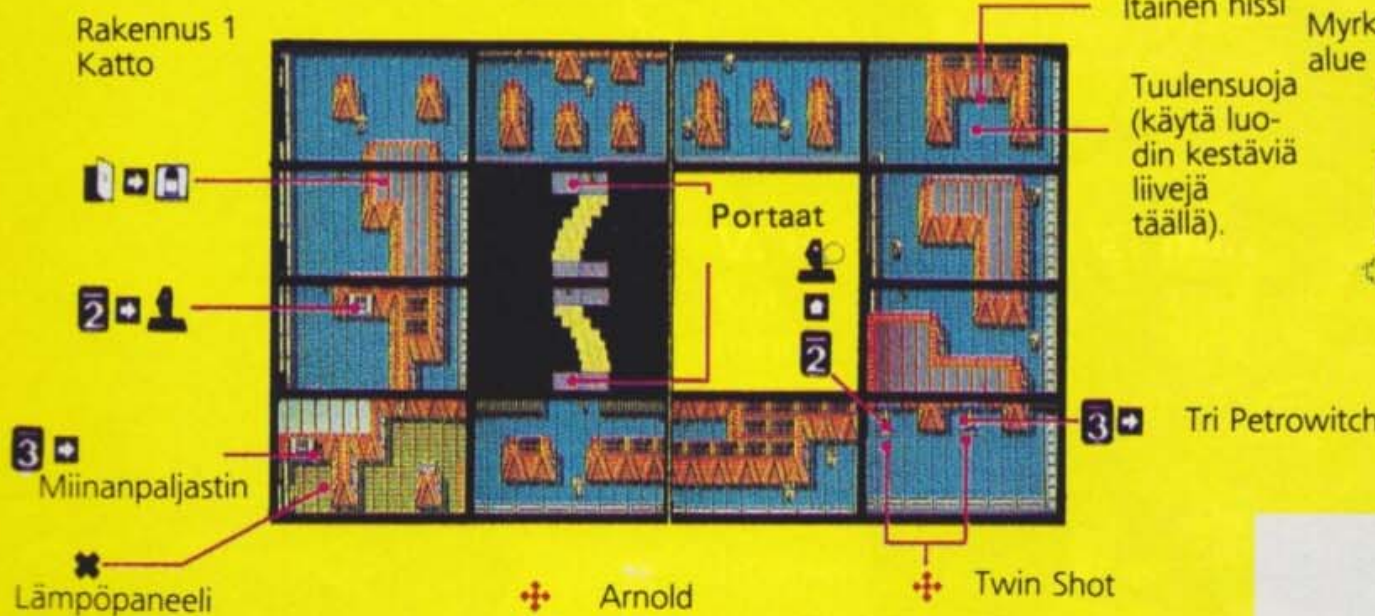
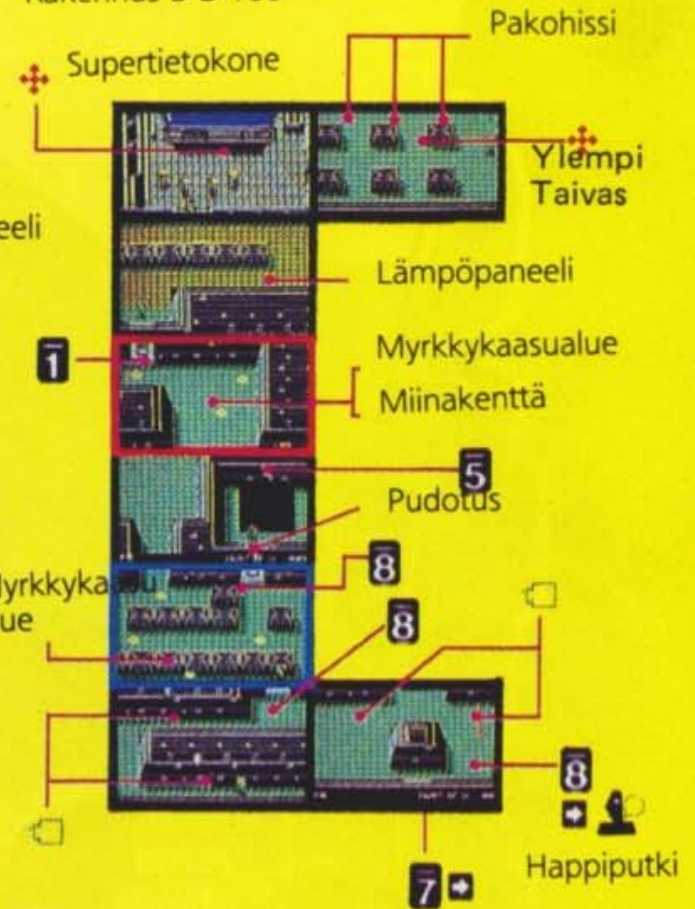
Katto Rakennus 2



Tuhotaksesi Supertietokoneen laitat siihen 16 annosta muoviräjähettä. Räjähyttämällä Super tietokoneen aiheutat ketjureaktion. Nyt sinulla on kiire pois Ulomasta Taivaasta. Joku vahtii ulko-ovea. Selviätkö hänestä?



Rakennus 3 B 100



Tämä oli ensimmäinen "Special" jo julkaistusta pelistä. Tarkoituksenamme on aina välillä tehdä tällaisia erikoisjuttuja vaikeammista peleistä. Voit kirjoittaa meille ja kertoa, mistä pelistä haluaisit erikoissivun. Kuoreen merkintä "Special".

Sinulla on käytössäsi kaikki biotekniikan uutuudet, joiden avulla sinun on tunkeuduttava vihollisen alueella ja vapautettava Super-Joe. Mutta ei ole helppoa olla pelkästään vihollisten keskuudessa. Mikäli vielä haluat nähdä kotimaasi, on sinun opittava käyttämään Bionic Armia.

Tuhoa hullujen tiedemiesten salainen, maanalainen laboratorio!

Sankari on vangittuna vihollisten linjojen takana!

Bionic Arm aseesi on sinun tunkeuduttava vihollisten linjojen halki ja pelastettava vangittuna oleva agentti, Super Joe. Samalla sinun on tuhotava maanalainen laboratorio.

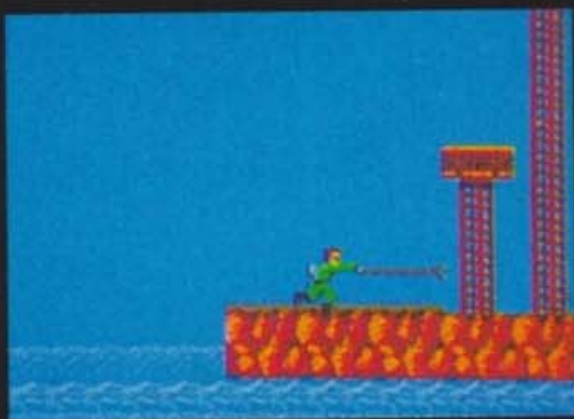


BIONIC

COMMANDO

Perustiedot

Kiivetäksesi Bionic Armin avulla painat Ylös-näppäintä ja sen jälkeen näppäintä A. Käsivarren jatke tulee ulos ja kiinnittyy sen edessä olevaan esteeseen. Painamalla uudelleen A-näppäintä vedät jatkeen sisään ja siirryt itse ylöspäin. Suuntaamalla oikein kädenjatkeen voit ylittää myös kalliohalkeamat ja rotkot.

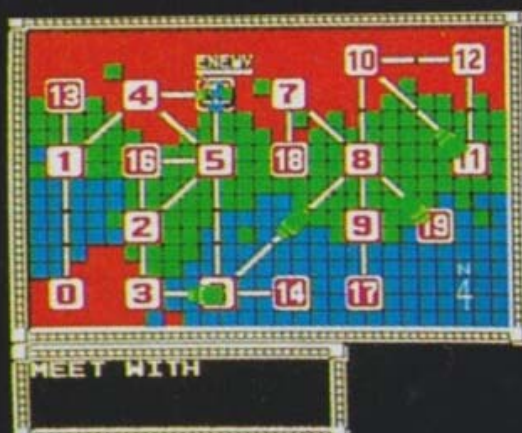


Vihollisen kohtaaminen

Kun helikopterisi laskeutuu jollakin numeroiduista paikoista saatat suoraan joutua taisteluun vihollisjoukkoja vastaan. Näin käy, jos helikopterisi laskeutuu sellaiseen ruutuun, jossa on vihollisen joukkojen kuljetusauto.

Puolueettomat alueet

On olemassa myös puolueettomia alueita. Mutta älä tunne itseäsi liian varmaksi näillä alueilla. Yksi ainoa laukaus riittää aiheuttamaan täydellisen sotatilan. Älä unohda tutkia kaikkia ovia. Niiden takaa voi löytyä monta hyödyllistä asiaa.



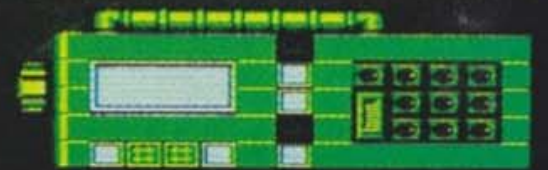


Vihollisen päämaja

Pelin lopulla, rata 12:n lopussa, pääset vihollisen päämajaan ja saatat pystyä estämään suunnitelma Albatrossin täytäntöönpanon. Mutta ensin sinun täytyy kukistaa kauhea Master-D.

Rannat

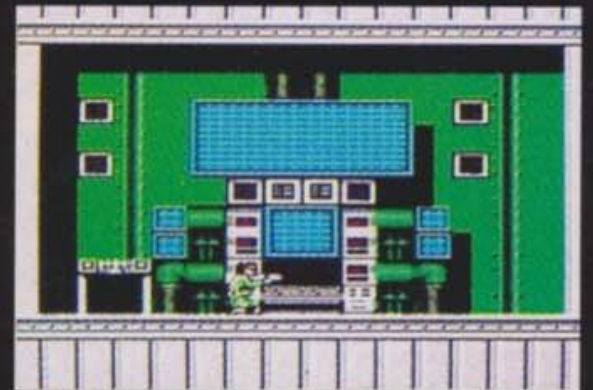
Radalla 8 sinun täytyy kulkea vihollisalueen rantojen kautta. Käytä Bionic Armiasi moukarin tavoin pitääksesi viholliset tarpeeksi loitolla.



Saat ohjeita päämajasta radioiteitse.

Biotekniset tiedot:

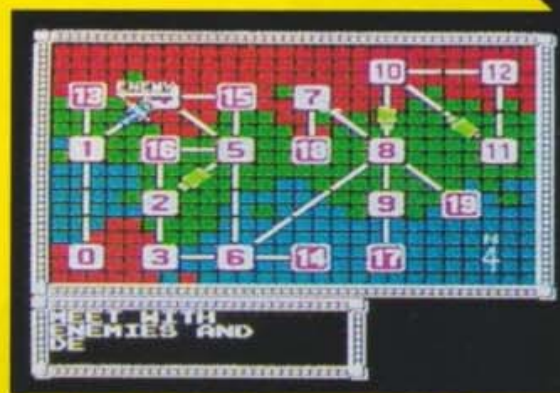
Nimi:	Bionic
Julkaisija:	Commando
Julkaisupäivä:	Capcom
Pelityyppi:	25. lokakuuta
Pelaajien lukumäärä	Seikkailu
Jatkomahdollisuus:	.1
Salasana:	Ei
	Ei



Käytä vihollisen tietokoneita avuksesi yhteydenpidossasi päämajaan. Niiden avulla voit myös salakuunnella vihollisten radiosanomia.



Heilauta itsesi hänen taakseen ja ammu nopeasti!



Vihollisen kohtaaminen kuljetuksen aikana. Tästä seuraa taistelu.



Ups! Tässä on tärkeätä tähdätä tarkkaan, jotta välttyisit varmalta tuholta!

Toimituksen arvosana



Todella jännittävä ja hyvin tehty peli. Tästä tulee varmasti todella suosittu. Bionic Armin käyttö on hauskaa; tulokset ovat usein odottamattomia. Käsivarsi auttaa sinua mahdottomissakin tilanteissa. Mutta käsivarren käytön täydellinen hallinta vaatii paljon harjoittelua. Saattaa siis kestää jonkin aikaa ennen kuin pääset pelin loppuun asti ja paljastat suunnitelma Albatrossin.



Maihinnousu vihollisen alueella. Käytä käsivarttasi pitääksesi viholliset tarpeellisella etäisyydellä.

Vihjeitä!

Radalla 1 olevan rakennuksen keskellä sinun täytyy tuhota siellä oleva ydin. Ammu viholliset aivan ytimen vieressä vasemmalla olevalta korokkeelta. Näin viholliset eivät pääse sinuun käsiksi.

Puolueettomalta radalta 18 löytyy erittäin arvokas ase, nopeasti laukeava automaattikivääri. Sinä saat sen haltuusi vain jos puhut jonkun kanssa...

Käy läpi kaikki ovet radalla 17; löydät henkilöitä, jotka osaavat neuvoa sinua kaiken maailman asioissa.



Heittäydä seinään, Tarzan!

PAPERBOY™

(Huom! VAIN VUOKRAKASETTI)



Kuka sanoikaan, että teini-ikäisille on kaikki asiat hyvin? Toimiessasi korttelin lehdenjakajana sinulla on lievästi sanoen tuliset paikat. Sinun on navigoitava BMX-pyörääsi lenkkeilijöiden, hullujen koirien, rähisevien ruohonleikkureiden ja kuorma-autojen seassa. Jos unohdat yhden postiluukun tai vahingossa rikot ikkunan, menetät varmasti tilaajan. Ilman tilaajia saat potkut. Selviytytkö työviikostasi?

Pelin tiedot:

Nimi:	Paperboy
Julkaisija:	Mindscape
Julkaisupäivä-määrä:	25. lokakuuta
Pelityyppi:	Seikkailu
Pelaajien lukumäärä:	1 tai 2
Salasana:	ei

Pelin kulku: Jaa lehdet niin, että ne osuvat tilaajien postilaatikkoihin. Varo ettet riko ikkunoita tai törmäät johonkin esteeseen; mm. autoihin, polkupyöriin tai ruohonleikkureihin. Tien päässä on BMX-rata, jolla voit harjoitella valmiuksiasi. Niin kauan kuin sinulla on tilaajia jäljellä, saat ajaa yhden harjoituskierroksen päivässä.

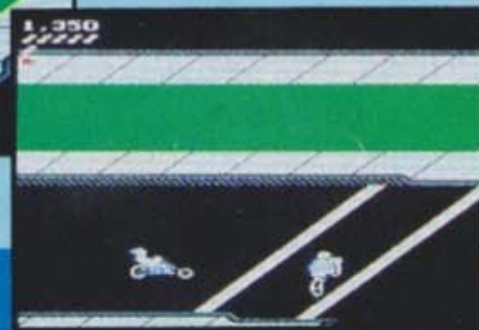
Vihjeitä

Jos onnistut jakamaan kaikki lehdet täydellisesti, saat uuden tilaajan seuraavana päivänä.

Vältyäksesi pyörremyrskyltä on sinun ajettava kovaa ja mahdollisimman lähellä taloja.



Varo breikkaajaa!



Varo prätäkajengiä isolla tiellä!



Jos "heität hanskat tiskiin" tehdään siitä etusivun juttu!



Jokaisen työvuoron jälkeen saat ajaa harjoitteluradalla.

Toimituksen arvosana



Paper Boy tehtiin Nintendolle ilmeisesti vain siksi, että se saavutti suuren suosion raha-automaatti- ja tietokonepeliversioina. Nintendo-versio ei ole mikään edistysaskel. Grafiikka ei ole parhaimmasta päästä ja pelattavuus on suoraan sanoen huono. Sen lisäksi juoni ei ole kovin mielenkiintoinen. Jos nämä epäkohdat voi unohtaa, on Paper Boy todellinen haaste. Ei ole kovin helppoa selvittää viikon työrupeamasta menettämättä tilaajia.

Näin syntyi

SUPER MARIO

Lukuisista kirjeistä ja puhelinsoitoista päätellen tiedämme, että lukijat ja pelaajat haluavat mielellään tietää, miten Nintendo-peli oikein suunnitellaan, joten me päätimme selvittää teille tämän asian. Kohde oli tietysti päivänselvä: Super Mario 3 -peli.

Videopelissä kohtaavat piirretty filmi ja tietokoneohjelmointi. Yhdessä ne muodostavat viihdemaailman, jota käyttäjä ohjaa. Jotta näiden kahden melko erityyppisen osan yhdistäminen onnistuisi, tarvitaan melkoinen määrä taitavien ja monipuolisten ihmisten työtä.

Melkein kaikki Nintendo-pelin suunnittelu- ja ohjelmointityö suoritetaan Kiotossa, Japanissa. Muutamia pelejä on suunniteltu myös pienemmissä yrityksissä (esim. Rare). Nintendolla on suuri joukko huippusuunnittelijoita, jotka kilpailevat toistensa kanssa parhaimmasta peli-ideasta. Jokainen suunnittelujoukon jäsen toivoo tietysti oman pelinsä olevan niin hyvä, että se hyväksytään mukaan lopulliseen julkaisusuunnitelmaan.

Super Mario Bros. 3 -pelistä vastuussa oleva henkilö on projektijohtaja Shigeru Miyamoto. Hän oli tiiviisti mukana sekä pelin ideointivaiheessa että loppusilasta tehtäessä. Koko, miltei kaksi vuotta kestäneen, suunnittelu-työn ajan hän seurasi tiiviisti pelin edistymistä ja antoi hyviä neuvoja työtovereilleen.

Marion uusi ulkonäkö

"Ei ole sama asia suunnitella uutta peliä kuin suunnitella jatkoosaa Super Mario Bros. -peleille", sanoo Shigeru Miyamoto, ja jatkaa "mutta se on vähintäänkin yhtä suuri haaste". "Vaikeinta on saada jo tutuksi tulleet hahmot tuntumaan uusilta". Jokaisessa tähänastisessa SMB-pelissä on Mario saanut uusia voimia. SMB 3 -pelissä on täytynyt löytää jotakin vielä mullistavampaa."

"Ensimmäinen ajatus oli, että Mario muuttui jonkinlaiseksi eläimeksi", jatkaa Miyamoto. "Hylkäsimme mm. ajatuksen Marion muuttamisesta kentauriksi (puoliksi ihminen, puoliksi hevonen). Hyväksyimme viimein idean Marion muuttumisesta pesukarhuksi siten, että hänelle kasvaa korvasiivet ja tuuhea häntä."

"Valitettavasti en voi kertoa mitään hauskaa tarinaa pesukarhu-idean tautastaksi", huokaisee Miyamoto anteeksipyödyellen. "Meidän mielestämme se oli kaikkein toimivin vaihtoehto. Näin olen Mariossa on taas monta uutta ulottuvuutta, jotka tuottavat paljon peli-iloa."

Monia uutuuksia

Marion tärkeimmät uudet viholliset ovat Kuningas Bowser Koopan lapset. Kaikilla lapsilla on eri ominaisuudet, joiden avulla he vartioivat eri maailmoja isä-Koopan puolesta. Toinen uusi hahmo on kahlittu koira (Chain Chomper), jonka tapaat ensimmäisen kerran 2-maailmassa.

Chain Chomper on kummallinen kaveri, joka ei pääse Marioon käsiksi, koska on kahleissa (kunhan Mario vain pysyy tarpeeksi kaukana). Siksi koira on niin kauhea, sanoo Miyamoto. Koirahahmo on peräisin lapsuudessa koetusta ikävästä tapahtumasta...

Monet, jo tutuiksi tulleet vanhat viholliset, ovat saaneet uusia piirteitä. Mukaan menoon ovat päässeet Siipi-Gumbat, Jätti-Koopat, uudentyyppiset piraijakukat ja monet Vasaraveljekset.

Projektijohtajalla on jatkuvasti oltava sadoittain peli-ideoita päässään.

"Peli-ideat testataan jatkuvasti työkavereiden kanssa. Siten löydämme kaikkien toteuttamiskelpoisimmat ideat", kertoo Miyamoto. "Uusia ideoita voi saada koska tahansa, esim. kuumassa kylvyssä."

Ehkäpä tässä on selitys Super Mario 3 -pelin satumaisen vaikeaan vesimaailmaan...

Viimeinen askel: ohjelmointi

Piirustusten ja kuvioiden muuntaminen tietokonegrafiikaksi ei ole helppoa — se on monimutkaista ja aikaa vievää työtä. Jotta ohjelmointi helpottuisi edes vähän, käytetään Character Generator Computer Aided Design (CGCAD)-tekniikkaa. CGCAD-tietokoneen avulla ohjelmoijat voivat luoda kuvapankkeja, joissa sama hahmo on eri asennoissa ja liikkuu eri tavoin. Sinun oma Nintendokasettisi hakee pankista tietoa koodin avulla. Itse peliohjelma koostuu siksi vain numeroista, mikä helpottaa tätä osaa peli-

BROS. 3

TM



ohjelmointia. Koska pelipankit ratkaisevat pelin ulkonäön ja pelituntuman, on äärettömän tärkeää, että pankit on kehitetty suurta tarkkaavaisuutta noudattaen.

Nintendo esittelee: Shigeru Miyamoto

Shigeru Miyamoto on työskennellyt Nintendo -pelien kehittämisen parissa vuodesta 1977 lähtien, jolloin hän aloitti työnsä Nintendo Company Ltd:ssä. Ensimmäinen peli, jota hän oli mukana kehittämässä, oli Donkey Kong vuonna 1980. Kuten monet teistä jo tietävät, oli Donkey Kong Nintendon ensimmäinen läpilyönti. Tämän jälkeen on Miyamoto ollut mukana kehittämässä miltei jokaista seikkailupeliä, jonka Nintendo on julkaissut. Hän johtaa Super Mario -pelien kehittämistä ja on myös osittain vastuussa Zelda -peleistä.

Miyamoton tavanmukainen työpäivän alkaa aamupäivällä ja jatkuu usein pikkutunneille asti. Päivän aikana hänen täytyy ehtiä paneutua kuuteen tai seitsemään samanaikaiseen projektiin. Miyamoto matkustaa paljon ja tapaa uusia ihmisiä, jotka työskentelevät samantyyppisten asioiden kanssa; näin hän koettaa löytää inspi-

raatiota uusien peli-ideoiden kehittämiseen.

Miyamoton suurimmat projektit tällä hetkellä ovat osa Nintendon uutta, 16 bitin Super Famicom -yksikköä. Hän tekee myös paljon yhteistyötä Shigesato Itoin kanssa, joka on maailmankuulu japanilainen copywriter (ideoija). Heidän yhteinen projektinsa on uusi roolipeli, joka ilmeisesti julkaistaan Japanissa ensi vuonna.

Miyamoto viihtyy hyvin työssään ja kertoo, että hän on aina halunnut pelisuunnittelijaksi. Hän asuu Kiotossa yhdessä vaimonsa ja kahden lapsensa kanssa. Hän rentoutuu kuuntelemalla musiikkia tai soittamalla itse bluesia.

Miyamotosta on tullut melkoinen kuuluisuus Japanissa, vaikkei hän itse sitä tunnustakaan — onhan hän suunnitellut monta hyvin suosittua Nintendo -peliä.

"En minä ole ollenkaan niin kuuluisa kuin luulet", sanoo Miyamoto kainosti; joskus saan kyllä vanhemmilta kirjeitä, joissa he pyytävät valokuvaani tai nimikirjoitustani lapsilleen."

Lukijoita varmaan kiinnostaa tietää, mitä tietokonepelien suunnittelijoilta vaaditaan; monet teistä unelmoivat tästä ammatista. Miyamoto vastaa tähän kysymykseen näin: "On täysin eri asia suunnitella peliä. Avain todelliseen menestykseen on kyky keksiä uusia, ennennäkemättömiä peli-ideoita. Tämän lisäksi on osattava Assembler-ohjelmointikieli ulkoa miltei unissaankin; silloin tietää missä ohjelmoinnin rajat kulkevat ja mitä ylipäätään on mahdollista toteuttaa videopeleissä."

Me toivomme, että tämä se-
lostus on antanut sinulle pienen kurkkauksen siihen maailmaan, jossa Nintendo-pelejä luodaan.

Työmäärähän on käsittämättömän suuri. Super Mario Bros 3 -pelin suunnitteluryhmään kuului yli 10 henkilöä, jotka työskentelivät pelin ohjelmointityön parissa reilut kaksi vuotta. He kertovat olevansa tyytyväisiä tuloksiin, ja jokainen käytetty minuutti on ollut vaivan arvoista.

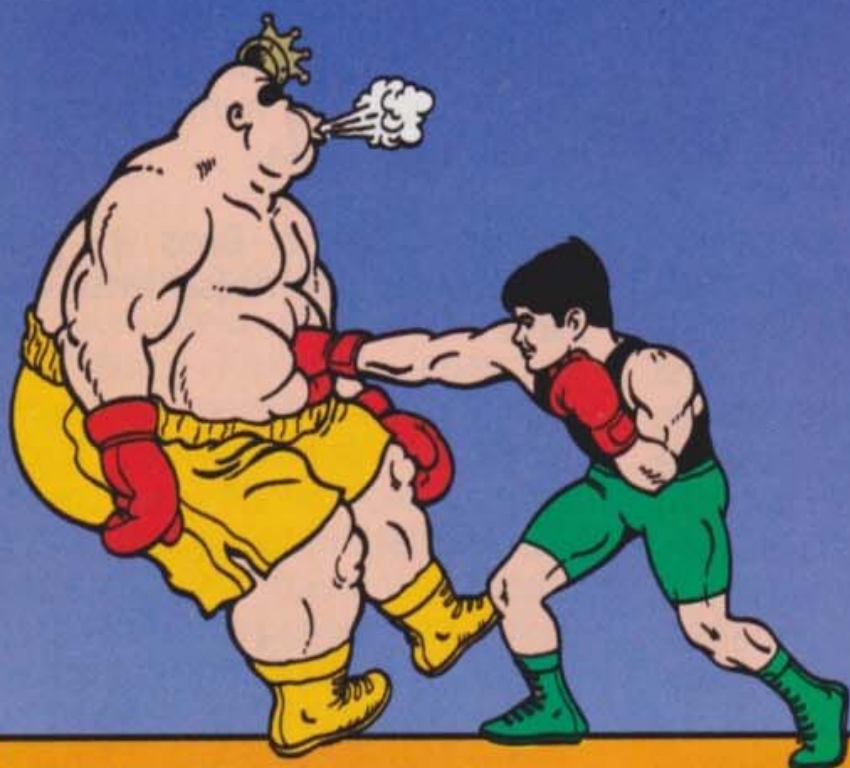
Super Mario Bros 3 -peli ilmestyy Suomessa ensi kesänä.



TIPS & TRICKS

Bubble Bobble

Jos olet aloittanut pelaamisen yksin ja ystäväsi haluaa liittyä mukaan, voit painaa START (tau-ko) -nappia ja tämän jälkeen SELECT-nappia. Pelaaja 2 ilmestyy näkyviin oikeassa alanurkassa. Mutta hänellä on vain yksi elämä kerrallaan. Tämä kikka edellyttää kuitenkin sitä, että ensimmäisellä pelaajalla on vähintään yksi ylimääräinen elämä käytettävissään.



Mike Tysonin Punch Out

Voit lukea pelin jälkeisiä tekstejä pelaamattakin kirjoittamalla koodin 106 113 0120 ja tämän jälkeen painamalla samanaikaisesti sekä SELECT-että A- ja B-nappeja.

Double Dragon 2

Mitä sanoisit mahdollisuudesta jatkaa pelamista, vaikka olet jo käyttänyt kaikki elämäsi?

Jos peli loppuu, kun olet tasoilla 1, 2 tai 3, paina ylös, oikealle, alas ja vasemmalle ohjauspainikkeesta. Paina tämän jälkeen A- ja B-nappeja. Näin saat uuden mahdollisuuden.

Jos peli loppuu tasoilla 4, 5 tai 6 paina ylös, alas, vasemmalle ja oikealle ja sen jälkeen kerran B-nappia ja kaksi kertaa A-nappia.

Salapoliisimme työskentelevät yötäpäivää selvittääkseen jatkotavan tasoilla 7, 8 ja 9.

Life Force

Jos pelaaja numero 2 kuolee, voi hän saada yhden aluksen lisää, kun hän painaa A-nappia.

Bionic Commando

Puolueettomalla alueella numero 17 on huone, jossa puhut sotilalle kaukaa. Jos hyppäät lattialla olevien nauhojen yli ja pääset sotilasta lähelle, neuvoo hän sinulle kaksi salaista oikotietä. Tämän lisäksi voit saada häneltä ylimääräisen ase.

Muista käyttää käsivarttasi toivottomimissakin tilanteissa. Voit esim. pelastautua veteen putoamiselta, kun viime hetkessä heilautat käsivarttasi.

Mikäli tilanne vaikuttaa todella epätoivoiselta, paina samanaikaisesti Start-, A- ja B-nappia. Tällöin pääset takaisin pelikartalle.



Super Mario Bros.

Mieleetön määrä ylimääräisiä henkiä

Tätä kikkaa voit kokeilla muutamissakin eri paikoissa. Me valitsimme esimerkiksi portaat 3-1 -maailmassa. Mene portaiden luo ja päihitä ensin ylempi kilpikonna. Hyppää tämän jälkeen kerran alemmalle kilpikonnalle niin että se jäätyy. Hyppää nyt kilpikonnalle kuoren vasemmalle laidalle siten, että se pomppaa rappusia vastaan. Jos ajoituksesi on täydellinen, laskeudut kuorelle kun se pomppaa takaisinpäin. Tämä aloittaa ketjureaktion: ensin saat ylimääräisiä pisteitä ja sen jälkeen ylimääräisiä henkiä. Varoitus: älä kerää itsellesi enempää kuin 100 ylimääräistä elämää.

Super Mario Land

Meillä on sekä hyviä että huonoja uutisia: hyvät uutiset ovat, että voit itse valita miltä radalta aloitat pelin. Huonot uutiset ovat, että sinun täytyy ensin selvittää peli kahdesti. Tämä saattaa tuottaa pieniä ongelmia. Mutta kun olet selvittänyt pelin kahdesti, voit valita, miltä radalta alat; painat vain A- ja B-nappeja.

Double Dragon 2

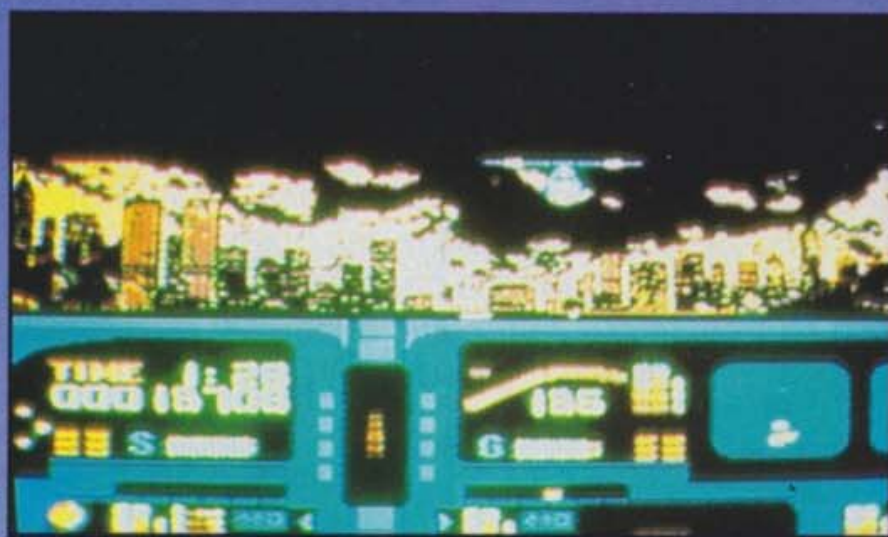
Valitse ensin 2 P PLAY B -tilanne, jossa kummatkin pelaajat voivat osua toisiinsa iskuillaan. Kun sitten tyrmäät pelaajan 2, saat yhden lisäelämän jokaisesta pelaaja 2:n häviämästä elämästä.

Super Mario Bros. 2

Etsi oikoteitä seuraavista maailmoista: 1-3, 3-1, 4-2 ja 5-3.

Mega Man

Magneettisäde, jonka tarvitset päästäksesi Tri Wilyn luo, löytyy Elecmanin maailmasta. Saat sen esiin käyttämällä joko Gutsmanin aseita tai Elec-sädettä.



Rad Racer

Voit aloittaa haluamaltasi radalta käyttämällä tätä pientä kikkaa: valitse haluamasi auto ja paina sen jälkeen B-nappia kerran jokaista selaista rataa kohti, jonka yli haluat hypätä. Paina tämän jälkeen samanaikaisesti ylös-, oikealle- ja aloitusnappia. Nyt pääset aloittamaan valitsemaltasi radalta.

Knight Rider

Yritä ampua niin monta keltaista autoa kuin mahdollista. Niistä saat eniten "power-up":eja.

16-bittinen Nintendo videopeli

Jo kauan aikaa on huhuttu Nintendon japanilaisesta Super Famicomisista, 16-bittisestä videopelistä. Kuitenkin 8-bittiset koneet ovat vielä täysin käyttökelpoisia, sanoo Nintendo Of American markkinointijohtaja Peter Main. Kun tietokonechippien hinnat ovat jälleen kerran laskeneet, voimme vielä puristaa viimeisetkin mehut ulos 8-bittisestä keskusyksiköstä. Mainin mukaan 8-bittisen koneen elinikä on vielä 1-3 vuotta.

Nintendo-kuorma-auto kaapattiin!

Ei onneksi täällä Suomessa, vaan USAssa, jossa kuorma-autollinen Acclaim-merkkisiä Nintendo-pelejä ryöstettiin tämän vuoden alkupuolella. Viisi miestä piiritti 18-pyöräisen rekan ja otti kuljettajan vangiksi. Neljä kaappaajaa jäi vartioimaan kuljettajaa sillä aikaa, kun viides ajoi yli miljoonan dollarin arvoisen saaliin piiloon.

PRO'S CORNER

Castlevania II – Simon's Quest

Mistä löytyvät seuraavat esineet: kynsi, sormus ja risti? Täytyykö minulla olla kristalli, jotta saisin sydämen kreivi Draculalta? Mistä löydän kristallin?

Antero Saarinen

Kynsi löytyy neljännestä ja sormus viidennestä kartanosta. Päästäksesi neljänteen kartanoon täytyy sinun käyttää lautta, etkä saa näyttää mitään lautturille. Silloin hän vie sinut neljänteen kartanoon. Päästäksesi viidenteen kartanoon kumarrut umpikujassa, joka löytyy neljännen kartanon läheisyydestä. Samalla sinun on aktivoitava punainen kristalli. Silloin pääset viidenteen kartanoon. Ristin löydät matkaltasi sinne. Sydän löytyy jo toisesta kartanosta.

Super Mario Bros 2

Miten löydän tien salaiselle ovelle 6–3 maailmassa?

Kati Valtonen

Et pääse salaiselle ovelle lainkaan 6–3 maailman loppussa, vaan heti maailman alussa, jossa näet tiilimuurin tai seinän sinusta vasemmalla. Jos joudut juoksuhiikkaan, ja painat jatkuvasti ohjainta ylös ja vasemmalle, alitat muurin ja pääset ylös sen toisella puolella. Siinä on ovi. Kun kuljet tästä ovesta, tulet ulos pilven päällä olevasta ovesta.

Pro Am Racing

Onko jotain vinkkiä peliin Pro Am Racing?

Jaakko Niemi

Tietysti on. Voit esimerkiksi ampua takana olevia vihollisia ajamalla öljyläikkään, ja sitten ampua niitä siinä pyöriessäsi.

Simon's Quest

Hei! Minulla on pieni ongelma: ostin juuri Simon's Questin, ja kaikki meni hyvin kunnes saavuin Camilan hautausmaalle. Miten pääsen sieltä ylös jalustalle?

Janina Pekkanen

Sinun ei tarvitse päästä jalustalle, koska et löydä sieltä mitään tässä vaiheessa. Pääset kyllä sinne, jos sinulla on hiukan onnea ja jos oikein kovasti yrität.

Simon's Quest

Missä on Castlevania-linna ja miten pääsen sinne?

Timo Pajula

Lopulline kohde, Castlevanian linna, löytyy Deborah Cliffin takaa. Kumarru kallioseinämän lähellä punainen kristalli mukanas. Anna pyöreämyrskyn viedä sinut Bodley Mansioniin. Kartanosta menet sitten oikealle kaupungin läpi ja rikkoutuneen sillan yli. Mene rappusia alas ja jatka sitten oikealle, kunnes tulet kiviseinän luo. Jos hallussasi on kaikki viisi Kreivin osaa ja risti, voit murentaa seinän kynttä tai pyhää vettä käyttämällä. Näin pääset jatkamaan tietäsi kohti Castlevanian linnaan. Siellä joudut vastatusten Kreivin kanssa.

Cobra Triangle

Hei Nintendo-lehti.

Olen kuulut, että Cobra Triangle -pelissä on keino, jolla äkkiä hankin kaikki bonukset. Pitääkö tämä paikkansa, ja jos pitää, niin mitä minun on tehtävä?

Kimmo Levo

On totta, että voit rakentaa itsellesi oikein vahvan veneen ennen kuin lähdet ensimmäiseltä radalta. Näin se käy. Aivan radan 1 alussa sinulla on mahdollisuus ansaita ylimääräinen elämä ja kaksi poijua (pods). Kun olet saanut nämä, anna peliajan kulua loppuun ilman, että ylität maalilinjaa. Varo seiniä ja tykkejä. Kun peliaika loppuu, saat aloittaa saman radan alusta, mutta sinulla on jäljellä koko poijusta saatu voima. Menetät yhden elämän, mutta koska saat uuden elämän aina, kun toistat edellä kerrotun, et oikeastaan menetäkään yhtään elämää. Toistamalla tämän muutamia kertoja, saat niin vahvan veneen, että selviät kaikista tulevista radoista.