

SEGA

FORCE FORCE

Garanterat 100% tomtefritt

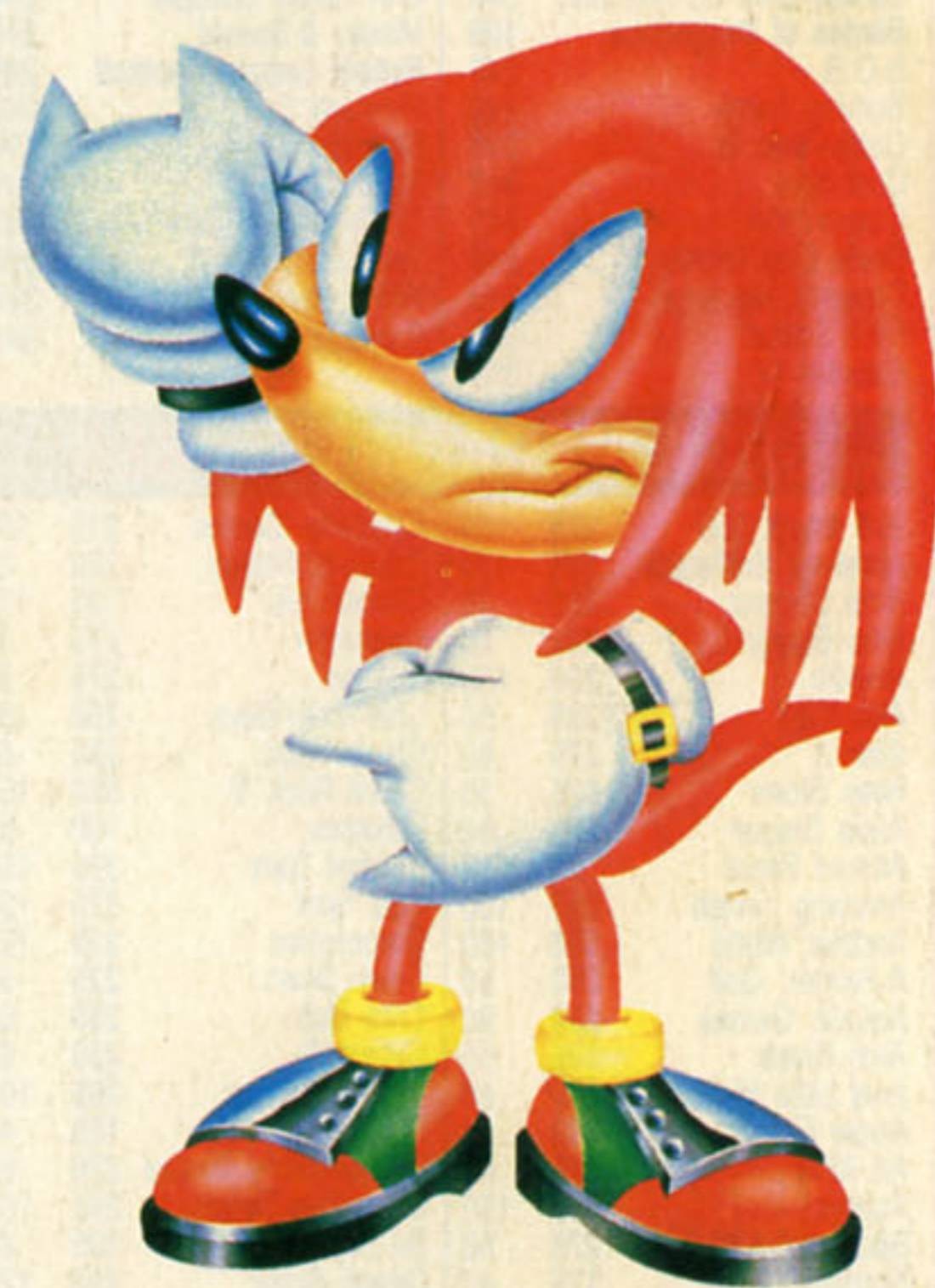
Garanterat 100% tomtefritt

**ALLT OM
DET NYA
KOMBI-
SPELET!**

**Nu är
den
här!**

SONIC & KNUCKLES

**Nu är 3:an
komplett!**



**NHL '95
FIFA '95**

**LION KING
MEGA CD
LÖSNINGAR**

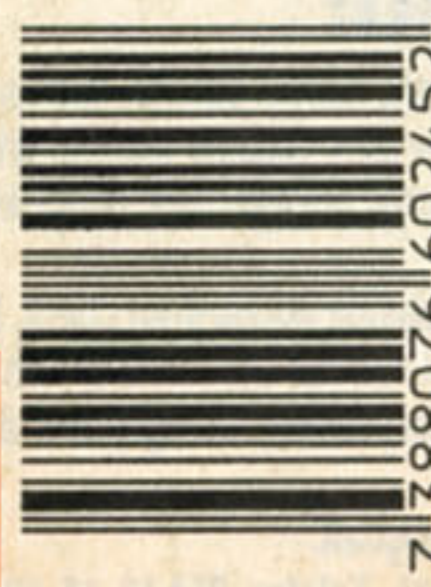
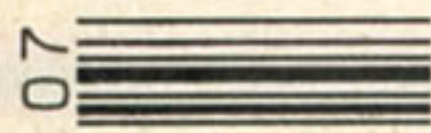
HINTS M.M.

48

sidor!

BILAGA: SVARTA MARKNADEN!

TIDSAM
0766-07



7 388076 602452

Meddelanden

Hej allihop. Var inte nervösa. Ni trodde säkert att vi äntligen hade hamnat på ett ställe där man inte får ha vassa föremål och alla väggar är mjuka, men sorry, vi sitter kvar i Sumpan. Och SEGA Force finns fortfarande.

Men när jag kom tillbaka från semestern hade både Patte och grejorna han arbetade med försvunnit. Det var full cirkus med flyttningar både hit och dit, firman delades i två firmor och det tog så lång tid att skaffa fram nya grejor och komma i ordning att vi först nu har kunnat komma ut med ett nytt nummer.

Så kan det bli. Men någon nedläggning är det inte tal om, och ni som prenumererar kommer att få precis det antal tidningar som ni har betalat för. Patte blir ni inte heller av med - han kommer att uttala sina hårda men rättvisa omdömen som recensent i fortsättningen också.

Häng på bara - 1995 kommer det att hända mycket på SEGA-fronten, och vi ska som alltid hålla koll på Sverige!

Jönsson, redaktör

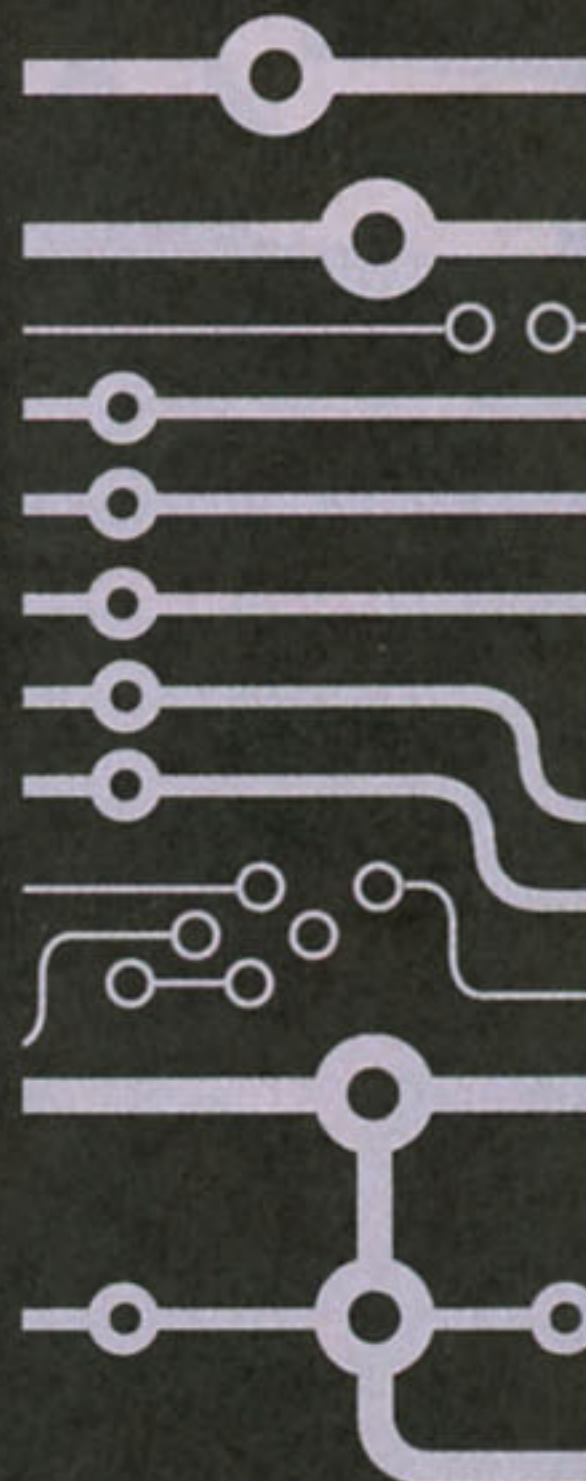
MEGAN LEVER

Det har pratats om att EA har gjort sina sista sportspel för Mega Drive, och att man ska satsa på 32-bitarsmaskinerna 32X och Saturn i stället. men vi kan försäkra er om att det inte är annat än s.k. Bullshit. Om det inte kommer ett NHL '96 till Megan så beror det inte på de nya maskinerna, det har trovärdigt folk på EA sagt.



COREIGOLD.

Core Design har blivit uppköpta av US Gold. Det kan behövas för att förbättra guldgossarnas rykte som massiva marknadsföare av tämligen beige spelvaror. Bara Core inte slutar göra tunga CD-spel som Thunderhawk och Battlecorps



FORCE



OFFICIELL

SEGA

MEGA DRIVE POWER-TIPSBOK
- BIBELN FÖR EN RIKTIG SEGA-SPELARE!

OFFICIELL

SEGA

MEGA DRIVE
power-tipsbok

► Bli en bättre spelare

► 100-tals tricks och fusk!

► Över 500 spelbilder i färg

► Massor av tips & taktik

► 50 av de hetaste sega - spelen

116 SID. I FÄRG!
Format: 21,5 x 28 cm

109:-

för SEGA Force prenumeranter

Här är den fullständiga guiden i FÄRG till de vinnande knepen i de häftigaste **SEGA MEGA DRIVE**-spelen!

116 sidor med värdefulla tips för 50 av SEGAS toppspel.

Stegvisa screen-shots tar dig igenom de svåraste nivåerna i spelet. Priset för dessa **TRICK, FUSK, GENVÄGAR** och **KODORD** är endast **149:-**. För dig som är **SEGA FORCE** prenumerant är det ännu billigare - du betalar bara **109:-!** Porto och exp.avgift ingår!

SÅ HÄR GÖR DU: →

Betala in beloppet på PG 3279-7, SEGA FORCE, 172 22 Sundbyberg.
OBS! Leveransen sker i den ordning som beställningarna kommer in.

SEGA
FORCE SHOP

Beställ din bok idag, upplagan är begränsad!

Fixa din prenumeration på tel 08/ 29 00 35!

POSTGIROT SVERIGE Medlemsnr 01 betaningskontotagaren	INBETALNING / GIRERING A	PKS OCK Kod 1 PKM 2 * Konto * Avg * Bel *
	3279-7	Avgit Kassastämpel
INBETALNING / GIRERING A © 2007 SEGA	SEMIC 172 22 SUNDBYBERG	
	NAMN	
	GATUADRESS	
	POSTNR & POSTADRESS	
	Engelska konto	149:-
# 00#		

SEEGA

CHECKLISTA DEC. 94



- | | | |
|---|--------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Elitserien '95 | 7/12 | FÖRSTA SVENSKA HOCKEYSPELET! |
| <input type="checkbox"/> Earth Worm Jim | -" | BISARR HÖJDARE! |
| <input type="checkbox"/> Micro Machines 2 | -" | SE SID. 18-19 |
| <input type="checkbox"/> Dragon | -" | FIGHTING ENL. BRUCE LEE-FILMEN |
| <input type="checkbox"/> PGA 3 | -" | KRAFTIGT UPPDATERAT GOLFSPEL |
| <input type="checkbox"/> NBA Live '95 | 27/12 | BASKET. |
| <input type="checkbox"/> Boogerman | -" | ÖÖRK! LÄS PÅ SID. 14-15! |
| <input type="checkbox"/> Psycho Pinball | -" | FÖRHANDSTITT S. 32 |
| <input type="checkbox"/> Dynamite Headdy | -" | BYT HUVUD - BYT KRAFTER! P-FORM. |
| <input type="checkbox"/> Shaq Fu | 1995 | FIGHTINGSPEL MED SHAQUILLE O'NEAL! |
| <input type="checkbox"/> Ristar | -" | GULLIGT PLATTFORMSLIR FÖR DE SMÅ. |
| <input type="checkbox"/> Soleil | -" | AVENTYRSSPEL |
| <input type="checkbox"/> Rock 'n Roll Racing | -" | SE SID. 22-23 |



- | | | |
|---|-------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Eye of the Beholder | 7/12 | DRAGONS AND DUNGEONS |
| <input type="checkbox"/> Soulstar | -" | GALAKTISK UPPRÖJNING FRÅN CORE |



- | | | |
|--|--------------|---|
| <input type="checkbox"/> Sonic Triple Trouble | 18/11 | SONIC 3 I 8-BITARSVERSION |
| <input type="checkbox"/> Ecco 2 | 7/12 | UPPJAZZAD UPPFÖLJARE |
| <input type="checkbox"/> Taz-Mania 2 | 27/12 | UPPTAZZAD UPPFÖLJARE |
| <input type="checkbox"/> Ristar | 1995 | SE OVAN |
| <input type="checkbox"/> Mickey Mouse 3 | 1995 | VERKAR VARA I KLASS MED LAND OF ILLUSION! |

nummer 7



Den här sidan.....6

Recensenterna och betygsskalan7

Sonic & Knuckles8

NHL '9512

Boogerman14

Sylvester & Tweety16

Micro Machines 218

Super Streetfighter 220

Rock 'n Roll Racing22

The Lion King24

FIFA Soccer '9526

Dracula Unleashed - lösningen!28

Hård Vara - Mega CD30

Mastershopen34

Ny maskin: 32X!36

Ordkriget38

Tävlingen11

Hints42

PREMMA NU!46



SEGA FORCE utkommer 6 ggr nästa år. Redaktion: Mats Jönsson - redaktör, layout och allt annat.
Ansvarig utgivare: Börje Nilsson ADRESS: SEGA FORCE, Box 1074, 172 22 Sundbyberg
PRENUMERATION: Pressdata, 08 - 29 00 35. PRENADRESS: SEGA FORCE, Pressdata, Box 3263
110 03 Stockholm. Adressändringar ska vara hos Pressdata minst tre veckor innan du drar.
Vinner du något i våra tävlingar, så får du betala skatten själv. Den som lånar ut den här tidningen
i förvärvssyfte gör något förbjudet, och dessutom blir vi sura. Låt de andra köpa en själva, så
tjänar vi mera pengar. ISSN 1103 - 0143
© 1994 SEMIC PRESS. Tryckt i Finland 1994

recensenter och betygsskala

AILTON: Heter faktiskt så. Hård grabb som gick omkring i sitt ursprungsland Brasiliens landslagströja under fotbolls-VM. Överlevde, men knappt. Gillar öl och sportspel.



HENRIK: Slåss för sina åsikter. Den ende vi känner som gillade Dune II. Den är kul! Aj! Aj!



JONATAN: "kalla mej Jante" Wallmander. Fanatisk CD-anshängare. Bra på plattformsspel, taskig på att rita. Sällan utomhus, trivs bäst på vintern. Dalslänning med kapsyler i plånboken.



JOHAN: "Men jag lovar! lumpen är faktiskt kul!"



PATTE: "Hjälp! Jag är kidnappad av en tidning i en annan dimension!"



YESIM: "Varför ger ni mej alltid spel som gör mej vansinnig?" Har en framtid som modell - för tvångströjor. Fyller snart år igen.



BETYGEN

Spelen får ett enda betyg där allt vägs in. Grafik, spelkänsla och dylikt går vi igenom i texten. Alla betyg är ytterst subjektiva - som alla andra recensioner.

100 - 90

Från "perfekt" till "mycket bra". Här finns de bästa spelen inom sitt fack samt klassikerna. Köp!

50 - 40

Från "hyfsat" till "tveksamt". Ett köp bara för den som är sjukligt intresserad av just denna speltyp.

90 - 80

Från "mycket bra" till "bra". Bör finnas i samlingen.

40 - 30

Mellan "tveksamt" och "svagt". Idétorka, dålig animation, slarvig kodning och andra flek gör detta till något man helst slipper.

80 - 70

Från "bra" till "ganska bra". Dessa spel placeras i samlingen, men det finns svagheter.

30 - 20

Mellan "svagt" och "mycket svagt". Att sälja detta till fullpris borde betraktas som väpnat rån.

70 - 60

Från "ganska bra" till "helt OK". Det finns flera skamfläckar, men har sin plats i spelbiblioteket.

20 - 10

"Mycket svagt" till "förödande dåligt". Här kommer det in buggar och tekniska fel. Gör dig arg och hämndlysten.

60 - 50

Från "helt OK" till "hyfsat". Vinner inte OS-guld i påhittighet och kvalla, men gillar man denna sorts spel så är saken klar.

10 - 0

"Förödande dåligt" till "en skam". Så dåligt finns inte.

Sonic är redan tillbaka - med en revolutionerande teknisknyhet, ett läkert spel och en häftig ny bekantskap. Allt i ett som kan bli två och tre - med andra ord...

92

SONIC & KNUCKLES

Nytt, välkänt och först i världen!

Sonic & Knuckles, eller Sonic 3B (som den kallades i början) är SEGA:s sätt att säga "förlåt" för att Sonic 3 var så kort, och det gör de med dunder och brak - bättre grafik har aldrig skådats på Mega Driven!

Nu har även Knuckles en betydande roll. Du kan välja mellan att vara Sonic eller Knuckles - Tails har fått ledigt! Som Knuckles kan du allt Sonic kan plus att glidflyga och klättra på väggar. Banan du ska igenom som Knuckles skiljer sig

bitvis från Sonics, eftersom det finns ställen där bara Knuckles kan slå sig igenom, men spelar du som Sonic är Knuckles din fiende. (Som alla vet har Robotnik lyckats tuta i det rosa-färgade myr-piggsvinet att Sonic är en bov) På slutet slåss Sonic och Knuckles mot varandra som i det coolaste fighting-spel, och om Sonic segrar vinner han även Knuckles' vänskap. Han hjälper då Sonic i kampen mot Robotnik.

Ni som följt Sonic genom tiderna (dvs. de senaste fyra åren) vet redan att Sonic är den tuffaste och mest ihärdiga blå igelkott som finns. Ni vet också att Sonic-spelen alltid är först med den bästa grafiken och att det inte finns roligare plattformsspel, så förstå hur lycklig lilla jag blev när killarna på SEGA Force bad mig recensera Sonic & Knuckles!

Och när jag knäppte på spelet då... jag svimmar och hamnar i koma (lätt överdrift? RED) ett tag tills jag inser att skärmen inte visar förklädda människor i cybermiljö, utan att graffen faktiskt kan bli så mycket bättre på så kort tid. Kan ej förklaras, måste ses.

Jag börjar lira. Första nivån, svampbanan, är en kul vidareutveckling av

Green Hill Zone som hängt med sedan Sonic 1. Svamparna du ser fungerar som studs mattor, pollen yr omkring dej, vädertuppar blåser iväg dej och illvilliga dvärgar (klart smurfliknande!) kastar klibbiga svamphattar från sina gömställen. En typisk Sonic-värld med andra ord, fylld av de skummaste fiender. Efter ett tag börjar man leta efter plingelingstolpar så att man kan komma till bonusbanorna -

fast du måste ha minst 20 ringar för att stjärnorna ska börja glimma runt stolpen. Det finns två sorters bonusbanor - en där du spelar på den enarmade banditen med Sonic som spak (påminner för övrigt om the Carnival Zone), och en annan där du ska arbeta dig uppåt med hjälp av roterande energifält. Dessa bonusbanor är till för att förse dig med ringar, extraliv och olika slags sköldar.

För att komma till specialbanorna där kaos-smaragderna finns måste du hoppa genom en jätteguldring - fast den är inte så lätt att hitta. Men när du väl har gjort det gäller samma sak som i Sonic 3. Du rusar runt på ett kurvat schackbräde och plockar blå bollar samtidigt som du undviker de röda. En nyhet är de orangefärgade bollarna som du kan studsas i höjdlad på. Tar du alla de blå bollarna är kaos-smaragden din! (Men när du kopplar ihop S&K med Sonic 3 finns det flera möjligheter!)

"...Sonic & Knuckles är tråkigare än 3:an! Orsaken är att detta lir i hög grad spelar sig självt."



Slut som plattformshjälte? Pensionsfärdig? Nej, på charm-avdelningen leder Sonic stort...

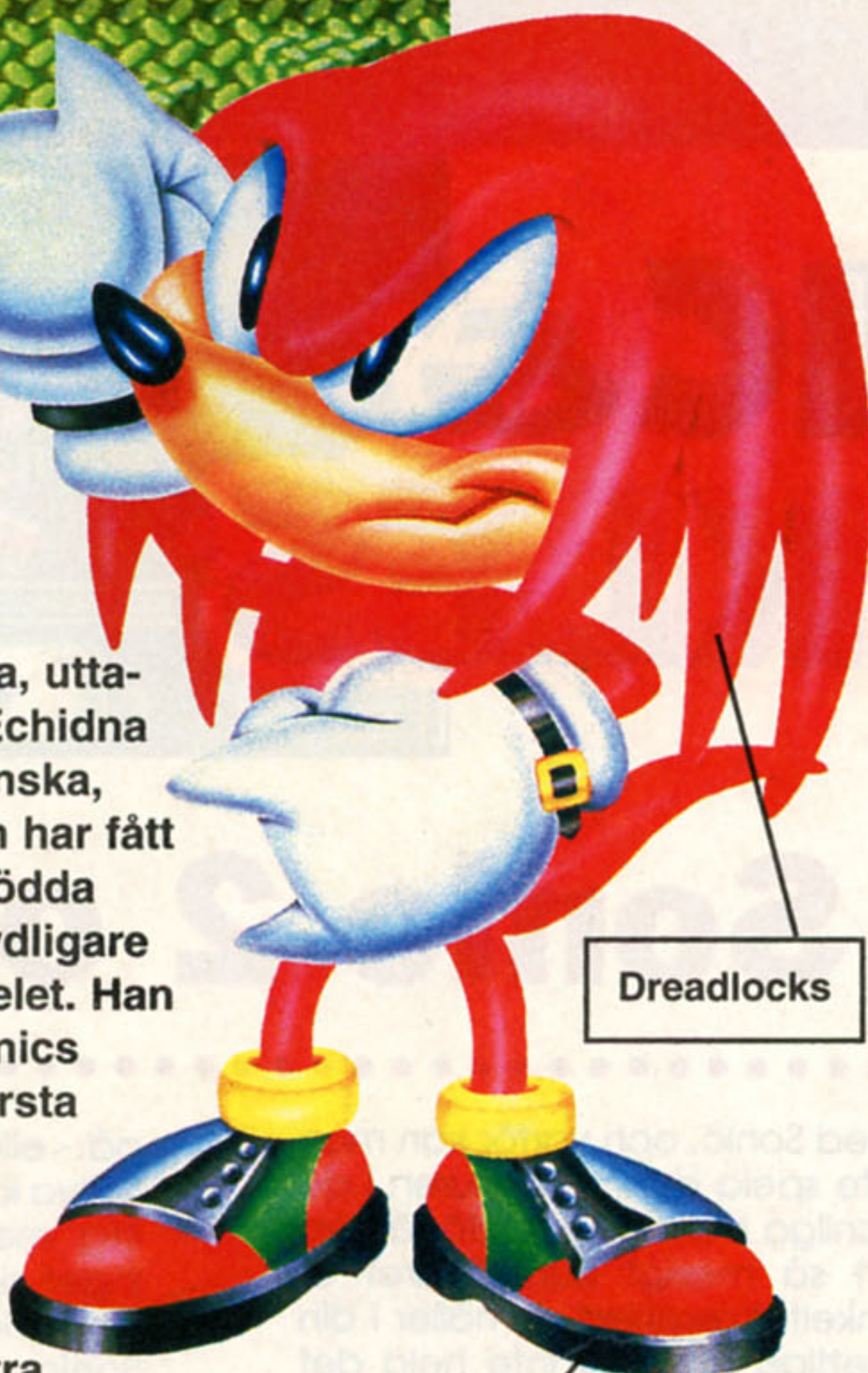


Knuckles är en riktig hårding! Han klarar en hel del saker som Sonic går bet på - och tack vare Lock-On-funktionen kan han numera göra det även i Sonic 2! Ska Sonic pensionera sig och låta Knuckles ta över? Ska Tails börja på daghem? Vem vet?

Klätterknogar

KNUCKLES

("knogar" på svenska, uttalas "nackels") är en Echidna (myrpigg-svin på svenska, uttalas "Ekidna") som har fått sitt namn av de medfödda knogjärn som syns tydligare på denna bild än i spelet. Han är ingen ny figur i Sonics värld, men detta är första gången vi har kunnat spela som "Knuckles". Förutom allt som Sonic kan göra, så kan han klättra på väggar, glidflyga och mosa ondingar med sina hårda knogar. Tung konkurrent för Sonic!



Dreadlocks

Dr. Kick-ass-dojor

Sedan har vi bossarna: De har (tyvärr) aldrig varit lättare, även om en del bossbanor är visuellt läckra och påhittigt gjorda. Vissa är till och med dåliga kopior på gamla bossar! Sonic & Knuckles fortsätter traditionen från sina föregångare på så vis att banorna påminner om vissa nivåer i de tidigare spelen samtidigt som de innehåller mycket nytt. Till exempel en lasermoj man färdas med i the Death Egg Zone, (Värsta cyber-prylen! spöken i sandzonen, svampkastare i svampzonen och så vidare. Men trots alla nyheter är sanningen den, att Sonic & Knuckles är tråkigare än 3:an! Orsaken är att detta lir i hög grad spelar sig självt. Du kan inte alltid välja hur du vill gå, du

studsar rätt ofta iväg utan att kunna svänga av som i de tidigare spelen. Ganska boring med andra ord!

Sonic & Knuckles är tyvärr också lite för lätt. (För dej, ja...! RED) Här har det bara satsats på formgivning och grafik, fast slutbossen är större, svårare och mera brutal än någonsin. Har du väl kommit fram till slutbossen måste du klara dig på ringarna du hade med dig, för sedan har du ingen chans att skaffa nya, även om du så har 100 liv kvar att spendera. Det är ju lite skrämmande, eller hur - särskilt som eländets huvud fyller hela TV-skärmen!!

YESIM



Grafik

Som sagt - mycket vackert! Och det blir bättre för varje bana. Slutbossen kan man nästan ta på! Det sägs att S&K består av allt det som inte fick plats i Sonic 3, men det är svårt att tro - grafiken är bara så mycket bättre.

Spelkänsla

Känslan jag får av S&K är bitvis densamma som man får av att klinka på ett självspelande piano - man får inte använda knapparna så mycket som man önskar, tyvärr!

Ljud

Mestadels vanliga Sonic-melodier, men också många nya "tunes" som är mycket, mycket bra. Övriga ljud är som tidigare läckra.

Hållbarhet

Ja, det håller ju tills du klarat slutbossen, vilket inte är det lättaste. Annars spelar du nog igenom S&K på någon timme (Ja, du ja! RED) för det finns inga direkta svårigheter. (Utom min egen klantighet och mina dåliga reflexer... RED igen) Sök efter extraliv och sånt för att göra det svårare!

Irritationsnivå

Ja, att Sonic ränner iväg utan att du har något att säga till om är inte så kul. Du kan också bli lite störd av monotonin på vissa banor, men det är nog allt!

Allt om Lock-on-funktionen på nästa sida!

Men hur blev det med den revolutionerande piggyback-kopplingen? Är "Lock-on"-metoden något att hänga i julgranen? Vi lät det legitimerade Sonic-freaket Jante W. ta en titt under Locket!

100

SONIC & KNUCKLES



...möter Sonic 2 och 3!

Jaa! Nu har det äntligen kommit, tänkte jag och slet upp paketet som innehöll det senaste Sonic-spelet. Jag rusade förstås som en stormvind upp till mitt rum och pluggade in spelet i min Mega, men det är inte själva spelet jag ska skriva om nu, utan den revolutionerande bakåt-kompatibiliteten. Sonic & Knuckles går alltså att koppla ihop med Sonic 2 eller 3, och det möjliggör en hel del läckra saker!

Innan Sonic 3 släpptes fick vi veta att spelet skulle vara på tjugofyra megabit och vrakbra! Men SEGA fick problem med de tjugofyra meggen (framför allt skulle priset bli lite väl högt) och delade då upp spelet i två delar - Sonic 3 och Sonic & Knuckles. Om man spelar Sonic 3 och varvar det, så får man en stark känsla av att någonting fattas. Knuckles blir ju aldrig vän

med Sonic, och varför kan man inte spela den nya figuren i de vanliga banorna? Varför är det ett så mesigt slut? Svaret är enkelt. Kassetten du håller i din svettiga hand är inte hela det Sonic-spel som producerades i Japan! Det är två femtedelar! Med Sonic 3 inpluggat i Sonic 3B (Sonic & Knuckles) blir 3:an äntligen hel. Historian blir komplett och Robotnik får på pälsen. Knuckles fattar vem som är den riktiga boven och hjälper Sonic och Tails fram till det mycket påkostade slutet.

Systemet med "piggyback", d.v.s. hopkoppling med annan kassett via överliggande kontakt har använts förut, bland annat av fusk- & fippelkassetterna "Game Genie" och "Action Replay", men inga av dessa har varit några spel i sig själva. Därför är SEGA:s nya Lock-on revolutionerande! På svengelska kan förresten "Lock-on" bli "locket på", alltså att locket på spelkassetten sätts

på - eller rättare sagt fälls ned. Själva konstruktionen verkar stadig med en rejäl låsfunktion. Inget skräp i kontaktraden här inte! Man kan alltså plugga in Sonic 2 eller 3 i Sonic & Knuckles-kassetten, men hur

går det med Sonic 1 eller Sonic Spinball? I England har det förekommit annonser som antyder att även detta ska ge nya spelupplevelser, men hur det har gått till vet ingen. Om man provar

detta, så upplyser hela gänget - Sonic, Tails, Knuckles och Robotnik att detta är "no way"! Det fungerar alltså inte - men: du kommer alltid till S&K:s bonusbanor, och var bollarna och ringarna hamnar beror på vilket spel du trycker i!

Hur går det med Sonic 2, då?

Jo, det blir ett helt nytt spel! Sonic & Knuckles-kassetten gör att Knuckles, myrpiggsvinet, kan vara med i hela Sonic 2! Han tar då rollen som superhjälte istället för Sonic. Stackars kotte! Han får allt större konkurrens, och då menar jag verkligen konkurrens! Knuckles är väldigt rolig att se på och mycket mera levande än Sonic, förutom det att han kan så mycket mera: Klättra på väggar, "glidflyga" och boxa fiender med

"Hur går det med Sonic 2? Jo, det blir ett helt nytt spel!"



Morsning & Goodbay - där drog Robotnicke! Slutet blir plötsligt lite annorlunda när 3 kopplas ihop med S & T - och inte bara det!



I Nästa nummer: "En vecka med Sonic & Knuckles" - en avslöjande exposé om två av cyberrymdens största kändisar!

sina "knuckles" (knogar!) Fast nu ska jag klaga lite, gnällspik som jag är: Jag tycker att det hade varit roligt om man kunnat spela med Sonic och Knuckles tillsammans, eller kanske Knuckles och Tails? Jag fattar inte varför SEGA lät bli att göra detta möjligt med två spelkontroller. Att styra Knuckles efter Sonic hade ju blivit svårt att göra på så kort tid, men om man använder två kontroller? Jag fattar det inte.

Nu ska vi gå lite närmare in på hur Sonic 3 funkar med

Sonic & Knuckles. Ni som redan har 3:an veta att detta är det första Sonic-spelet med spar-funktion. Första och hitintills enda, kanske man ska tillägga. Men när det kopplas ihop med S&K så kan man dessutom plötsligt se hur många liv och continues du hade när du sparade senast! Man kan förstås också använda dem. Två nya spar-poster har kommit till, och man kan ta sju nya "supersmaragder", men för att få tag på dem måste du först ha tagit alla de "vanliga" smaragderna. När man tagit supersmaragderna

kan Sonic plötsligt göra fler saker! Ni som tycker att Sonic varit snabb hitintills har en rejäl överraskning att vänta!

Lock-on-funktionen är jättebra! Man får tre spel i ett om man redan har Sonic 2 och/eller 3. Klart köpvärt - SEGA har gjort det igen! I nästa nummer ska jag berätta lite om det jag tycker är de verkliga höjdarupplevelserna i Sonic & Knuckles, och kanske ge er ett tips eller två...! Jante W.



VINN

**Kraftig jeansjacka!
Storlek XL!**

DENNA COOLA JACKA!

**Iskall
SEGA-plåt
på framsidan!**



**Äkta Sonic &
Knuckles-märke!**



10 T-shirts och 10 armbandsur i tröstpris!

Detta är frågorna du måste besvara:

- 1) Vilket slags djur är Knuckles?
1-Ett myrpiggsvin X-en myrslok 2-en svinpäls**
- 2) Vilket spel ger nya möjligheter med S & K?
1-Sonic 1 X-Sonic Spinball 2-Sonic 2**
- 3) Hur många ringar måste man ha för att komma till bonusbanorna i S & K?
1-100 X-25 2-20**

Gör så här: skriv ditt svar på ett vykort, skriv ditt namn och din adress och sänd det till:

**"Sonic & Knuckles-jackan"
Tävlingsexpeditionen,
109 48 Stockholm
senast den 22 februari!**

MEGA DRIVE

P O I N T S

98

Alla freaks har redan köpt NHL '95. Denna recension är till för dem som redan har EA Hockey, NHLPA '93 eller NHL '94 - ska man gå och tjacka '95:an, eller nöja sig med det man har? Här får du lite beslutsunderlag, fast problemet kan vara att hitta ett NHL '95 att köpa. Men nu finns ju Elitserien '95 ute i butikerna!



NHL '95



Nu är det dags igen - en ny hockeysäsong! De senaste åren har detta även betytt ett nytt spel från Electronic Arts, och 1994 är inget undantag. Med stor förtjusning pluggar jag in NHL '95 i Megan!

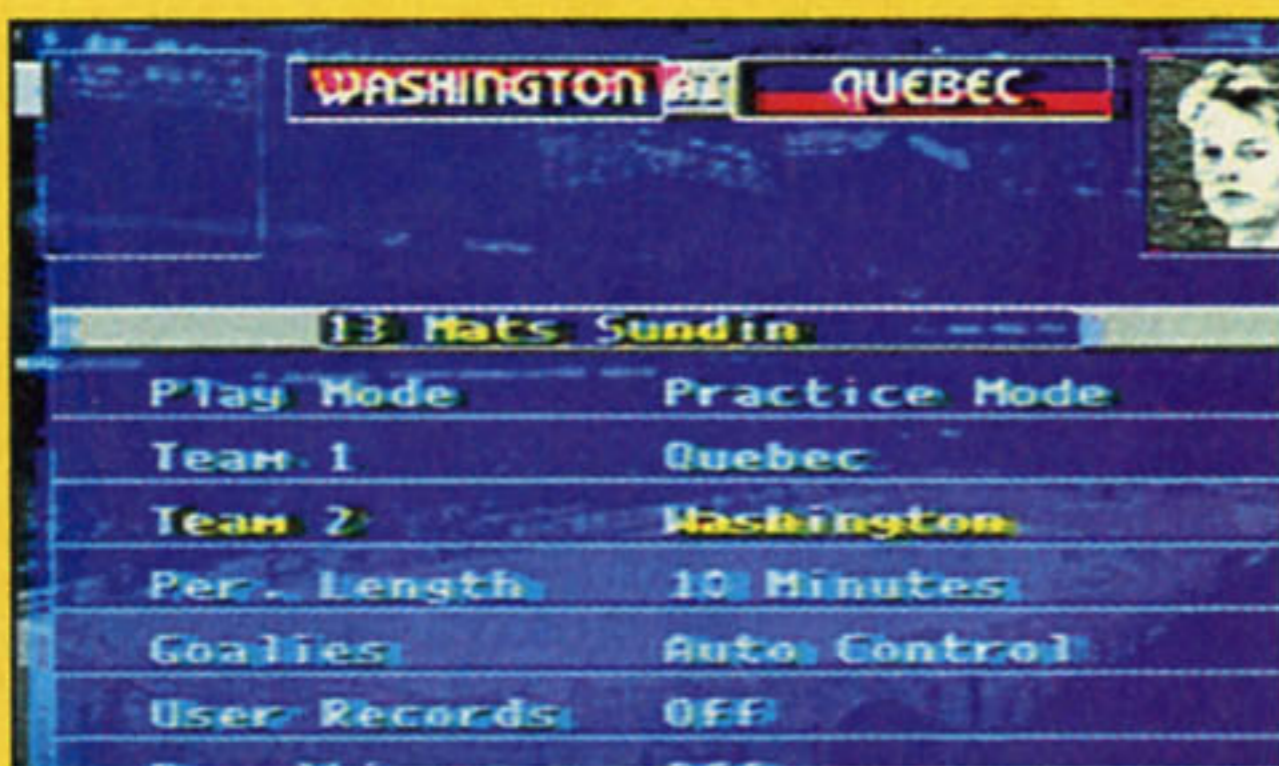
Det kan inte vara många Megaägare som undgått att prova på något av de tre tidigare hockeyspelen från EA. De är väldigt lika varann när det gäller själva spelet på isen, med det har hela tiden kommit till nya detaljer som fräschat upp spelet. I NHLPA '93 kom spelarnamnerna och statistiken, och när NHL '94 kom med direktskott och straffslag trodde åtminstone jag att det inte kunde bli bättre. Men visst kunde det...!

Nu är drömmen kittlande nära att bli verklighet. Man kan äntligen spela en hel säsong - 83 seriematcher och sedan Stanley Cup, slutspelet som avgör det hela! Det går förstås att spara en påbörjad säsong, och du kan när som helst kolla aktuella tabeller samt målvakts- och skytteliga. Säsongen löper från oktober till april och fortlöper dag för dag. En annan nyhet är "practice mode", träningsläget där du kan spela 2 mot 2, men också 1 mot 1 eller 2 mot 0 motspelare. Ett bra sätt att träna upp tekniken - och det kan behövas. Det är svårare än någonsin att göra mål!

Men det mysigaste i NHL '95 är nog ändå att man kan leka ma-

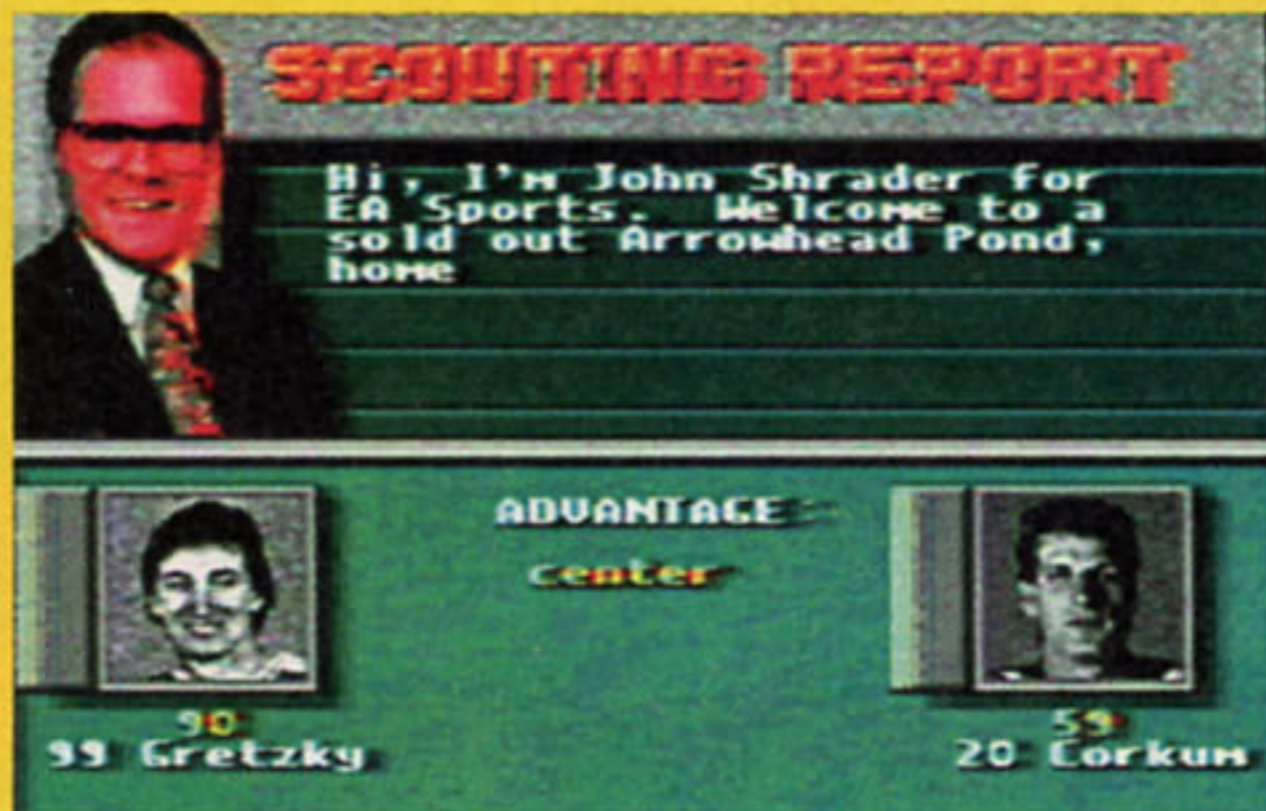
nager och byta till sig spelare. Byteshandeln ("trade", som den heter på internationellt hockeyspråk) inleds för min del med att byta jättebabyn Eric Lindros tillbaka till Quebec. Grabbhalvan vägrade ju att spela för Quebec och Philadelphia fick byta honom mot hela sju (7!) spelare. Men jag ser alltså genst till att Eric får packa pappas kappsäck och flytta. Så var rättvisa skipad i den affären!

Apropå Quebec så saknas Peter Forsberg i laguppställningen, men det är inget att oroa sig för. Man kan nämligen skriva in sina egna spelare, och då får man dessutom bestämma värdena på dem också - skottstyrka, snabbhet, skicklighet osv.



Här ställer man in de viktigaste valen. Mats Sundin skymtar förbi här, och om man kollar hans värden märker man snart att han betraktas som lite svag när det gäller checking och aggression. Tur det, kilen är inte precis småväxt...

Här berättar kommentatorn bl.a. vilka spelare som är i slag och vilka som är under isen - bra tips för den som vill ta ut det bästa laget för dagen. Kanske dina hetaste lirare sitter på bänken? Då får du rumstera i femmornas sammansättning!



Det tar inte lång tid innan NHL har begåvats med ytterligare en handfull svenska spelare...

Väl ute på isen märker jag att både rinken och spelarna är omgjorda. Rinken har fått ett mera nordamerikanskt utseende med snävare sarghörn. Man ser mindre av spelarnas ben, vilket gör att man verkligen får en känsla av att sitta rakt ovanför isen, och det hela blir mycket mera realistiskt. Det är bara att sätta ogång med finliret, för det finns inte längre någon ursäkt att spela tråkigt. Det går att göra skottfint och man kan lägga dropp-passningar.

Du kan t.o.m. gå ned och täcka skott. Det som förvånar mig mest är ändå målvakterna. De är direkt långsamma när de skrinna ut i sarghörnen, och även om de har lärt sig en del nya parader (fint animerade, förresten) så gör de faktiskt rejäla tavlor emellanåt. Faktum är att lobbar och skott från egen zon går in med jämna mellanrum! Men ingen är ju perfekt, sägs det, och det gäller även målvakterna i NHL '95. Och det

NHL '95 kommer inte med några visuella överraskningar, men så snart liret börjar märker du att det är ett helt annat spel än NHL '94. Tajtare, tuffare, snabbare - hela spelmaskineriet är omgjort för att ge mera hockeykänsla. Kan det bli bättre?



finna är att klagomål inte leder någonvart - har man synpunkter på mållisen, så kan man alltid sätta "manual goalie" och styra honom själv! Efter det tiger man som muren.

Det finns hur mycket statistik som helst inbyggt i NHL 95. Jag vet inte hur mycket av Megans datakraft som går åt till att hålla rätt på skottstatistik, tid i motståndarens zon och så vidare, men det går att kolla närhelst man vill. EA:s senaste hockeylir passar alltså både isgrobianer och kalenderbitare. Att man kan "redigera" femmorna är väl nästan självklart!

NHL '95 är ett suvve spel, och det är egentligen bara en grej jag saknar: Nätrassel! Eller åtminstone något som liknar det. Det måste helt enkelt finnas någon annan lösning än den nuvarande, tycker jag. Men trots detta är NHL '95 värt varenda spänn. Vad kan göra ett spel som detta mera realistiskt? Det skulle möjligen vara om spelarna gick i strejk...

Johan Spångberg

Grafik

Utsökt. Mera kan man inte begära av ett hockeyspel. Grafiken är klart förbättrad och se aningen annorlunda ut än tidigare. Spelaranimationerna är bättre och mera varierade, något som syns mest på målvakterna och på utespelarnas målgädje!

Spelkänsla

Som vanligt på topp. Tempot är otroligt högt, och eftersom spelarna är ännu hetare på gröten så har motståndet också ökat. Hela spelet känns tajtare och mera precist. Spelarna svänger snävare. Det är tydligt att man har sett över hela "maskineriet". Möjligheten till säsongsspel gör det inte heller tråkigare att spela.

Ljud

Ni som tröttnat på de entoniga stön som varit med sedan EA Hockey kan känna er lättade - de är ersatta av en större repertoar. De flesta ljudeffekterna är förbättrade. Men visst är orgelmusiken fortfarande där och spökar...

Hållbarhet

Om man har ett brinnande hockeyintresse tröttnar man nog aldrig på NHL '95.

Imitationsnivå

Jag vill inte att domaren ska blåsa sönder spelet, så jag spelar ut pucken från målvakten så snart han får tag i den - och kan ni tänka er: det blir målgivande passning till motståndaren nästan varje gång! (Tja, man får ha lite is i magen! RED) Självfövällat eller ej, sur blir jag!

MEGA DRIVE

P O I N T S

85

Har du aldrig växt ifrån bajshumorn? Var din potträning en katastrof? Är du en av de där som känner en djup inre belåtenhet och skrattar hysteriskt när du får till en riktig braskit? Då har äntligen *ditt* spel kommit - höstens utan tvivel äckligaste...!



BOOGERMAN

- Årets äckligaste spel!

Kan man samla hela världens snor-, prutt- och bajsäckel för att producera ett spel? Svar: ja! Det verkar så, i alla fall. Var du en av (snor)ungarna i plugget som sprang bakom hörnet för att kaka näskräkor? Lugn, du behöver inte skämmas längre! Boogerman gör allt det som din hämmade kiss-och-bajsfantasi förbjudit dig tidigare.

Storyn i detta äventyr är mycket lik Marko's Magic Football. Den råvrickade professor Stinkbaum har fått för sig att rädda världen genom att skicka allt miljöavfall till en annan dimension! Den smått excentriske miljonären Snotty Ragsdale har tagit jobb på Stinkbaums labb för att kontrollera säkerheten, då han upptäcker var avfallet tar vägen - genom avloppet och ut i naturen. Vips rusar han iväg och klär om - nej, inte i någon telefonkiosk, dumskallar - utan på muggen, förstås, och blir BOOGERMAN! Denne man är en värre weirdo än den komplett tokige Stinkbaum.

Boogerman har ihjäl sina fiender genom att prutta, rapa och sno-

En klassisk stilstudie av Boogerman där han fjantar iväg genom sin motbjudande värld. Överst t.v. ser ni snorbobbe-indikatorn. Längden på kusen visar hur många "skott" som är kvar. Det gäller att samla slem så att det inte tar slut...



ra - ja, till och med genom att loska enormt fläska lobbor på dem! Urk! Om du inte tycker att detta är äckligt nog, så kan du få gräva bland stora högar av bajs eller förflytta dig till extrabanorna genom att spola ned dig i strategiskt utplacerade toalettstolar! Allt detta ackompanjeras av enormt slaskiga, fluffiga ljud. Jag har svårt att tänka mig att de värsta prutt- och mökljuden är annat än verkliga! Rapningarna är även de förvånansvärt verklighetstrogna. Man kan inte låta bli att fantisera om hur det såg ut när ljudgänget gjorde samplingar-

na...! ("Nä, grabbar, ljuden är lite tama! Stick efter nå'ra backar öl, surkål och bruna böror och ärtsoppa och...")

Snotty, eller Boogerman (Som, för övrigt, kan översättas med "Näskräkan") Är helt enkelt den fjolligaste och mest bisarra plattformshjälte jag någonsin har skådat. Utrustad med en röd cape och lätt tilltufsad grön trikå fjantar han fram genom de olika världarna i obeskrivlig stil. Denne superhjelte kan även fjärta så illa att man kan styra honom mot mycket höga höjder - dock först efter att han har

inmundigat en stark chili! Låter man honom stå utan att pausa loret, så får man se miljonären börja gräva sig i näsan - och se: en snorkråka! När han misslyckas att frenetiskt skaka bort den från fingrarna - ja, då åter han upp den! Då garvar man antingen ihjäl sig eller går och kräks ut genom fönstret, ner på grannens söta lilla katt. Sonics otåliga stampande med foten i samma läge blir aldrig samma sak efter att man har fått bevittna detta...!

Att förflytta sig mellan nivåerna i banorna kan också ske genom att man blir uppsnortad i en enorm näsa, för att i nästa stund bli utsnuten genom en annan. Man ska också hoppa sönder ruttna ägg och samla vaskrensare för sin bonus, för då kan snorisen efter varje bana bygga en stege av rensarna och nå upp till ett extraliv, upplyser **Henrik**.

"Var du en av snoringarna i plugget som sprang bakom hörnet för att kaka näskråkor?"

Yesim tycker:

Denne man är alla tjejers mar-dröm. Han gör allt det som man förfasat sig över under sin jakt på drömprinsen, och det värsta är att han är stolt över sina svinerier också, det självgoda lilla äcklet! Men som vi tjejer vet - och alltid har vetat - så är alla män likadana! Själv lever jag med en och är därför inte lika chockad som Henrik.

Boogerman krystar till en av sina mördande anal-kanonader. Tryck D-knappen nedåt och håll C tills ni är nöjda med trycket. Jämra tur vi inte har lukt-TV.



Det som jag tycker är allra värst med Boogerman är att man sätter en superhjältedräkt på den grisen, för min gris sätter jag i skamvrån när han gör så'nt! Skämt åsido - detta är ett jäkla kul spel som ger en hel del att bita i. (Menar du verkligen det? Blöörk! RED) Det är inte så svårt, inte i början, men du grejar det inte lika snabbt som t.ex. Aladdin. Banorna är riktigt långa, och det är inte helt utan stolthet man skriver ned det nya passwordet.

Ska du komma någonvart i detta spel gäller det att du har många lobbos i kranen och lär dig banorna utantill, för annars dör du hela tiden och jag tycker inte om att dö hela tiden för då blir jag inte så glad och till slut måste jag ha en tvångströja för att inte slå ihjäl alla SEGA-mänkor som alltid ger mig spel som gör mig så ARG! (Yesim ger en helt ny betydelse åt uttrycket "Att få spel". RED)

...puh! Nu har jag lugnat ner mig lite! Nu kan jag berätta mera om detta underbara spel: Grafiken påminner starkt om Bubba'n Stix och Global Gladiators, men är värre. Otydligare har sällan skådats. Grafiken är som en spy: du kan ana vad som har ätits, men säker blir du aldrig. Förutom detta är spelet fabulöst bra och egenartat. Ett plattformsspel värt ett Nobelpris för sin originalitet, för de som gjorde det skulle behöva lite stålar att satsa på grafiken till nästa gång. Det vore väl bättre än att ge en massa pengar till nå'n gammal stofil som snart ändå ska dö och lämna allt till ett nunnekloster, eller hur?

Musiken till snorlobban är helt OK, faktiskt, speciellt på bonusbanorna där den övergår i en sorts skum sambatakt. Precis som om det skulle passa in! Bossarna är precis så svåra att man får kämpa lite och lyckas först när man knäckt mönstret. Det är ungefär som att banta bort 10 kilo på ett år och belöna sig med bullar och godis i en vecka. Köp detta spel och fråga inte varför!



Grafik

Mycket av den gröna geggan. Rörigt. Helt klart kräkningsgrafik. Har du köpt nya linser? Måste garanterat bytas ut efter en omgång Boogerman - så mycket sliter det på ögonen. Skruva ned färgen på TV:n, så mår du bara hälften så illa!

Spelkänsla

Bra! Du hittar hela tiden små detaljer att plocka upp, en hel del gömda gångar och massor av bizarra sätt att ta kål på fienden, (Detta spel främjar barnasinn!) förhållandevis många olika skurkar och mif-fon. Boogerman är lättstyrd men dör efter bara två hits (om han inte tar nya caper på vägen.) Långa, härligt jobbiga banor och helt asmysko bossar. Ett vansinnigt roligt spel - äntligen!

Ljud

Helt OK beats! Funky! Smaskiga effektljud, som sagt. Musiken bör inte störa någon. P-filmsmusik!

Hållbarhet

Håller hela livet om man har rätt inställning. Måste visas för barnbarnen en dag...

Irritationsnivå

Det retar en lite att man får nytt password först efter fyra (otroligt långa) banor. Normalt klarar du två på de liv du har, så - stay alive. Man dör lite för lätt. Indikatorerna (liv, snort etc.) är lite väl små och muggiga.

MEGA DRIVE

P O I N T S

89

Är du en sömntuta? Är du en hyperventilerande actionfantast? Har du matsmältningsproblem? Då kanske du inte bryr dig, men nu har katten Sylvester och kanariefågeln Tweety, kända från Tiny Toons, kommit för att bryta sig in i våra Mega Drajvar!



Sylvester &

T W E E T Y

För dem som mest har sovit bort sina liv och inte vet vad Sylvester och hans "kompis" Tweety brukar syssla med, så kan jag berätta följande: Katten jagar råttan, ursäkta mig, fågeln, för att inmundiga honom till frukost. Men det är inte fullt så lätt som man kan tro. Kattkräket är väldigt klumpigt och får aldrig (och då menar jag aldrig!) en chans att äta upp honom. Du kanske kan ändra på det! I det här spelet så skall det onda (naturens gång d.v.s katten) vinna över det goda (människors gussedjur d.v.s

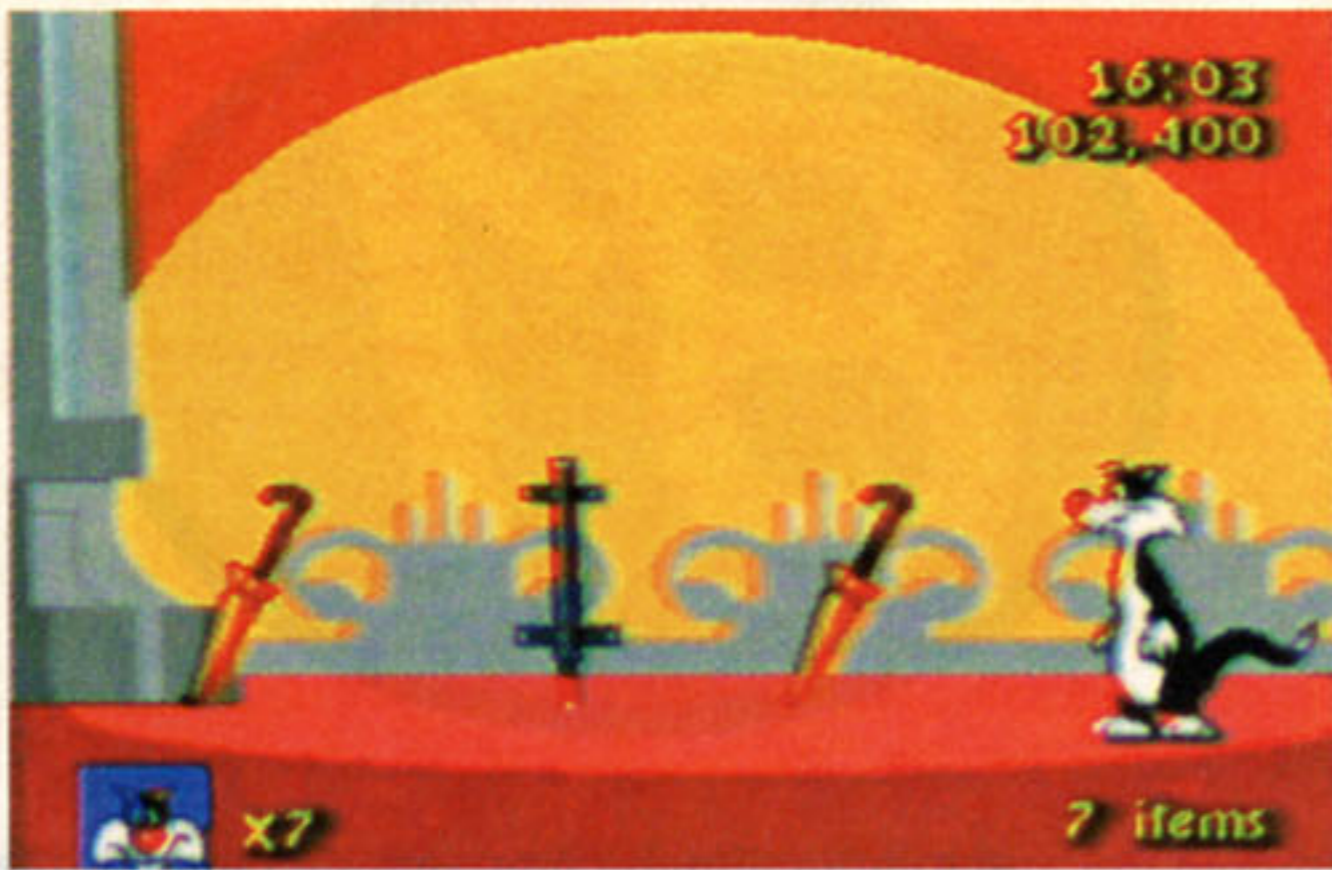
bördien). Det onda är DU som spelar det här spelet. Men som tur är så överlever Tweety. Så torka bort tårarna efter varje bana - då Tweety blir infångad.

Det som slog mig allra först när jag petade ner prommen i Megan, var den sliskigt mjuka goa animeringen! Den är så bra gjord att det är svårt att skilja på film och spel när det gäller figurerna!!! Stora är de också låt säga, ca. två gånger så höga som Sonic. Utom Tweety förstås - han (hon? det?) får nästan plats i Sonics sko. Om nu animeringen funkar så bra, hur är då spelkänslan? Tyvärr inget vidare. Den kan faktiskt jämföras med Altered Beast på Mastern. (AJ! Aj aj! RED) Okej - trycker man på den knapp som är inställd för att Sylvester skall hoppa, så hoppar han. Alltid nå't. Sylvester

går bra och springer fort samt med fin kontroll, men det är hoppen jag klagar på. De går bara till en viss höjd. Det spelar ingen roll hur kort eller lång tid man håller inne knappen, det är ändå samma höjd på hoppet. Nu är plattformandet bara en tredjedel av spelet, så de andra två delarna, problemlösandet och leta-jaga-momentet är kvar. Och de orkar faktiskt med att slita upp spelet från 40 till 89 poäng! HUR?

Det finns många föremål, lösningar och gömda saker. Man bestämmer själv ur svårt det skall vara, och därmed hur föremålen skall vara placerade eller över huvudtaget finnas! I optionsmenyn finns en stapel där man kan sätta svårighetsgraden från 1 till 100%! Varje procents skillnad ändrar spelet! Detta har inte förekommit på något annat spel, såvitt jag vet. Det är väldigt bra! Okej, man kan inte komma till alla banor på 3%, gränsen går vid 82%, men det är toppenbra för de





yngre spelarna. Om man rullar upp rutan till 100% då? Ja, tyvärr... säger jag till alla dem som är ute efter att varva spel, det klarar man med fötterna. (Jag gjorde det.) Jag skall inte säga för mycket, men avslutningen är något av det tråkigaste jag sett. Jag har sett avslutningar på Mastern som håller mycket högre klass. Det är inte så att grafiken eller animeringen är dåliga, men man kunde gott få veta lite mer om vad som hände sen. Om det kommer en uppföljare till det här spelet så är det problemet iallafall löst.

Vi har fyra fiender och en vän att tampas med och vända oss till i det här lret. Varje fiende är en så speciell karaktär att man snart lär känna dem lika väl som Sylvester! Fienderna, tant Agda (?), hunden Spike, Tweety(!), samt den röda katten Måns(?) är varje väldigt roliga att se på! Man kan hitta olika föremål ("items"), och de kan man använda mot fienderna. Min kompis Lars var hemma hos mig och såg när hunden fick ett par tjottablängare av boxhandskarna på bana ett, och han vek sig nästan dubbel av skratt.

Men man måste inte alltid vara stygg och dum mot den stackars försvarslösa hunden, man kan ge honom ett ben också. Då försvinner han ett tag...

Nu till syntploppet. Här har man faktiskt försökt att göra riktig musik, och det har enligt min mening lyckats ganska bra. Musiken har inte ett speciellt tema rakt igenom som på filmen, utan varje bana har en speciell musiksor. Den är väl vald, och

passar bra in i de mycket stämningsfulla miljöerna. Utan musikbakgrunden skulle spelet vara bra mycket tråkigare. Fast den kan bli ganska tjatig i längden... För de som inte vill höra på den eller ljudeffekterna, gå bara till options. Där kan det stängas av.

Över huvud taget tycker jag att detta är ett ganska bra spel. Det är roligt att spela på grund av att karaktärerna är så roliga, och för att man kan samla på sig många stora poängsummor. Ett gott tillskott till din Hi-score lista! (Om du nu har någon vill säga.)

"Om jag vore tvungen att välja mellan Sonic och Tweety, så blev det nog Sonic iallafall"

Om du just har köpt ett TV-spel av typen Mega drive och inte har spelat så mycket förut, och om du gillar dessa intrigmakare, så kan jag råda dig att pröva detta eller Sonic. (Börja med Sonic, Ett, två eller tre spelar ing-



en roll. Spinball glömmet vi.) Om du samlar på spel och gillar plattform – gå till butiken och avgör själv. Om du är en ganska rutinerad spelare är Sylvester & Tweety inte så mycket att ha när det gäller svårigheter. Men det kan vara väldigt roligt att spela trots det. Man tröttnar inte så fort på det här spelet tror jag. Om jag vore tvungen att välja mellan Sonic och Tweety, så blev det nog Sonic iallafall. Men om jag har alla Sonic-spelen så kan det här vara värt en del, tycker

Jonatan Wallmander



Grafik

Snygg och ren med en hel del finesser. Inte alltför plottrig men på sina ställen ganska suddig. Speciellt när det går fort. Skärmbilden scroller väldigt dåligt. Lite fler parrallaxnivåer hade varit på sin plats. Men figurerna! Som de går! Det är ju storsköönt snyggt! Man kan ju tänka på att Werner Brothers fligger bakom bilderna...

Spelkänsla

Ett totalt bottenapp som fastnade i en rysk ubåt. Spöt kostade 800 kr. Sylvester hoppar som en "gubbe" i Altered Beast på Mastern. Totalt värdelös.

Ljud

Bra effekter och för det mesta bra musik. Det enda man skulle kunna klaga på är att låtarna är för tjatiga. stereoljud som klår det mesta i Mega Drive väg.

Hållbarhet

Lång. Har du spelat igenom spelet så kan du säkert göra det igen, men då pröva andra sätt att lösa problemen på.

Irritationsnivå

Det dåliga ljudet och att det nästan är för svårt (men det är väl bara för att jag hatar att förlora).

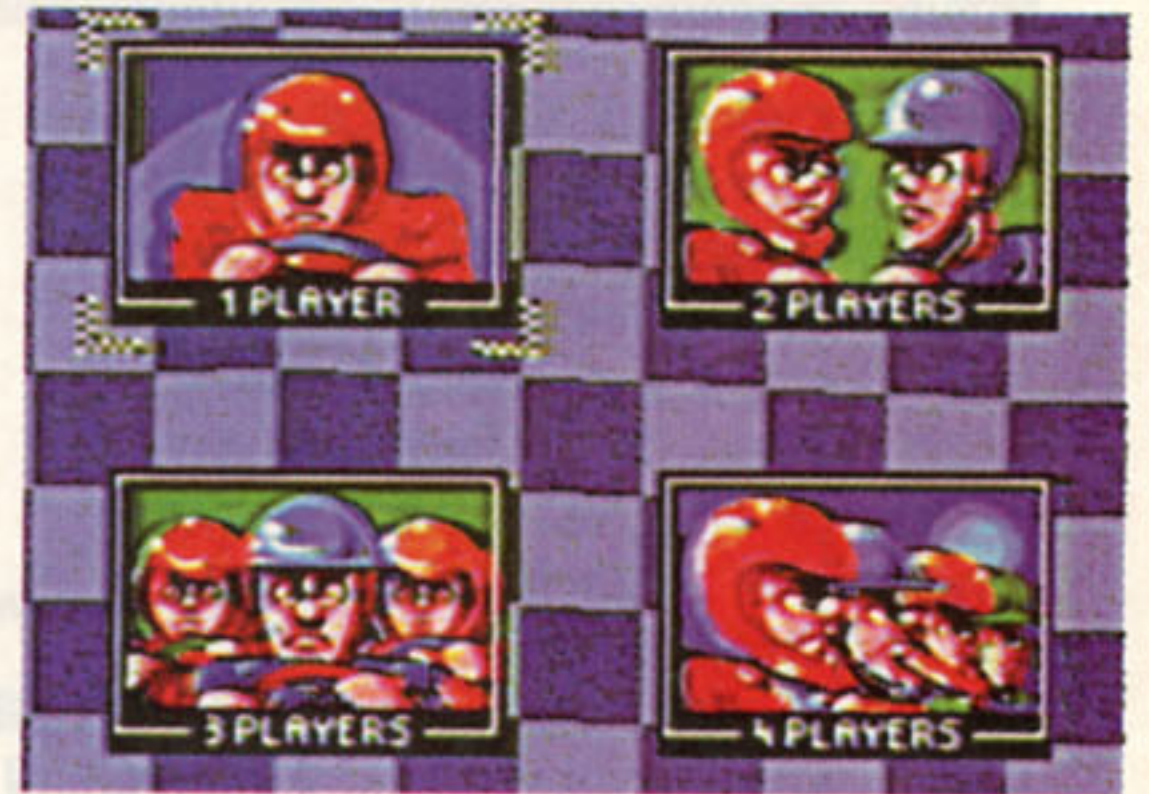


MEGA DRIVE

P O I N T S

81

Codemasters gjorde succé med det första Micro Machines-spelet i fjol. I spelbranschen betyder framgång en enda sak - uppföljare! Här är den nu, naturligtvis förpackad i Codemasters J-cart, så nu kan fyra man samtidigt slita sitt hår i vanmäktig vrede utan att behöva köpa adapter...



Micro Ma

För några år sedan lekte alla små skitningar med bilar, båtar och flygmaskiner i mini-format - Micro Machines. En racingbana rymdes på ett skrivbord, eller till föräldrarnas skräck och fasa - på frukostbordet. Codemasters gjorde ett enkelt men roligt racingspel av detta, och nu är det dags för mera av samma sort.

Detta är alltså en uppföljare, och vore det inte ett racer-spel skulle jag kalla det plattformsspel. Plattformsspel, alltså. Formen är platt, horisontell och mycket basic. Du har sett det förr, så att säga.

Du som spelat den tidigare versionen av Micro Machines ser direkt att en ansiktslyftning har skett, men du kommer ändå att känna igen en del banor. (Totalt c:a 50 stycken, men på demon var bara ungefär 20 helt färdiga.) För dig som aldrig spelade det första Micro Machines-liret kan jag berätta att spelidén påminner om Cool



Fighting face. Behövs liksom fighting fingrar, mage, huvud, ögon, lever, hypofys, knäveck och tolvfingertarmen förstås.

Spot - lilleputtfolket har snott brorsans leksaksbilar, och de älskar att räjsa som Ari Vaatanen (Hårt, snabbt och brutalt.) på underlag som inte alls liknar Tyco bilbanor. Alla banor ses rakt uppifrån, men de kan vara allt från något som tycks vara en halvfärdig trädkoja till ett kök där man rejsar bland disken, eller mormors blom-

sterrabatter - ja, det finns till och med en flipperbana. Du byter farkost vid varje banbyte. I badrumsbanan kör du t.ex. en dragracer och i trädgårdsscenen en trehjulig motorcykel. Det är detaljerna i det här spelet som gör det kul att lira, eftersom allt ses uppifrån. Man kan t.ex. studsa fram på Jellopuddingar, sladda ned i

På svärvartur i trädgården. Denna bana är inte särskilt strulig, men det finns verkligt knepiga hinder - roterande majs-kolvar och mycket annat.



diskhon eller bli petad av banan med en biljardkö! Du åker förbi (eller på...!) praliner och kassetband, bakelser, bestick och andra vardagsting. Du kommer även att behöva tampas med vädrets makter i form av regn

Musiken och ljudet var inte heller färdigt, men racinglir brukar oftast hålla hög klass på den här kanten - kanske för att göra det hela mindre tråkigt.

chineses

och virvelvindar, men räkna med kaos även utan dessa faktorer. Fordonen är inte lättstyrda, de sladdar värre än en vettskrämd ekorre på en nyfrusen sjö!

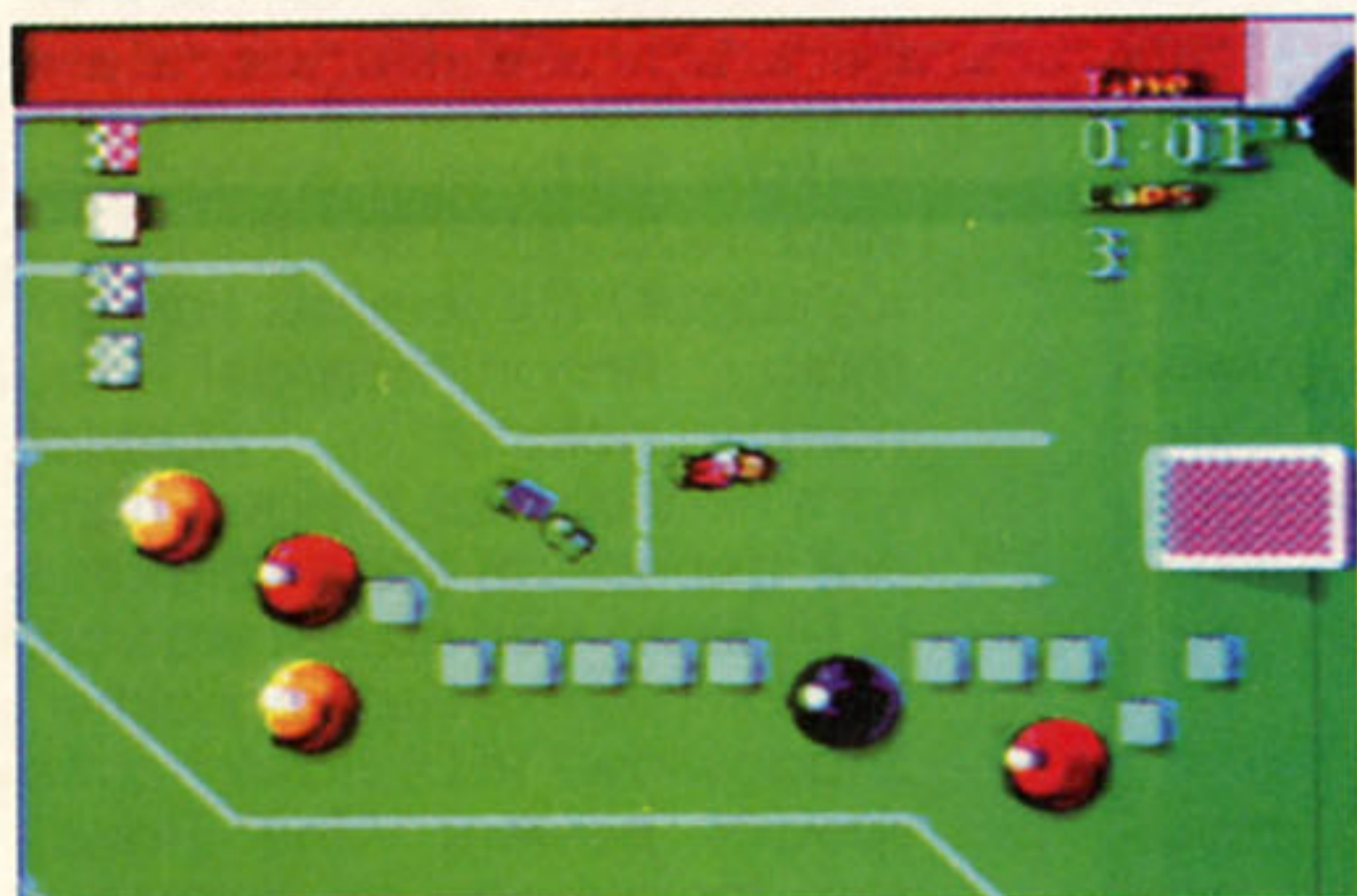
Denna gång har Codemasters även utrustat spelet med 2, 3 och 4-spelarfunktion, vilket höjer hetsnivån några hack. Plus för det! Vårt test-exemplar låg i en vanlig kassett, men den färdiga versionen ska bli en J-cart (Som t.ex. Pete Sampras Tennis) så att man kan spela fyra samtidigt utan någon adapter.

Vad det gäller hållbarheten så kommer du säkert att sitta i hela 20 minuter med liren om du spelar själv, men kör du versus med dina polare har ni betydligt mera roligt och mera att göra. I sig självt är väl Micro Machines 2 inget för Brutale Bert och hans femtioelva beat'em-ups, men väl för dig som inte vågar visa dig ute i sandlådan med dina leksaksbilar längre. Skämt åsido - gillar du Cool Spots småputtevärld i en hybrid med ett racinglir, så ska du titta efter Micro Machines 2.

Henkeponken



"Micro" är ordet, som sagt. Men de små maskinerna är aldrig i närheten att försvinna på banorna. Lättast är det att köra när de är som minst, t.ex. på denna F1 biljardbana. Ställ dej i kön!



Grafik

Du har sett det förut. Även om du aldrig sett det förut. Medelbra. Kolla 3D-effekterna, t.ex. på de roterande majs-kolvarna. Fast en del banor är rena ögontortyren...

Spelkänsla

Ganska knivigt att styra bilarna, men du lär dig ganska snabbt hur du ska "ta" banorna. Det hela hänger helt enkelt på bankännen. I övrigt håller de små, små detaljerna intresset uppe ända till slutet.

Ljud

Vi får väl vänta och se...eller höra. Kanske Herbie tutar a capella med Volvokören!

Hållbarhet

Tjaa...ensam lilar du kanske igenom alla banorna på en dag. På vs. är det mycket roligare och håller förmodligen mycket längre - så är det med alla flerspelar-lir.

Irritationsnivå

Aurggh! Man sladdar, slirar och blir petad av banan stup i ett. Obönhörligen. Nivån är hög, men det beror inte på något fel i spelet. Även när du kan banorna utantill så utgör dina fuskande, knuffande och fifflande medtävlare en stor smärta i sittmuskulaturen - ännu en orsak att bjuda hem några polare att tävla emot!



MEGA DRIVE

P O I N T S

80

Jaha, här kommer redan den förbättrade versionen, på otroliga 40 meg! Läs vad vår specialrecensent Patte tycker om de fyra nya kämparna i



SUPER

STREET FIGHTER 2

Knappt har man spelat färdigt sitt Street Fighter 2 Special Champion Edition förrän man lanserar uppföljaren Super Street Fighter 2 som nu svällt till otroliga 40 meg. Anledningen är att fyra nya slagskämpar har slutit sig till den våldsfixerade skaran.

Det är **Fei Long**, som helt klart är inspirerad av vår gamle vän Bruce Lee. (se Dragon-recensionen!) Precis som Bruce är Fei inte särskilt stor, men snabb och minst lika dödlig som resten av gänget. Enligt instruktionsboken är han mästare på olika stilar av Shaolin Kung Fu. Han var på väg att bli en stor stjärna inom filmen, men inte var rikedom, brudar och stjärnstatus något för Fei inte. Han sket i allt för att gå med i the World Warrior Tournament för att se om han dög något till. Hans special powers kallas "Rekka Ken" och består av en serie slag med vänsterarm samt "Rising Dragon Kick" där Fei snurrar runt i luften med ett brinnande ben.

En ny brud har också tillkommit. Hon heter kort och gott **Cammy**. Hon har fått en minneslucka och gått med i the World Warrior Tournament för att få tillbaka sitt minne. Man

Had-do-ken på er allihopa! De gamla kämparna är kvar, plus 4 nya. Spelet kommer även till SNES:en, men är då bara på 32 meg och har bara fyra hastighetslägen mot SEGA-versionens fem.



kan ju fråga sig hur en tung spark i pannan ska fixa det? Cammy är som tjej-figurer brukar vara i fightingspel - snabb men inte så värst stark. Hennes tre special powers är "Front Kick", vilket är precis vad det låter som, "Cannon Drill" när Cammy flyger med fötterna först mot motståndaren - klart användbar, eftersom den är så lätt att göra - och slutligen "Spinning Knuckle", en tung smäll med näven.

Den tredje av de nya kämparna är **Thunder Hawk**, som

ser ut att vara indian. Att han är stor är det inget tvivel om. Av T. Hawks historia kan man lära att hans land har blivit stulet av Shadowlaw. Här vill man inte verka efterbliven, men vad eller vilka i hela friden Shadowlaw är för något? (Ni som vet kan anmäla honom/den/det på närmsta polisstation). I vilket fall som helst så skall T. Hawk hämnas genom att spöa tarmarna ur M. Bison, vad nu det ska vara bra för. (Kanske Bison har aktier i Shadowlaw? RED) Hawk har tre special powers: "The Hawk" som får gubben att dyka ned

på sin motståndare som en hög, "Thunderstrike" där Hawk hoppar upp mot sin fiende och dunkar på honom med sitt järnhårda huvud, och "the Storm Hammer". Detta är ett kast som får motståndaren att bli bra grinfärdig och ser klart rått ut.

Den fjärde, sista och klart bästa av de nya gubbarna är **Dee Jay**. Han kommer från Jamaica och är tränad som kickboxare, men det som betyder mest för honom är hans musik. På något sätt har han kombinerat dessa två intressen, och jag måste säga att han har lyckats bra. Detta är helt klart den bästa

figuren i spelet. Som Dee Jay spöar man lekande lätt alla motståndare som man ställs inför. Han har tre special powers. "Hyper Fist", en tung höger som påminner om Axels flammande specialattack (i Streets of Rage-spelen). "Max Out" där Dee Jay kan skicka iväg en blixtnedslående eller vad det nu ska vara - detta gör det möjligt att stå på säkert avstånd och ändå spöa sin motståndare. - samt "Double Dread Kick", en vanlig svepande sidekick som avslutas med en rundspark.

Dessa fyra nya figurer samt nya bakgrunder och stillbilder är det enda som lagts till i denna uppföljare till Champion Edition. (Fast Capcom menar

att även "gamlingarna" har fått en rundsmörjning! RED) Skillnaden är ändå enorm. Där föregångaren kändes lite seg och blurrig så är Super Street Fighter 2 roligare därför att de nya gubbarna är så bra. Dee Jay och de andra rör sig mycket bättre, men de ser också mycket bättre ut. Det blir nästan lite fånigt när man ser Dee Jay mot den röda plumpen Ken, som rör sig smidigt som ett kassaskåp och mest bara står och laddar iväg sina special powers.

"Det känns nästan som om Champion Edition var helt onödig..."

Det känns nästan som om Champion Edition var helt onödig. Jag tycker att man lika gott kunde väntat lite och släppt detta spel på en gång, eftersom det är så mycket bättre. Nu vet man att Champion Edition är dömt att samlas damm i en låda, och det finns klar risk att den som satsat sura pengar på det känner sig lite lurad. Folk kanske frågar sig om det är någon mening med att köpa Super Street Fighter 2, för man vet aldrig om det kommer ett Super Duper Special Total Mega Kanon Street Fighter 2 om ett halvår. Frågan står öppen. Men över all är SSF2 ett klart underhållande spel med en enda skamfläck - ljudet! Läs mera om detta här

intill, tycker **PATTE!**



Grafik

De nya gubbarna är helt suver - såpass att det blir lite konstigt när man ser de nya tillsammans med det gamla gardet. På gamlingarna har man inte ändrat ett skvatt. Ett minus är att bakgrunderna har en tendens att bli lite väl blurriga och färggranna. Särskilt i Las Vegas är det knappt man ser slagskämparna för att bakgrunden är så gräll och rörig.

Spelkänsla

Med de nya gubbarna (och särskilt Dee Jay) är det en fröjd att spela. Man riktigt njuter av att spöa skiten ur sina fiender. SSF2 kan spelas både med 3- och 6-knapparspad-dor, men med 3 knappar måste man växla mellan kick och slag med startknappen. Alla små glitchar som fanns i Champion Edition är nu borta, och spelet flyter perfekt.

Ljud

UUURRRK! Det klart sämsta ljud som existerat på något spel som någonsin existerat, om man bortser från föregångaren kanske. Man hör inte vad kommentatorn säger, och alla effektljud låter som skit. En skamfläck som drar ner betyget en smula.

Hållbarhet

Det finns så många olika svårighetsgrader på detta spel, att frågan är om man någon gång kommer att köra igenom det på högsta svårighetsgraden. Om man inte tröttnar på att spöa blodet ur motståndarna i detta spel, så kan man nog sitta väldigt länge med Super Street Fighter 2, det kan jag lova.

Irritationsnivå

Det är lite irriterande att de nya gubbarna är så mycket snyggare än de gamla. Sedan har vi ju ljudet att reta upp oss på, och jag tycker att det överträffar alla de småirriterande grejor som döljer sig i SSF2.

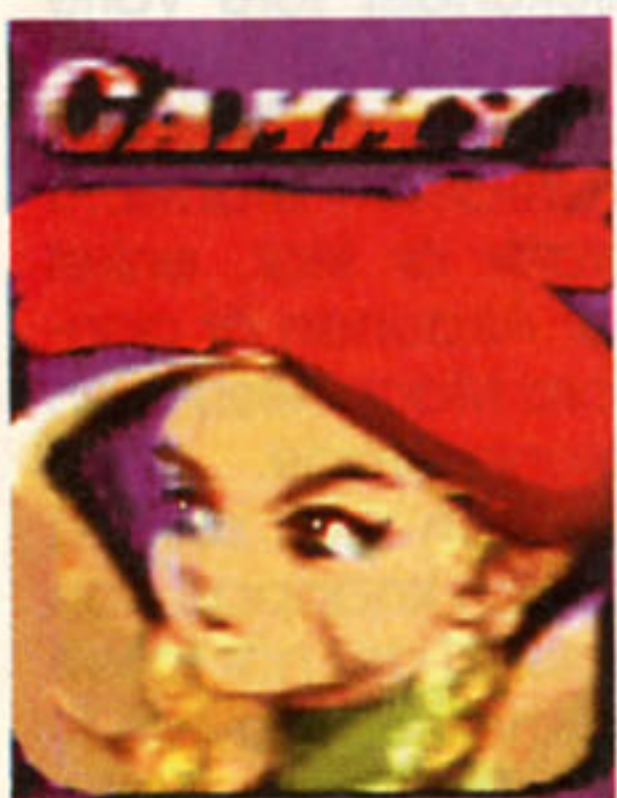
NEW KIDS ON THE BLOCK



T.Hawk - indiansk hårding som vill göra strumpeband av M. Bisons tarmar. Hård och bra



Dee-Jay - älskar skrik och musik. Sin musik - fiendens skrik! Mycket hård och desutom bäst.



Cammy - snabb men inte särskilt tålig. Vill ta reda på varför bara hon ser ut som en japansk seriefigur i nyllet.



Fei Long - Shaolin-fajtande Bruce Lee-kopia. Snabb och dödlig.

MEGA DRIVE

P O I N T S

Om man blandar en rejäl näve Combat Cars med lite Micro Machines och sätter till en dos Super Off Road så får man ett ganska rätt bilspel. Läger man "Paranoid", "Born to be Wild" och "Bad to the Bone" på ljudspåret - ja, då får man Rock & Roll Racing!



ROCK 'N ROLL

Detta spel har jag redan kört på Super Nintrötto, så det här är inte något särskilt färskt spel - snarare ett hyfsat hopplock av sådant som många redan bekantat sig med. Det liknar gamla Super Off Road på så vis att banorna är geometriska saker, (Scalextric!) fulla av knölar och ojämnheter. Spelet går ut på att ta poäng och tjäna pengar. Poängen behöver man för att kvala till nästa nivå, pengarna använder man till att köpa bättre motorer, däck och nitro. Låter det som Super Off Road? Ja. Men det finns också robotar, minor och pansar till salu, för det här spelet får Combat Cars att se ut som en fredskonferens. Det finns ingen anledning att lyfta på gasfingret!

Det finns tre svårighetsgrader att välja mellan - Rookie

(nybörjare), Veteran och Warrior (krigare). Att köra igenom spelet som Rookie tar bara några timmar, men man kommer inte särskilt långt. Efter att ha utnämnts till årets Rookie får du veta att du ska köra som "veteran" i stället - om det är nå'n stake i dig. Då blir det svårare. Räkna med att harva i lägsta serien några säsonger! Det viktigaste är att gnetta ihop pengar till det bästa tillgängliga fordonet, för annars har du ingen större chans på de stora prispengarna.

När du väl skaffat det råaste åket i butiken ska du börja utrusta det med robotar, nitro och minor - i den ordningen. Det är nämligen meningslöst att ta ledningen i ett tidigt stadium. Allt du får är en skur av missiler i bakluckan, och så - häpp! - är du sist igen!

Loppen körs på olika planeter i universum, och när en planets B- och A-division är körd med tillräckligt antal poäng får du åka till nästa. Transportscenerna kanske hade impat på folk som tidigare bara sett 30-talets Blixt Gordon-skepp (upphängda i synligt snöre, drivna av tomteblöss), men i dagens läge är de löjligt dåliga. De går dock att trycka förbi. Alla planeterna har olika typer av grafik och olika svårigheter. Minor ligger slarvigt strödda på banorna, liksom farthinder av olika slag. Oljepölar får dig att spinna, gröna slemblaffor saktar in dig liksom snödrivorna på Nho. Fast det finns poweruppar också, förstås: en som förbättrar ditt pansar och en som helt krasst innehåller pengar.

Banorna blir värre och värre ju längre man kommer. Att köra fel är en påtaglig risk, och man får bara studera banskissen under några sekunder före varje lopp. Men när man kört en säsong börjar man kunna även de värre tarmvreden utantill...! Banornas grafik är klar, enkel och varierad. Åkdonen är ganska små (Micro Machines!) men mycket välanimerade. Snurringar, hopp och skutt ser bra ut, även om man knappast kan prata om realism i det här fallet. Det hela kommenteras av en filur som tycks heta "Larry". (Tjattig

Du - nja, din förare, då. I detta fall "Snake" Sanders

Ditt fordon - här en gosig bandvagn.

Här kan du bl.a. starta loppet, köpa prylar, bilar och tysta puckot Larry.

Här syns dina futtiga poäng och skrala kassa...



Den lokale värstingen - "Roadkill" var namnet!

Hans fordon - likadant som ditt, men vilken läbbig färg!

Här ser du hur många raketer, minor och nitroflaskor du har.

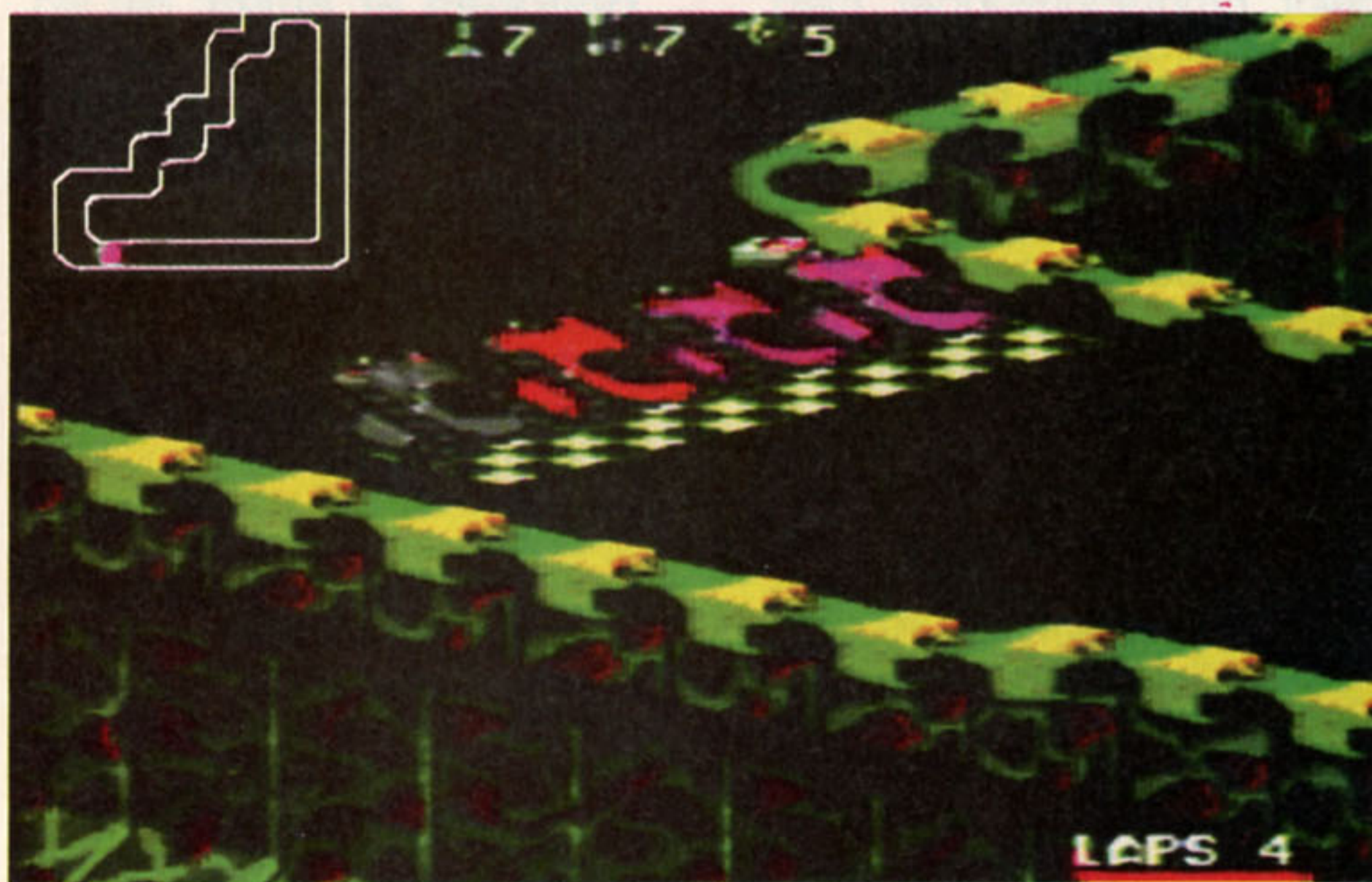


RACING

men avstängbar!) Och så var det musiken. Känslan att få mörsa till Black Sabbaths gamla "paranoid" gör att jag faktiskt inte får mordkänslor när jag hör dessa knorrande syntversioner av rock- och blueslåtar från forntiden. Det hela är misstänkt likt skräckdängorna i Road Rash 2, men också detta kan stängas av. Tack, Tengen! (Man kan bara fantisera om en CD-version med 15-20 originaltracks i stället. Gärna med Bad Religion och Soundgarden och...)

Man kan köra ensam, eller mot en kompis och två datorstyrda, eller ha en ren man-mot-man-tävling. Kör du solo så får du räkna med att datorn betar

sig osedvanligt snällt, ruttet och allmänt förrädiskt. Ibland exploderar ditt fordon utan synbar anledning, och om du pajar samtidigt som en motståndare kan du ge dig Orvar på att motståndaren hamnar längre fram i banan än du! Nåja, då hamnar han ofta rakt i ditt raketsikte, så...! Naturligtvis blir det roligare om man kör två, men har man lite j*vlar anamma så är det väldigt vanebildande att kämpa mot den ogina datorn och dess galna hejdukar. Rock & Roll Racing är ett stort och vanebildande spel som är värt pengarna, tycker MJ



Grafik

Grafiken är ganska simpel och aningen gammaldags, men vad då? Man ser vad man gör och explosionerna är snygga. Man har gudskelov blivit av med den ryckiga scrollningen som SNES-versionen hade. Ny flyter lirt som honung.

Spelkänsla

Det här är ett brutal-körspel med mycket känsla. Inget finpicken, bara på rovan så det stänker. Bra att det är stor skillnad mellan de olika fordonen. Trots enkelheten (eller kanske på grund av den?) är detta ett mycket vanebildande spel.

Ljud

Ljuden och musiken är bra, särskilt Larrys samplade kommentarer, men han har inte många repliker, och man får snart skavsår i öronen av honom. Han är dessutom osynkad - "Snake's about to blow!" flåsar han upphetsat - tre sekunder efter smällen! För en gångs skull kan alla tre ljudspåren stängas av eller sättas på efter behag, en möjlighet som borde finnas i flera spel!

Hållbarhet

Mycket lång. Detta spel är stort och blir allt svårare för varje grad och varje ny omgång. Det bör hålla i veckovis även för en ganska trägen bildåre, och är dessutom farligt vanebildande. Loppen är korta, så man frestas alltid att "bara" köra ett till...!

Irritationsnivå

Detta spel är gjort av sadistiska Japaner som får lustfrossa när de hör oss rundögon gråta av maktlös vrede. Datorn är programmerad med den mest lågsinta gemenhet, och någon sämre förlorare än detta program finns inte. Om du leder kan det komma robotar från ingenstans och minorna ligger precis där du landar efter ett hopp. Gissa vem som bestämmer var du landar? Rätt gissat!

MEGA DRIVE

P O I N T S

80

Lejonet är djurens konung, Disney är kung på tecknade filmer och Virgin är bland de tre starkaste kandidaterna till spelmakartronen. Vad kan de åstadkomma tillsammans? Årets Disney-spel, naturligtvis. Ska det hålla samma klass som Aladdin och Djungelboken? Vi tar en titt på...



the LION KING

Vid det här laget vet väl alla att årets tecknade Disney-film heter the Lion King. Den är naturligtvis ohyggligt påkostad och välgjord, men i övrigt en typiskt slätmosad Disney-historia - med ett undantag. För första gången dör faktiskt en karaktär i en Disney-film - annars brukar det vara filmspelet som är dött.

Det finns säkert folk på Disney productions som gillar att göra tecknade långfilmer, men annars verkar årets miljardrulle mest vara en förutsättning för att man ska kunna sälja prylar av alla slag. Konserverad Lion King-fruktsallad, Lion King's för-fermenterade Gnu-kotletter, aplakan, Lion King-kalsonger, mössor, hattar, videoband och

naturligtvis - spelet Lion King. Många dussin filmbaserade spel har passerat kontoret, och mycket sällan har de hängts upp i julgranen. Oftare har de slitits ur Megan lika fort som man sliter en brinnande plånbok ur innerfickan, och det finns recensenter som har fått avgifta sig med en treveckors plockepinn-turnering. Men Disneys spel har oftast klarat sig bra. Om inte annat, så har de varit av mycket god kvalitet. Det gäller också Lion King. Precis som med föregångarna Djungelboken och Aladdin har Disney Software delat produktionsjobbet med Virgin Interactive, som har farmat ut jobbet till bl. a. Westwood Studios. För att få samma stuk som i filmen har man låtit Disneys animatörer sköta figurerna. Det var klokt. Animationen är förstås mer än godkänd, och ibland är den riktigt läcker.

Vad hittar vi då i kassetten? Ett typiskt Disney-spel. Spelets handling följer i stora drag filmens berättelse, figurerna ser ut som i filmen och bakgrunderna är rejält kolo-

rerade. Någon svårighetsgrad kan man inte tala om - "lätthetsgrad" vore ett bättre ord. Spelen är alltid mycket pedagogiska. När man väl stöter på något problem har du redan fått en rejält synlig antydning om lösningen. Antagligen finns det en hemlig toryrkällare någonstans i Burbank, där de som var ansvariga för Fantasia sitter inspärrade. De släpps inte förrän de skrivit "jag ska aldrig mera göra ett svårt Disney-spel" 10.000.000 gånger på svarta tavlan.

Historian är enkel: det lilla lejonet, kungens son, ska återta det kungadöme som en skurkaktig släkting orättmätigt tagit från fadern. När spelet börjar är du alltså en bedårande liten lejonunge, som tar sig fram genom plattformsfrika med långa, lättstyrda hopp. Han hoppar ihjäl de flesta otäckingarna, men vissa måste han först ryta åt så att de vänder buken uppåt innan han kan hoppa bort dem. "Bort" är ordet, för trots dödsfallet i filmen är "ihjäl" inget som är särskilt gångbart inom Disney-koncernen. Men det förstår man när kvällstidningarna utmålar Darkwing Duck som





anledningen till att barn sparkas.

Det blir lite hårdare papper när jellonet vuxit till sig, men den som väntat sig att få kalasa på en nyfångad antilop blir helblåst. En sådan människa har missat en viktig sak i Disneys universum: djuren är inte djur, utan

ringar och laga syntarna och sequencern med metallskrotet, så att de i sin tur kunde göra musiken till Lion King. Titelmelodin skulle passa som ljudtapet i en balsamerarverkstad, och ibland blir dängorna lite tillkrystat afrikanska, ungefär som om Arvingarna skulle börja spela High Life-musik. Men jokket är

KING

förklädda människor. De behåller bara lämpliga delar av sitt djurbeteende. Hyenorna har till exempel lika dåligt flås som i verkligheten - efter en attack krokmar de totalt och är lätta att bli kvitt för några ögonblick.

Styrningen av din figur är väldigt bra och exakt, även om det händer att hoppfunktionen blir blockerad när du "går" med lejonet. Han har även en Sonic-liknande rullning (Ned på D-knappen när han går) som attackmetod och för att ta sig förbi/igenom vissa hinder. Power-uppare finns det ganska gott om. One-ups och extraliv finns det också en del, så det blir inte Game Over på stort. Och det finns en hel del dolda vägar att gå, ställen som ofta gömmer på extraliv och one-ups. Det händer att fiender plötsligt inte reagerar på "rytet", och det kan ibland bli farligt.

Musiken är hopsnickrad av något dansband som välte med turnébussen nå'nstans i Baja California och bröt håret. För att komma tillbaka till civilisationen var de tvungna att slita tandställningarna av ett halvduzin amerikanska tonå-



avstängbart under "options", där man för övrigt även kan kapa effektljuden och välja mellan tre svårighetsgrader. Sound test finns också, om man vill lyssna på läten.

Kort och gott: Ett lättspelat, snällt och snyggt kvalitetsspel, just sådant som man väntar sig från Walt Disneys arvtagare. Men det är inget klander - hur skulle det vara om en Coca Cola smakade olika varje gång? Man måste uppfylla kundernas förväntningar, och det gör Lion King med råge, lovar

MATS J



Grafik

Djuren ser ut som i filmen, men bakgrunderna är förstå plattformsanpassade och ganska genomsnittliga. Att det faller löv från trädtopparna när man hoppar på dem förvånar ingen numera. Färgerna kan vara mer än lovligt grälla ibland! Stor stilskillnad mellan olika nivåer tyder på att flera olika grafikteam varit inblandade.

Spelkänsla

Figureerna rör sig snabbt och kan manövreras ganska exakt utan särskild övning. Spelmaskineriet funkar utmärkt. Har inte sett hela filmen än, men atmosfären i spelet ligger mera på daghemsnivå än den som förhandssnuttarna tyder på.

Ljud

Musiken är fruktansvärd. Tédans på begravningsbyrån och "afrikanska rytmer" som osar formalin lång väg. Effekterna är dock OK. Allt går att stänga av.

Hållbarhet

Bäst före-datum ligger klart på den här sidan om nyår, såvitt man inte spelar för att få återuppleva filmens tjusning. En normalbegåvad jåjpadd-fantom fixar det här inom en vecka, utan att försumma vare sig sömn eller skolarbete.

Irritationsnivå

Mycket låg. Det enda som kan framkalla svordomar och stönanen är en svag tendens till att drulla rakt igenom vissa plattformar när man hoppar i vissa vinklar. Med fiendernas "dödsradie" är det tvärtom - den ligger åtskilliga pixlar utanför själva figuren.

MEGA DRIVE

P O I N T S

90

FIFA S O C C E R

När pulsen äntligen börjar gå ner efter ett sanslöst spännande fotbolls-VM i USA, så ringer det i telefonen.

-Aaarghblahaakomfortåhämtafif anittifemåspela! Brååttom!

Det var super-hetso-mats på SEGA Force. Jag kände inte igen rösten men rapningarna lät bekanta, och ingen annan jobbar med en slemgrupp som Boston på fullt järn i rummet. Inte när dom ringer folk i alla fall.

Så jag hastade ned till Sumpen och fick denna suvve-kassett i handen. Bråttom var bara förnamnet:

-Inte många sekunder tills jag får spel! hörde jag redaxören skrika bakom mig, där jag hastade hem till min väl inrökta lya (i bekväm närhet till Beckomberga) för att lira tills fingrarna värkte.

Jag ska erkänna att jag hade fördomar. FIFA International Soccer gillade jag inte något vidare. Dödsboring landslagsfotboll! Så döm om min förvåning när jag inser, att här kan man både lira landslag och -hör och häpna! - ligafotboll! Inte vilka ligor som helst, utan de bästa som finns: Engelska Premier League, Italienska A-ligan och många till. Graffen är ungefär likadan som i FIFA Intl.,

men det finns förbättringar. Pauskärmen är snyggare än förut, men den blipper fortfarande på ett ytterst irriterande sätt när man gör ett val. På själva planen syns det inte så många skillnader, men några nyheter finns. Till exempel får man se spelarna hoppa upp i nickdueller, och det är riktigt kul - nu finns det plötsligt en mening med alla hörnor och inlägg!

Det lät lite illavarslande när man från EA menade att det nya FIFA-spelet skulle ha "snabbats upp" sedan sist - det blev ju tillräckligt med tjonga-och-springspel och rena fotbollsbiljarden ibland! Men såvitt jag och polarna kunde se var det inte ett dyft snabbare. OK, man kan fortfarande inte bedriva gåfotboll eller trilla kula i backlinjen, men det verkar mest som om förändringarna i FIFA '95 betyder att spelet kring straffområdet blivit vassare. Man kan få betydligt mera knorr på skotten än förut, och luftspelet är helt fantastiskt. Vilka nickmål man kan göra! Fast det gäller att se upp med tacklingarna - en mejning bakifrån ger ofelbart rött kort, precis som under VM. FIFA '95 har bat-

teribackup, och minnet har fyra slottar där du kan spara lika många spel. Fast de gula korten sparas automatiskt på respektive spelare, så det blir ibland nödvändigt att göra taktiska omstuvningar i laguppställningen för att undvika en avstängning...!

En skillnad mot FIFA från '94 är att man äntligen kan slå "Thern-till-Dahlin-gör-1-1-mot-Frankrike"-passningar så att den sitter direkt på foten på den du passar till. Passningarna sitter helt enkelt där de ska, precis som i NHL '95. (För övrigt det enda sportspel du egentligen behöver till din Mega(Mega Drive = Jätte-Kör på svenska?) Apropå Thern och Dahlin så har tydligen killarna på Electronic Arts inte missat att Sverige tog hem VM-bronset. I det förra spelet var gamla Sweden inte särskilt högt rankat, men när man nu sitter och jämför styrkepelarna sväller bröstet av natio-



"Den gröna mattans schack?" Bullshit. I FIFA '95 måste du göra ditt drag direkt om du inte vill losa bollen. Men det blev inte heller någon gräsbiljard, som vi fruktade. Nu går det t.o.m. att passa! Bra gjort, EA!



95



Här finns massor av olika valmöjligheter...!

Fummelknappen - tryck här om du har rört till det...!

Spela enstaka vänskapsmatcher!

Ge dig in i världens hetaste ligaspel!

Spela en turnering - varför inte göra om VM '94?

Direkt på slutspelet? Gå hit om det frestar

nell stolthet! Fast då kommer vi till skamfläcken - alla spelarnamn är påhittade! I Parma finns det t.ex. ingen Brolin, men däremot en T. Johansson. Det namnet är väl OK, men "J. Sven"? Ska det vara så förbannat svårt att få tag i en svensk telefonkatalog?

Till sist lite om ljudet. Precis som innan har man lagt ned mycket jobb på ett realistiskt ljud, och det gör stor skillnad för känslan och stämningen att ha ett publikljud som stiger och sjunker i takt med det som händer på planen! I tidigare fotbollsspel fick man nöja sig med ett lättköpt vitbrus som verkade samplat i duschen. FIFA '95 bjuder på genomarbetat och väldigt

bra ljud - tänk dig följande: Du har bollen på kanten, avancerar mot mitten, skjuter en stänkare i mål och Anne Hagerförs vrålar: "Gååååååååå!" samtidigt som fartygssirener tjuter, bomber dånar och raketer visslar! Då är spelkänslan total. När man sedan märker att tjuven och krevaderna går att trycka fram med A- B- och C-knapparna är lyckan total. Jag fick faktiskt, som Gunde säger, "stå-päls"! Detta är helt enkelt Fotbollsspelet med stort F - EA har gjort det igen. Inget kommer i närheten - minst av allt det sura, officiella VM-spelet där Pelé figurerade. Varning för det, utfärdar

AILTON



Grafik

Mycket väl avvägt mellan överskådlighet och detaljkoll. Spelanimationerna är utmärkta och de ytterst talrika valskärmarna är mycket överskådliga och lättfattliga. De är dessutom snyggare än i förra versionen. Här finns inget att anmärka på. Publikmassans flaggor byter till och med färg med lagen.

Spelkänsla

Den största förbättringen hos FIFA '95 är den jätteläckra känslan! Fortfarande lite väl mycket "sparka och spring"-fotboll, men nu kan man åtminstone styra passningarna. Huvudspelet är starkt och det är mycket mera löd i skotten. Att man kan spela fyra man med hjälp av EA:s adapter (OBS! SEGA-adaptern funkar inte!) är ett stort plus.

Ljud

Fantastiskt publikljud! Det höjer verkligen stämningen och känslan. Att sedan kunna trycka av "fyrverkeriet" när man gjort mål är en skön grej. Minus för det bisarra bollstuds-lätet. Ka-boink, kaboink.

Hållbarhet

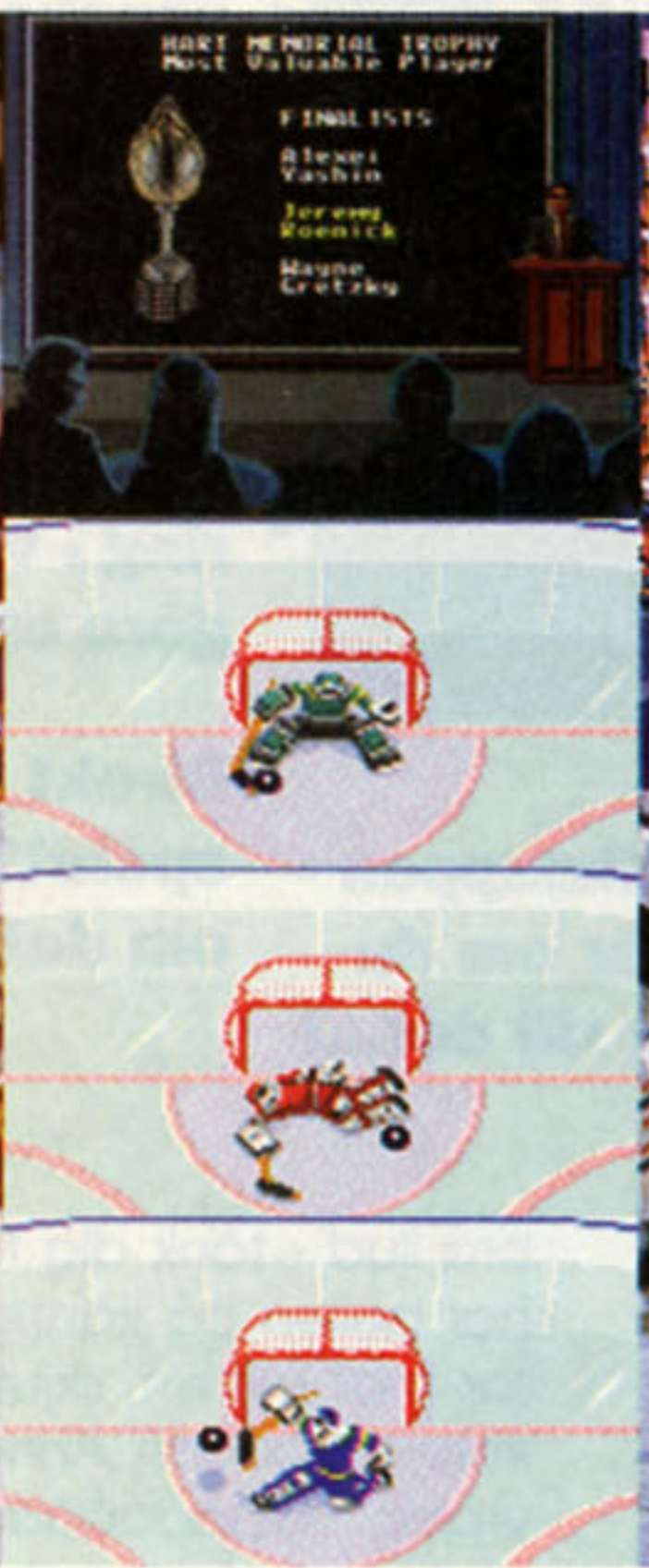
Oändlig. Eller tills något bättre kommer, vilket förmodligen blir FIFA '96. Electronic Arts har återigen bevisat vem som är kungar på SEGA sportspel. Här kan du spela många VM och tunga ligor utan att krokna.

Imitationsnivå

Behagligt låg. Det kan vara tråkigt att traggla sig igenom alla valskärmarna, men man vänjer sig snart. Annars retade vi oss mest bara på de påhittade (och ibland osannolikt tontiga) spelarnamnen.



NHL 95

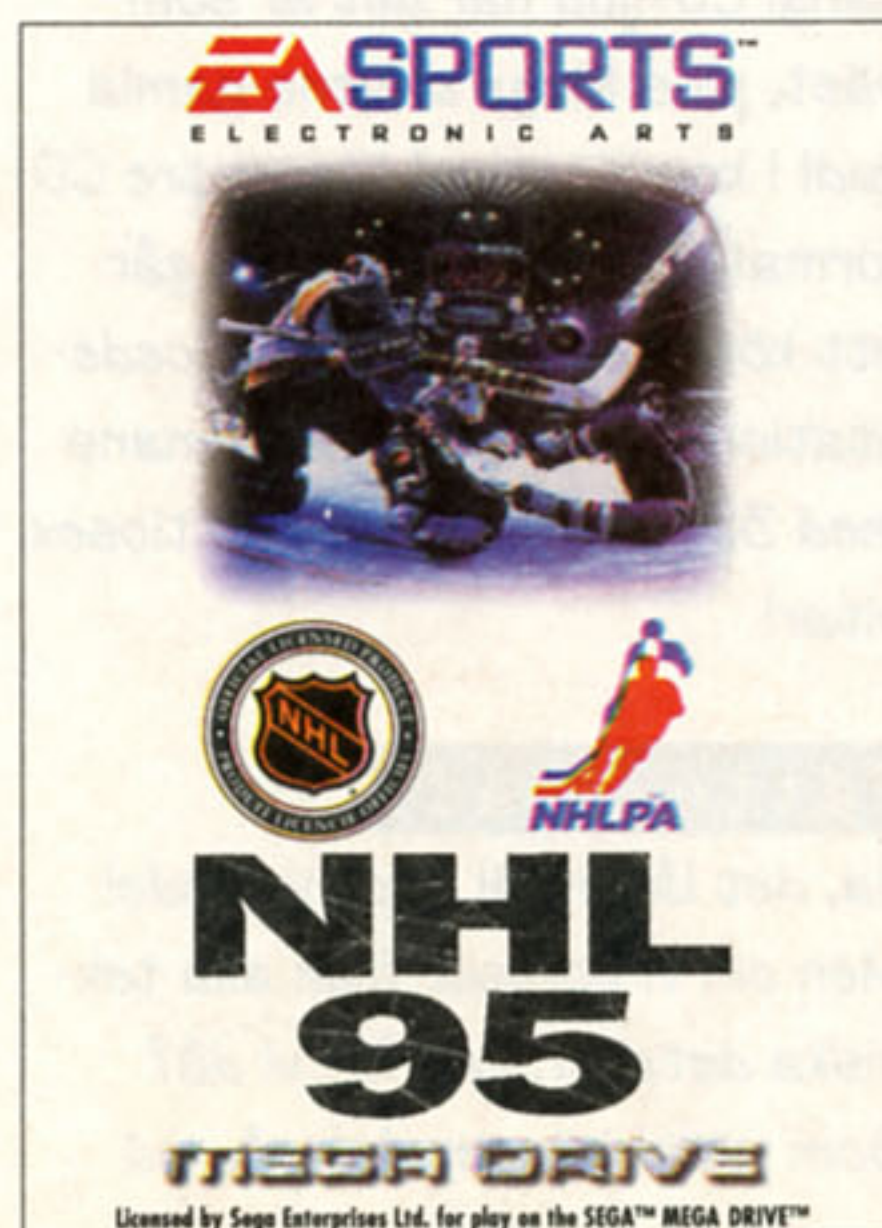


Endast för proffs!

Innan du knyter skridskorna i NHL® '95 måste du vara medveten om att det kommer att gå tufft till ute på rinkens. Lyckas du trycka upp någon motspelare i planket eller sätta ett stenhårt slagskott bakom målvakten kan du räkna med att få samma behandling av motståndaren.

En sak till skall du veta – det är snabbt! Om du tyckte EA Hockey var snabbt bör du kolla in NHL® '95. Men om du nu klarar tempot, har du uthållighet för en hel 84 matchers ligasäsong? Med ny animering och nytt utseende ser killarna ganska beskedliga ut, men under ytan är de värre än grizzlybjörnar. Som tur är finns det möjlighet att träna i 2-mot-2 spel för att du skall kunna lära dig nya finesser som; dropp-pass, skottfinter och halsbrytande täckningar av motståndarskott. Denna gången kan du också byta spelare som inte håller måttet eller bygga upp dina egna spelare från noll.

Var beredd – i NHL® '95 smäller det från början!



if
it's in
the GAME,
it's in
the GAME™

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

hård
vara!



Mega CD:n - vad duger den till?

-HAR NI RESVÄSKORNA
MED ER????

-JAAAAAAAAAAAAA!!!!

-HAR NI PASSEN MED ER?

-JAAAAAAAAAAAAA!!!

-HAR NI TANDBORSTARNAS
MED ER?

-JAAAAAAAAAAAAA!!!

-DEN LYCKLIGT LOTTADE
MÄNNISKA SOM VI SLITER
UPP UR PUBLIKEN HAR EN
CHANS TILL EN RESA
BORTOM TID OCH RUM,
BORTOM SKUGGAN AV EN
CD-SKIVA, NÄMLIGEN IN I
MEGA CD:NS UNIKA VÄRLD!

Så kunde det ha låtit om inte
vissa TV-bolag varit så förpestat
insnöade! För vad är väl Thailand
mot en Mega-CD?

600 Megabyte ROM-minne (mot-
svarar ca 300 st Sonic 3-spel),
512 färger och en processor som
kör ikapp MegaDrivens! När
Megans och CD:ns processorer

samarbetar ger de en 32-bitars
burk som klarar 22,5 miljoner
beräkningar per sekund!

Dessutom har Mega-CD:n flera
chip, som t.e.x hanterar bitmap-
bilder bättre och mer realistiskt
än någon annan maskin! Den har
batteriminne som är uppgrader-
bart med lösa minneskassetter!
Spara och fortsätt någon annan
gång! CD-ljud när det är som
bäst, plus Mega drivens gamla
ljud! I kombination! Klarar tre CD-
format! CD-spelens musik går
att köra i de flesta musik-cede-
stationer! Kommer tillsammans
med 32X att klara hela nittiosex
bitar!

Jätteimpad!

Ja, det låter väl imponerande!
Men om vi bortser från alla tek-
niska detaljer, vad får vi då?
Som alltid hänger det på vad

programerarna gör. Det finns
spel som utnyttjar bara en tion-
del av kraften, och det finns spel
som utnyttjar nästan alltihop.
Men hur bra grafik det än är, och
hur bra ljud det än finns, så är
det viktigaste ändå: Hur roligt är
det att spela? Och hur är kombi-
nationen av alla sakerna? Detta
beror på tycke och smak, så det
finns inga spel som är dåliga för
alla. Jo, kanske vissa... Men en
sak är säker med CD-tekniken,
den ger mer valuta för pengarna.
Ta till exempel Sonic 3. Det kos-
tade, när det var nytt ca 700 kr.
Sonic CD kostade lika mycket,
men gav mycket mer. Det jag
menar med "mer" är så mycket
så att inte ens fyra sidor av den
här tidningen skulle rymma alla
detaljer.

Men...!

Den här artikeln skall inte handla om spel, utan om själva burken. Jag tycker att vi börjar med en liten lista över bra och dåliga saker.

BRA SAKER:

går på 9V likström, ingen chans till elchocker alltså. (Men man ska inte hälla vätskor på den ändå) Mäter 396X220X84 mm (inte större än en hatthylla), Mycket användbar manual som beskriver allt man behöver veta, Många utgångar och kopplingsmöjligheter med mera...

DÅLIGA SAKER:

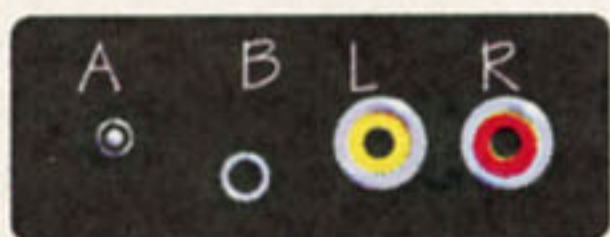
En aning för saktfärdig access-tid (0,8 s), Manualens del med tekniska data beskriver ej chipen och vad de gör, Manualen är svår att förstå för barn under 12 år. Detta är det enda som jag tycker är dåligt. Sedan kan man ju ha egna synpunkter...

CD-formaten:

MCD:n klarar som sagt, tre format. Dessa är följande: CD-rom, (d.v.s spel och annat), CD-G, (grafik och ljud enbart, används av philips CD-I) samt vanliga musik-cede-skivor. Om man nu vill spela sina musikplattor, är Mega CD:n perfekt! Den innehåller en jättemeny som har alla funktioner hos en medelmåttig CD-spelare plus flera till! Dessa möjliggör mixning med stort "M"! Bli din egen ljudtekniker.

In och ut

Vilka kontakter har denna förträffliga lilla maskin med omvärlden? Jo, ta en titt här inunder!



Till A går strömförsörjningsenheten som tar emot 9 V drivspän-

ning. Härnäst kommer B, uttag för mixningskabel mellan gamla megans hörlursuttag och Mega CD:n. L och R är Audioutgångar (ljud) för inkoppling till förstärkare med 2 stifts RCA-kabel. Jacka in den här i din stereoanläggning, så kommer du att få en överraskning - eller kanske en chock, om volymen är uppskruvad! Mega-CD:n lägger verkligen en tredje dimension till många spel, särskilt de som har mjukvarugenererat 180-graders surroundljud, kallat Q-sound, (som t.ex. Ecco CD) men även de som bara har vanligt soundtrack låter otroligt mycket bättre när ljudet går genom riktiga högtalare. Om vi tar en titt på framsidan då? Jo, där hittar vi en trevlig liten lysdiod eller indikatorlampa som informerar en om vad maskineriet sysslar med för tillfället. Tyvärr lyser "Access" (sökning och laddning) lite väl ofta, men det får man palla.

Nu säger vi så här:

Du har just varit i en affär och inhandlat denna läckra leksak. Hemma har du en Mega Drive som väntar på dig. (Kanske onödigt att påpeka, men annars fungerar inte CD:n.) Du bär försiktigt paketet i din famn. Dina svettiga fingrar håller ett krampaktigt livtag om papplådan. Du öppnar dörren och stiger in. Ingen verkar vara hemma utom du. De har glömt att låsa dörren? Konstigt. Hur som helst går du in på ditt rum och öppnar paketet. Du hittar först manualen. LÄS DEN INNAN DU KOPPLAR IHOP NÅGONTING! Om du gör fel, kan tvåtusen spänn vara ivägseglade bortåt havet. Nåja, du plöjer igenom manualen och hittar till slut lösningen på alla bilder. Megan har äntligen fått en kompis! Du sätter på. MegaCD-logotypen står tydligt och klart på skärmen. CD:n är din.

Sammanfattning:

MegaCD:n är ett bra köp. Speciellt som den passar till 32X:en. CD-spel kommer i fortsättningen att innehålla två skivor, en 16-bitars till CD:n utan 32X och en 32-bitars att köra med 32X. Men den största förbättringen kommer att synas när man har spelsekvenser med FMV. Antalet skärmfärger ökar drastiskt med 32X inkopplad och kommer att göra videosekvenserna mycket mera realistiska. MegaCD:n kommer förhoppningsvis att bli billigare med tiden, nu när Saturn kommer, men redan nu är den prisvärd. Så om du har en Mega drive, och pengar som du vill investera i ett spelsystem men inte vet vilket - lägg dem först och främst på en MegaCD! tycker Jånte Wallmander.



Spel:

CD-spel som finns tillgängliga hos PlayMix i december 1994:

THUNDERHAWK - helikoptermörssa
NHL 94 - hockey
DUNE - simulator/krig
FIFA SOCCER - fotboll
BATTLECORPS - mörssa
POWERMONGER - maktspel
BATMAN RETURNS - banka bovar
SONIC CD - sonic på CD
ECCO - delfin på burk
JURASSIC PARK - problemlösning
FINAL FIGHT - gå-och-slå
SPIDERMAN vs .KINGPIN - slå
DOUBLE SWITCH - kluriga problem
DRACULA UNLEASHED - samma
SILPHEED - rymd-skjut-dem-upp
WONDERDOG - plattform
TOMCAT ALLEY - flygsim
F1 Grand Prix - racing
EYE OF THE BEHOLDER - drakar
SOULSTAR - rymd-skjut-dem-upp
...men Sony gör oxå CD-spel.

MEGA DRIVE

NYHETER

PREVIEW



PSYCHO PINBALL

Att spela flipper på TV är ungefär som att se en hockey-match genom en brevlåda, men den springan står ju faktiskt still om det inte är jordbävning.

I Psycho Pinball från Codemasters ser du bara ungefär en tredjedel av spelplanen samtidigt. Det betyder att bilden flyttar sig mycket snabbt ibland, och det kan göra dig rejält åksjuk! Bristen på överblick gör att du inte kan bedöma bollbanan som på ett riktigt flipperspel, där man kan se hela spelplanen. Ofta måste du gissa vart bollen ska ta vägen, för när flipprarna väl kommer i bild har du mycket kort tid att reagera.

Men när du väl trycker på flipperknapparna betar sig bollen ganska likt en verklig nickeldank. Det trånga perspektivet gör också att den är större än i t.ex. Dragon's Fury och Dragon's Revenge. Flipprarna är inte så "klibbiga" som i dessa båda spel, så fummelmarginalen är liten. Sidofickorna är lika bollhungeriga som på riktiga flipperspel eller värre, så det är skönt att veta att du inte behöver peta i en tia så snart du losat ned nå-

gra kullor. Spelets pris är inte fastslaget, men sannolikt behöver du bara köra loret sjuttio-åttio gånger för att ligga på plus jämfört med om du hade spelat riktig flipper.

Banorna är ganska "realistiska". Precis som dagens flipperspel har de ramper, loopar, bumpers och grindar. Men Psycho Pinball är betydligt mera än ett flipperspel. Det lilla djuret (upptill på sidan, till höger) är spelets galjonsfigur och förekommer även i bonusbanor som är små spel i sig själva. Jag tror att han ska föreställa en bälta, trots att de bältor jag stött på hitintills har sett rätt anorlunda ut.

Men detta är som sagt ett spel, och där kan allt förekomma. Psycho Pinball låter dig välja mellan att spela på en bana i taget eller att ta "centerbanan" som är länkad till de andra. Banorna har olika teman: en Halloween-bana, en "havs"-bana och en Vilda Västern-bana. Det finns också "hjälpflipprar".

Grafiken är väldigt färgrik, och känsliga själar kanske bör skruva ned färgen på TV:n för att undvika att få kraftigt illamående av den kombinerade grällheten och synfältets häftiga kast. Men det finns ju skopolaminplåster att sätta bakom örat.

Det enda som irriterar en aning är att man måste trycka sig igenom intro-skärmarna varje gång det blir Game Over. På ett riktigt flipperspel räcker det med att trycka fram en ny Credit - om



man har några. Fast ni som gillar skärmflipper eller är för unga för att gå på spelhall kan riskfritt prova Psycho Pinball - det kommer enligt SF Interactive snart att finnas till uthyrning.

Matte



SEGA TOR

Star Wars-
schack
på
CD!

Earth Worm Jim
Ristar
Bubsy 2
PGA 3
Soleil



Och
Soulstar!

+Tunga Hints &
mycket annat!

*SONIC &
KNUCKLES
HIGHLIGHTS!*



TOR R O O M

Nr. 1

Kommer det någonsin ett multi-piggy-
back-spel? Vem skulle i så fall recen-
sera det? Patte? Läs i nästa nummer!

Ute den 22 Februari

MÅNADENS SPEL

EA:S ELITSERIEN '95 **649:-**

MEGA DRIVE

FIFA '95 **649:-**
NHL '95 **595:-**
SHINING FORCE 2 **695:-**
ECCO 2 **595:-**
LION KING **695:-**
MICRO MACHINES 2 **RING!**
ZERO TOLERANCE **619:-**
MICKEY MANIA **595:-**
BUBSY 2 **595:-**
BALLZ 3D-FIGHTING **595:-**
LEMMINGS 2 **595:-**
SONIC & KNUCKLES **649:-**
MIGHTY MAX **595:-**
MORTAL KOMBAT 2 **695:-**
NBA JAM **595:-**
DRAGON (BRUCE LEE) **RING!**
MAXIMUM CARNAGE **RING!**
INCREDIBLE HULK **RING!**
PGA GOLF 3 **RING!**

MEGA CD

ECCO 2 **649:-**
NBA JAM **689:-**
REBEL ASSAULT **689:-**
BEAST 2 **449:-**
F1 beyond the limit **595:-**
JURASSIC PARK **595:-**
FIFA **559:-**
NHL '94 **559:-**
DUNE **559:-**
BATTLECORPS **559:-**
TERMINATOR **595:-**
GROUND ZERO TEXAS **559:-**
MICKEY MANIA **559:-**
NOVA STORM **549:-**

GAME GEAR

ALADDIN **359:-**
DJUNGELBOKEN **359:-**
M.M.

TV-SPELHÖRNAN

I YSTAD
BUTIK & POSTORDER
ORDER TEL. & FAX
0411 - 666 80



ENDAST 30:- I POSTAVG. TILLKOMMER.
FÖR OUTLÖSTA PAKET DEB. 100:-.
RESERVATION FÖR SLUTFÖRSÄLJNING



Jungle Book

Disneyklassiker som plattformsspel. Hög kvalitet (som vanligt). Ta dig förbi alla djungelns faror som Mowgli! 11 nivåer, 1 spelare. Vårt pris: 495:-

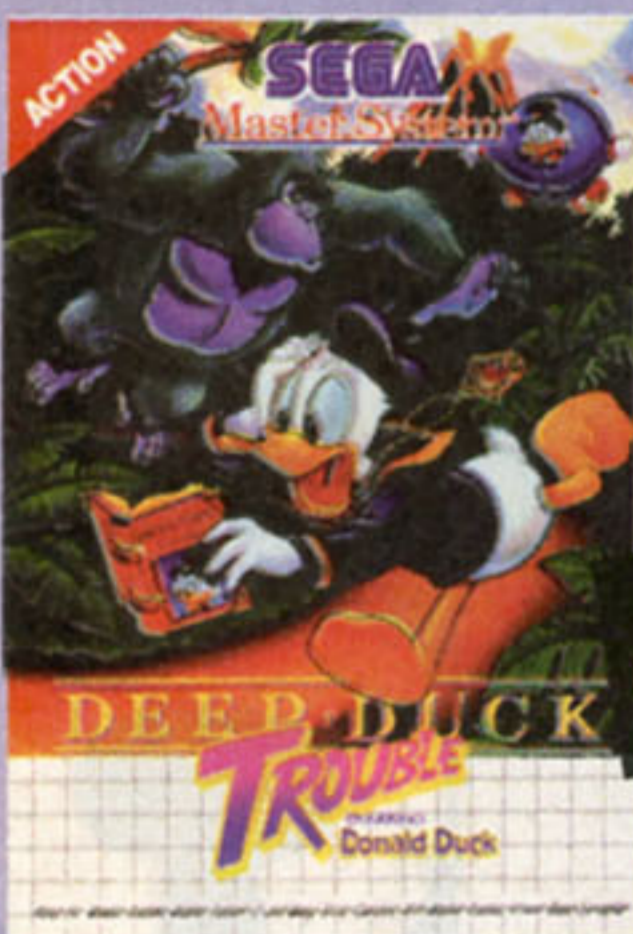
495:-



Land of Illusion

Musse Pigg på småklurig jakt efter en ond trollkarl och byns stulna glädje. En höjdare med suverän spelkänsla och många utmaningar. 14 nivåer, 1 spelare. Du betalar 449:-

449:-



Deep Duck Trouble

Joakim har drabbats av en förbannelse, och nu måste Kalle Anka häva den! Spelet påminner mycket om Land of Illusion, men är mera nybörjarvänligt. För 1 spelare. Pris 449:-

449:-



Sonic 2

En klassiker som innehåller allt från hisnande åkturer till drakflygning! Kan du klura ut hur man kommer åt alla ringarna i det här spelet? Klarar du av alla nivåerna? En rolig utmaning för 449:-

449:-



Sonic Chaos

Här kan du välja att vara antingen Tails eller Sonic! Grafik av toppklass, verkligt påhittiga banor och blixtrande snabbhet ger ett spel som nästan håller Mega-nivå. Bör finnas i samlingen. Du får det för 495:-

495:-



Aladdin

Aladdin - 1993 års pangsuccé på Megan - finns nu också på Master System. Läcker animation och hög spelbarhet gör detta till en riktig Disney-upplevelse. Den blir din för futtiga 495:-

495:-



Ecco

Ett av 1993 års bästa spel. Master-versionen ligger kusligt nära 16-bitaren, i synnerhet när det gäller Eccos simrörelser. Ljudet är den största skillnaden, men grafiken är bland det bästa man sett på 8-bitarskonsole. Ett nyskapande spel för bara 495:-

495:-



Asterix - the Great Rescue

Spela som Asterix eller Obelix för att befria de fångna gallerna! Större och roligare än det förra Asterix-spelet, och ganska knepig på sina ställen. Ett måste för alla som gillar Asterix och plattformsspel! Pris 495:-

495:-



Olympic Gold

Fixa din egen olympiad! 7 grenar för upp till 4 tävlande gör att du kan dra ihop en spännande idrottstävling hemma framför TV:n - för det är just tävlandet mellan polarna som gör Olympic Gold så roligt. Fast man måste ju träna också! Ditt för 449:-

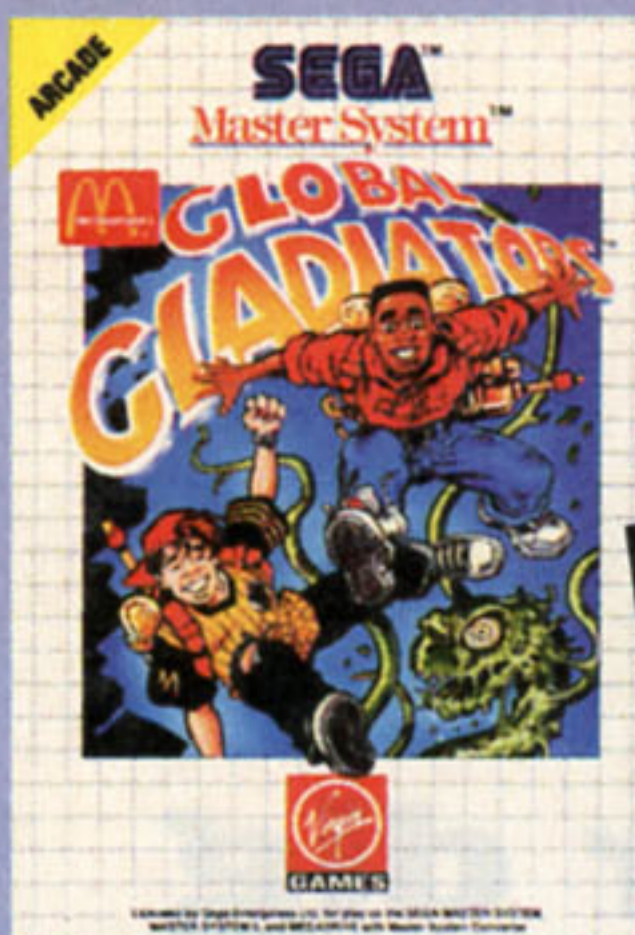
449:-



Winter Olympics

Samma som Olympic Gold, fast i Lillehammer! Här kan du och upp till 3 andra fjäktas om medaljerna i 10 olika grenar! Men det är ett svårt spel, så träna mycket innan du bjuder hem polarna...! Pris 495:-

495:-



Global Gladiators

Ett "miljömedvetet" plattformsskjut-dem-upp-spel med 12 nivåer. Grafiken är ovanligt bra, och din gubbe (svart eller vit - välj bara!) är bra på att hoppa. En kul slem-skjutare som är ett kap för 199:-

**endast
199:-**

Låg pris spel!



Speedball

Bollar av stål! Här har du lret för folk som tycker att Amerikans Fotboll är för aggressionshämmade veklinga! Futuristisk bollsport som kan bli mycket vanebildande. För vrakpriset 99:- har du råd att prova!

**futtiga
99:- !**

**endast
199:-**



Batman Returns

Läderlappen tacklar Catwoman, Pingvinen och horder av mer eller mindre obehagliga fiender i detta 5-nivåers plattformsspel. Inte särskilt originellt, men rätt knepigt på sina ställen. Klart värt 199:-

Så här beställer du från

MASTER SHOP!

Gå till närmaste postkontor. Skaffa en postgiroblankett och fyll i:

- ◆ Namn.
 - ◆ Adress.
 - ◆ Postnummer.
 - ◆ Vilka (vilket) spel du vill beställa.
 - ◆ Priset.
 - ◆ Om du beställer flera spel, lägg ihop priset på allihop och skriv det i rutan med den tjocka ramen.
 - ◆ Fyll i postgironummer 3279-7.
 - ◆ Fyll i betalningsmottagare Master-Shopen, SEMIC, 172 22 Sundbyberg.
- Betala in pengarna i kassan. Spelet/spelen kommer inom 2 veckor!

Viktigt! Här ska det stå:
Master-Shopen,
SEMIC, 172 22
Sundbyberg.

Viktigt! Här ska det stå
3279-7

POSTGIROT SVERIGE
Nöckelände till betalningsmottagare

JAG BESTÄLLER
I EX. AV ALADDIN
I EX. JAMES BOND

495:-
199:-
694:-

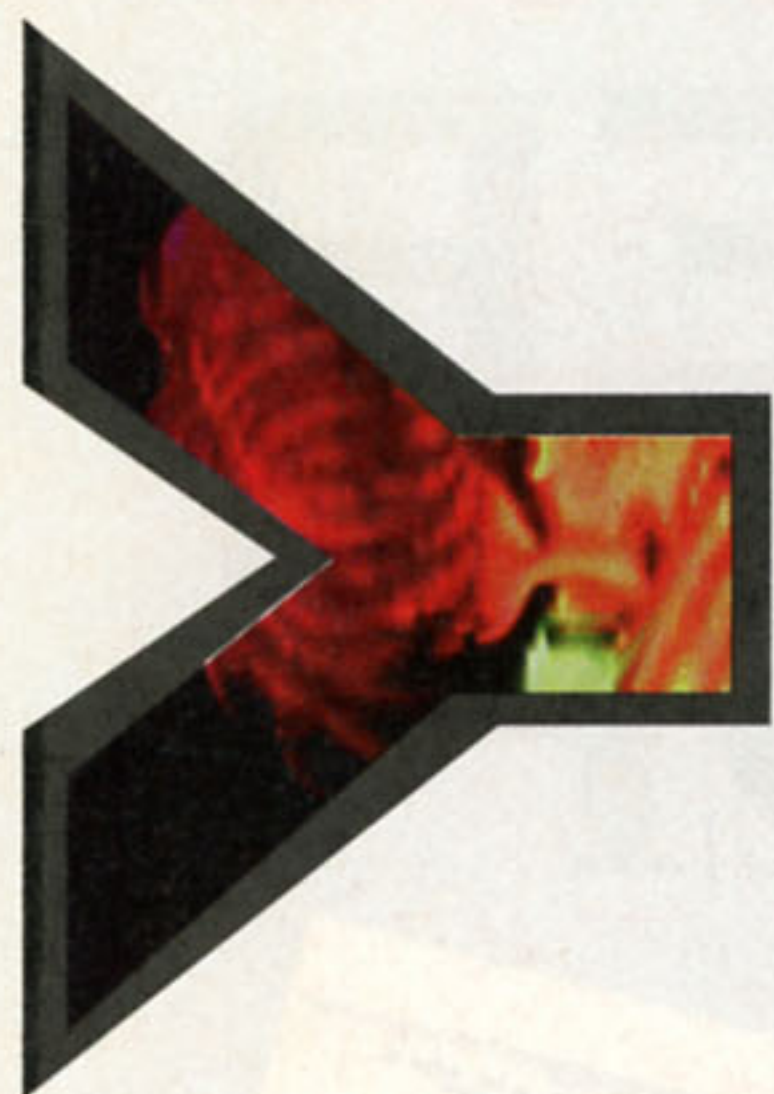
SEMIC
172 22 SUNDBYBERG

DITT NAMN
DIN ADRESS
DITT POSTNUMMER

BELOPP

32797#02#

SEGA



- maskinen för dig som vill spela!

Apparaten skulle smälta in sömlöst på bryggan i vilket Star Trek-äventyr som helst. Svart, läcker - en ren prydnad ovanpå vilken Mega som helst. Två kompakta grabbnävar elektronik, och ditt spelande kommer aldrig att bli sig likt igen. Tryck fast den i Megan, och du har en 32-bitarsmaskin. (Arrf!)

Men inte blir det något snack om polygoner och antal färger och klockfrekvenser. Vi sätter i prombordet med Virtua Racing Deluxe, och så börjar rejset. Precis som på arkaden, fast bättre. Två nya banor, tre bilar att välja mellan. Polerad glassgrafik! Fart! Mjukare än ett fall i pudersnö! En volt med bilen, och du får kalla kårar bara av hastigheten i kullerbyttorna. Och det kommer inte ens en rökslinga från processorerna i det lilla kompakta plastskalet. Det här är 1995 och Mega Driven har just fått en spruta som kommer att hålla den vid liv långt in i nästa århundrade.

Ut med VR (Motvilligt), i med Doom. Jag gapar. Det var några veckor sedan jag körde Doom på polar'ns 486-bestyckade PC, så jag vågar inte ge mej den onde i våld på att det inte är inbillning - men nog känns loret snabbare på 32X-en?!

Torka bort dräggllet från trynet, fimp det dumma smilet och så i med Super Space Harrier. Trodde aldrig jag skulle ta i det spelet något

mera, men detta är en helt annan känsla. Sedan är det Star Wars som gäller. Att ett skjut-dem-uppspel kan göra en så uppjagad!

32X-ägarna kommer att ha något dussin spel att välja på inom kort - häftiga lir, dessutom. Det är mycket mera än Mega-CD-köparna hade när den kom ut, och tillhör man den gruppen är 32X nästan ett måste. SEGA kommer i fortsättningen att ge ut alla CD-spel på dubbla skivor - en 16-bitars och en 32-bitarsversion till samma pris. FMV blir mycket snyggare med 32X-ens färger.

Kassettspele kommer också att hamna i samma prisläge som Mega Drive-spelen, vilket nästan förvånar lite grann när man vet att 24 Meg kommer att bli minsta storleken på 32X-spelen och att SNES-liren börjar nosa på tusenkronorsstreckket. Själva apparaten är inte ohyggligt dyr den heller. För knappa två tusen gör du din gamla Mega till en mycket kapabel maskin som ger total arkadkänsla och lite till.

Men ska man inte vänta tills Saturn kommer? Nej. Inte om du bara vill spela häftiga spel. Men om du är ute efter hela den söndersnackade multimedia-biten och vill kunna köra allt från musik-CD till CD+G och CD-video - då ska du vänta på den betydligt dyrare Saturn. Vad den kan - ja, det vet vi snart. Vi får en hit i slutet av december...!

SEGA 32X - MEGA ADAPTER



32X monterad på Mega Drive II.
Megan ingår ej utan måste köpas
separat.

Fakta:

CPU	—	2 st. Hitachi 32-bit RISC-processorer. Klockfrekvens 23MHz ger 40 MIPS
Medprocessor	—	Mega Drive 68000 och en nyutvecklad VDP (Video Data Processor)
Grafik	—	Dubbla buffertminnen och höghastighetsprocessorer gör att 32X kan beräkna 50.000 polygoner per sekund.
Färger	—	32.768 färger samtidigt
Minne	—	4 mbit RAM internt + Mega Drivens (ev. Mega CD)
Video	—	Kan lägga videoskikt ovanpå Mega-grafiken
Audio	—	Digitalt Stereoljud med programmerbara samplingsfrekvenser. Mixning med Mega-ljudet.
Pris	—	C:a 1995:-
Släpp	—	Januari 1995

Mega I och II:

32X-satsen innehåller **allt som behövs** för att koppla ihop den med en Mega Drive II, men om du äger en Mega Drive I behöver du **ytterligare två saker** för att det hela ska fungera:

- 1) En överföringskabel och**
- 2) En RF-enhet från en Mega II**, altså den nyare typen av RF-enhet. Annars blir det mest bajs av alltihop. Handlar'n har grejorna.

MegaCD

32X ger båda Mega-CD-modellerna den färgkapacitet de borde ha haft från början. FMV (Full Motion Video) såg lite krattigt ut tidigare, pga. det låga antalet färger, men spel som t.ex. Ground Zero Texas blir något helt annat med 32X! Hårdvarustöd för skalning och rotation av sprites ger dessutom allmänt vassare grafik.

ORD K R I G E T

Fäktningen börjar som vanligt med en gång med ett brev från Andreas Linköping, som bor i Lindgren, eller var det tvärtom...jo! Minsann! Han skriver så här:

"Hej! Jag har några frågor jag skulle vilja ha svar på.

- 1) Kan man köpa spel i England?*
 - 2) Om man kan det, vad kostar dom då?*
 - 3) Läser ni alla brev?*
 - 4) Finns det någon arkadhall i Linköping?*
- Hej då!"*

Svar:

- 1) Ja, man kan köpa spel i England utan att få problem när man kommer hem och ska spela. SEGA delar in världen i Asien, USA och Europa. Vi tillhör Europa (hur folkomröstningen än slutade) liksom Storbritannien, så man behöver inte skaffa utrikiska megadrajvar, adapters osv. om man handlar spel i England.
- 2) Mega-spelen är aningen billigare i England, men hur mycket man spar hänger på pundkursen. Om man åker dit ofta märker man snart att den största fördelen är att spelen släpps tidigare där än här. Den som vill ha aktuella priser kan alltid titta i någon Engelsk SEGA-tidningh.
- 3) Nästan. Vissa löser vi upp i aceton, torkar och finfördelar och blandar med hamsterbajs innan de används för framställning av spypåsar till Aeroflot. De innehåller ofta "ordet" som börjar på "N" och är alltid anonyma.
- 4) Det borde du veta bättre än jag, men på Bjuvia Fritid (som importerar och sätter ut SEGA arkadmaskiner) blev svaret ett lakoniskt "nej". Fast de sa också att vi som bor i Stockholm får snart se Virtua Fighting 2. Ha-haa!

August Undin i Kalmar är också vetgirig:

"Hej SEGA Force! Jag vill att ni svarar på dessa frågor:

- 1) Kommer det något nytt Mega-spel med Spindelmannen och hans polare Wolverine, Storm, Rogue, Havok och dom andra. Jag spelade den nya Spindelmannen & X-men, det var helt värdo!*
- 2) Finns det några koder till Golden Axe?*
- 3) Finns det något Alien Storm 2*
- 4) Kommer det något nytt Turtles-spel till Megan?*
- 5) Om man börjar prenumerera på SEGA Force, hur lång tid tar det då innan man får första numret?"*

Svar:

- 1) Ja. Du kan läsa om det på annan plats i det här numret: Maximum Carnage. Det kommer inte att importeras av PlayMix, och därför kommer det inte att finnas i särskilt många butiker, men om du är en riktig Spiderman-fantast ska du helt klart skaffa det. Det kan du göra genom någon postorder-firma eller en spelbörs...eller varför inte nästa "Svarta Marknaden"!
- 2) Ja. Ring Roffe och fråga - tider och tel-nummer finns på Hot Line-sidan.
- 3) Nej. Tack och lov.
- 4) Det verkar inte så. Kanske Turtles-febern har börjat svalna.
- 5) Det beror lite på när din prenumeration kommer in. Om ett nummer just har kommit ut, så börjar prenumerationen med nästa.

Så har vi fått veta att Ecco bor i Ullared, trots att han är delfin. Det verkar suspekt - nog regnade det småspik när vi var där sist, men räcker det verkligen till en delfin? Han skriver bl. a. "jag kräver svar!" Så därför får han inget. Men nästa kille kan vi ge några, för han är lite mindre kaxig.

"Hej! Har 3 st. frågor.

- 1) Finns det några trix till Sonic 1 på Mastern?*
- 2) Kommer SimCity på SEGA?*
- 3) Kommer Virtua Fighter?*

SEGA-fan i Luleå"

Svar:

- 1) Som i 2) ovan - ring Dr. Rolf.
- 2) Vi har inte hört talas om någon konversion till SEGA - och strängt taget, skulle det vara så roligt att spela som TV-lir? Det skulle åtminstone kräva en mus till Megan för att bli uthärdligt. Fast OK, man skulle inte tvingas investera bortåt 10.000:- i en dator för att få spela, och det är ju alltid en fördel...
- 3) Ja. Men inte till Megan. Virtua Fighting är ett riktigt tungt polygonbaserat 32-bitarsspel, och även om en 16-bitarskonvertering hade varit möjlig med en DSP-processor, så lär den inte bli av nu när 32X (Mars-adaptorn) snart finns i butikerna. Av samma anledning blir nog NHL '95 det sista 16-bitarsspelet i den familjen, hörde vi viskas häromdagen.

Nästa brevskrivare kommer med några rätt så kniviga frågor, men som vanligt gör vi vårt bästa för att besvara dem:

"Hej! Jag har 4 frågor:

- 1) Varför står det inte på svenska i instruktionsböckerna till Mega-CD-spelen?
- 2) Kommer det inte några riktiga höjderspel till Mega-CD:n? Sedan jag köpte min Mega-CD i augusti för 3.500:- tycker jag inte att jag har fått valuta för pengarna - det finns egentligen bara två ritkigt bra spel till CD:n - Sonic CD och Thunderhawk.
- 3) Kommer NBA Jam till Sverige på Megan?
- 4) I nr 3/93 recenserade ni Streets of Rage 2. Där fick spelet 85 poäng, och ni skrev att spelet var en besvikelse, och att vi skulle vänta på Streetfighter 2 i stället. Nu verkar ni ha ändrat uppfattning och tycker att Streets 2 är det bästa fightingspelet genom tiderna. Varför?
Ha ett trevligt liv, önskar en Västerbottning"

Tack! Ha en trevlig västerbotten,

ditt lilla liv! Nu till svaren!

- 1) Upplagan är antagligen så liten att extrakostnaden för översättning och särskild upplaga av instruktionsboken skulle bli löjligt hög. Trots allt kan de flesta tillräckligt med engelska för att lista ut vad som menas. Går du bet, så ring PlayMix och bråka.
- 2) Vi håller med dig. Det är ont om riktiga knallhöjdare på CD:n för närvarande, men det har kommit en på sistone: Battlecorps, som vi förhandstittade på i förra numret. Inte helt förvånande att det kommer från grabbarna och tjejerna som gjorde Thunderhawk. Men det finns folk som svär på att Mega-CD:n är det häftigaste som hänt SEGA-spelarna sedan det färdigskivade brödet uppfanns - du har kanske sett Jonte Wallmanders lilla artikel? Men här rör det sig också lite om smak & tycke. Gillar man att knyppla med struliga problem, så finns det ju grejor som Dracula Unleashed, Dune och Jurassic Park att tugga på. Men, vi håller med i huvudsak. De tidiga releaserna var mest uppfiffade Mega-lir med råcoola intron och lite FMV, och det har inte blivit mycket bättre på sistone. Men håll ut tills 32X:en kommer! Den kommer att dra med sig många sköna titlar även till 16-bitaren.
- 3) På enstaka importställen kan den finnas.
- 4) Man kan ändra uppfattning. SoR 2 var - och är fortfarande - lite för enkelt. Men så kom möjligheten att skruva upp liren på "mania", och då blev det minsann en utmaning! När man väl lärt sig alla moves och kombinationer, och dessutom konsten att samarbeta med sin polare, ja - då blir det något helt annat. SoR 2 har förvånansvärt många moves för att vara ett 3-knapparsspel, och själva gå-och-slå-uppläggningsen är betydligt mera spännande än i stå-och-slå-spelen. (Streetfighter-liren, Mortal Kombat I & II). SoR 3 hade samma effekt, fast det var dju-

riskt svårt att komma igenom till och med på "easy". När man kör på "normal" upptäcker man att spelet börjar på allvar just där det slutar på "easy"! Arf Arf, som Karl-Alfred säger.

Ett brev till får vi plats med:

"Hej SEGA Force! Här får ni lite frågor:

- 1) Har ni spelat General Chaos? Det fanns inte med i tidningen.
- b) Varför?
- c) Om ni hade spelat det, så skulle jag vilja höra vad ni tyckte om det, för det är mitt favvo-spel.
- 2) Kommer Flashback II ut till Megan?
- 3) Kan ni inte börja med plancher i Sega Force?
- 4) Kan jag inte få nå'n SEGA-pryl? Snälla! Så fattiga är ni väl inte? Va?
The End. Hej då från en SEGA Force-älskare i Borlänge"

Svar:

- 1) Nej.
- b) Därför.
- c) Det förstår vi.
- 2) Ja, det lär vara på gång.
- 3) Nej. Vi är för fattiga, och vår läsarpanel tyckte inte det var särskilt viktigt.
- 4) Visst ska du få en SEGA-pryl. Var lugn bara, den kommer. För du var så smart att du skrev namn och adress i brevet! Det måste man göra; anonyma insändare tar vi (som regel) inte in. Ibland gör vi undantag för riktigt fåniga hotelsebrev från Nintendo-anhängare, men vi vill gärna veta vem vi har att göra med. Är ni sjukligt blyga eller är rädda att bli mobbade i plugget kan ni alltid använda signatur. Bara ni skriver till:

"ORDKRIGET"
SEGA FORCE
Box 1074
172 22 Sundbyberg



HOT LINE

För att få grina för

ROFFE, ring: 08 -

600 51 71

Må, Tis, Ons, Tor

1730 -2000.

Lör 1300 - 1500

...så får ni tröst.

Heta Linjen går så varm numera att vi som svarar måste använda grytlapp. Därför måste vi nog börja med lite förbyggande behandling - särskilt när det gäller sensommarens mest efterlängtade spel, Streets of Rage 3. Det är nämligen *liite* svårare än 2:an...

STREETS OF RAGE

Det senaste i raden av Streets-spel (det mumlas redan om en 4:a!) är märkbart svårare än 2:an. Liven går åt med förfärande hastighet och det är redan många som ringer och vill veta hur man ska förlänga livstiden! De blir upprörda när vi berättar att motion, kost och god nattsömn är de viktigaste faktorerna för ett långt liv, så vi får väl ge ett bättre recept då. Här kommer det: Gå till **OPTIONS** på selection screen och tryck **START**. På optionsmenyn går du till Number of Players. Ta nu padda 2 och tryck **UPP, A, B** och **C** samtidigt. Ta sedan padda 1 och tryck **HÖGER**. Ställ in 9 liv. Coolt va?

BLI SHIVA

Lira fram till det ställe där du möter Shiva. När du har slagit honom ska du hålla inne B-knappen medan du tittar på den lilla sekvensen där flygaren kommer och plockar upp honom. Fortsätt sedan att spe-

la. När din karaktär dör och du ska välja en ny, så kan du även välja Shiva! Och vid det här laget vet du vilken hårding han är...!

BLI KÄNGURU

Har du alltid vela ha kraftiga bakben, öron som en åsna och en inbyggd handväska på magen? Chansen finns i Streets 3! För att spela som kängurun Roo gör du så här: Vid titelskärmen trycker du **UPP** och **B** samtidigt på padda 1. Sedan går du till Game Start-skärmen och väljer det du vill lira. Har du gjort rätt så kan du välja Roo både för Normal Game och Battle Mode (två spelare mot varann).

ROBOCOP vs. TERMINATOR

Här kommer superfusket till detta (åtminstone på slutet) aningen svåra lir. Det dröser ju av fiender i slutet av liren, så där skadar det inte med lite häftigare eldkraft. (Och eftersom detta är ett mörsarspel för

dödsdödare skadar det inte nå'nstans! Raahahaha! Matte.) Med detta coola fusk kan ni fritt välja vapen på alla banor! Otroligt va! Gör bara såhär:

1) När du kommit in på bana 1 (OBS: du måste ha valt **NORMAL**) pausar du spelet.

2) Tryck nu i en följd (vi har delat upp tecknen för läslighetens skull) **ACC-CAB-ACC-CAB-BACC-CCAB**

3) Nu hör du ett maskingevärsljud som bekräftar att du gjort rätt.

4) Släpp pausen. Nu håller du in **ABC** samtidigt och väljer vapen genom att trycka nedåt på styrknappen efter behag.

Nu behöver du bara lära dig vilka vapen som är bäst i de olika situationer som du ramlar in i på varje bana. Ta det lilla lugna bara, så går det bäst. (Äh! Störst vapen är bäst vapen! "Death Before Dishonor"! ANFAAALLL! RAH-AHAHAHAAAA! Patte.)

KING'S BOUNTY

Det är många som har ringt angående strategispelet King's Bounty på sistone. Jag vill passa på att påpeka en sak: Vi ger bara strategitips till SEGA-spel, inte till verkligheten. Ni politiker ska väl kunna räkna ut sådant själva, så sluta nu att ringa. Det gäller särskilt Ingvar och Calle. Skärp er nu, säger jag bara.

Till er andra, som vill ha syndigt stora arméer och vinna som tokar (enbart i cyberspace) ger vi dessa trevliga koder:

VRP Ø6 8TQ
FT3 VE M6N
DG1 ZZ 7B1
MOE 8W CØR
WOA BD FHX
DCE FH Y22
VW1 JL MF6

Lite enklare nu, skulle jag vilja säga...!

DRAGON'S FURY

Det är åtskilliga som ringer och undrar om jag har någon juste kod till Dragon's Revenge. Vad sägs om denna, som ger 30 kulor...?

D994ANB

KODER TILL
BONUSBANORNA:

- 1)..... X32KWNE
- 2)DKASW82
- 3)..... EK13YVI
- 4)FKSB8W2

GAMLA GOA ECCO

Nu är kodsvängen i full gång igen! Allt som behövs är ett toksvårt spel med password-system (som Ecco 1 & 2) så väller förfrågningarna in till oss. Här några kuliga koder till det senaste Ecco-liret:

YAWZJAFB
AWRSFHZA
YOPH3X4A
WBAKVQCB
EUNWXODB
SNBCYBZA

FLINT STONES

MASTER SYSTEM

I förra numret fanns det en banväljare till Mega-Flintstones på Hints-sidorna, och nu är det Master-versionens tur. Vid titelbilden trycker du **UPP, HÖGER, HÖGER, NED, NED, NED, VÄNSTER, VÄNSTER, VÄNSTER**. Börja spela. När lusten att byta bana faller på, så pausar du och håller inne knapp 1 och 2. Tryck nu **UPP** på D-knappen för bana 1, **HÖGER** för bana 2, **NED** för bana 3 och **VÄNSTER** för bana 4. Det är inte lätt att få till det här, så håll fingrarna i styr!

DJUNDEL BOKEN GAME GEAR

Det är inte så vanligt med fusk till 8-bitarsspel, men mest sällsynt är det på Game Gear-spelen. Det gör GG-versionen av Jungle Book (Djungelboken) ganska unik, för där finns det ett banväljarfusk. Håll ned **START** samt knapp 1

och 2. Gör en rotation på styrknappen medsols tills du hör ett litet ljud. Tryck **START** igen, och du kan välja bana.

SKITCHIN'

Chefen sa att vi inte fick använda ord som "skit" i tidningen, men nu är det OK eftersom det är en del av ordet Skit-chin. Den här rollerblade-versionen av Road Rash har fått många att skrika värre ord än så, och därför ska vi ge er några koder som kan göra livet lättare. Hellre det än att ni ger er ut och skitchar på riktigt...!

San Diego, \$ 695:
VDRL HFXB YYRU
L.A., \$ 119:
5VHT COY3 GT31
Miami, \$ 214
O5AB OSFM SSZS

AERO THE ACRO-BAT

Nu har vi fått in ett super-fusk till de delar av den svenska befolkningen som ännu inte klarat sig igenom Aero the Acro-Bat, och det är nog en hyfsad skara - typ Åseda's hela befolkning inklusive områdets tyska stugägare. Så här ska du göra:

Vid Start Options-skärmen trycker du **C, A, HÖGER, VÄNSTER, C, A, HÖGER, VÄNSTER**.

Starta spelet och vänta tills Aero kommer fram. Då pausar du och trycker **UPP, C, NED, B, VÄNSTER, A, HÖGER** och B. Sedan trycker du **A** och **C** samtidigt! Om du gjort rätt kommer det upp ett "Cheat Mode", och där kan du välja mellan massor av fuskiga alternativ.



Genvägar till ära och lycka.

håNTS

SONIC 3

Har du aldrig lyckats klara slutbossen i Sonic 3? Tar li-ven slut? Då kan du skaffa dig upp till 199 liv på ett enkelt sätt, som bl. a. Jånte Wallmander i Dals Rostock och Andreas Hongslo i Uppsala har berättat för oss. I zon 6, akt 1, är det första du ser (efter de tre ringarna) ett alarm som lockar till sig anfallande plåtfåglar. Parkera Sonic mellan de båda blinkande lamporna och gör en spinn. Nu behöver du bara hålla ned D-knappen och trycka till någon av de andra knapparna lite då och då för att hålla spinnen igång, så kommer plåtfåglarna och blir mosade på den spinnande igelkotten. När du nått 52 800 poäng får du ditt första extraliv, och sedan får du ett liv till för var femte fågel! Att skaffa 20 liv tar drygt 3 minuter och 40 sekunder. Blir du trött i tummen är det bara att pausa. Sedan kan du tackla slutnisse med visst lugn och självförtroende!

SONIC CD

Jonte har gjort en upptäckt i Sonic CD som kan vara värd att sprida. Åker du på stryk och tappar ringar osv. trycker du A+B+C samtidigt. Då får du starta om med alla prylarna i behåll!

ECCO

Vi har tryckt miljoners miljarders koder till Ecco, men här kommer det en universalkod från Filip W. i Bromma:

"Du kan alltid testa med att trycka in koden PLEASEQQ. Du kommer tillbana 16. Men inte nog med det - du kan också flytta om bokstäverna till t.ex. LEAPESQQ eller EALSEPQQ. På det här sättet kan du komma till vilken bana som helst i spelet!"

Där ser man. Det lönar sig ofta att be snällt. Om inte...ja, då blir det bråk!

NHL '94

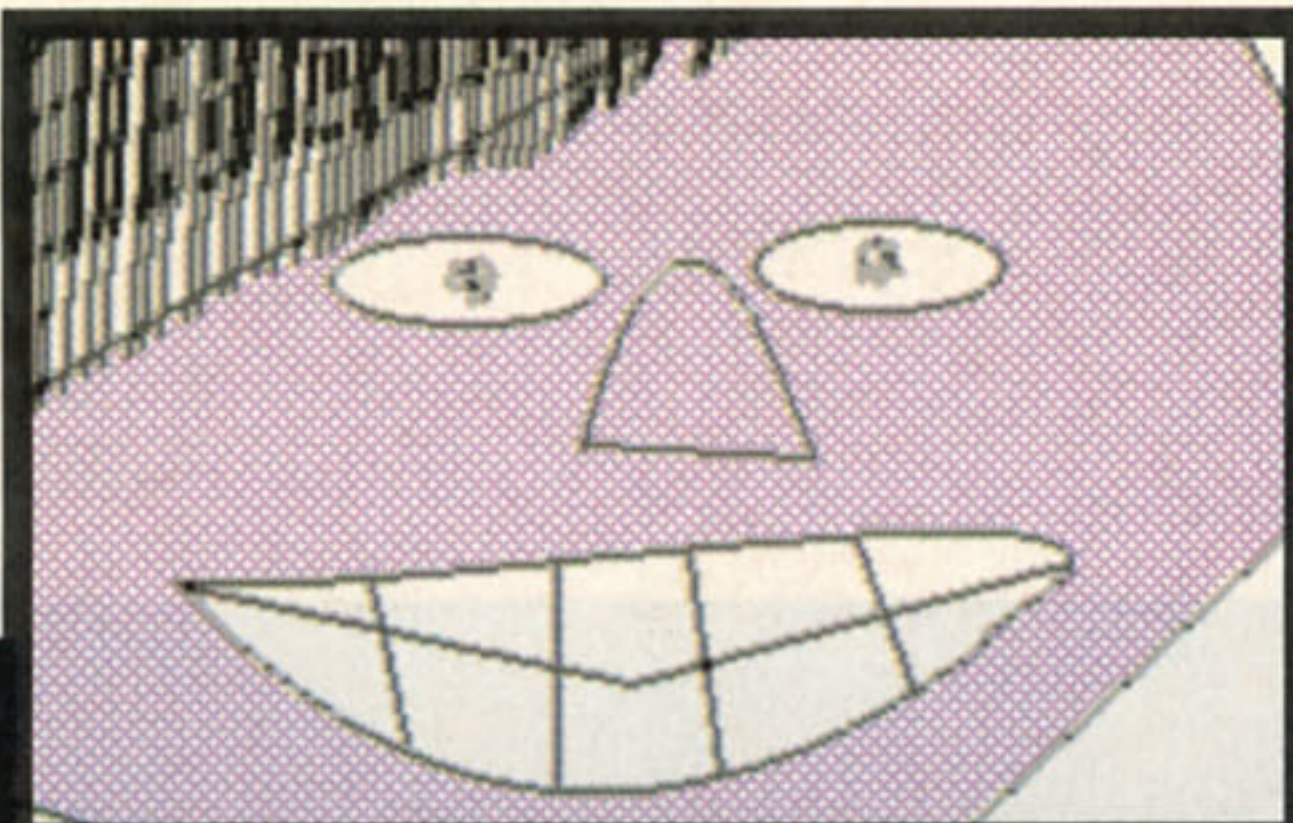
Det här tipset är inte nytt, men förtjänar att upprepas. Daniel i Lyckeby är skribent den här gången, och det går ut på att minska datorns övertag genom att välja sämsta möjliga målvakt åt kiselhjärnan. När du spelar hemmamatch väljer du "change goalie" på info-skärmen som visas före matchen och mellan perioderna. Du trycker då C på padda 2, och då är det bara att välja målis åt datorn. Ett annat tips, som Daniel dock är först med: "Om du spelar mot en kompis som trycker som en galning vid tekningarna, så ska du helt enkelt låta bli att trycka! Det enda du behöver göra är att styra pucken till en av dina spelare. Fungerar ofta!"

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Pungråttan är på väg tillbaka i RKA 2, men till dess kan ni ju roa er ytterligare med ettan. Detta förträffliga spel hade faktiskt nästan allt, (till och med en fighting-sekvens med bemannade robotar!) men om ni tyckte det var för lätt är hjälpen här i form av ett tips från Marcus i Linköping: När Konami-loggan visas trycket du NED sex gånger, UPP två gånger och sedan NED två gånger. Då får du spela i ett s.k. "Very Hard Mode"!

EVANDER HOLYFIELD BOXING

En till från Marcus: Så här gör du för att få en boxare som skulle kunna klå The Terminator gul och blå: Gå till skärmen där du skapar en ny boxare. Skriv THE BEST som namn. Välj sedan END, och du har en boxare som alltid har max energi! Särskilt roligt om din polare inte märker vad du pular med, ha ha! Lura ut honom att hämta något i köket med-



an du knappar, sedan kan du slå honom hela eftermiddagen.

BUCK ROGERS

Är ett häftigt äventyrsspel på Megan. Det har några år på nacken men håller stilen trots det, och det är inte lätt att klara! En i övrigt anonym Johan gav oss några tips som kan underlätta:

"Börja skapa dina gubbar precis som vanligt, men för att få så hög HP som möjligt ska du växla mellan raserna till du är nöjd. Välj aldrig människor! Desert Runners är bra krigare och piloter, medan Tinkers är bäst som läkare och programmerare. Låt krigaren ha "Monosword" som stridsteknik. Köp sedan "Lunarian Monosword" på rymdbasen Tycho för 32.000:- Gå nu ut och skövla! Ett sätt att snabbt få ihop pengar är att borda alla RAM-skepp. Packa på dig alla "Battle Armor" du hittar och sälj dem för 850:- styck.

LAND STALKER

Ännu ett av Johans tips. Han kallar dem "onödiga men roliga", och vi tycker precis som han att tips inte måste vara fusk och koder och jätte-effektiva. Man spelar för att ha kul, OK? Nå: I Landstalker finns det ett dolt hjärta i den första byn. För att få

det plockar du upp hönan och kastar den på statyn i mitten av byn. När hönan landar på statyns huvud kan du öppna skattkistan!

STREETS OF RAGE 2

Tredje tipset: I slutfighten med Mr. X kan du undvika att bli skjuten så ofta om du grabbar tag i en fiende bakifrån och låter honom tugga blyet i stället! Bra tips, men vi har alltid undrat hur Mr. X skaffar medlemmar till ligan när alla vet hur taskigt han bär sig åt mot sina underhuggare. Tja, alternativet kanske är värre - en livstidsdom med Ace of Base non-stop i cellen?

GAUNTLET

Det ligger säkert några tusen Gauntlet-kassetter (Master) utspridda i landet än idag, och här kommer två tips till detta spel. "Den som väntar på något gott väntar aldrig för länge", säger folk, men vi på SEGA Force brukar säga "Den som väntar på nå'n som har gått, väntar alltid för länge". Nå, i Gauntlet lönar det sig att vänta, om man får tro Per Karlsson i Örebro: Om du inte klarar banan, vänta i 80 sekunder! Då blir

F 117

Gustav Persson i Visby har skickat in dessa koder till sim-liret F 117, och det tackar vi för.

2:a övningsdagen: ...6MYT29

3:e övningsdagen: ...PL3YR8

Grenada:GL5QH8

Libyen:YKSKK7

Libyen 2:TK7GQ7

Panama:UJQ3K6

Saudiarabien:..... 8LWC68

Saudiarabien 2:ZNJY72

Saudiarabien:.....8QTCR4

ellerZP5P23

Bosnien:QKNNX7

Peru:ZUSKS8

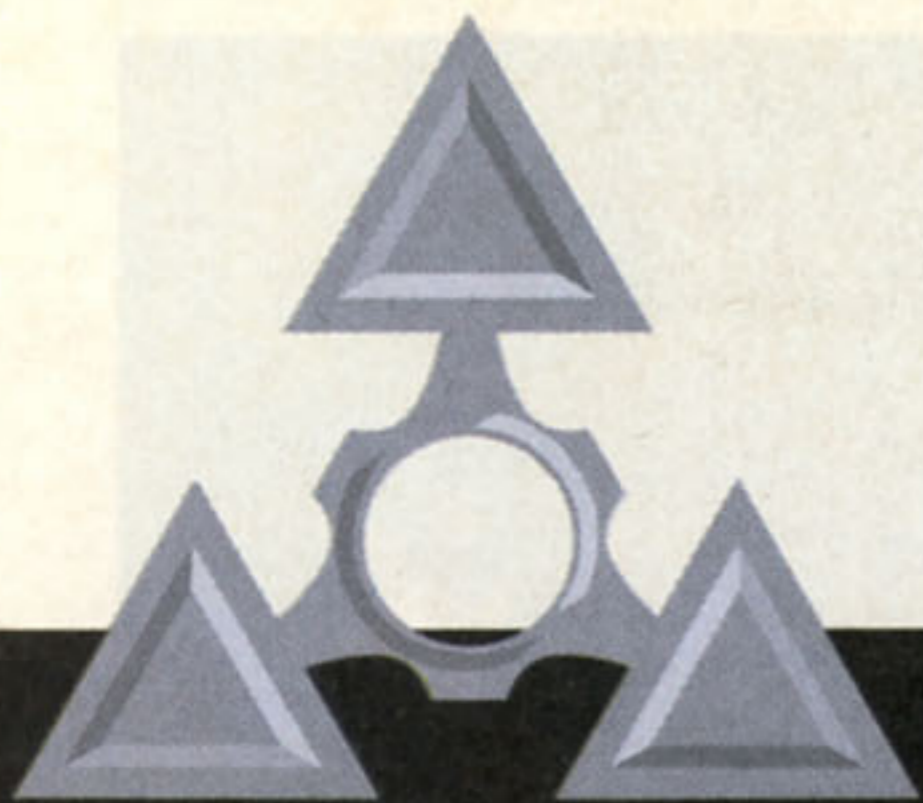
Kuba:3STLF6

Libyen:S8JKH4

Korea:..... 78V4K4

Korea 2:)54R378

(sista uppdraget)



alla väggar EXIT! Om du inte ens orkar samla nycklar till portarna, så väntar du i 40 sekunder. Då går de upp av sig själva...!

ACTION FIGHTER

...är ett annat gammalt 8-bitarsspel som kan bli rajtans om man följer ett annat av Pers råd. Skriv SPECIAL. (OBS! Det ska vara en punkt efter!) så får du starta med bilen. Du är osårbar mot skott också, och något bättre att vara osårbar mot finns väl knappast.

LUCKY DIME CAPER

Peter Sallnäs i Järfälla har detta tips för folk som har svårt att fixa Magica De Hex: När du kommer fram till henne ställer du dig direkt på kulan i mitten av bilden och börjar hoppa. Då bör du klara av trollpackan efter några försök. Det gäller ju som alltid att hitta mönstret i den otäckas attacker, annars kan man oftast hälsa hem.

ALADDIN

Ett Master System-tips även detta, signerat Mats Kristoffersen i Sävedalen: "När det står "PRESS START BUTTON", så skit i det och snurra D-knappen medsols. Vem behöver passwords?"

Mats har rätt i det, men det är rätt många som behöver ta lektioner i jåjpaddesnurrning. Många fattar inte heller riktigt vad som menas - det märkte vi när Mortal Kombat var på tapeten. En del moves krävde nämligen denna snurrning, och det fanns folk som satt och vred sönder jåjpaddan och/eller fingrarna, beroende på vilket som var starkast. Man ska alltså varken snurra runt med D-knappen eller själva paddan. Man ska trycka D-knappen t.ex. åt vänster och sedan "rulla" fingret på knappen så att den går till snett-uppåt-vänster, uppåt, snett-uppåt-höger, höger osv. utan att släppa upp knappen! Detta är en D-knappsrotation!

TERMINATOR

...och knappt har vi hunnit beskriva en D-knappsrotation förrän ni får nytta av den igen! Ja, om ni har GG-versionen av The Terminator, förstås. Där finns det nämligen ett lävvel-select som kräver att man kan detta. Vid titelskärmen ska du göra en

moturs D-knappsrotation samtidigt som du håller knapp 2 intryckt. Har du klarat rullningen så är det bara att välja bana. Man får alltså inte glappa med styrknappen när man gör manövern!

ALIEN³

Alien 3 är ett av de bästa GG-spelen, tycker vi och många andra. Det enda problemet är att det kan bli lite ont om ammunition när äcklona kryalar på i ullstrumporna, men vi har fått in ett bra tips som hjälper upp saken. Knappa in koden "CHEAT" så får du massor med ammo att panga på äjliensarna med. Coolt.



TINY TOON

Tiny Toon är ett ganska långt och inte alltid enkelt lir, så Dr. Roffe har bett oss ta in några koder till detsamma. Det rings en hel del om det här, säger han. Här är de:

level 22:
GZZB TXZB LDBB TXZK
LLDM

Genvägar till ära och lycka.

HINTS

LEVEL 26:

TJBW HXBQ ZKBW HXBQ
ZGVT

Nu ska ni väl klara av det!

MORTAL KOMBAT 2

Detta fusk kommer från Dr. Roffe och de andra killarna som svarar på SEGA Hot Line. Vi fick inte in det på deras egen sida, så vi tar det här istället:

"Vi har blivit nerringda på Hot Linen av folk som vill veta hur man gör alla special moves i Mortal Kombat 2. Det är inte särskilt kul att läsa upp alla de här instruktionerna - det gäller ju tretton fighters där var och en har ganska bred repertoar. Även om MK 2 inte alls sålde i sådana mängder som 1:an, så är det ändå tusentals som ringer och frågar. Vi blir alldeles utmattade, och eftersom det tar så lång tid att läsa upp och vänta medan spelaren i andra änden skriver, så hinner vi knappt med något annat. Därför levererar vi nu SUPERFUSKET, som gör att ni bl.a. kan välja att bli odödliga + massor av annat. Gör så här:

- 1) Ställ pekaren på "Done"
- 2) Tryck nu VÄNSTER-NED-VÄNSTER-HÖGER-NED-HÖGER-VÄNSTER-VÄNSTER-HÖGER-HÖGER
- 3) Menyn kommer fram. Nu är det bara att testa!

ANOTHER WORLD

Roffe tar också chansen att meddela oss vanliga dödliga hur det går till att klara sista banan i Another World:

"Ett svårt lir till Megan! Sista banan är klurig! (för jäklig, alltså. RED) För att klara lirket måste du krypa fram till en spak på skärmens högra sida och dra i den när den fula fienden kommer för att göra slarvsylta av dig. Du ska dra precis när boven är i mitten av rummet. Dra nu i spaken en gång till och crawla tillbaka. Har du lite tur nu så klarar du spelet!"

FIFA INTL. SOCCER

Här kommer det några FIFA-tips från Norge. De är inskickade av Jarle Skjøyrestad i Hommersåk. och det första är ett måltjuveri som bygger på att FIFA:s målvakter är dummare än en fotbollshuligan:

- a) Se till att motståndarmålvakten får bollen.
- b) När han ska sparka ut den ställer du dig rakt framför honom, så att bollen träffar din spelare.
- c) Slå bollen i mål...

Det går också att lägga offside-fällor för motståndaren:

- a) Se till att offside är "on"
- b) Sätt "Team Strategy" till

"All Out Attack"

c) Sätt "Team Formation" på 4-2-4 eller 3-5-2

d) Börja spela!

STREETS OF RAGE 3

Jarle har också ett lävvel-select på Stritan 3 att vidarebefordra till oss fajtarfans. Man väljer helt enkelt "Options" och håller "UPP" på D-knappen när man trycker "START" Då kommer det fram en extra rad där du kan välja mellan banorna 1 till 6. Det kan behövas - annars är det inte många som får se de högre nivåerna. Det fanns för all del några tips att hämta i förra numret av SEGA Force också, t.ex. hur man skaffar sig flera av de dyrbara livein. Men nu är det slut för den här gången!

Sänd in dina tunga hints till SEGA Force, så får du en SEGA-pryl att skryta med!

Adressen är:

"SEGA FORCE
HÄRSKAR ÖVER
UNIVERSUM"

Box 1074

172 22 Sundbyberg.

FORCE

SEGA FORCE PREMIUM!

VARFÖR KLANTA TILL DET OCH
MISSA ETT NUMMER SOM LEDER TILL ATT
DU KÖPER ETT HELT VÄRDO SPEL FÖR
HUR MYCKET PENGAR SOM HELST?



FYLL I, KLIPP UR och POSTA!

Jag vill gärna prenumerera på SEGA FORCE! Jag kryssar för det
46 alternativ som passar mig bäst:
För 209:- får jag nio nummer hem i brevlådan. (Helår)
För 119:- får jag fem nummer hem i brevlådan. (Halvår)

Personnummer = kundnummer.
Frivillig uppgift

Namn					
Adress					
Postnummer	Ort		Kod	20	131
Underskrift:	9 nr, 209:-	<input type="checkbox"/>	Kod	20	133

Om du är under 16 år måste målsman skriva på beställningen!

SEGA FORCE 3/94

Strunta i frimärket!
Den här kvinnan
betalar.



9 nr för 209:-
eller 5 nr för 119:-
Bättre blir det inte!

SEGA FORCE

SVARSPOST

Kundnr.

110 662 554

110 03 Stockholm

GOD JUL önskar vi på **Jspel**

Vi delar ut presentkort värde 40:- till alla som beställer innan den 20 dec!
OBS! Ingen frakt tillkommer

SEGA MEGADRIVE

Familjespel

Bubba 'n stix	595:-
Combat cars	495:-
Markos Magic Football	595:-
Lost Vikings	595:-
Junglebook	625:-
Sonic 2	395:-
Aladdin	595:-
Mikey Mania	575:-
Mikey o Donald	535:-
Sonic 3	625:-
Asterix	595:-
Sonic Spinball	535:-
Dynamite Headdy	595:-
Taz in escape...	625:-
Sonic o Knuckles	625:-

Sportspel

Elitserien	655:-
Road Rash 2	535:-
NHL 94	595:-
FIFA	595:-
PGA	595:-
NBA Showdown	625:-
Andretti Racing	595:-
NHL 95	625:-
IMG Tennis	625:-
Hardball 94	595:-
Formula 1	595:-

SEGA MEGADRIVE

Winter Olympics	595:-
Muhammed Ali Boxing	535:-
Wimbledon	535:-
Virtua Racing	795:-
Lion King	625:-
Fifa 95	625:-
PGA 3	625:-

Actionspel

Skitchin	595:-
UrbanStrike	625:-
Pirates of dark water	595:-
Robocop vs Terminator	625:-
castlevania	595:-
Jurassic Park	595:-
Streetfighter 2	775:-
Super Streetfighter 2	795:-
body Count	535:-
Street of rage 3	725:-

Rollspel

Populous 2	535:-
Dungeon & Dragons	535:-
Shining Force 2	725:-

Rea

NHLPA 93	295:-
Dragons Revenge	395:-
Megalomania	245:-

SEGA

T2 Judgement Day	245:-
Spiderman / X-Men	295:-
Robocop 3	295:-
Streets of Rage 2	295:-
Joe Montana Football 2	295:-
Holyfield Boxing	295:-

Megadrive Basenhet
inkl. spelet Sonic 2 och
2 Controllpads **1395:-**

Controll Pad	225:-
Menacer, pistol m 6 spel	775:-

SEGA CD

Road Evenger	295:-
F1 Grand Prix	625:-
Soulstar	625:-
Eye of the beholder	625:-
Fifa	595:-
Ground Zero Texas	625:-
Mega CD 2	1950:-

Gamegear

Mikey Mouse	345:-
Aladdin	375:-
Jurassic Park	375:-
Superman	195:-
Out Run Europa	245:-

Game Gear inkl 4 spel 1245:-

- X Ingen frakt tillkommer
- X 3 års garanti
- X Endast svenska spel
- X Gratis medlemskap i Klubb JP-spel

Jspel ORDERTEL + FAX
0414 - 100 54

Till alla Malmöbor!

Vi har nu öppnat en ny butik
på Caroli City, där ni kan
handla hela sortimentet
till samma låga priser.

VÄLKOMMEN!

Jabe Offset AB, Lund 9411

Antal	Beställningar	Pris	Namn:
			Adress:
			Postnr:
			Ort:
			Tel:
			Ev. kundnr:
Summa			

OBS! Ingen frakt

Jspel
box 17
272 21 S-hamn



**SVERIG
SORTIMENT...**

UTDELAS
19.12 0074

**...SVERIGES
BÄSTA PRISER...**

**...BÅDE PÅ NYTT
OCH BEGAGNAT!**

TV-SPELSBÖRSEN

SPECIALISTEN PÅ NYA & BEGAGNADE SPEL

FÖRSÄLJNINGSTÄLLEN

STOCKHOLM - CITY	08-20 03 53	STOCKHOLM-SÖDER	08-640 65 05	GÄVLE	026-14 13 15
SÖDERTÄLJE	08-550 898 60	UPPSALA	018-14 13 15	PITEÅ	0911-192 79
VÄXJÖ	0470-275 71	GÖTEBORG	031-15 35 30	SKELLEFTEÅ	0910-166 66
ÖSTERSUND	063-13 01 50	VÄSTERÅS	021-13 00 14	ÖREBRO	019-10 17 00
ESKILSTUNA	016-12 52 25	FALUN	023-277 75	POSTORDER:	08-24 99 08
ENKÖPING	0171-794 94	BORÅS	033-10 02 34		