

NR 3/95 Pris 24:50 inkl. moms
I Finland FIM 24:50



SEGA

JANIF FORCE

32X

SISTA NUMRET!



NU RÖJER VI IGEN! SOULSTAR-X

METALHEAD



TIDSAM
0766-03



SVAR
TART
MARK
NADEN!
I

VINN DRAGON OCH BUBSY 2!

EYE OF THE BEHOLDER
SONIC 2-GUIDE ★ SHAQ FU
RISTAR ★ PSYCHO PINBALL
KEIO ★ LÖSNINGAR
NYHETER ★ MASSOR MED HINTS

NORDIC GAMES POSTORDER LEVERANS PÅ 48 TIMMAR • 1 ÅRS GARANTI

☎ 054-18 83 18, 054-15 24 30

NORDIC GAMES, BOX 59, 663 21 SKOGHALL • TELEFAX: 054-10 16 50



CLAYFIGHTER 2

Uppföljaren till succéspelet. Bra fighting med rik t snygg grafik. **599:-**



JOHN MADDEN 95

Det bästa amerikanska fotbollsspelet någonsin. Ett måste! Toppbetyg! **599:-**



SLAMMASTER

Wrestlingspel som slår det mesta. Äntan i PAL-version! Superbetyg. **599:-**



INT. SUPERSTAR SOCCER

Det bästa fotbollsspelet någonsin! Superbra betyg i alla speldningar. **679:-**



DRAGON

Undervärderat, mkt bra slagsmåls- spel. Svårt, men räcker desto längre. **549:-**



MYSTIC QUEST

Rollspel som är i klass med Zelda. Ett måste! **499:-**



STREET RACER

Kanonbra bilspel, som liknar Super Mario Kart. En höjdpunkt! **549:-**



SUPER STREETFIGHTER 2

Det ultimata fightingsspelet. Nu i PAL-version. Rekommenderas. **799:-**



FATAL FURY SPECIAL

24 meg fightingsspel, som nyligen är släppt i PAL-version. Ett måste! **799:-**



NHL 95

Den senaste versionen av EA:s hockeyserier. Rekommenderas! **599:-**



SMASH TENNIS

Bättre och roligare än Super Tennis, tycker de som provat. Toppbetyg. **599:-**



VIRTUAL BART

Ännu ett Simpsonsspel. Roligt och annorl. plattformsspel. Nordicpris. **399:-**



FIEVEL GOES WEST

Bra barnspel med favoriten från TV. Plattformsspel. Nyligen släppt. **499:-**



PAC ATTACK

Ett klassiskt Pacmanspel från Namco. Superkul för de som gillar pussel. **599:-**



X-MEN

Nyligen släppt i PAL-version. Endast för alla Marvel-älskare. **799:-**



ZELDA 3

Klassiker till rollspel. Svensk guide på 168 sidor i färg medf. utan kostnad. **499:-**



GOOF TROOP

Rollspel som är roligt och snyggt, men enkelt. Toppbetyg! Nordicpris! **399:-**



PAGEMASTER

Plattformsspel som rekommenderas till alla åldrar. **649:-**



ZOMBIES

Mycket annorlunda plattformsspel, har fått toppbetyg i alla speldningar. **499:-**



TUFF 'N'UFF

Gammalt men bra fightingsspel som nu finns i PAL-version. Nordicpris! **399:-**

Jag beställer följande:

- _____
- _____
- _____

Namn: _____

Adress: _____

Postadress: _____

Reserver om något är slutsålt:

- _____
 - _____
- Porto 49:- tillkommer.

Tel: _____

Nordic Games AB

Svarspost 650 359 300

Box 59

663 21 Skoghall

Meddelanden

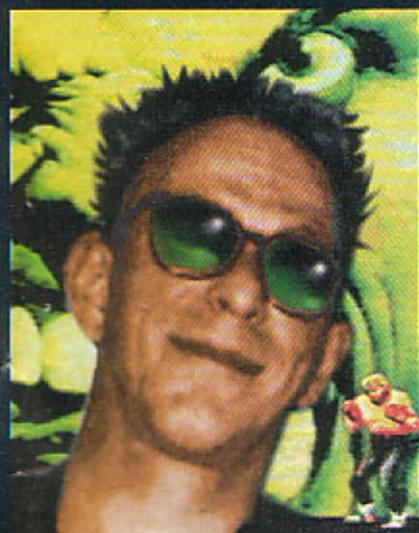
Jaha, då var det dags att skriva det sista meddelandet till läsekretsen. Makterna har beslutat att Sega Force ska läggas ned, och vi kan bara hoppas att ni SEGA-fans får den information ni behöver från andra källor.

Det känns lite retfullt att lägga av just som den spännande kampen mellan de olika maskinerna i den nya generationen ska till att bryta ut, men samtidigt är det inte mycket som tyder på att något radikalt nytt kommer att hända på spelfronten. Många spelfans lägger av efter en tid, när spelen börjar bli alltför enahanda. Det är långt mellan höjderna, och om det började brinna på redaktionen, så skulle jag inte rädda flera spel än att de lugnt fick plats i fickorna!

Och ändå går utvecklingen vidare. De första 16-bitarsspelen är löjligt dåliga jämfört med dagens, och nu är det dags att byta format. Hur lång livslängd blir det på nästa generation? Den som lever får se, men man kan gissa att det blir mindre än fem år.

Tack för stödet, breven och telefonsamtalen. Vi stöter säkert på varann igen i något sammanhang - troligen ute på nätet. Det blir aldrig Game Over!

Mats Jönsson,
Redaktör.



ELECTRONIC ARTS®

Den första juni öppnar jättefirman EA kontor i Sverige. För SEGA-spelarna kommer det inte innebära några snabba förändringar, men på sikt kan det belyda att vi får se flera försvenskade spel som Elitserien - en braksuccé med 22.000 sålda exemplar hitintills. Det mest intressanta på presskonferensen var vad Europachefen David Gardiner sade om framtiden i största allmänhet. Under det kommande året lanserar EA 40 spel på PC-CD, 16 spel för Sony Playstation, 12 för 3DO (Som kommer med en uppjazzad maskin, M2, under hösten) 11 för Sega Saturn, 8 till Mega Drive och 6 SNES-spel. EA har redan gjort sitt sista diskettbaserade spel, och på EA är saken klar: cartridgen är död - leve ceden!

"Förhållandet mellan kostnad och prestanda hos spelkassetten och ceden är sådant att kassetten inte kan konkurrera" sade Mr. Gardiner. Nästan en tredjedel av alla SEGA-spel som såldes i Sverige i fjol kom från EA, så när EA tycker något, så är det så. Med detta i tankarna är det meningslöst att diskutera ifall Master System är på väg att dö - lådan luktar redan lite surt. Det är Mega Drivens dödsattest som ligger ifyllt på doktors skrivbord; allt som behövs är att någon fyller i datum. Men liket kommer att sprattla några år till, inte minst för att det finns en sjulusans massa Megor ute i världen. Men nu exploderar 32-bitarsmarknaden med en kraft som ingen vågat hoppas på, och globalt sett är marknaden för elektronisk underhållning mycket frisk.

Men det kommer ett Elitserien '95 till Megan. Det kommer ett FIFA '96 (med väsentligt förbättrat spelmaskineri) men NHL '96 kommer bara på cede. Till Saturn kommer FIFA, NHL, NBA och PGA i äkta 32-bitarsformat, med Saturnens hela mjukhet och fart. Ni som vill fortsätta att lira de bästa TV-spelen ända in i nästa århundrade kan börja spara nu!



nummer 3



Den här sidan.....4

Recensenterna och betygsskalan5

32X-Afterburner.....6

32X-Moto X Championship8

32X-Golf.....10

Ristar12

Road Rash III14

Psycho Pinball.....16

Eye of the Beholder.....18

Metalhead.....20

Shaq Fu.....22

Soulstar-X preview24

Keio Flying Squad.....25

Sonic 2 special26

Svarta Marknaden34

Hot Line38

Hints40

Morsning & Goodbaj46



Detta är sista numret av SEGA FORCE Redaktion: Mats Jönsson - redaktör, layout och allt annat.
Ansvarig utgivare: Börje Nilsson ADRESS: SEGA FORCE, Box 1074, 172 22 Sundbyberg
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
© 1995 SEMIC PRESS. Tryckt i Finland 1995

recensenter och betygsskala

HENRIK: (Alias Frank Castle) är fortfarande ute efter hämnd på skurkarna som dödade hans familj. Alla tror att han är död men i själva verket bor han på Söder och jobbar med mejeriprodukter i Hjorthagen. "No hype", säger Frank...äh, Henrik.



DEGEN: "Äntligen slipper jag (som är så cool) spela dom där tråkiga liren som Matte prackar på mej hela tiden. Det ska bli skönt att få sitta på krogen i lugn och ro."



JOHN T: "Jag skulle ha lyssnat på Frank! Spelbranschen är verkligen ett smutsigt träsk full av desperata typer. Hur kommer man ur den här bilen?" Hörs på Radio Bandit.



JONATAN: "Är det nå'n som behöver en väldigt bra spelrecensent med fina referenser och djupt kunnande särskilt inom plattformsgenren? Jaså inte? Men då kanske ni vill ha mej!" Frank hälsar: "Sälj dej dyrt, Jontel!"



BETYGEN:

Spelen får ett enda betyg där allt vägs in. Grafik, spelkänsla och dylikt går vi igenom i texten. Alla betyg är ytterst subjektiva, men vaian - vi vet ju bäst.

100 - 90

Från "Sanslöst jävla bra" till "jag gör i byxan så läckert!". Här finns bara klassiker. Köp eller var en nördig loser.

50 - 40

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

90 - 80

Från "mycket bra" till "bra". Bär finnas i samlingen, annars är du en tråkig dase som ingen ringer en fredagkväll.

40 - 30

Mellan "tveksamt" och "svagt". Idétarka, 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. Till lägrepris är det bara misshandel.

70 - 60

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

20 - 10

"Mycket svagt" till "förödande dåligt". Här kommer det in buggar och tekniska fel. Gör dig spöfyrdig av vrede och ångest.

60 - 50

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

10 - 0

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

MEGA 32X 72°

afterburner ★★★★★

COMPLETE

Håller den fortfarande? John Thelin i ett skräckfyllt möte med en gammal älskling från spelhallen och sin ungdoms dagar...

Har det gått några år sedan sist så är det år fyllt av förväntningar och aningen nervöst att träffa gamla bästisar, före detta kärtekar eller kusinen som man lekte med varje sommar. Kommer man fortfarande ha något att prata om? Finns det kvar, det som gjorde att man hade så kul ihop, eller har man växt isär?

De här frågorna dyker upp när man stöter på gamla spelfavoriter också. En Tempest, Tail Gunner, Hard Drivin' eller Afterburner. Spel som har svalt åtskilligt av mina växelpengar i arkadhallarna genom åren. När nu Afterburner föreligger i hemversionen med undertiteln Complete öppnar jag den miljövänliga 32X-lådan med en

blandning av förväntan och skräck. Har vi växt ifrån varandra, eller kommer vi att kasta oss i varandras armar och snacka gamla minnen hela natten?

En snabb genomgång av options-skärmen och sen bär det iväg till hangarfartyget Sega Enterprise. Ögonblikket senare är jag luftburen och missilernas läsanordning ropar sitt karakteristiska "Fire! Fire!" (eller vem det nu är som ropar, Anders Björk, kanske) Visst, vad det gäller ljudet är det här Afterburner (II, egentligen) nästan precis som jag minns den. Men med den första kraschen kommer också den första besvikelsen; när man dundrar i mariken som ett pärlband mörkröda

explosioner skakar joypaden inte det minsta. Inte för att jag hade förväntat mig att det skulle vara så, men nästan saknar jag det.

Vissa saker kan naturligtvis aldrig överföras från arkaden till hemmet, hur mycket programmerarna än trixar. Joysticken var det viktigaste med Afterburner II, inte bara vibrationerna utan också som styrenhet, eftersom nyckeln till att komma långt var att konstant byta hastighet och riktning för att undvika motståndarnas missiler.

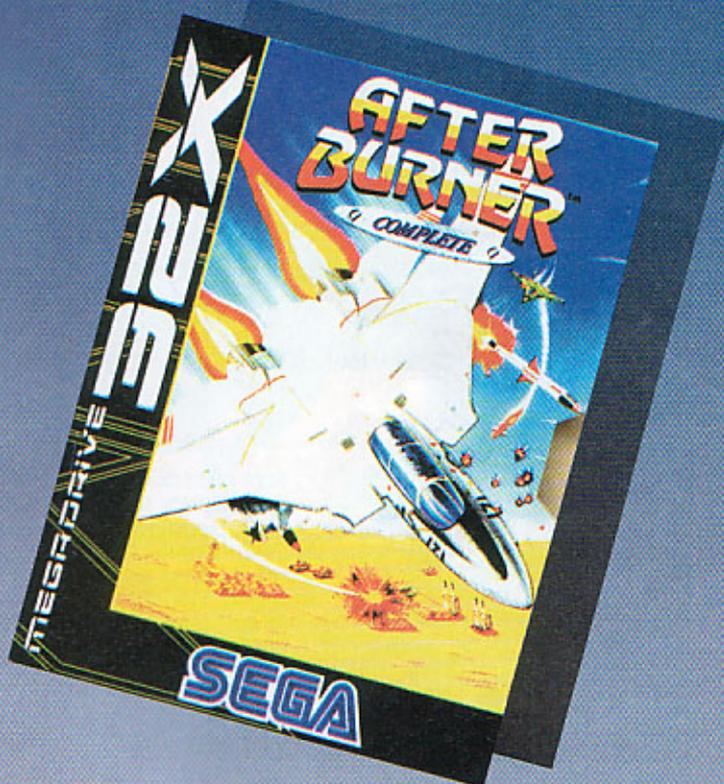
Att använda XYZ-knapparna istället för ett gasreglage för att konstant ändra hastighet, samtidigt som man ska vräka iväg



Detta är ingen simulator om ni trodde det; bara på de första nivåerna passerar ungefär 73% av hela jordens bestånd av jaktplan framför dina kononer och ditt robotsikte. Den ammo som gick åt i gulksiktet är bara en bråkdel av vad du förbrukar..



ARCADE



missiler med C och styra med D-knappen är ett jobb för en pianovirtuos (som tur är går det att låsa Vulcan-kanonen på Options-skärmen). Inte på långa vägar när lika intuitivt och lättskött som originalet, helt enkelt. Lyckas man dock komma över styrsystemet så är Afterburner Complete en ovanligt lyckad överföring; det går fort som tusan, och det dundrar i högtalarna precis som det ska.

Visst är det här på det hela taget min gamla flamma Afterburner II, men åren går och man hittar nya kärleksobjekt. Hade jag fått hem det här spelet runt '91 skulle jag antagligen ha svimmat av hänförelse, men i ett årtionde som redan har gett oss så många bra spel

och en sådan enorm utveckling vad det gäller grafikkapabilitet, känns det här tyvärr tydligt åttioårigt.

Det som hade kunnat rädda Afterburner så här mitt i Nittio-talet hade varit en aning upptäckningsrikedom. Att lägga till uppdrag, ett tvåspelarläge eller möjligheten att köpa till nya vapen hade kanske gjort det hela litet mer spännande.

Ska 32X:en bli en bestående del av Segas hårdvaruutbud krävs det mer än såna här gamla arkadspel som utvecklingen för länge sedan sprungit förbi. Farväl gamle vän.

John Thelin



Grafik

Snabb, bra och trogen originalet. Sprites flyttas runt nästan snabbare än ögat hinner med.

Spelkänsla

Aningen endimensionellt och repetitivt. Aningen endimensionellt och repetitivt. Aningen...

Ljud

Mycket bra och tydligt. Koppla det till stereon och få grannarna att tro att de bor vägg i vägg med en stridszon.

Hållbarhet

Obegränsade continues minskar gå-tillbaka-till-början-ängesten en aning, men bristen på variation gör att motivationen att komma längre är begränsad; "undrar vad som finns på nästa bana? Titta! Flygplan som skjuter missiler på mig!"

Irritationsnivå

Kräver tre tummar på höger hand.

MEGA 32X 77°

Motocross CHAMPIONSHIP



Åka häftiga crosscyklar, tjäna pengar och gosa med halvnakna bejbs efter jobbet - vad kan man mera begära av ett motocross-spel? Läs vad John och Matte tycker...

Jag har provspelat den här Road Rash-kopian inne på Stor & Liten några gånger och varit måttligt imponerad. Fullt, rörigt och aningen töntigt.

Väl hemkommen med en kassett i handen sätter jag mig ner för att säga Motocross Championship jämsn med fotknöarna. Innan dess ska jag bara spela en championshipsång så att jag verkligen vet vad det handlar om. Sedan fastnar jag.

Jag upptäcker trickfunktionerna som gör att man hoppar av cykeln mitt i luften för att stajla för åskådarna (och för att tjäna mer pengar). Sedan räknar jag ut hur man gör för att ta ledningen relativt fort* och då känns det hela genast litet roligare. Allt det här gör att jag ändrar åsikt, en aning i alla fall.

Motocross Championship är ändå fyllt av elementära missar som ingen van spelprogrammerare borde släppa igenom. Till exempel är det så att under en tävlingssång (12 lopp) så tävlar man egentligen inte mot de andra förarna. Säsongstabellen är alltid densamma och det gäller egentligen bara att ta hem en viss summa pengar för att komma högst. Man kan alltså inte sikta in sig på att

göra livet surt för den som just då leder ligan, något som sänker inlevelseförmågan radikalt.

Det här blir aningen bättre i tvåspelarläget, men då är spelkärmen så liten att man knappt ser vad man gör.

Inte ett fullständigt flaska, alltså, men ändå långt ifrån det man önskar sig av ett racingspel av vilket slag det vara månne. Det undermåliga ljudet förstärker bara intrycket av att det här var ett spel som skulle ut på marknaden så fort som möjligt. Kanske kan ett eventuellt Motocross Championship II bli en riktig höjdare. Vi får vänta och se, säger

John T



*Starta inte samtidigt som de andra. Vänta c:a en sekund och kör sedan runt klungan med ivrigt fäktande slagskämpar som har glömt bort att det här inte är ett boxningsspel. Precis som i Road Rash gäller regeln att ju mindre du slåss, desto större chanser har du att ta ledningen

Som alltid är det tvåspelarläget som räddar festen. Som knärrspel betraktat är Motocross Championship helt OK, särskilt när man lärt sej hur tyngdpunkten ska ligga i hoppen och landningarna - och var de där förbannade dyngpölarne ligger.

För en f.d. crossåkare känns det löjligt att obevekligen åka omkull för att man råkar köra över en dyngfläck med två meters diameter. Vi åkte i dyngpölar stora som stadsdelar och flög inte omkull för det. Men so what, åkarna och cyklarna är väl animerade, bakgrunderna är nästan äckligt snygga och farten helt tillfredsställande, men när vi kommer in på ljudet spricker det - som alltid.

Finns det ingen på hela detta jordklot som kan fixa schysst ljud till ett racingspel? Till och med Road Rash 3-cyklarna låter som hårtorkar på gränsen till nervsammanbrott! Alla som någonsin har gränslat en MC vet att motordänet är halva känslan. Men spelljudsfixare kanske aldrig har gjort det. Eller så är det för svårt. Det här spelet skulle ha fått fem-sex points till om ljudet hade varit OK. Men nej.

Mats J





MC-RACING



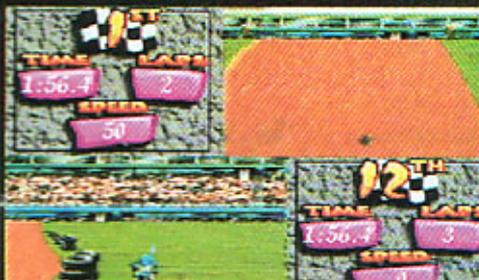
Föraren tar en paus och stretchar benen samtidigt som han ser till att lite blod rinner ned till hjärnan. Om man inte gör det kan man få Balinesisk Hörsvelt och bli portförbjuden på samtliga videobutiker i Skarabergs län. Dessutom får man pengar för att hålla på med sådana här dumheter i lufrummet.



"Kom tillbaka, din blåsvadda djävul!" Föraren i den gröna jackan har blivit gromse på rödjackan efter att ha blivit bryskt präjad. Nu ämnar han återgälda vänligheten med en pungspark - om han hinner ikapp. Detta är ett pacifistiskt spel där det lönar sig att utöva icke-våld - det går fortare då, helt enkelt.



"Nu ska jag allt ramma farskallen som står där och visar Burmesiska fingersvardomar!" säger rödjackan och tar en sats som skulle kunnat bära honom över ett kronodike. Men föga vet hen att han är fången i en digital värld som bara sträcker sig några pixlar utanför banan. Tough Shit.



Här var det split-screen. Åkare nr. 1 har försvunnit ur bild efter ett lyckat hopp, men den som verkligen spannar glugorna ser att skuggan är kvar. Detta är förresten en 3D-bild, och den som vändar med ögonen i sex minuter medan tidningen roterar med 16 1/3 varv per minut får se en bild av Norges skolminister.

Grafik

Rörig, men inte helt hopplös. Man vänjer sig vid att försvinna ur bild ibland (faktiskt!) även om skuggan blir kvar på marken.

Spelkänsla

Ganska så bra. Möjliugheten att stajla gör att man inte bara nöjer sig med att ligga etta, utan gärna blir dumdristig. Dumdristighet är kul (statistiskt bevisat).

Ljud

Arrgh! Fruktansvärt! Motorcykeln låter som en astmatisk Puch Dakota och resten är ännu värre. Måste spelas med ljudet avstängt och något tungt på CD-spelaren. Finns det verkligen ingen som kan fuxa schysst motorljud?

Hållbarhet

Hyfsad. Man kan faktiskt inte göra mycket mera än att köra runt. Bäst i tvåspelarläge, för där kommer lilla tävlingsdjävulen fram på ett helt annat sätt...

Irritationsnivå

Hyfsat låg. Går det åt skogen känns det mest som ens eget fel. Det är oftast fallet också.

MEGA 32 X 86°

Golf Magazine presents 36 great holes starring Fred Couples

Kanske är det för att det är den enda sport som datornådar. I printerpappersrandiga skärnor kan tånka sig att spela, men det har alltid funnits massvis med golfspel till alla olika datorer. Jag minns den första gången jag spelade golf på en gammal PC med monokrom skärm; man fick via text veta avståndet till hålet, välja klubba och sedan trycka Return. Efter det angavs en ny siffra som betecknade hålets närhet på den digitala golfbanan. Det var lika roligt som att höra någon återberätta handlingen i "Sjunde Inseget" genom en meterlång papptub. Fast sedan dess har utvecklingen gått fort.

Golf Magazine presents 36 great holes starring Fred Couples är betydligt mer trevligt för ögat än de här alla första spelen, men i princip skript i samma form som alla golfspel som dykt upp de senaste åren. GMPöagnsFC har allt som finns i PGA-spelen och lite till, inte minst ett namn på 52 bokstäver. Vänta bara till spelet "Golf Digest Introduces, explains and sponsors some rather good and some downright

average holes starring Jesper Parnevik" när butikerna. Då räcker omslaget inte till, särskilt om spelet innehåller digitala Bosse Parnevik-imitationer av sorten.

Visst är Golf Magazine presents 36 great holes starring Fred Couples ett traditionellt spel, men man måste ändå tillstå att det känns ganska trevligt. De digitaliserade swingarna ser bra ut, och det är vackert när man får se bollen komma mot en på nedslagsplatsen. Det finns gott om valmöjligheter vad det gäller klubbval, utslagsplats, grafiska bollbanor och kanske det allra viktigaste: klädval. Jag tror faktiskt att det går litet bättre att sänka den där viktiga putten på artonde hålet bara man får ha sina lila ströcks och en knallorange tenniströja på sig.

Klädvalet är mitt sätt att psyka. Fred Couples, för han erivas med att komma med beskaftiga små kommentarer av typen "That I play" och "You're on the beach" (när man hamnar i sandbunkern). Att han sedan ger kommentarer till sig själv i andra person när

han spelar bevisar bara att min klädtaktik bragt honom fullkomligt ur balans.

När jag gick in på Stor & Liten för att låna ett recensionsexemplar av Golf Magazine presents 36 great holes starring Fred Couples väntade jag mig inget revolutionerande eller nytt, vilket visade sig vara fallet. Men det är ändå trevligt för den golfintresserade och med en batteribackup som höjer priset, men också spelvärdet nog så mycket.

Min enda invändning är att här saknas, precis som på alla andra golfspel, alla de ingredienserna som jag saknar för en riktigt actionfylld helkväll: möjlighet att fuska genom att släppa en boll man har gömt i fickan på en fördelaktigare plats, förmågan att psyka sin motspelare genom att hosta till i tillslagsögonblicket, och inte minst landminor. Skulle jag designa ett golfspel skulle det vara John Thelin Full Contact Golf (glöm inte att en golfklubb är ett ypperligt offensivt vapen!).

John Thelin



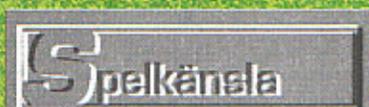
SLÄPP: Ute nu
PRIS: Ca. 695:-



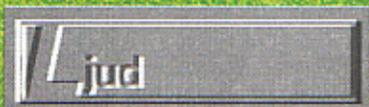
Prydligt,
coolt, sobert
och i största
allmänhet
läckert
spel.



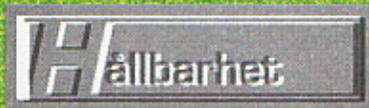
Andamålsenlig och vackert
digitaliserad. Grönt dominerar.



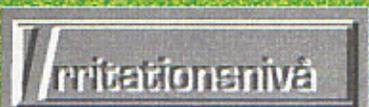
Min ringa erfarenhet av dator-
lös golf (några utslag i
Tumbas golfält på en fritluft-
dag i sjuan) gör att det är
svårt att bedöma hur trovärdigt
spelet är. Men det går att spöa
Fred Couples, och det är ju
kul. Fast, som sagt, det skulle
kunnat vara *mycket* roligare...



Stäng av beserwisern Fred
och lyss istället till det till-
fredsställande THWACK som
en klokren träff innebär samt
de vackert kvitrande fåglarna.
Detta kan dock stängas av
under "wildlife" på optionerna,
vi trodde det gäldade efterfester
nä.

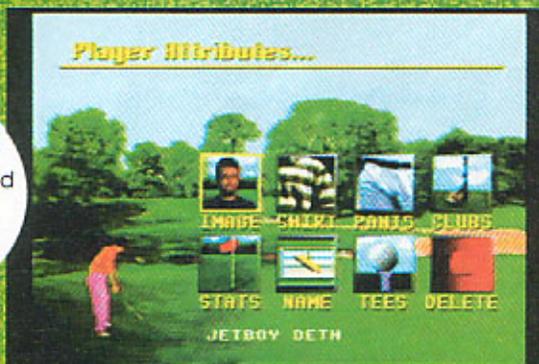


Batteribackupen gör den hög.
Förbättra din spelares statistik
bit för bit.

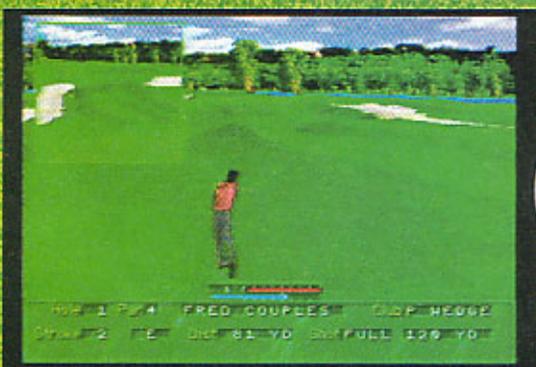


Förutom kommentärerna och
avsaknaden av vädergällnings-
möjligheter så är detta spel
ungefär lika irriterande på spe-
laren som välling för magsäck-
en.

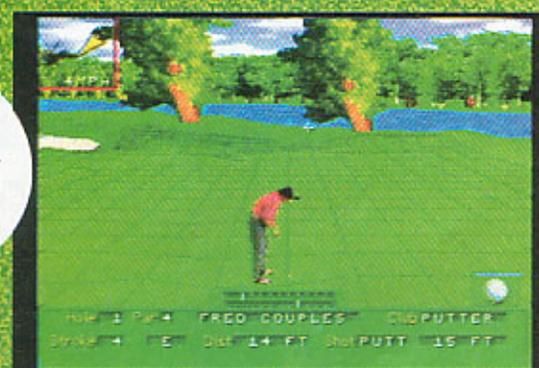
Här är
menyn där
du kan pina
Fred
Couples med
ditt extrema
klädval.



Precis som
i PGA-spelen
för du se bollen
från nedslags-
platsen när den
närmar sig



"Någon
vandal har
varit och ritat
rutnär på
greenerna!"



RISTAR

Ett snällt lir för nybörjare eller kanske folk som kräks av vrede när de förlorar. Men det är inte gjort för färgallergiker och folk med musiköra. Läs mera om saken i denna beskrivning signerad av pro-killarna Kristian Frieberg och Johan Mickelin.



Den onde kungen i Despair (som liknar en korsning på Loket och ett gammalt geléhallon) har tagit över stjärnbilden Valjee med sina medhjälpare ondska och mörker. Befolkningen i Valjee gör ett sista desperat försök att få hjälp. De kallar på hjälten Ristar (som hade arbetsnamnet "Feel") som griper ion med sina tånjbara armar och speciella egenskaper. Ristar är en liten gullig stjärnvarrelse som närmast liknar Cool Spot. Han springer omkring i gulliga banor och vänliga världar. Till 90% använder man Ristars tånjbara armar till att klättra, ta

saker och att ta käl på fiender. Ristar är ett typiskt plattformsspel, men det skiljer sig från mängden på några små grejor. Han kan t.ex. grabba tag i fiender och skalla (!) ihjäl dem. Introt är i början som ett urblåst Masterspel, men blir sedan som ett hyfsat Mega-lir. Men man måste nog läsa på baksidan innan man på allvar fattar vad det hela går ut på.

Det finns allt från eld- till vattenvärldar, och det kan vara svårt att hitta mellan olika banor. Grafiken kunde varit bättre. Det här spelet får mej att tänka på tecknade filmer. Ristar är inte så snabb, så

man hinner med lätt i alla fall. Man har för lite liv, tycker jag också. Man dör rätt snabbt! Vi upptäckte efter att tag att det fanns password - dom är gömda under "options"-menyn.

Varje gång man har klarat en av de sju banorna så ser man en bild där Ristar flyger genom galaxen till en annan planet. Varje bana är alltså en planet. Till och med bossarna är lite smågulliga och extremt lätta - dom täl inget och rör sej som en hamster i cement. Först på lävvel 5 blir bossarna något att hänga i den s.k. julgranen. En del av

BABYSPEL



dem är ganska originella, som t.ex. "minnesbossen" där det gäller att ett antal gånger ta sex fiender i den ordning de dök upp. I början får man hjälp, men sedan försvinner siffrorna och man måste komma ihåg ordningen själv.

Ristar har en form som är en blandning av Ringaren i Notre Dame och en stjärna. Som i alla plattformsspel finns det en standardfiende, i detta fall liten rund, arg boll med fötter som går fram och tillbaka. Varje gång man "dödar" honom så kommer det en liten svart boll med ögon som trillar ur bilden. (Som de små

djuren i Sonic-spelen, ungefär RED) Spelet är ganska lätt, men de saker som är svåra är extremt uttröttande och tråkiga. Det finns små uppgifter man måste uträtta, t.ex. måste man döda en massa monster i ordning, annars blir man bara grillad. Ibland rör det sig om precisionsarbete. Man måste plocka upp saker samtidigt som man svingar sig över hinder.

Ristar är trevligt och välgjort men lite väl snällt. Passar för Pampers-gänget, tycker

Johan & Kristian



Grafik

Spelet har mycket bra graffe för att vara ett plattformsspel. Kanske lite väl färgrikt här och där, men inte så grötig att det blir svårt att se vad man gör.

Spelkänsla

Först tycker man att spelkänslan i Ristar är som hos AB. Grå Lådor, men lite skoj kan man få till längre fram. Det är riktigt kul att slänga sig hit och dit när man börjar kunna det. Ristar är expert på att svinga sig i allt möjligt, både i sid- och höjddled

Ljud

Ljudet är ganska bra, fast musiken kan vara störande. Särskilt bossmusiken är enformig och skräpig. Den gick (till min stora besvikelse) inte att stänga av. Det är samma gamla musik genom hela spelet. Den var så irriterande att det började dunka i huvudet! Effektljuden helt OK.

Hållbarhet

Inte lång - fast det beror ju på spelarens skicklighet. En nybörjare kan få klara problem mot slutet, men en ärkegamer fixar detta på några timmar.

Irritationsnivå

Musiken är ohyggligt hurtig, men annars fungerar allt som det ska. Går man på pumpen är det ens eget fel, och det syns varken buggar eller glit-char någonstans.



På med störtkrukan och skinnpajen! Sätt handtag på cykelkedjan! Det är dags att dra ut på motorcykelröv igen! Tja, och att mörda en och annan troglodyt som gossen på bilden inunder...!

Road Rash 3 släpps precis i dagarna, och Sega Forces egen motorcykelkörkortsaspirant, den Mad Max-frälste Deg, har gett sig ut på de bitmappade vägarna på sin sklnande digitala mångtusenkubiks-bike. Här följer hans trafikupplysningar:

Jag har spelat bort både en och två nätter på Road rash 1 och 2. Trean har samma magiska effekt på mig som de tidigare! Ingen sömn på några nätter och en riktig blåsa på "Sega-tummen".

För er som inte har stött på de föregående spelen skall jag göra en kort summering av upplägget: Du hör till den elit av motorcykelåkare som illegalt tävlar världen över på allehanda olika vägar om att bli den främste av bikeåkare. Det gäller att ta sig i mål före sina konkurrenter, hämta ut prispengarna och köpa sig en ny och bättre cykel så att du kan bli ännu bättre i nästa lopp. När du har kvalificerat dig i tillräckligt många lopp på varje bana går du upp en nivå till en högre tävlingsgrupp där banorna blir längre och svårare, och svårare, och svårare. Har ni förstått?!

Som vanligt skall man tävla mot

en mängd tuffa motståndare. På bild efter loppet ser de verkligt ruffiga ut, men det märks inte lika mycket under själva tävlingen (synd).

De slår dig gärna med allehanda vapen, och du kan också slå dem, nackdelen med att slåss åt att man tappar fart och därmed kommer på efterkälken. Det är lätt att vingla av vägen eller att fronta med en mötande bil också, så undvik därför ren fight. Försök istället manövrera undan och preja motståndarna av vägen istället. Du får snart blick för de rätta vägarna förbi de andra rasharna.

Precis som i de tidigare spelen kan du köpa dig en ny cykel för prispengarna, men i denna version har en förbättring skett med motorcykelbutiken. Du kan nu inte bara köpa en ny höj, utan du kan även bättra på den maskin du har om du inte har råd med att köpa en helt ny. Detta är ett plus om man vill vara lite taktisk mellan de stora köpen. Fast det kan definitivt löna sig att vänta med att göra småköp och istället köpa sig större cyklar allt eftersom man har råd med det! För nog gör det skillnad alltid...



Banorna har bättrats på lite grann. De är roligare, mera variationsrika och lite svårare att köra. Framförallt har typen och mängden av konstiga djur (och andra hinder) som står på vägarna ökat! Jobbigt att köra på en stor ko - eller de skidåkare som står och skrotar på Tysklandsbanan! Det finns en serie av olika konstiga ramper som man kan använda som hopp om man det vill! Oftast slutar det ganska farligt men det är roligt som omväxling. Jag har faktiskt kört om motståndare genom att hoppa över dem!

Det sista rådet jag ger till alla

FRÅN: Electronic Arts
SLÄPP: Ute nu
PRIS: ?

MC-RACING

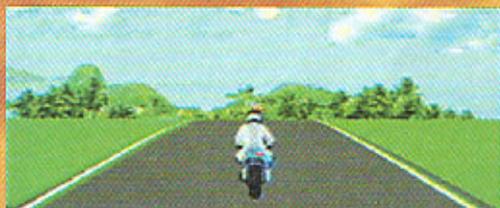


nykomlingar är att se upp för motorcykelpoliserna. Om du lyckas krascha i närheten av honom eller stannar vid honom får du rejäla problem. Han burar in dig och då blir det ju lite svårt att avsluta tävlingen. Så håll snuten i backspeglarna och ge järnet! I denna version finns det dessutom helikopterpoliser...

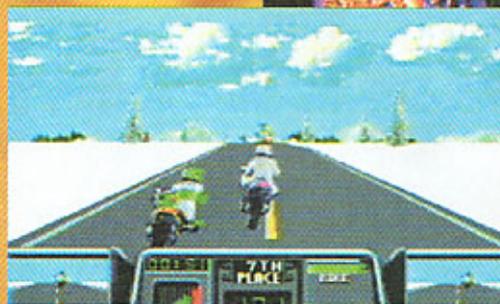
I denna tredje version har grafiken fått sig en ansiktslyftning. Det är bättre grafik än tidigare, huvudsakligen på bilar, gubbar

och motorcyklar, men spelkänslan är ungefär den samma. Det betyder inte att det är en dålig uppföljare, utan tvärtom.

Som helhet får Road Rash 3 med beröm godkänt, även om det inte ger någon total nyhets-känsla om man spelat de tidigare två spelen. Har man inte spelat de andra två motorcykel-ös-spelen är detta en riktig höjdpunkt. Tycker Degl



Man får goda råd också. Och tips. Fast hesit vill man döda dom svinen.



Välkomna till Kenya. Båden är tagen just som jag passerar en nyfiken Masai-krigare i tvåhundra blås. Han rör inte ens på läppen, men annars rör det på sej hela banan kryllar av elefanter, bufflar och noshörningar. Det är som att rejso mitt i jämra Kolmårdens djurpark. När man dammar in i en elefant är man åtminstone glad att kreaturen inte vände hällen till. Men det är vackert här. Hälsa mamma.

Järnet för helvete! Snart är därarna på en med kedjor och batonger. För att inte tala om snutarna! Den öppna vägens frihet är bara en illusion. Men man ser ju bättre ut än i RR 1 och 2, och dom skriker lustigt när dom öker av cykeln i 230 km/h.

Livingly - Live:
You couldn't race your hog out of a cul de sac.

Detta är Tyskland. Här står det föraktiga skidskare ute i vägen och glör. Poliserna är värsta sortens läderbögar och allt är ett elände. En medtävlare ska just till att preja mej. Härt.



Grafik

Grafiken är något upphottad från de förra spelen. Animationerna är smidigare och knarrarna är snyggare. Bakgrund, förbipasserande bilar och djur är helt OK.

Spelkänsla

Det är underbart enkelt att styra motorcykeln och att (om man tycker att det verkligen är passande) slåss med sina medtävlare. Actionkänslan går inte att ta miste på om under de heta bataljerna på vägarna.

Ljud

Ljudet är "Cartridge-motorcykel-simulator-standard-1A". Dvs det är ett ganska OK ljud men det kunde vara lite tuffare effektljud och motorljud på själva motorcykeln. Musiken är väl precis vad man kan vänta av ett bättre cartridge-spel. Båda delarna kan stängas av.

Hållbarhet

Stort spel med lång hållbarhet! Jag kan spela detta gång på gång eftersom varje race är så pass unikt. Det är dessutom alltid lika spännande att försöka ta sig igenom alla banor på absoluta topptider och topplaceringar.

Irritationnivå

Låg. Det man mest blir irriterad på är ens egna avakningar och dylika tabbar som man klipper till med i sina sämsta ögonblick. Men det har ju inte med själva spelet att göra!



PSYCHO

MULTIBALL

Tänk bara - tre bollar samtidigt med Chara
Mansonball™! Höj bonus med Ted Bundypligg™!
Miljontals poäng i John Wayne Gacyrampen™!

Nej, riktigt så vill jag inte ha, den gamla snaken har fått råda och något flipper på temat morgalningar lär vi inte få se inom överskådlig framtid. Theins Psycho är alltså ingen våldsfixerad massmördare, utan tvärtom en gullig bälta i sina bästa år. Eftersom han precis som alla andra bältor kan rulla ihop sig till en boll är han en mycket lämplig maskot för ett flipperspel. Att han sedan olyckligt nog blivit döpt till något som får tankarna till blod och död får vi ha överseende med.

Särskilt när det är en av de få invändningar man kan komma med på Codemasters första (men för-

hoppningsvis inte sista) flippersimulator, med betoning på simulator. På MD:n har vi ju bara begåvats med flipperliknande spel tidigare, med betoning på liknande. Ingen kan väl påstå att något av Dragons Fury/Revenge, Crüe Ball eller Sonic Spinball gett någon riktig flipperspelare kramp i fingrarna av allt för intensivt spelande.

Innan min Amiga 500 drog till de sälls jaktmarker hade jag utmärkta Pinball Fantasy/Fantasiespillare och några olika program som hade liknande stil tilltrossvåta till exempel mahi med, men som slut till slut bara återstod som MD/32X i min maskin och

fick det bli Mega (Dvs. Mega-256-bitar och allt. PFD) flipperspel för hela slantarna, med tanke på prisläget i arkadhallarna).

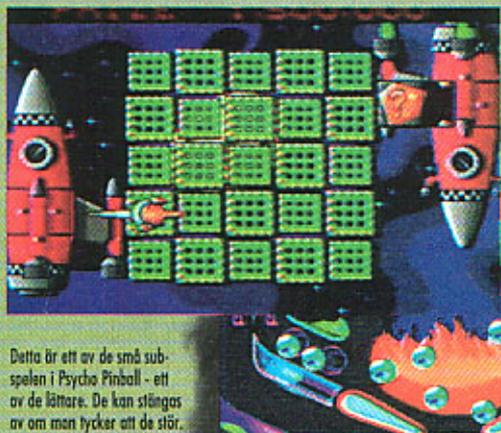
Men så var det bara tills jag fick stifta bekantskap med bältan Psycho. I det flipperspel som bär hans namn finns allt man kan önska sig, från naturtrogna rämper och bumprar via trebollars multiball till den där naggande "bara en gång till så går det bättre"-känslan. Antingen kan man spela tre av de fyra banorna separat, eller så kan man välja huvudbanan som leder vidare till de andra tre. Med många ställbara optioner, trevliga små subspel (som

Wild West-banan: Krävande men kul. Vill man träna på sidobanan så går det utmärkt - Psycho Pinball låter dig välja, och inte bara på den påståen.

Wild West-banan: Här för Thein multiboll på nolltid, men så går också den multiboll på nolltid - med i sidfickan efter att ha krockat varann ett tag.



FLIPPER



Nej, man kan inte få tolvbollar multi på Psycho Pinball, men det skulle behövas ibland... Bilden nedan är lätt manipulerad, om man så säger.

Detta är ett av de små subspelen i Psycho Pinball - ett av de lättare. De kan stängas av om man tycker att de stör.

går att stänga av om man tycker att de stör spelets rytm) och många tydliga skillnader de olika banorna emellan blir Psycho Pinball aldrig tråkigt eller förutsägbart.

De få invändningarna, då? Jo, det handlar mest om några små buggar. På banan Trick or Treat kan man ibland råka ut för att alla olika musikteman spelar samtidigt vilket förvandlar den annars rätt sympatiska musiken till ett kaotiskt virrvarr som mest påminner om experimentell industrirock (det finns ju folk som gillar sånt också). Problemet avhjälpes dock helt enkelt genom att man pausar spelet.



Den här bilden är, liksom de andra lätt beskuren (info-skärmen används spelbart för kortliden) men som inte är det samma som på TV-skärmen. Det lugnaste formatet gör att man blir långt mer nöjd med det som inte så mycket som lär sig snart att bedöma vart kulan är på väg även när det går snabbt - och det kan det göra i PP.

Tänker man om att spela flipper och inte orkar eller kan ta sig ner till en riktig flipperhall så är Psycho Pinball nästan en fullgod ersättning. Visst, man kanske missar en del av stämningen, men å andra sidan slipper man stå bredvid och kommer med kommentarer av typen "Oj! Vad många bollar det blev nu. Är det inte svårt att hålla ordning på alla dom på en gång? Nej, nej, som kan förändras om man så helst till ett spel som Psycho Pinball.

John Thelin



Grafik

Förbjuda inte, drätschig, precis som de andra spel ute li velkännet för en förgrann av spelet som inte növer till en bra spelupplevelse. Bland alla de som har utvecklat banan (oma).

Spelkänsla

Psycho Pinball är ett mästerverk som kommer att räcka länge, eftersom spelkänslan är precis så bra som att man blir till bätte hela tiden. Dessutom känns det meningsfullt att slå gamla poängrekord, vilket gör att det faller med arkadspel där man redan tagit sista bossen.

Ljud

Trevliga ljudeffekter och hyfsad musik (som tyvärr inte går att stänga av helt).

Hållbarhet

Hållbarheten är mycket lång, se motiveringen under "spelkänsla". Detta spel byter man inte bort i första taget.

Irritationsnivå

Småbuggar. Bland annat subspelen där man ska fiska och sedan inte får poängen man har köpat ihop. Annars inga invändningar.

Eye of the Beholder



Dags att dra på sig gruvluvan och greppa demonslaktarsvärdet, för nu släpper Sega rollspelsklassikern "Eye of the Beholder" på Megacede. Det innebär att du måste kasta dig ned i svavelstinkande gångar fyllda av blodtörstande och slimedråglände monstern. Innan du slutligen kämpat dig fram till den andra sidan har du nog fått se fler skräckinjagade varelser och komplexa och dödliga faller än du någonsin önskat dig!

Du startar med ett sällskap på fyra ganska oerfarna äventyrare som du vid spelets start väljer. Att välja karaktärer är bara det ett nog så komplicerat och (om man är lagd åt det hållet) extravagant nöje. Man kan få otroligt bra följeslagare om man bara ger sig till tåls. Man får själv välja mel-

lan raser, kön, olika yrken och slutligen vilken allians (god, neutral eller ond) ens karaktärer föredrar.

Allt detta påverkar givetvis dina framgångar i grottsstriderna. När du väljer dina kompanjoner inför äventyret så kommer du att upptäcka att det är bra att ha en så mångfacetterad grupp som det bara är möjligt. En eller två starka krigare är begripligt nog alltid bra att ha, och minst en magiker likaså. Men den kanske viktigaste deltagaren är tjuven. Du måste ha en tjuv med dig som kan öppna alla de låsta portar och andra objekt som blockeras av tröga och sönderrostade låsmekanismer. Utan en liten fingerfärdig låsdyrkare är det kört och du finner dig snart fångad i gångarnas mörker.

När du väl har valt karaktärer är det bara att börja spela. Du placeras i en gång efter det att du har fått ett uppdrag. Oturligt nog rasar grottans öppning ihop bakom dig och du och dina kamrater tvingas därigenom att börja söka efter en väg ut. Det är inte alldeles enkelt. Behöver jag säga att den där utgången finner du inte förrän du nått slutet på spelet?!

Att strida kan till en början vara svårt, eftersom stridsystemet kräver att de två av dina fyra äventyrare som kan slåss med t.ex svärd eller yxa måste stå längst fram mot fienden. De innebär också att de som strider ofta får ta all skada. Därför är det viktigt att lära sig hur man roterar sina karaktärer så att skadorna fördelas någorlunda jämnt.



Karaktärerna är spelet. Det du gör på den här skärmen är alltså extremt viktigt för utvecklingen. Det är faktiskt så illa att du är chanslös om du är korkad nog att sätta ihop ett sällskap som enbart består av t.ex. svärdsjättar! Mångsidighet ger framgång.



Nu blir det batalj, och det avslöjar en av EatB:s svagheter: det klumpiga stridsystemet. Det är bara de båda översta karaktärerna som kan hugga in på fienderna direkt, och det gäller att byta kvickt om de skulle få allt för mycket stryk.

Från: SSI/TSR
SLÄPP: Ute nu
PRIS: 625:-

ROLLSPEL

"Oturligt nog rasar grottans öppning ihop bakom dig och du och dina kamrater tvingas därigenom att börja söka efter en väg ut. Det är inte alldeles enkelt. Behöver jag säga att den där utgången finner du inte förrän du nått slutet på spelet!"



Här och var ligger det föremål utspridda i gångsystemet. Även monster och fiender som besegrats lämnar efter sig en del prylar som du kan plocka upp. Undersök alla föremål du stöter på, för det kan vara nog så viktig information som de innehåller. De bästa man kan finna enligt min åsikt är kartorna som ger en total översikt av den nivå man rör sig på.

Mat och vila måste du också tänka på, för vid konfrontation med monster är det viktigt att ens karaktärer är i någorlunda god form. Annars är risken stor att de skall stryka med redan i de första attackerna. Därför skall man alltid se till att ens grupp av äventyrare har ätit sig mätt och vilot upp sig ordentligt. Magiker får dessutom tillbaka sin styrka och

kan lära sig nya formler om de vilar innan det är dags att dra vidare in i tunnelsystemet.

En sista rekommendation: du bör hela tiden spara spelet, så att du kan börja om på samma nivå som sist. Det är lätt att förlora sina karaktärer om man gör ett litet misstag på de tyngre nivåerna. Därför skall man inga risker ta i onödan. Save your day med andra ord!

Jag tycker att Shining Force och Uncharted Waters fortfarande är tuffare spel med bättre spelkänsla, men Eye of the Beholder får godkänt av mig. Eye of the Beholder är ett bra rollspel som är nog så underhållande när man väl har spelat sig i form...Tycker Deg!



Själva "Manöverpanelen" är ganska lätthanterlig om man använder joypad, men det går gissningsvis ännu bättre med Mega Drive-musens som kan användas med detta spel. Grafikrutan är ganska lite och avslöjar att spelet inte är direkt nydesignat - jämför man med dagens spel så inser man att det hänt ett och annat - åtminstone på tekniksida - under de senaste åren.



Grafik

Grafiken är inte skapad 1995 och det märks. Figureerna som ska bli dina karaktärer är inte alltid de läckraste, och själva gränssnittet är också lite föråldrat. Själva gångarna och den miljö man rör sig i är acceptabel, men om man jämför med spel som Doom får man medge att grafiken inte är den allra bästa. Bättre animationer av monster och fiender skulle man också kunna önska sig.

Spelkänsla

Då detta är ett ganska speciellt spelupplägg, så kommer nog många att ha svårt med det tills de lär sig att använda gränssnittet och alla olika knappar flytande. Men när väl det är avklarat så flyter spelet ganska bra. Positivt: det dyker ständigt upp nya moment som tvingar dig till att ta en mängd nya initiativ och söka lösningar.

Ljud

Ingen ljudteknisk revolution, men ganska OK. Ljudeffekterna skulle kunna bättras på åtskilligt för att ge en bättre atmosfär, och likaså bakgrundsljud och musik.

Hållbarhet

Om man tycker om rollspel av detta slag så är Eye of the Beholder ett spel som har ganska långt liv. Man kan inte direkt "blasta" dig igenom det här spelet. Det finns fler gångar och monster än man anar, så tid tar det.

Irritationsnivå

Ogillar man spel med tusen underfunktioner, en mängd olika taktiska knep att tillgodogöra sig och som tar lång tid att komma någon vart med, så är detta ett ganska irriterande spel. Men för oss grottrojlövers håller det en relativt låg irro-nivå.

MEGA 32X 99°

METAL



Manga! Robotar! Krig! Framtid! Science Fiction! Mörsa! Detta är det tyngsta och hårdaste lret nånsin! Totalt krig, liksom. Äntligen våras det för 32X-en!

En inte alltför avlögsen framtid. Krig och oroligheter i jordens alla hörn. För att få bukt med förödelsen som sprider sig över jordens yta skapar man en världsregering, en federation mellan de ledande nationerna som bygger den ultimata krigsmaskinen - roboten Metal Head. Fyra meter lång och två ton tung, utrustad med ett 74 mm granatgevär ska du krossa en rebellisk terroristgrupp som har intagit en stad. Vilken stad det gäller är ganska ointressant, fast den påminner ganska starkt om New York. Mera intressant är det att detta spel (som tagits fram av SEGA:s egna spelmakare) äntligen utnyttjar 32X:ens kapacitet när det gäller grafik och ljud. Man blandar FMV-sekvenser och standardgrafik modell "Doom" med mycket väl matchande rockiga tunes och en mycket tydlig speakeröst.

Metal Head är alltså ett s.k. "First Person"-spel med subjektiv kamera, men precis som i Virtua Racing kan du välja din utikspunkt. I motsats till "Doom" och dess mörka, tränga gåingar har vi här långa, öppna gator och rymliga underjordskomplex. Fienderna du stöter på som robot-pilot ärmånga, men inte särskilt svåra att bomba sönder. Slutbossen däremot kräver en viss styrvana och smidighet, för roboten är ungefär lika graciös som åtta lastpallar kylskåp. Men alla som kört en Strike Wolf STZ-1322 U.S. model vet det redan. Alltså - detta är ett otroligt coolt lrl Jag menar, äntligen blir det

lite våldskriga-döda av på skärmen. När du skjuter sönder en fienderobot eller en jeep med puronda terrorist-rebeller i, så sprängs dom liksom bara i (långsamt nedsinglande) minsta beståndsdelar. Lål för all del inte några plyschpacifistiska antivåldsmänniskor få syn på Metal Head!

Introna består av stillbilder och korta sekvenser där Strike Wolf-roboten rusar förbi i rasande fart (80 km/h) medan en speakeröst berättar om det kritiska laget i världen. Du måste sätta dig vid kontrollerna och krossa varenda en av de oacceptabla terroristerna, säger rösten, och sedan börjar äventyret. Det finns sex nivåer med två eller tre uppdrag i varje. Innan uppdraget börjar dyker det upp en gubbe på en flimrande skärm. Han berättar vad du förväntas uträtta. Under options kan du välja om gubben ska vara en videoinspelad figur eller en "ritad" - photo eller picture. Sedan bår det iväg in i den texture-mappade storstaden. Går du för nära en vägg eller ett föremål blurrar det ibland till sig att du inte fattar någonting på grund av allt mosaikflimmer, men annars fungerar graffen alldeles utmärkt.

Det är ganska viktigt att upplysa er om att alla banor körs på tid, men jag hade inga problem med det - och då har väl knappast någon annan det heller. I motsats till "Doom" finns det inga prylar att plocka upp, men det gör inget. Man har nog att pyssla med ändå...! Det

absolut ballaste är att man som sagt kan byta synfält. 1: Från cockpit. 2: Från en kamera vid foten. 3: Strax ovanför och något bakom roboten. 4: 100 meter upp i luften och 5: Från höger/vänster sida. Mycket bra gjort!

Om inte tillverkarna av detta spel tittat ögonen blodiga på Japanska mangarullar så heter jag Benny Banan eller nånting, för likheten är mycket stor stilmässigt - särskilt när det gäller den kaotiska framtids/maskinalderskänslan, för att inte tala om den grafiska utformningen av de olika "Mech"-arna. Metal Head lär bli en hit för alla dem som spelat höjdarboardgames som Battletech och förmodligen mera än så för dem som sett super-B-rullen Robotjox! Det börjar alltså äntligen ljusna på 32X-fronten, åtminstone om det fortsätter såhär. Och om vi dessutom slipper sura omporrtningar från Megan och liknande tjafs kan man säkert stå uf med att inte ha råd att skaffa Saturn-konsolen - i alla fall tills vidare!

Metal Head är alltså ett givet lrl lrl i din samling om du har en 32X. Betydligt viktigare än Star Wars och Virtua Racing. Vem vet - de som gör lumpen år 2025 kanske får chansen att räjsa runt med något liknande. Köp Metal Head, säger jag bara. Och fortsatt spela SEGA-spel eftersom dom är bäst! Vi hörs, gamers, säger

Henrik

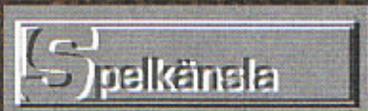


Från:: SEGA
 Släpp: Ute nu (import)
 Pris: ca. 500:- beg.

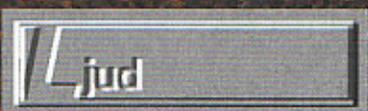


HEAD

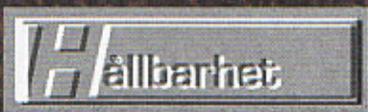
Mycket bra vektorbaserad grafik, men tyvärr spelets enda minus - efter de otroligt schyssta intro-bilderna och FMV-baserade speakergubbarna förväntar man sig något alldeles extra. Men det bjuds på klassiskt Doom-stuk här, och det är å andra sidan inte illa!



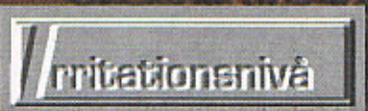
Ett enda ord: MER! Jag ser ljuset! Man förstår att 32X-en inte bara är VR och Star Wars, för här börjar det hända saker! Lättstyrt och inte på något sätt upprepande. Fruktansvärt tung och krigisk känsla!



Jaj! Äntligen har man faktiskt börjat använda 32X:ens audiodkapitet. Mycket snack och toppkvalla på musiken (som du faktiskt kan ställa in tempot på!) bra optionsmeny med samlingar av alla audio-effekter samt en pianoklaviatur som visar hur du själv kan spela musiken - om du har synth!



Evigheters evighet! Börja med att mjukstarta på Easy level, men även sedan du klarat skivan är MH ett av de där spelen man kan plugga in bara för att titta på!



Obefintlig! Uppriktigt sagt noll (0) irritationsmoment. Skriv till mig om ni upptäcker något sådant, för jag kan då inte finna något.



Detta är du, baby. Vilka höfter. Och vilken bröstvår du har i fickan eller är du bara glad att se mej?"
 Drömmar av stål.

"Stannar han inte vid övergångsstället så ska jag förinta den jäveln!"



Ah, nu jävlar smäller det!
 En bra rebell är en mycket finfördelad rebell! Haha!



"Kom hit ska ni få kåka stälkular med krutsmak! Måbäkande granater till dessert! Goarh!"



Den gamle surdågen i vspenförrådet byter in dina poäng mot trevliga massförädlingsgrejor.



Om man tar 217 cm basket-hjälte och gör ett fightingspel, vad får man då? Jo:

SHAQ FU

Et nytt fightingspel kan fylla annars så tråkiga hemmakvällar, så det var med stort intresse som jag tryckte ner spelet (med onödigt mycket våld så klart) i min Mega. Jag ser att man kan välja mellan "Duel", där du får slåss mot alla gubbar i tur och ordning, och även vara vilken figur du vill samt "Tournament" (Här väljer du ett antal gubbar som du sedan slår ihjäl. Man skall nog vara två här.) eller "Story", där du får reda på anledningen till alla de sparkar och slag som du inom kort är i färd med att dela ut till dina motståndare.

Du kan bara vara Shaq när du spelar story-moden, för den går ut på att ranta runt (som en gubbe i spermieform) och klå fiender på olika ställen. När man klått alla på en ö (lika med en level) får man gå till nästa.

Shaq (alias Shaquille O'Neal) är som alla vet (okej jag medger, jag hade inte en aning vem Shaq var!) en känd och högst verklig basket-spelare som nu vill tjäna lite extra stolar på att bli huvudfigur i ett fightingspel.

Shaq är så förbannat lång att han bara har 23 centimeters frigång till taket i en vanlig svensk lägenhet, men det märks inte förrän man är alldeles inpå honom: han är nämligen ingen streckgubbe utan normalproportionerad och väger därför också kring 135 kilo. I detta ingår väl knappt så mycket fett att det räcker till att smörja ett armbandsur, så ni förstår att han inte passar i ett labyrintspel, Redaxören (som vet all!) påstår att en av Shaq's avlagda basketskor finns utställd på Nike World i Chicago, och att det inte är frågan om ifall att

det finns åtor till. Här snackar vi 60 hästars utombordare.

Nu blir jag tvungen att avslöja att ägaren till den hjärna som har kokat ihop denna totalt puckade handling borde bli avrättad (eller statsminister!) Här följer en kort men intensiv sammanfattning: Shaq, som är på turné med sitt All star team, går omkring på stan iklädd full basketmundering. Mitt i allt får han syn på en doja och kliver genast in. Där blir han tilltalad av en gammal gubbe som menar att Shaq är en suvve krigare som måste rädda ett barn, och det enda han behöver göra är att kliva in i den Andra Världen genom en magisk port. Vilket Shaq givetvis gör, och så är det i full gång.

Shaq är inte bara den bästa basketspelaren, utan då också en jävel på att slåss. Han



Från: EA/Delphine
Släpp: Ute nu
Pris: cirka 385:-

FIGHTING



har ett antal special powers som inte står i manualen, utan som man själv får klura ut. Tyvärr så har även alla andra figurer som du slåss mot givetvis också massor av specialtrix som dom använder precis hela tiden. Som med de flesta fightingsspel så blir man ganska trött på att försöka knappa in en massa konstiga och högst osannolika special moves när du (med stor frustration) snart märker att datorn som du spelar mot inte har några som helst problem med att avfyra specialpowers på löpande band.

För övrigt har man sneglat rätt mycket på Eternal Champions och Mortal Combat; så det hela verkar ganska bekant. Kontrollsystemet liknar Mortals - man hoppar med D-knappen och har sparkar och slag på tryckknapparna. De modifieras med olika D-

knappstryck, men sådär många kanon-moves har han inte, Shaq. Fast en unik grej i Shaq Fu är att X-knappen har funktionen att reta motståndaren så att han blir topp tunnar. Det finns en "vredesmätare" på skärmen, så att man kan hålla reda på hur kokt varje spelare känner sej. Shaq Fu är inte så blodigt allvarligt heller.

Men tacka vet jag Virtua Fighting, där man bara kan använda nävar, fötter och kast för att mörda sin motståndare. Det största felet med Shaq Fu är att gubbarna är så minimala att man har väldigt svårt att se vad dom håller på med och vem som egentligen sparkar skiten ur vem. Annars så är egentligen Shaq Fu inte ett så dåligt spel, man får tyvärr bara känslan av att det skulle ha kommit för tre år sedan...tycker Pattel!



Detta är hjälten's lilla ruta. Alla tolv kämparna har varsin. Där får man veta deras längd, vikt och hemland plus andra nyttiga fakta. De är inte särskilt svärgskade, trots sina special powers. Om man jämför med t.ex. Eternal Champions är det som att klä upp ett daghem. Tyckte Hård-Patte.

Grafik

Det är väl inte så dålig grafik men den känns uråldrig i jämförelse med dagens tungvikta-re (Virtua Fighting). Gubbarna är på tok för små, så det blir svårt att se vad dom egentligen håller på med. Kanske något snuskigt.

Spalkänsla

Eftersom man kan välja mellan tre olika sorts våldsslagsmåls-mörsningar tröttnar man inte så fort, men skamfläcken med dom små gubbarna får hela känslan att bli en aning trist.

Ljud

Vad kan jag säga...mediokert och trögt. Låtarna verkar klart "inspirerade" av Mortal Combat-musiken.

Hållbarhet

Förvånansvärt nog är Shaq Fu otroligt lätt, och man skall inte bli förvånad om man spöar sig igenom alla fiender med en gång. Knappast ett spel som man plockar fram gång på gång när man klarat det.

Irritationenivå

Ja, figurerna är som sagt hopplöst små, och så är det så jävla irriterande att datorn inte har något som helst problem med att bara använda sig av special powers medan man själv håller på att bryta fingrarna för att få till något.

32X **ソウルスターX**

SOULSTAR-X

I slutet av sommaren kommer (hoppas man på Core Design, åtminstone) det fantastiska rymd-skjut-domuppet Soulstar-X. Man behöver inte vara nobelpristagare för att begripa att X-et står för 32X, men man sitter och picklar med en version för Jaguaren också. Och när man gör en 64-bitare ändå, så varför inte en omportning till Saturn? Eller Nin'endos ännu oprövade storburk? Ja, den som lever får se.

Denna version av Soulstar är förstas uppjazzad på flera

olika sätt, men viktigast är den utökade färgpaletten. 256 färger ger förhoppningsvis en klarare bild. Men inte nog med det, för Core-gänget har också fått råd att köpa upp sig på Silicon Graphics-maskiner. Med hjälp av dessa grymt kraftfulla workstations har de ritat om skepp, fiender och hinder samt lagt till mängder av nya morph-effekter.

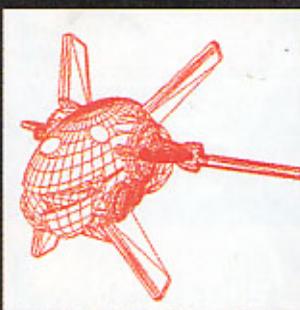
Nytt är att andraspelaren (om man har någon till hands) inte bara ska sköta de mera avancerade vapnen,

utan också fördela skeppets energi mellan sköldar, motorer och vapen. Man kan räkna ut med knäna att det kommer att straffa sig om man lägger för mycket på bössorna och för lite på sköldarna. Kanske nåt för finansministern?

Några FMV-scener får inte 32X-ägarna se, för dessa klarar bara Jaguaren. Vi får nöja oss med stillbilder mellan uppdragen, av vilka det finns 24 stycken i tre svårighetsgrader. Släpp i augusti!

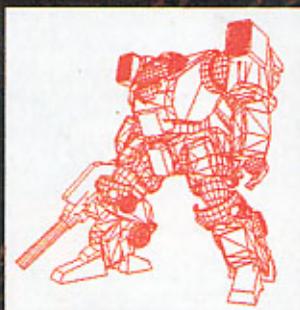
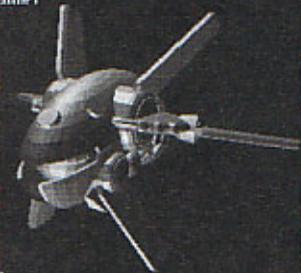


Alla skepp, föremål och fiender börjar som 3D-ritade skelett. Silicon Graphics-maskinerna vrider och morphar dem med otrolig hastighet...



...och "klär" skeletten med texture-mappade ytor som också färgläggs.

3m#1



1aincam#1



.000/1

Den här grabben ser ut att vara redo för att ta extraknäck i spelet Metalhead. Ja, i de flesta skjut-demupp-lir, om man tänker efter...

Det är Manga-stuket man är ute efter, och då är det synd att SEGA-spelarna inte får se FMV-scener mellan uppdragen.



MEGA CD
drive

85°



Som dom ville ha henne, men inte vågade. So sue us, hahaha!

Äntligen ett gulligt, otroligt roligt och dödsbringande shoot 'em up spel!

Keio Flying Squadron är ett höjdarspel på Mega-cede som släpps någon gång mot den kommande hösten. Degen har hunnit ta en smygglitt på det och blev positivt överraskad.

Bakgrunden till spelet lyder som följer:

En över 3000 år gammal superintelligent tvättbjörn vid namn Pon med målet att erövra hela världen har stulit den jätteviktiga nyckel som Ramis familj är salta att vaka över. Tvättbjörnen har till sin hjälp en hel armé av andra små söta tvättbjörnar som är beväpnade till tanderna med muskötter, bomber och högteknologiska vapen. Den ende som kan stoppa den farliga superskurken är Rami och hennes kompis Spot som är en drake.

En förhandsstitt på

KEIO'S

FLYING SQUADRON

Mycket manga.



Typisk spelbild.



Obligatorisk tågscen.

Du skall med hjälp av din intelligenta drake skjuta och spränga dig fram bland tonvis av söta skurk-tvättbjörnar. Det låter hemskare än vad det är. Dels har skurkarna har en förkärlek till att färdas i stora flygande träskepp eller mindre roddbåtsliknande farkoster som också de svävar fram genom luften, men de kommer också gärna springande på marken och skjuter på dig och din flygande kompis. Hela batterier av luftvärnskanoner och dylikt dyker upp gömda i hus och buskage, så det är inte helt lätt att ta sig fram genom detta spel.

Det gäller helt enkelt att röra sig snabbt och eliminera allt motstånd man möter. Genom att samla på dig olika typer av extra ammunition, bomber och små minidrakar kan du öka på dina chanser att nå nästa slutboss. Banorna är utsökt designade både grafiskt och speltekniskt. Introfilmen och pre-

sentationen av de enskilda aktörerna är ett plus som höjer spelkänslan. Man har emellertid inte utnyttjat cedens absoluta möjligheter, men grafiken är helt OK. Det dyker ständigt upp nya motståndare, och de är ofta klurigt utformade och/eller har några små trix i bakfickan.

Spelkänslan är mycket bra. Att manövrera är lätt, och man kan dessutom ställa in vilken känslighet och snabbhet man önskar att de skall röra sig med. Både musik och effektljud är mycket bra. Musiken är en ganska häftig hjätte-trudelutt som då och då blir lite spännande. Allt inspelat med riktiga instrument och samplers. Inget "Marioplipp-plopp" alltså! Ett jättejapanskt spel som är himla roligt att blasta sig igenom. Tycker Deg!



RING FÖR ÖVRIGA TITLAR!

MÅNADENS SPEL

MAXIMUM CARNAGE 395:-

MEGA DRIVE

THEME PARK
STREET RACER
NBA ACTION

X-MEN 2

SMURF

TRUE LIES

WOLVERINE

WAYNE GRETZKY NHL

STARGATE

STORY OF THOR

ELITSERIEN

NHL '95

NHL '94

SAMPRAS '95

ZERO TOLERANCE

RING!

595:-

695:-

625:-

595:-

695:-

695:-

RING!

RING!

695:-

595:-

595:-

395:-

RING!

595:-

32 X

CHAOTIX

MOTHER BASE

GOLF 36 HOLES

MORTAL KOMBAT 2

CD 32 X

CORPSE KILLER

WWF RAW

NIGHT TRAP

SLAM CITY

MEGA CD

SHINING FORCE

ETERNAL CHAMPIONS

FATAL FURY SPECIAL

SAMURAI SHOWDOWN

EARTHWORM JIM

RING!

RING!

695:-

795:-

695:-

695:-

695:-

695:-

595:-

595:-

595:-

595:-

669:-

RING FÖR ÖVRIGA TITLAR!

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

VI SÄLJER ÄVEN SAMLARKORT -
MÅNGA OLIKA SERIER!

SONIC 2



Sonic 3 och Knuckles-guiden i all ära, men vi som inte ens klarat 2:an? Ta't piano - här kommer en genomgång av Sonic 2, spelet som skakade världen. Författare: Sonic-specialisten Jonatan "Spiken" Wallmänder. Vem annars?

Om man frågar en äldre tant (dvs. en kvinna över 25 år) vad Sonic2 är så kan det hända att hon säger: - Det är nog ett sådant där sportredskap som alla ungdomar håller på med. (Det var bättre förr...) Läs SEGA force, kärring! Om du inte vet mer efter den här artikeln så skall jag självmant ta in på dårhus, för då är jag en dåre. Här kommer ett kort och klart svar som även en liten unge som just lärt sig svenska kan förstå: Sonic 2 är ett TV-spel, eller som fackmän (jag) säger: "Videospel"! Tanten: -Vad är ett videospel???? (???) (!!!!) Om du inte vet det så sluta läs här:

Sonic 2 är uppföljaren som satte hela TV-spelsmarknaden i gungning. Det var så otroligt revolutionerande, att ingen av de tidningar som recenserade spelet gav det mindre än 90 poäng. (Force gav underverket 100!) Det var vid tillfället verkligen värt det, för ingen kan någonsin göra ett spel som innebär ett sådant språng framåt när det gäller originalitet och spelkänsla i kombination med bra grafik och ljud. En anledning till att spelet blev en sådan hit, är nog den lille söte räven Miles Prower, som i vardagligt tal kort och gott kallas Tails! I Sonic 3 och Knuckles är han också med, fast äldre och tecknad med bättre grafik!

Del ett: En ban-guide

När man knäpper på MegaDriven, får man se SEGA i blått (Aj, nej slå mej inte! Snälla, tvinga mig inte att recensera bokföringsprogram!) Efter den ur-professiga iakttagelsen händer det saker. Man får reda på att Sonic the Hedgehog och Miles ("tails") Prower har medverkat. Efter det, så kommer Sonic och Tails fram ur den från Sonic1, välkända ringen med vingar på.* Ett menyval framträder. 1 PLAYER, 2 PLAYER VS och OPTIONS är de olika saker man kan välja mellan. Som jag brukar så swischer jag in på Options.

Där finns det (till min fasa) bara tre valmöjligheter. Det hade varit roligt att få välja bland Megan's färger och kolorera banan själv. Men det går inte.

(Skriv till SEGA och kлага!) Den första valmöjligheten är om man vill spela med Sonic och Tails, eller att vara ensam med någon av dem.

Valmöjlighet nummer två är följande: Välj att ha enbart Teleportations-skärmar eller blandat på split-screen-loppet. (Mer om det senare.)

Den sista möjligheten är egentligen ingen valmöjlighet - nog finns det ett stort urval - men det är fråga om effekt-ljud och hela alla låtar i spelet.(Sound-test) När man har tröttnat på att lyssna till effekt-ljuden kan man dessutom låsa Megans ljudfunktioner så att det inte kommer något ljud förrän man stänger Megan av och på igen. Fadeout går att testa på alla låtarna (även om det inte låter så bra på vissa) samt att man kan höra på den otroliga samlingen: SEEE-EEEEEGAAAAAAAAA!

Fakta för petiga: Om man trycker på start-knappen när markören står på "player select" går spelet igång på första banan.

Om man trycker på start-knappen när markören står på "vs mode items" börjar splitscreen-tävlingen.

Om man trycker på start när markören står på Soundtest så resetter spelet. BRA!

Tillbaka till huvudmenyn. Där tar vi oss in på det som var nyast när spelet kom. 2 player VS. En halvbra men lätt-förståelig meny kommer upp. Det finns fyra olika val och man kan välja mellan följande:

- 1.(uppe till vänster) Emerald hill zone
- 2.(uppe till höger) Mystic cave zone
- 3.(nere till vänster) Casino night zone
- 4.(nere till höger) Special stage (specialnivån). [ej utslagning]

Det är bara att tuta och köra. Sonic är uppe och Tails nere på de väldigt komprimerade bilderna av banan som man är på. (De har tagit bort varannan pixelrad för att halvera storleken samt tagit bort ritningen av den aktuella poängen.)

När man är klar med en bana eller

akt, så skall det krönas en vinnare av just den banan. Det görs i fem kategorier: 1. Poäng (score) 2. Tidsbonus (time) 3. Flest ringar när man går i mål (ring) 4. Rekord i att ha haft flest ringar under banans gång (total ring) 5. Flest sönder-slagna videoskärmar (item box) den som vinner på flest av dessa fem saker vinner banan. (det kan också bli "tie", oavgjort) Om man vinner en akt var i en värld, blir det utslagstävling. Då skall man svinga sig in på specialnivån. Om det blir lika där också, blir hela världen oavgjort. Med den här funktionen kan man ha mycket skoj. Men för folk som har drabbats av "syskonkärleksjukan" kan det istället bli en mardröm med en och annan tår inblandad.

Nu har vi avhandlat två av tre menyval på huvudmenyn. Nu är det dags för det sista, nämligen det första! "1 player" lyser rött, jag trycker på start-knappen! Spelet är igång!

Emerald hill zone

Banan är lika enkel som rolig och om man hade Sonic1 innan så vet man precis hur det fungerar. Jämfört med etan, så är den här banan mycket mer high-tech, även om uttrycket är ute. Troligen har man gjort den här banan så lik Sonic1:s Green hill zone därför att man skall få en mjukstart i spelet. Man (speciellt små barn) skall kunna känna igen sig.

Grafiken på banan är bättre än tidigare, och mer "dator" än i S1. Två fiender har blivit mindre klumpiga och en av fienderna har ersatts av en apa som kastar kokosnötter. Apan var ny, fisken och buzzaren upgraderade. (Förbättrade) -Men är det svårt då? (Tanten börjar fatta något)

Nej, den är inte så svår, inte ens för yr, tre spelare och tanten. Bossen är klart okomplicerad och lättfnppad. Fienderna kan väl vara lite svåra om man absolut vill behålla ringarna. Taggar, dolda gångar och svåråtkomliga ringar finns det synnerligen gott om. Om man vill klara av den här banan perfekt och ta alla ringar, så måste man vara ganska duktig. Om man nu är duktig och tar alla ringarna, så får man 50 tusen bonuspoäng för "PERFECT". Detta går upplysningsvis att göra på alla banor.

Banan har två akter och en boss. Bosskräket befinner sig i slutet på akt 2. Mer om den i del två. Sammantaget så är Emerald hill zone en trevlig bana som man inte tröttnar på i första taget. Om man redan har tagit alla ringar en hel massa gånger, så kan man ju alltid försöka att slå tids-rekord. Det snabbaste jag vet på akt 1 är 23 sekunder. Det rekordet sattes av min kompis Kristian. Varför inte försöka ta tid på båda akterna tillsammans? Använd stoppur. Eller så kan man försöka att leta upp ställen där man kan ta så många fiender som möjligt i rad och få mycket poäng? Variationerna är oändliga om man är påhittig. När bossen är tagen, så tar vi oss vidare till nästa bana:

Chemical Plant zone

"Svinga dig genom en högteknologisk fabriksanläggning med ett invecklat system av rör och annat. Robotnik har översvämmat fabriken med Megamack, ett flytande gift som förgiftar Sonic under en kortare stund."

Det här är vad som står i Manualen. Den har alldeles rätt i att det finns rör. Den har också rätt i att det finns Megamack. (Sonic blir inte förgiftad, han rör sig bara vääääldigt sakta.) Men den har ju glömt så många saker! Till att börja med så är det här den absolut snabbaste banan i spelet, det vill säga om man kan hantera den rätt. På vissa ställen går det så fort att Megan inte kan dra med bilden! Sonic springer då utanför bilden en kort stund. För att detta fenomen skall framkallas, springer man ner för de värsta backarna. Om Sonic spinner ned för backarna, så kan han inte öka farten. Det är därför man skall springa!

Den här banan innehåller flera roliga objekt, bland andra en blöbbel-mask som "dyker" upp på flera olika ställen under banans gång. Plattformarna som vänder sig uppockned när man kommer, är absolut inte roliga, men dom är fräcka! Det finns flera ställen där färgglada byggstenar har satts ihop fyra och fyra. De snurrar vanligtvis runt varandra, men de kan också öppna vägar för Sonic att ta sig igenom. Man skall här tillägga ett varningens ord, de klämmer gärna Sonic till döds om han inte passar sig.

Banan bebos av två robotfiender, en farlig typ och en mindre farlig typ. Den farligaste typen är en liten ettrig krabat som kallas piggig. (Spiny) Den är strategiskt utplacerad på olika ställen där man kommer med hög fart och dimper rätt ned på den då den skjuter. Hejdå med alla ringarna. Man blir arg och hoppar på den- men just då skjuter den igen. Hejdå med den sista ringen...

Den andra fienden är en spindel som nästan är det roligaste och finurligaste jag sett! På ryggen har den en talja som sitter i anslutning till en motor, så att den kan hissa sig upp och ned längs med den lina den har inbyggd, precis som en riktig spindel. Den skjuter inte, den har inga försvarstagg, men den har åtta ben som kan ta tag i Sonic

och lyfta upp honom. Om det sker, så måste Tails, om han är med, snabbt komma till undsättning, för annars sätter spindeln sina tryckluftsdrivna käkar i Sonic. Dvs. Adjö med ringarna eller kraftskölden. Den här fienden är dock rolig om man har stjärnor eller SuperSonic. Då begär den självmord. Men ut kommer ett litet djur, som kan känna sig fritt att göra vad det vill ända tills det blir infångat av Robotnik eller SuperSonic. Då begär den självmord. Men ut kommer ett litet djur, som kan känna sig fritt att göra vad det vill ända tills det blir infångat av Robotnik eller SuperSonic. Då begär den självmord. Men ut kommer ett litet djur, som kan känna sig fritt att göra vad det vill ända tills det blir infångat av Robotnik eller SuperSonic. Då begär den självmord.

När man har kommit till slutet av den här långa High-tech banan med färger som är så vassa att man får ont i ögonen kommer man till en boss. Den tar vi senare, samtidigt som jag tänker berätta om några förbi alla svåra ställen med Megamack. Vägen är dessutom mycket roligare, man stöter inte på några fiender, istället får man ca 50 ringar, stjärnor till bossen plus en bonusbana vid en stjärnstolpe. Jippie!

Aquatic ruin zone

är Sonics nästa bana att springa igenom. Den har snygg grafik, och då tänker jag särskilt på djupkänslan när buskarna kommer. Att det faller löv från dem är ju inte något minus. Det är en sådan här miljö som man kan tänka sig att Sonic vill leva i. Soliga kullar och en stor sjö förhöjer den här banans skönhet ytterligare. Den här banan är nog den vackraste i spelet!

Finns det fiender på den här banan? Jodå, den är inte idyllisk när det gäller svårhetsgraden. Botten-larven är placerad på de sämsta tänkbara ställena. När man kommer med hög fart, är den ännu värre. Fast, en Sonic-spin krossar roboten och släpper ut innehållet, antingen en liten blå fågel eller en pingvin. Robotnik har också tillverkat flugor som arbetar tre och tre. De är något irriterande när de ju följer efter hela tiden, men ovanligt lätta att ta. De har inget som helst försvar mot en Sonic-spin. De kan inte skjuta eller göra något annat sådant.

Nästa fiende är lika försvarslös, men har sin styrka i att överraska. "Jaws" kallas den om man nu nödvändigtvis måste veta. Den finns bara i vattnet och ser ut som en blandning av en piraya, och en haj. Den har propeller-motor för att kunna åka fram mot Sonic med hög fart och stålkäftar med stältänder. Den är spe-

ciellt farlig, om man vill behålla ringarna, men det finns ingen anledning att dö på grund av den. På de ställen man bör se upp för den, finns det ofta ringar. Så när Sonic lugnt går fram och skall plocka åt sig ringarna sätter fisken på turbojetmotorn. Hejdå till de ringarna...

Fienderna är inte de största farorna för ringarna på den här banan - blyrobotnikarna är värre. De sitter i pelare och skjuter ut en pil i precis rätt höjd och i exakt rätt ögonblick för att den skall träffa Sonic i loopen en bildskärm längre bort. Inte nog med att timingen är exakt, pilen skär loopen på det ställe där Sonic befinner sig längst tid. I vattnet sitter robotnikarna samlade i grupper om fyra. Eftersom pilarna är så tunna, färdas de lika snabbt i vatten som i luft. Men det gör INTE Sonic. På ett ställe måste man hoppa över fyra pilar. Om man hoppar så fort man ser dem har man ingen chans. Om man hoppar innan de skjuter, hinner man med lagom till avfyringen. Svårt med andra ord.

Sammantaget så hart den här banan det mesta en plattformsspelare behöver, svåra vägar, lätta vägar, massor av diviga tricks att lära sig med mera, såsom bra grafik, hyfsad musik och trevlig stämning.

Efter att nästan ha dött i vattnet på grund av luftbrist, beger sig Sonic och Tails till bossen. (Mer om den senare.) När den har satt sin sista potatis i jorden, bär det vidare mot nästa bana.

forts. på nästa uppslag!

Har du inte lret? Ingen faral Sonic 2 finns inte längre i lager, men med så många sålda ex. bör den inte vara svår att få tag i. Har du ingen begagnat-butik i grannskapet, så titta i svarta marknaden under "säljes" och "bytes" - där finns det kanske en kassett att köpa. Det är värt besväret.





**forts. från
föregående
sida**

Casino night zone

...är en bana fylld av färgsprakande upplevelser, fart och fläkt samt hasardspel och dödliga klämfällor.

När man börjar banan, är verkar den ganska lugn. Men om man har spelat den förut, vet man att Sonics förehavanden i den här zonen inte alls är så lugna. Han får stå ut med att bli kastad hit och dit mellan bumprar och flipperar. Upp igenom luften från att ha skjutits iväg med en fjäder när han gjort flipperattacken. Fram och tillbaka mellan backar och loopar i spelets största bana!

Den är nog inte störst, men säkert den mest välplanerade banan. I Sonic3 är banorna stora därför att de har stort utrymme. Den här banan är stor därför att den *inte* har det. Det finns väldigt många skrymslen och vrår samt hemliga gångar och gömda bonusprylar. Säkert tjugo jackpotautomater gör att den spelgaltne får sitt lystmäte-i-ringar. (Mitt rekord på akt 1 är 896 ringar. Dvs. fyra JACKPOT och lite annat, samt alla ringar som finns löst på banan.)

Är den här banan svår? Både ja, och nej. Ja, därför att man kan gå vilse, nej därför att det inte finns så många fiender och taggar. Det man dör oftast av är klämning mellan de stora maskindrivna blocken som uppstår flera procent av banans yta. Om du känner för att slå personliga rekord, är den här banan rena söderhavet!

Den enda stackars fienden är näst intill ofarlig. Den är förfärligt feg. Den är inte på något sätt offensiv. Den åker bara fram och tillbaka på sin lilla utstakade plätt med fart som får en snigelt att skratta. Man bryr sig bara om den om man vill ha lite poäng på vägen, för det finns mycket bättre ställen att samla poäng på. Den heter bara kort och gott "kryp". Crawl på engelska.

Om du mot alla odds tröttnar på banan, spring till bossen och ta dig till nästa bana som har namnet:

Hill top zone

Långt upp i de vulkaniska bergen har den här banan sin plats. Lava finns det

gott om, likaså onda fiender och jättelika grottor. Den här banan ligger över molnen, vilket syns tydligt när bakgrunden framträder. Den mesta tiden på den här banan spenderas inne i grottorna där det för övrigt finns gott om lava. Lavan bränner inte skönt, så se upp med ringarna! Den här banan är ingen vidare fröjd för ögonen, men bakgrunden är ganska vacker. Banan är en sådan som jag i alla fall vill bort ifrån, så fort som det bara går. Jag tycker att detta är den tråkigaste banan i spelet.

Fienderna är två, Rexon och Spiker. (på svenska Rexus och Spikare) Rexon är en lugn blandning av en dinosaurie och en hund. Den har sin plats i lavan där den fegt kan skjuta eldbollar på våran igelkott. Den enda sårbara delen är huvudet. Kroppen är halvt nedgrävd i den flytande lavan, så den behöver man inte bry sig om. Man kan stå på den ochg kolla liget, men inte förrän halsen och huvudet har förstörts. Den andra fienden som hette Rexon, är liten, ettrig långsam och sur. Dess enda försvar mot en Sonic-spin är den sägstrut som den har som hatt. Den sitter alltid i taket och skjuter ned sin strut lagom till Sonic passerar. Om man ser upp i två bemärkelser, så kan man undkomma detta odjur.

Svårighetsgraden på den här banan ligger något lite över medel till medel-svår men det betyder inte att man ger upp när man kommer till den. Den går att klara. De saker som är svårast kommer jag nu att behandla några rader:

Jordbävningar förekommer på några ställen. Det två händer de flesta av dem, är att lava stiger och/eller skjunker. I en jordbävning i ett ganska litet rum, är det möjligt att stå i kanten och titta på när lavan stiger för att omedelbart efter sjunka igen. En annan jordbävning utspelas i en lång backe där marken stiger. Det är då viktigt att se till så att Sonic har vägen fri åt alla håll så länge som möjligt. Strunta i ringarna om du känner dig osäker. Den största och svåraste jordbävningen pågår i ett rum med många plattformar. Just av mängden plattformar, känner man igen den. Den klarar man enklast om man tar det lugnt och tänker innan man hoppar vidare till nästa plattform, för det är det man skall göra.

När Sonic nästan inte har några skor kvar, så tar vi oss förbi bossen mot nästa bana!

Mystic cave zone

Namnet avslöjar en hel del men banan borde ha ett tillägg i namnet, Labyrinth mystic cave zone borde den ha hetat. Det är i början väldigt enkelt att gå vilse och inte hitta ut - varpå tiden går ut och man förlorar ett viktigt liv.

Som det står i manualen, finns det mycket murgröna. Banan är rent nedludd med murgröna! Allt är i stil med en skog som ligger under jord. Plejset i bakgrunden ser ut som ett tivoli, men speciellt roligt är det inte att besöka denna bizarra plats. Många utan-åter-

vändo-tagg-fällor gör att man absolut måste passa sig för var man låter Sonic sätta sina fötter. Se upp, det kanske kan finnas en öppningssträng att hänga i. Den efterhågsne Tails vägrar släppa öppningssträngarna för egen maskin. Man måste helt enkelt fixa det själv, eller anlita en annan homosapiens.

Alla som vet hur lysflugor ser ut i verkligheten behöver nog inte bli förvånade över vad en av fienderna på den här banan föreställer. Bravo! Det är en lysfluga med allt annat än kallt ljus. Den är synnerligen farlig för Sonic. Den har som uppgift att "lysa" (brinna) mitt i vägen för Sonic. Inte lätt när man kommer springandes med hög fart är flugskrälet mitt i vägen. Flasher eller blixtrare kallas tingensten. Finns det någon som gillar tusenfotingar? Efter att ha mött nästa fiende så är det gillandet i det här spelet i alla fall slut. Crawlton är en snabb, svårupptäckt fiende som attackerar när man minst tror att det finns någon i närheten. För de som inte har börjat läsa engelska än så heter den här roboten på svenska krällare.

När den hemskt svåra bossen är avklarad går vi mot nästa bana...ett komplext raffinaderi byggt på botten i ett hav nedsmutsat av olja, nämligen...

Oil Ocean zone

Robotnik, den skurken, har verkligen storhetsvansinne. Han har byggt ett raffinaderi för att utvinna olja som han behöver till... (?) ingenting. Han har smutsat ned havet! Buse...

Banan innehar bra grafik och många småobjekt som gör den till en av spelets roligaste. Man kan också hata den. Det beror på det humör man är på.

Den är en av de banor som har mest objekt som kommer i direktkontakt med Sonic.

Banan är avancerat uppbyggd med många skrymslen, vrår och hemliga genvägar som nästan aldrig är senvägar. Man kan gå i oljan, men det är ingen god idé. Dels sjunker man tills det tar stopp - avgrunden tar vid och man dör - eller finner man att det inte finns någon genväg i oljehavet.

Som alla andra banor har även denna sina speciella problem. Är det inte gubben Robotnik himself, så är det fiender. Just denna banan har då fiender. (Och robotnik i slutet) Två stycken till och med! De är två väldigt irriterande robotar. Speciellt en av dem, Aquis (akvaris) har ställt till med många förluster av värdefulla ringar för mig. Den häckar vid fläckar, vilket ger den ett bombsäkert attacktillfälle varje gång Sonic passerar en sådan. Sonic snurrar handlöst omkring i luftdraget och kan inte utföra den viktiga Sonic-spinnen. Byebye till ca 124 ringar. Den andra fienden är mindre offensiv, men har ett övertag som är speciellt markant just på de ställen där den är - den skjuter små runda gulvita plasmaskott som smälter in i bakgrundsfärgerna lika bra som ballonsylt smälter in i annan ballonsylt. Den här busen kallas på Engelska Octus

(Bläckus fiskus) beroende på att den ser ut som en bläckfisk. Den har sugkoppar i ändarna på benen och är synnerligen irriterande.

Nu tycker både Sonic och den uttrötta undervecklade att det är dags att beskriva nästa bana i spelet:

Metropolis zone

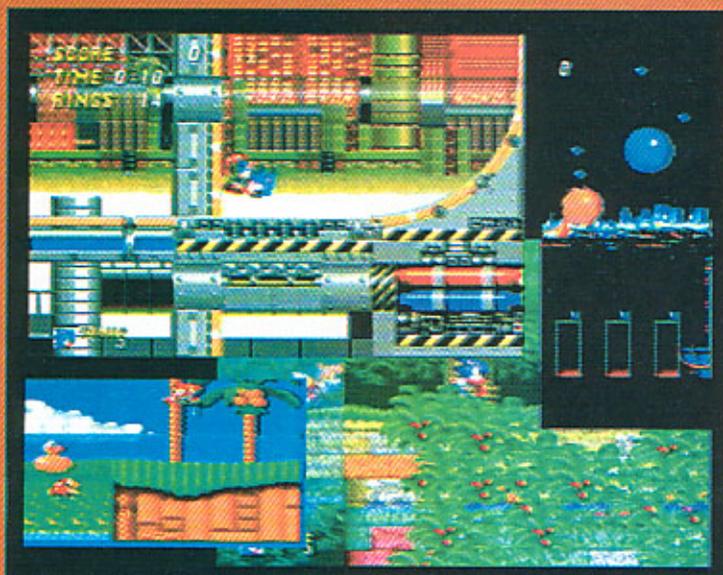
Nog är den stor och mäktig, men jag fattar inte vad det har att göra med det stadsnamn som storyförfattarna har valt. Det skulle kunna bero på att den innehåller mängder av Robotniks maskiner. "Dennes egen huvudstad" lyder manualen. Robotnik gillar nog stål, för den här banan är helt i det materialet. Detta är nog spelets svåraste bana, och är till skillnad från de andra tre akter lång. (De andra är två akter långa.) Som det står i Manualen: "Faror lurar i varenda spinnande cylinder, hamrande kolv och roterande kuggjul." Det stämmer verkligen och fienderna gör det inte lättare. Banan har många objekt som skadar och klämmer samt allmänt försvarar Sonics framfart. Laserhastighet uppnås i de speciella transportrör som finns lite varstans. Det finns snurrande cylindrar som man kan springa in i. Det är rent härligt att snurra runt med Sonic i en sådan. Speciellt om man gör en superdash utanför och kastar sig in.

Kuggjul finns det gott om. De är så stora att man kan hoppa omkring på dem. När ett kuggjul driver ett annat, så gäller det att se upp så man inte blir klämd emellan dem. Väggarna är fyllda av gula studsgummitrianglar. Dessa tar Sonic högt, högt upp, men se upp - det står ofta en slicer däruppe. Den kastar sina vässade framben mot Sonic, varpå han trillar ned den långa vägen utan att få tag på en enda ring. Han kan också komma på gummitrianglarna och studsar då fram och tillbaka. Då får man garanterat ingen ring. Sonic går inte att stoppa när han studsar, varpå fienden (som inte har några framben kvar) har flyttat så att den står precis på kanten. Det var det fjärde livet på samma ställe...

Skärare kallas den här insektsfienden på Svenska. Det finns två fiender till, och då tänker jag på Asteron och Shellcraker. Asteron kallas stjärna på Svenska, och den sistnämnda kallas för Skalknarre. Stjärnan ser ut som en stjärna, men skillnaden är att den här sorten är mycket mer offensiv. Den skjuter iväg sina fem uddar åt respektive håll med hjälp av de raketer som sitter under varje udd. De håller samma kurs. De är svårast då de sitter i grupp - de bildar en mur av farliga taggar som flyger.

Skalknaren är en rolig snigelversion av en tagg-kload eremitkräfta. De där med bara en stor klo ni vet... Dess stora klo är bestyckad med taggar som den gärna ser till att Sonic sätter foten på när den skjuter ut sin klo lagom till Sonic kommer. Den är speciellt svår då det är trångt i tak. För att spränga den så måste Sonic-spinnen placeras på kroppen. Klon är inget bra förslag.

Även denna banan har en boss, så



kvadda den och spring iväg, för nu börjar det hetta till!

Sky chase zone

På väg till robotniks flygande fästning använder sig Sonic och tails av Sonics flygplan. Tails är pilot och hjälper superhjälten i sitt uppdrag. När man spelar Tails så är ju han superhjälten och Sonic får vara pilot. Sonic verkar väldigt förnärmat, för han sitter så långt nedsjunken i en pilotfåtölj som jag tror man kan på det flygplanet. I alla fall så utspelas den här banan, som är en enaktare, i luften på flygplanet vinge. (Sett från den normala sidan.) Det hade varit VÄLDIGT kul om den här banan varit tredimensionell och setts bakifrån. Hursomhelst finns det inga objekt att tala om, förutom flygplanet då förstås. Inga, taggar, inga studsplattor eller något liknande. Bara tre olika fiender. Turtloids, nebulaa och balkiry är deras namn på engelska. Om vi nu skall tala svenska, så heter de Sköldpaddoiter, nebulosa och Rovflygare. Den svåraste av dessa tre är utan tvivel nebulosorna - när man hamnar under dem. Sköldpaddoiterna och rovflygarna är raka motsatser till varandra. Sköldpaddorna är fixerade i luften.

Något borde också sägas om styrningen av flygplanet. Man styr det uppåt och nedåt med D-knappen, upp och ned. Man får ducka så att piloten ser det. När man hoppar, stiger medelhöjden något och det måste man justera. Om man är där uppe, kan man lätt överraskas av de snabba rovflygarna. När man vill ha planet åt vänster eller höger, går man bara åt endera hållet; men se upp med att göra superdash, om du vill göra en (det kan ibland vara bra) så tryck bara på knappen EN gång. Obs! En gång. Om du trycker två åker speelfiguren av planet för att piloten inte hänger med. Super dash är inte lämplig i samband med nebulosor, för då flyger planet in under dem, och även om det under är så lite så att man kan ta dem, så förlorar

man med största säkerhet ringarna på kuppen. Den här banan bör inte vara några större problem om man inte klantar, sig för den går så sakta som ett Sonic-spel kan göra. På vägen mot slutet åker man förbi delar av nästa bana, nämligen:

Wing fortress zone

Robotniks fasta punkt i tillvaron. Hans flygande slagskepp. Han har utrustat det med kraftiga effektlasers för att försvara sig mot Sonic och Tails attack. Motor-drivna propellrar och jättelika vingar håller det grovt utrustade slagskeppet kvar uppe i luften. Kraftiga luftströmmar orsakade av turbulens drar med Sonic till nya delar av banan. Krokar, avstannade vingliga propellrar, transportband och till och med Robotnik, hjälper dig att klara denna banan. Förstår ni vad jag talar om? - Jodå! (Det var den nu så smarta tanten)

Som spelare av den här banan så skall du försöka lotsa Sonic över avgrunder som får höjden av fallskärmshoppning att verka som ett litet stenkast. Det är nästan uppe i rymden som banan ligger. Den är ganska svår, men man har i alla fall inga problem att hitta ut som på vissa andra banor. Titta efter extraliv, kraftsköldar och stjärnor bakom de permanenta byggställningarna.

Den här banans grafik är svår att beskriva, men man kan väl säga att den är varierad så det räcker och blir över. Många roliga detaljer och olikartade objekt står för att man inte tröttnar på enformighet. Bakgrunden består av fyra olika moln, och det är allt. De rör sig i olika parallaxnivåer vilket ger en svag, obetydlig känsla av att skeppet rör sig. Den enda nackdelen med bakgrunden är att alla molnen har samma storlek. Jag hoppas att framtida Sonic-spel där scenerna utspelar sig uppe bland molnen innehåller moln framför banan. Ett moln om man står inne i det, ser ju ut som dimma, och varför inte göra så att



forts. från
föregående
sida

det kommer stora sjok av dimma över bilden? Eller att bakgrunden har lite olika stora moln? Bakgrundsansvariga borde tänka lite mer på bakgrunderna i samband med moln. Alla andra banor har ju fina bakgrunder! Spring igenom banan för att sedan möta Robotnik öga mot öga. Men det är inte slut här! Efter bossen, smiter Robotnik till ytterligare ett tillhåll och Sonic och Tails använder flygplanet med påsittande raketmotor för att hinna ikapp robotniks rymdskepp för att lämna av Sonic. Sonic hoppar av flygplanet och hänger sig fast till den absolut sista banan, nämligen:

Death egg zone:

Den absoluta upplösningen av den bizarra historien med djuren hindras bara av två stycken bossar. Den första i form av Sonic, fast i äckligt massivt stål. Ser osårbar ut. Den andra, är domedagsmaskinen dödsägget. Klarar du dem är spelet slut. Klarar du dem inte, läs nedanstående del som enbart innehåller tips, rörelsemönster på bossar och fusk för att lättare klara av spelet. Den kallas...

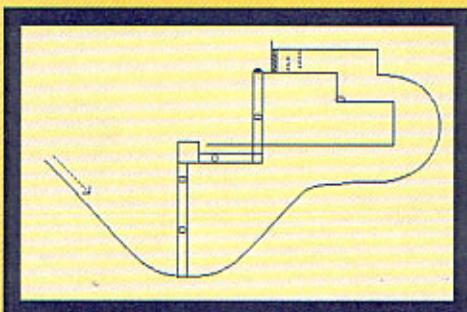


fig. 1

Del 2!

Emerald hill zone:

Den här banan borde vorenda liten människa klara. Den är ytterst barnvänlig och rolig. Men den har också en värld för de lite äldre spelarna att tumla runt i. Rekord och åter rekord är roligt att slå. Banan är dock inte så enkel om man vill behålla ringarna. Se upp för coconuts, en aprobot som befolkas var och varannan palm på banan. Den kastar med nöje en nöt på Sonic så att alla ringarna flyger iväg. Den andra fienden är det bara att se upp med, den finns i vattnet under varje bro. Det är som bekant en fisk. Om du vill ha 300 poäng istället för 200, ta då dig tid att titta på dess rörelsemönster i förhållande till grannen - de finns alltid två och två. Man får ju flera poäng om man tar flera fiender utan att mellanlanda på marken - 100 för den första, 200 för nästa, 500 för den tredje, sedan 1000 och efter att ha fått 1000 poäng några gånger får man 10 000.

Bossen:

Den här bossen är förmodligen spelets enklaste. Det är Robotnik, som av någon outgrundlig anledning har byggt iordning en bil att sätta sin helikopter i. Den här bossens grafik är bra, men den tar upp onödigt mycket plats i spelet, för den tar man efter några gånger på cirka 12 Sonicsekunder. Den har ett urlöjligt rörelsemönster som man direkt upptäcker. Behöver jag ta det? Nej. Jag kan bara säga att helikoptern kommer och landar i bilen, sedan börjar bilen köra. Bilen har en tagg därfram som ser ut som en som sitter på en maskin som klyver ved. En spiralborr med andra ord. Den har 8 träffar.

Chemical plant zone

Den här banan är svår om man nödvändigtvis vill försöka att få tag i alla ringarna - och det vill ni väl, nå't annat vore oprofessionellt! *Den har två vägar som delar sig i början. Ett rejält tips: Börja med övervägen. När du kommer fram till ett ställe som ser ut som fig.1 ungefär, så skall du stanna och gå tillbaka.

Dörren till vänster som ser ut som om den vore gjord av tegel lämnar ingen återvändo. Gå tillbaka till början och ta nedvägen. Studsa på studsplattan nere till höger utan att rulla, för man skall hamna på en tioringare. Hoppla från den upp till vänster. Där finns det ringar. Om du misstänker att du har missat några ringar, så kan du gå tillbaka, senast som fig. 2 visar. Hitta alla ringarna - det är en verklig utmaning!

Bossen:

Bossen består av Robotniks gamla vanliga skepp, fast han har satt på en Megamack-behållare och ett sugrör. Bossen är inte speciellt svår om man går vägen som figur 3 visar. Där får du både stjärnor och extraringar. Hopplas att du känner igen dig! Om du missar, kan du alltid dasha uppför backen igen. Man kan lugnt klara bossen utan stjärnor också. Det är bara att hoppa på den så fort den visar sig. Släpp alla knappar och räkna till åtta träffar. När åttonde träffen går, tryck till vänster, så att du inte trillar ned i Megamacken.

Rörelsemönster på bossen:

1. Kommer från vänster.
2. Börjar suga upp Megamack till sin skål uppe på taket.
3. Står kvar på samma ställe, men kör fram skålen.
4. Öppnar skålen över Sonic.
5. Åker till andra sidan.
6. Upprepar från steg 2.
- 8 träffar.

* Detta gäller alltså bara akt 1.

Aquatic ruin zone

Den här banan är halvsvar för folk som har dåliga nerver. Sonic kan klara att överleva om luftmätaren står på 2 till 3 när han når en luftpost. Se upp när Sonic studsar upp ur vattnet med hjälp av de sneda studsplattorna - det kan finnas flugor. Tryck till vänster, det finns mark där också. Om det finns en blyrobotnik bredvid en loop och du vill behålla ringarna, följ då med en pil nere på marken. Gå så långt att blyrobotniken försvinner ur bilden. Vänta tills pilen försvunnit ur

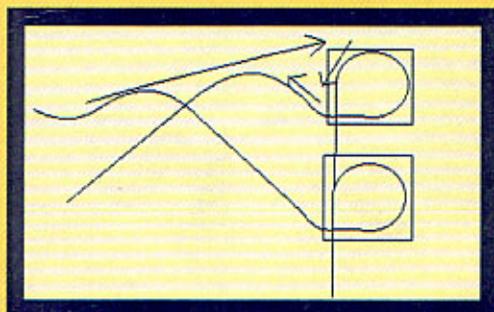


fig. 2

bilden. Nu kan du lugnt göra en superdash, för robotniken skjuter inte mera.

Bossen:

Den är relativt enkel, men du kan behöva lite träning för att bli riktigt bra på den. Man kan undra om robotnik är indian! i sådana fall inte en god sådan. Hans totempålar är allt ifrån bygda till ett gott syfte. Det snabbaste sättet att ta kål på bossen är också det säkraste. När totempålarna kommer upp, hoppa upp på en av dem. När gubben kommer ned i sitt skepp, gör en superdash. Sonic studsar tillbaka till den ursprungliga totempålen, och så kan du hålla på ända tills bossen är tagen. Men kom ihåg att se upp när han slår med klubban på den totempåle som Sonic står på, samt att flytta fram Sonic ett kort tryck på knappen innan du gör en superdash mot bossen. Om inte, så stannar Sonic på stället.

1. Totempålarna kommer upp. Marken skakar. Robotnik kommer ned uppför.
2. Bossen åker mot den vänstra totempålen.
3. Bossen slår på den vänstra totempålen, varpå en pil skjuts ut ur ett av de fyra hålen.
4. Upprepar 2. ena gången höger, andra vänster.
B träffar.

Casino night zone

Den här banan är egentligen väldigt enkel. Den enda svårigheten man utsätts för, är den från de starka blocken. Se upp med det. För övrigt KAN man bli skadad av taggar och den anspråkslösa fienden, men det är inget en medelgod spelare behöver råka ut för. (D.v.s om den medelgode spelaren inte skall stajla sig förstås...)

Bossen:

Den här filuren kan vara lite knepig ibland, om man inte har schysst timing. Då är det enkelt. Men om man vill ha ett säkert träffresultat så finns det bara ett sätt att gå till väga.. Det är inte omöjligt att du förlorar ringarna på det, men det gör man ju ändå. Det är där skickligheten kommer in i bilden! Det enklaste

sättet är detta: Ställ dig så nära endera backen som möjligt. (man bör välja den backe som bossen är på väg bort ifrån) dasha en eller två gånger. Släpp knappen, och just när Sonic kommer upp till bossens nivå, hoppa lite lätt, varpå Sonic studsar ned till marken och du har fått en träff. Lycka till!

Rörelsemönster:

1. Kommer från väggen till vänster.
2. Åker fram och tillbaka. Spanar efter Sonic.
3. Om Robotnik har fått kom på Sonic släpper han antingen en bomb, eller åker ned mot honom med strömmen mellan armarna påslagen.
4. Upprepar från steg två.
B träffar.

Hill top zone

Den här banan är stundtals riktigt svår. Speciellt jordbävningarna och de otaliga lavabässingerna försvårar tillvaron avsevärt. Om du har Tails med och en kompis till hands, håll då Tails undan så mycket som möjligt. Tails kan på gungbrädorna få det glödande huvudet att åka tillbaka då Sonic är uppe i luften. Ni förstår vad som händer va? De andra viktiga ställena är i samband med linbanorna. Om Tails går först hinner Sonic oftast inte med, och det är inte alltid Sonic kan dasha över lavapoolen där nere. I de stora rummen tar kanske en vägg emot, varpå Sonic rasar rakt ned i lavan.

Bossen:

Riktigt enkel, men det gäller att hålla Tails ur vägen här också. Tag Sonic och gå till den högra poolen. Så fort periskopet (eller vad det nu är) syns, hoppa på gubben. Släpp hoppknappen och räkna träffarna. Du borde nog ta åttonde träffen när skeppet är på väg ned. När sjunde träffen är tagen, tryck in knappen. Sonic studsar då på åttonde träffen lite högre och du kan rädda både igelkotten och ringarna till plattformarna i mitten.

Rörelsemönster:

1. Kommer upp till höger.
2. Skjuter eld åt vänster.
3. Åker ned och skjuter upp

eldbomber.

4. Upprepar från början. Växlar alltid sida.
B träffar.

Mystic cave zone

På den här banan är det inte så svårt att gå vilse då man spelar den de första gångerna. Det finns ingen möjlighet att lägga ut tråd efter sig, så man måste ha bra lokalsinne. Hjälper inte det, så är det bara att spela banan flera gånger för att memorera den. (Det sker automatiskt.) Försök komma ihåg speciella ställen, t.e.x. en plattform ansluten till en loop osv. Se upp för taggarna som finns på alla ställen. Om du är osäker, titta då nedåt.

Bossen

Den är enkel om man vet hur man skall göra. Något som kan vara svårt att undgå är de nedfallande stalagtiterna som gubben borrar fram. Men ta det lugnt, så går det bra. När bossen kommer ned är den enklast att skada. Elden är inte farlig, men se upp för borkronorna.

Rörelsemönster:

1. Borrar sig ned genom berget. Stalaktiter rasar. Se UPP!
2. Bossen har borrar klart. Kommer ned i mitten.
3. Sätter fram borrararna och åker mot Sonic.
4. Vinklar borrararna uppåt.
5. Åker uppåt.
6. Borrar sig igenom taket. Nya stalaktiter kommer neddrivande.
7. Upprepar från ettan, men kommer ned där den åkte upp sist.
B träffar.

Oil Ocean zone

Olja så långt havet når... Den här banan är riktigt enkel om man ser upp för alla taggar, akvarisar och andra faror. Men ett varningens ord bör nämnas om de fläktar som finns utplacerade. Se upp så att det inte vistas några akvarisar i närheten! Om det gör det, så kan du vinka adjö till ringarna. (D.v.s. om du går på fläkten) Några andra saker man kan se upp med är oljeloken. Om ett är uppe i

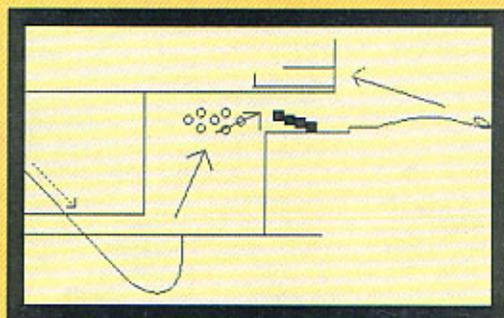


fig. 3



forts. från
föregående
sida

luften när du tänker hoppa förbi, så vän- ta tills det kommit ned. Annars blir det ringförlust och omedelbar livförlust för Sonic. När du tagit dig förbi banan med de verkligaste effekterna och den goa shejkmusiken, kommer du till duvet- vad!

Bossen:

Just den här är lika enkel som att äta, med en speciell teknik. När bossen kommer upp i början, så kan du hoppa på den på samma sätt som i Hill top zone. Men skillnaden är att du kan hop- pa redan när den är i oljan, alltså innan den kommit upp! Om du gör det, så är den klarad! Du behöver inte räkna träff- far, för oljan är inte farlig. Om du inte lyckas ta in alla träffar på den, så ställ dig under en av plattformarna och hop- pa, hoppa och hoppa. Varken ormen el- ler teleskoplaseroägar kan se dig och ska- da dig. Sedan är det bara att ta de sista träffarna när gubben kommer upp igen! Enkelt!

Rörelsemönster:

1. Kommer upp ur oljan. Sär- bar till tusen!
2. Åker ned i oljan.
3. Skjuter upp en taggför- sedd orm.
4. Skickar upp ett laseröga som skjuter tre laserstrålar.
5. Siktar på Sonic.
6. Upprepar från början.
- 8 träffar.

Metropolis zone

Den klart största banan i spelet är också den svåraste. Om du klarar denna banan för första gången utan att förlora ringar- na en enda gång, hör av dig. Det finns mycket att se upp för, och det bör man göra om man vill ha mycket poäng. Man kan oftast bara rusa igenom en bana och bara se till så att man har en ring, men det är ingen vidare sport. Så se upp för skärmarna, de där ettriga gräshopporna som överbefolkar de här banan. Det finns väldigt många hemliga rum på den här banan! Ta för vana att trycka på den vägg du faller eller står mot. Genvägar, ringar, stjärnor och extraliv har sina

platser på den här banan. I evighetsfallet på slutet av akt 1, tror jag det är, finns det tio ringar och en stjärnstolpe gömd! Titta efter en plattform till vänster som åker ut och in ur väggen. Där skall du in till höger. I början kan det vara lite svårt att hoppa rätt på alla små plattformar när man har Super-Sonic. Gör då som så att du hoppar först, och styr sedan. Det brukar fungera bättre. Tryck också lätt på knappen.

Bossen:

Bossen befinner sig i slutet på akt tre, och den är svår omman är ensam. Med Tails är den rena bamleken om man har en annan människa som sköter honom. Bossen är det vanliga skeppet, men att den har bollar som snurrar runt sig! Den försvarar sig med bollarna, som tål en Sonic-spin. För att få in träffar på bos- skräket måste man ha bra timing och en grym självtillit. Man kan nämligen bara få in en träff när bollarna snurrar hori- zontellt.

När man får in en träff, flyger en av bol- larna av och öppnar sig. Ut kommer en såpbubbla som är gjord av något hårt material. Men den står inte emot en So- nic-spin! Då spräcks bubblan och man kan försöka få in nästa träff.

Rörelsemönster:

1. Kommer ner i mitten.
2. Börjar snurra sina bollar.
3. Åker fram och tillbaka ef- ter Sonic.
4. Upprepar från början tills det inte finns några bollar kvar. Då kommer steg 5.
5. Åker fram och tillbaka. Skjuter tjocka lasersstrålar från den gröna kristallen i mitten. Upprepar.
- 8 träffar.

Sky chase zone

Sky chase zone har ingen boss och inga andra svårigheter än de fiender som finns överallt på banan. De råd som be- hövs, gav jag i del ett.

Wing fortress zone

Den här banan är riktigt stor. Det finns inga sådana där "jättefaror", men en boss finns det.

Bossen:

Den här bossen brukar nog de flesta kal- la för laserrummet. Det beror på att en stor laser försöker bränna upp den lille kotten genom att tvinga honom till ena kanten där en annan stråle tar vid. Den strålen är inte farlig, den hindrar bara Sonic från att komma ut igenom den. När bossen börjar, så är det första man ser en stor rundel. Utifrån den släpps det ut tre små runda svarta plattformar med tre taggar under. De snurrar runt och man kan stå på dem. Man måste föres- ten det, för den enda sårbara delen på den här bossen är själva laserkanonen. Men man kan bara få in en träff när den laddar för skott, för annars har den en lucka som täcker. Man måste då hoppa på plattformarna för att nå upp. Vid kan-

ten står Robotnik och skrattar, men det skall han inte göra så länge till!

Rörelsemönster:

1. Kommer ned med en stor rundel.
2. Släpper ut tre plattformar ur rundeln. Plattformarna börjar röra på sig.
3. Kommer ned med lasern.
4. Åker fram och tillbaka med lasern.
5. Laddar lasern.
6. Skjuter med lasern.
7. Åker efter Sonic med la- serstrålen påslagen.
8. Slår av lasern.
- 9 Upprepar från steg 4.
- 8 träffar.

Death egg zone

Den här banan består bara av två bossar. Den första är Stål-Sonic och den andra är Självaste dödsägget. Man kan bli Su- per-Sonic på den här banan med ett fusk. Det och hur man använder det står i fuskutan. Låt oss börja med Stål-So- nic.

Boss nr. 1:

Stål-Sonic är en ful filur. Robotnik står och kollar hur det går för honom bakom en lucka i mitten. Om det går bra är gub- ben lugn, men om det går dåligt så blommar mustacherna upp. StålSonic är korkat enkel att besegra om man gör på rätt sätt - d.v.s. detta sätt: När bossen kommer ned från taket, ställ Sonic till hälften innanför kanterna på bossen. Vänd Sonic åt vänster. Ducka och gör en superdash så att bossen får den på sig så fort den kommer ned. Räkna träffar- na, och efter fjärde träffen släpper du d- knappen. Fyra träffar kvar. Nu rullar Stålkotten mot dig. Hoppa över honom. Nu kan du så fort han öppnar sig och står och vässar taggarna, hoppa på hu- vudets framsida och magen. In med So- nicspinnen till hälften alltså. Bingo! Om du missar en eller två träffar, spelar det ingan roll. Bara ställ dig i mitten och gör en super dash åt det håll bossen åker. Han kommer att skada sig på Sonic. Släpp sedan knappen så att Sonic rullar stolt in i bossen varpå den sprängs.

Rörelsemönster:

1. Kommer ned från taket till höger. Genomskinlig vid ned- transporten.
2. Ställer sig och börjar vässa taggarna.
3. Rullar ihop sig till en boll.
4. Dashar iväg åt vänster.
5. Ställer sig upp.
6. Vässar taggarna.
7. Åker åt höger med hjälp av raketer i skorna.
8. Vänder och åker åt vän- ster med hjälp av raketer i skorna.
9. Vässar taggarna.
10. Rullar ihop sig till en boll osv. Bossen kan också hop- pa upp och skjuta iväg tag- gar, men det är onödigt att uppleva om du använder rätt metod.
- 8 träffar.

DEN ULTIMATA FUSKRUTAN

För att kunna välja och vraka bland spelets otaliga banor: slå in följande nummer i rätt ordning på soundtest under options-meny: 19-65-09-17 Tryck sedan A-START på titelskärmen då både Sonic och Tails har kommit fram.

För att modifiera banor med objekt: alltifrån studsplattor till flender, samt få tillgång till flera objekt som inte finns i spelet, tryck på Banväljarskärmens Soundtest i följande siffror i rätt ordning: 01-09-09-02-01-01-02-04. (Observera att detta är släppdatumet i Japan!) För att få det att fungera, måste du välja en bana och trycka A-START. Ser du nu att poängen är ersatt med hexadecimal kod? Om du gör det, har fusket gått in! Läs nedan hur du gör.

För att skaffa alla smaragdena: slå på Banväljarskärmen in följande siffror: 04-01-02-06 Tryck nu på A-START när du har valt en bana!

För att få SuperTails och SuperSonic samtidigt: Du måste använda dig av **alla** fusken. Du kan slå in banmodifieringsfusket och SuperSonicfusket efter varandra. Skillnaden är att det inte hörs något pling när man tar SuperSonicfusket. Gå till en bana och tryck A-START. Om du gjort rätt, så skall båda fusken fungera. Ge Tails femtio ringar (De går till Sonic) genom att aktivera fusket med B. Välj ringen, flytta den så att den kommer på den förmodligen vide Tails. (Han fläppar ur när man kör fusket. För datorn så finns ju Sonic inte.) Tryck på C tills du har lite mer än femtio ringar. Tryck på B igen, Sonic blir vanlig. Tryck A eller C för att göra honom till Super-kotte. Aktivera fusket och välj den enda TV-skärmen som finns. Sätt ut en sön. Bli normal och hoppa på den. Bilden flimrar till och när den blir normal ser du att Tails har stjämor. Gå nu på en fiende eller ett par taggar, Sonic förlorar alla sina ringar och blir blå. Gör samma som i början för att få Sonic att bli SuperSonic. Bingol! Du har nu en SuperTails och en SuperSonic!

Viktigt!

Det har ringt folk som menar att dessa fusk är omöjliga att göra, för på deras Sonic 2 finns det ingen "options"-möjlighet på huvudmenyn. Jo då! Men man måste trycka "upp" på D-knappen för att den ska synas...

Boss nr. 2:

Efter StålSonic, så försöker Robotnik fly. Han springer för livet, och det går inte att komma ikapp. När man följt efter honom en stund, hoppar han ned i sitt dödsägg som står parkerat under golvet. Spring så långt åt höger som går. Nu kommer dödsägget upp ur golvet. Precis innan fötterna är uppe, hoppar du mot baken. När det slutat blinka, hoppar du en gång till. Nu hörjar dödsägget gå. Hoppa så högt det går genom att hålla inne knappen över raketten. Du kan innan dödsägget stannar få in 3: a tre träffar på det viset. När du ser att dödsägget stannar, spring fram och ställ dig så nära att Sonics lå vidrör robotens hål. Nu kan du när han sätter tillbaka foten hoppa upp i baken på maskinen. Du kan som mest få in tre träffar där. Bossen flyger upp, och nu ser du ett sikte som följar efter Sonic. Stå kvar på samma ställe som bossen åkte upp. När du ser och hör att siktet läst sig, gå till vänster en bit. Du kan nu hoppa en gång mot bröstet på bossen. Spring till vänster och avvakta. Snart, mycket snart kommer höger arm flygande. Hoppa över den. Efter att den kommit tillbaka, kommer den vänstra. Hoppa över den, men håll till höger i hoppet. Nu kan du precis hinna fram och få en träff till mot bröstet innan gubben åker upp. Nu kom-

mer siktet fram igen. Vänta tills det läst sig på samma ställe som förut, och gå så långt åt höger så att Sonic står så där med tån i hälen. Nu kan du få in två träffar när roboten rest sig upp. Det går att få in tre och överleva, men det är ganska riskabelt. Hoppa nu över raketten och få in tre träffar. Om du har missat några tidigare träffar, ställ dig då med tån i hälen när bossen stannar. Sönt förut kan du få in tre träffar, och om nu bossen inte är klarad så vet jag inte vad du har gjort. Se upp med att det släpps ut bomber som ser ut som Robotnik när bossen kommer ned. Om du bara håller undan, kan de inte skada dig. (Platsen vid hälen är helt skyddad)

Rörelsemönster:
Behöver det tas? Nej.
Jag har ju skrivit i texten allt som du behöver veta.

Sartmanfattning:
Sonic2 är ett väldigt bra spel som när det kom väckte stor uppmärksamhet. Även idag, två och ett halvt år efter släppet, kan jag tänka mig att slå på MegaDriven just på



grund av att få spela detta spel. Spelet har bra grafik, bra musik, och bra spelkänsla. Sonic är och förblir världens bästa TV-spelsfigur.

Jonatan Wallmänder

SVARTA MARKNADEN

Medföljer som
bilaga i
SEGA FORCE 3/95

ÄLJBYT KÖP SÄLJBYT K

BYTES

Mortal Kombat och Landstalker bytes mot NHL '95 eller Elitserien '95, Mortal Kombat 2, Boogerman, Genereal Chaos, Urban Strike, FIFA '95, Toejam & Earl 2, ShiningForce 2, Micro Machines 1 el. 2, Sonic & Knuckles eller nå't annat bra spel
Andreas
0325-106 04

Predator 2, Art of Fighting, General Chaos och Dune 2 bytes mot Shining Force 1. Snälla, hör av er! Jag är desperat! OBS: Art of Fighting och Dune 2 saknar instr. bok.
Anders Persson
0451-322 56

Jag vill byta Jurassic Park + Shadow of the Beast mot Lion King till MD. Ring 18-20.
036-13 15 49

Har NHL '94, FIFA Soccer och DC tennis. Vill byta något av dem mot Mortal Kombat 2, Super Street Fighter 2, Dragon, Shaq Fu, Virtua Racing, Boogerman och IMG Tennis. Även andra BRA beat 'em up-spel går bra.
Mikael Ask
0430-320 81

Vill byta till mig Mortal K 1 eller 2. (Kan lägga pengar emellan).
Oskar Jevås
031-98 71 94

MD-spel bytes: Elitserien '95 och FIFA '95 bytes mot NHL '95 eller Soleil. OBS: FIFA enbart mot Soleil, Elitserien mot båda.
Daniel Wejfolk
040-96 11 92

Hej! Jag vill byta min GG med 4 spel mot en Mega Drive. Säljes ev. för 1.000:-
Axel Öhrnberg
040-47 03 01

Jag vill byta mitt Winter Olympics mot Zombies eller Shining Force 1 el. 2! Obs! ring mellan 18-20, dock ej tisdagar och torsdagar.
Linus Larsson
0225-613 71

Jag vill byta Road Avenger mot Cobra Command eller nå't annat spel. Kan även byta Earth Worm Jim eller Shining Force 2 mot Sonic CD eller Sonic & Knuckles.
Andreas Lagerström
08-648 68 67

Jag vill byta Desert Strike och Rambo 3 mot Jungle Strike.
Risto Satta
0586-406 05

Jag vill byta Mortal Kombat mot X-Men eller Maximum Carnage
Spiros Lukas
08-647 58 73

Elitserien '95 bytes mot NHL '95. Har även NHL '94. Vill också byta Shining in the Darkness, Quackshot, Joe Montana Football 2, Aquatic Games. Vill hellre ha spel som Desert Strike, Jungle Strike osv.
Tommy
08-590 822 06

Jag vill byta bort Ecco, Robocop vs. Terminator och Sonic 2 mot Streets of Rage 3, Sonic 3, Boogerman, Sonic & Knuckles, Mortal Kombat 2, Maximum Carnage och Eternal Champions. Ring gärna efter klockan 6!
Ludvig Olin
08-662 02 44

Köper alla nya cede-titlar till MCD. Säljer och byter cede-titlar.
Christoffer Tängemark
08-758 84 31

Hej! Jag vill byta Quackshot (utan fardal) och Jurassic Park mot Lethal Enforcers eller Virtua Racing.
Anton Brånby
08-662 75 98

Är det någon som vill byta Zombies, Lakers vs. Celtics, Normy's beach-babe-o-rama eller Mick & Mack mot t.ex. NHL '95, NBA Jam, Landstalker, Super Street Fighter 2, Boogerman, Mortal Kombat 2 eller något annat nytt.
Viktor Makhitarov
08-686 02 64

Hej Hopp! Vill byta mitt Back to the Future mot Chase HQ eller Cyber-shinobi. Säljer även Cyborg Hunter och Thunderblade för 70:-/st. kompletta med ask & bok. Hör av er! (Allt 8-bit, så klart.)
Per Karlsson
019-18 27 42

Aquatic Games, perfekt skick, använt 2 gånger, bytes mot förslag, helst Zombies.
Sebastian Nilsson-Kraft
0240-121 76

Tjena! Jag vill byta NHL '94 mot Mortal Kombat eller Shining Force 2
Håkan Hedin
046-574 13

Jag vill byta X-Men (komplett) eller Road Rash 2 (utan brux) mot General Chaos, Cyborg Justice, FIFA '94, Ren & Stimpy, Normy's beach-babe-o-rama, Micro Machines 1 eller Telstar Double Sonic 2/Bubsy. Eller båda mot Chaos Engine, Super Street Fighter 2, Sonic & Knuckles, Sonic 3, Micro Machines 2, Urban Strike eller Virtua Racing. Eller säljes för 350:-/st.
David Larsson
08-550 666 95

Hejsan SEGA Force! Jag vill byta Powermonger, Thunder Force 2 (utan bok) och Phelios (utan bok) mot Sonic & Knuckles, Rock'n Roll Racing,

T2 the Movie eller Shining Force 2, Streets of Rage 3. Andra spel kan diskuteras.
Pelle Lönn
0410-245 50

FIFA International bytes mot Sonic & Knuckles, Elitserien '95 eller andra.
Henrik Hallberg
08-750 93 08

Jag vill byta bort Sonic 2 och Castle of Illusion mot Predator 2 eller Ecco.
Matthias Augustzén
011-33 01 75

Är det nå'n som har Landstalker och vill byta det mot Mortal Kombat (utan bok) eller Rings of Power mot Shining in the Darkness, så ring!
Lars Sjödin
0660-454 87

Jag vill byta Strider eller Sonic 2 mot Street Fighter 2, NHL '94 el. '95
Kristoffer Lindahl
0392-105 45

FIFA '95, Shining Force, Winte Olympics och Mega-Lo-Mania bytes mot Sonic 3, Bubsy 1 el. 2, Cool Spot, Landstalker, Shining Force 2, Zool, Asterix, Urban Strike, Jungle Book eller Bubba' n Stix. FIFA '95 säljes eventuellt för 500:-. Ring mellan 17-21.
Anders Jonsson
0121-202 36

Game Gear säljes med 2 spel, Columns och Sonic 2 för endast 600:-. Allt i bra skick, alla kartonger och manualer finns med,
David Alexandersson
0521-614 15

Flera byten på nästa sida!



Jag vill byta F22 Interceptor mot Landstalker eller Elitserien '95.
Christoffer Henriksson
0290-249 65

Jag har Sonic & Knuckles, Lost Vikings, Populous och Rocket Knight Adventures. Vill ha Aladdin, Cool Spot, RoboCop vs. Terminator och Jurassic Park. OBS: Förhandlar gärna!
Erik Sternberg
036-71 40 95

Har Jurassic Park och vill gärna byta det mot Bubsy, Mortal Kombat 1-2, Lost Vikings eller Aladdin, så om nå'n därute vill bli av med något av dom spelen, så fatta telefonen och ring.
17-20!

Jocim Fridlund
0455-910 75

Jag vill byta Ecco, M1 Abrams Battle Tank, Road Rash 2, Sword of Vermilion, 2-i-1-kassett Sonic 1 och Streets of Rage 1 mot Urban Strike, Dune 2, LHX Attack Chopper (MD) kan diskuteras.
Christer Granström
08-38 93 83

Jag vill byta NHLPA '93 mot F-15 Strike Eagle
Pär -Erik Lööf
08-777 57 74

Jag vill byta World Cup Soccer mot Jungle Book eller Spiderman eller Hook. Instruktionsbok saknas, men det är enkelt att spela ändå...!
Johan Wiklund
08-642 21 79

Jag vill byta Taz-Mania, Strider, Terminator 2, Sonic 2 eller Castle of Illusion mot Greendog eller Terminator 1, Ecco obs. med instruktionsböcker
Joakim Jacobsson
0930-120 79

Jag vill byta Strider och Super Hang-on mot Street Fighter 2. Ring efter 1700.
Christoffer Nilsson
0253-240 36

Vill byta Flashback eller Another World mot F1, F15 Night Storm, Mig 29, Sonic 2, Street Fighter 2, Streets of Rage 2 eller SMGP 2 till Megan.
Jonas Högström
019-24 47 21

Mega Drive säljes. 6-knappars jöjsticka, Menacer, Master-konverter, 8 spel 16-bit, 4 spel 8-bit, nypris ca. 8.500,-, nu 4.000,- Säljes även som lösa delar.
Robert Karlsson
013-17 03 17

Jag vill byta bort Fantasy Star 2 el. Evander Holyfield Boxing mot Fantasy Star 3 el. Mortal Kombat, helst med instruktionsbok.
Robert Lindman
0151-138 72

Jag skulle vilja byta FIFA Soccer och Street Fighter 2 Special Champion Edition mot Mortal Kombat 2 eller FIFA '95. Ring gärna mån & tis 16-18, ons 18-20, tors & fre 16-19
Martin Östberg
0225-512 66

Jag vill byta bort följande MD-spel: Desert Strike, Jungle Strike och Another World mot Road Rash 2, Flashback och RoboCop vs. Terminator. Ring mellan 17-21 eller ring min mobil på 0740-29 40 03 och lämna ditt nummer, så ringer jag upp.
Olaf Büttner
0470-252 49

Ya! Skulle vilja byta mitt Super Street Fighter 2 mot Mortal Kombat till Mega-ceden eller mot Mortal 2 på Mega Drive. Fördel om du bor i Märsta.
Mitias Uhlander
08-591 193 21

James Pond 2 bytes mot Flashback, Shadow of the Beast, Mortal Kombat eller annat bra spel. Tveka inte!
Ring!
Anders Mattson
08-96 44 22

Phantasy Star 2 med hint book (med kartor och annat) och en stor karta (har ej gjort den själv) bytes mot Desert Strike eller Sonic Spinball. Andra spel kan också diskuteras. Ring alla dagar mellan 17-1830.
Ersin Mustafovski
040-94 57 32

Har Captain America and the Avengers. Vill byta till mig Streets of Rage 1, 2 eller 3. Har även Hellfire.
Stefan Möller
0411-704 09

Vill byta SMGP mot Sonic 1, 2 eller Spinball till Mega Drive. Spelet har instruktionsbok och låda. Ring tidigast 1700 vardagar eller på helgerna.
Stefan Persson
08-84 86 90

Bytes: Sonic 1, European Club Soccer, Castle of Illusion, Desert Strike, T2, Road Rash vill jag byta bort. Ring och hör!

Jocke
0418-703 45

Vill byta mitt Flashback utan bruxanvisning mot Bubba 'n Stix. Fråga efter Johan
018-23 49 76

Har tröttnat på Might & Magic, Galahad, Shining Force, Speedball 2 och World Cup '90. Vill byta dem mot Landstalker, Captain Chaos, NHL '94 el. '95, Lost Vikings eller annat roligt spel!
Mats Andersson
0923-149 01

Hej! Jag vill byta bort Castle of Illusion, Super Thunder Blade, SWAT och Strider 2. Alla i fint skick med box & manual. Ring om du är intresserad, fråga efter Mika.
Miko Suchocki
08-642 99 30



SÄLJES



Jag vill sälja följande mega spel: Street Fighter 2, 350:- följande spel för 190:- Strider, Alien Storm, Super Monaco G.P., Road Rash, Batman. Mortal kombat 400:- Columns 150:-, Master konverter med 3 spel 350:-
0456-10372 fråga efter Florin.

Jag säljer Mega + CD, spel (även CD) + 2 jöjstickor & sticka, totalt 9 spel, 6.000:- för allt. Ring 1520-2100 alla dagar.
Alexander Nyberg
0418-800 56

Mega Drive-spel säljes, nyskick med instruktionsbok. FIFA Soccer 400:-, Ecco 350:-, Desert Strike 300:- och PGA 2 300:-. Eller alla för 1.000:- Ring må-fre 16-20
Sebastian Gryde
08-38 18 97

Mega-spel säljes: FIFA 320:-, NHL '94 320:-, Mortal Kombat (utan manual) 300:-
Kenny
0152-164 33

Urban Strike och Jungle Strike säljes till högstbjudande eller bytes mot Shining Force 2. Kan betala mellanskillnad. Du ska helst bo i Stockholmsområdet.
Hiklas Thulin
08-91 63 42

MD och MCD-spel säljes, 250-300:-/st. Säljes även en 6-knappars Super Powerstick 2.
Clas
08-643 64 46

Säljer EA Hockey/John Madden Football i dubbelkassett, 200:-. Fint skick, fodral och instr. bok ingår.
Erik Jaensson
013-21 30 14

Arch Rivals säljes för 150:- inkl. instruktionsbok (som nytt) eller bytes mot Streets of Rage 2 el. 3, NHL '95 eller något annat. Ring 19-21.
Timmy Wallgren
0414-133 40

MD-spel säljes: Soleil 500:-, Shining in the Darkness 300:-, Strider 50:-, Star Wars Arcade (32X) 550:- eller byte mot Doom. Ring kvällen och bo gärna runt Borås.
Fredrik Hoggren
0320-136 03

Ground Zero Texas säljes för 500:- eller bytes mot Secret of the Monkey Island. Säljer Microcosm (MD) för 400:- eller bytes mot Jurassic Park CD
Alexander Lidbrant
08-623 05 23

MD-spel säljes: Mega Games (3 spel i 1) 400:-, Rolo, Ecco 300:-/st. Risky Woods, Batman Returns 250:-/st. Outrun, Strider, Mario Lemieux Hockey, Arnold Palmer Golf 200:-/st. Sonic 1, Ghostbusters 150:-/st.
David Alexandersson
0521-614 15

Säljer min Mega-CD och några CD-spel. Mega CD+Road Avenger 1300:-, Sonic CD 350:-, Robo Alesta 175:-, Cobra Command/Sol-Feace (dubbel CD) 200. Bra om du bor i Skåne!
Anders
040-48 05 28

Master-spel säljes, bl.a. Rocky 150:-, R-type 100:-, Joe Montana Football 150:-, WB in Monster Land 200:-, Outrun 50:-, Double Dragon 150:-, Thunder Blade 100:- Ring må, ti el. fre efter 16.

Tommy Karlsson
0511-593 39

Säljer mitt MS med 6 st. spel för 290:-! Bra skick. Ring mellan 15-21.
Johannie Alvarsson
08-511 740 95

Megaspelet Aladdin säljes, 400:-. Fråga efter Peter!
Peter Möller Voss
042-22 33 72

Mega Spel: NHL '94, 400,-; FIFA Soccer 450,-; Ecco 350,-; Super Hang On 100,-; Grandlam Tennis 150,-; Golden Axe 2 200,- och Sonic 1 50,-; Oanvänd 4-player adapter 350,-; Henrik Isaksson
08-550 884 08

Mega-cede-spel, Monkey Island, Heimdall + CDX Pro Converter 1.0, 800,- eller 300,-/st.
Olav Damberg
0243-853 02

NBA Jam, John Madden '93, NHL '94, säljes för 525,-, 200,- och 400,- respektive; kan dsk. Ring mellan 1630 och 2030.
Johan
08-662 63 17

Säljer Landstalker för 350,- och Shadow of the Beast för 250,-. Kan också hänka mig att byta Landstalker mot Shining Force 2
Mathias Levin
08-592 526 61

MD med en jöppadda och spelen Golden Axe 1 & 2, Sonic 1 & 2, Road Rash 1, ESWAT, Strider 1 och Taz-Mania säljes för 1900,-
Magnus
019-24 48 35

Jag säljer FIFA Soccer för 400,-; Ecco för 200,- och Moonwalker 150,- (Nästan gratis) eller alla för 650,- (Ännu billigare!)
Peter Hokkinen
08-570 334 49

Mega 2 + 2 trådlösa och 2 "vanliga" paddar, Mega-cede 2 + 1 cedespel, 32X med Virtua Racing Deluxe säljes (allt i originalkartong) pris 3.000,-
Cristopher
036-12 24 86

Master-spel säljes för 100-350,-/st. Simpsons, Aerial Assault, Outrun, Taz-Mania m.fl. byter även mot Slapshot, Y's, SEGA Chess, Rampage, Monopoly. Ring 17-18.
Sebastian Blomqvist
0173-410 57

Säljer MD-spelen Strider 300,-; European Club Soccer 350,-; Super Monaco GP 250,-; Spiderman vs. Kingpin 350,-
Fredrik Hallström
0300-161 95

Säljer MD-spelen Lotus, Road Rash, Team USA Basket, Predator 2, Summer & Winter Challenge, Sunset Riders, Double Dragon 200,-/styck. Finns flera titlar för 100 - 200,-/styck.
Mikael Ljung
031-30 66 78

Säljer välvärdade MD-spel, från 150,-/st. ca. 70 titlar (många okända) förmånliga priser, skickas lätt mot postförsäkring.
Lars Johansson
0740-25 64 40 (Personsökare)
023-604 35

Master-spel säljes! Teddy Boy och Aztec Adventure för 100,-/styck eller bytes, båda mot Slap Shot. Ring måfren 15-20.
Jimmy Lindholm
0173-403 38

5 olika MD-spel till salu: NHLPA '93 300,-; Street Fighter 2 400,-; PGA Golf 1 250,-; Joe Montana 2 250,-; David Robinson's Supreme Court 250,-; alla i fint skick med fodral och instr. bok.
Martin Pelttersson
0431-178 52

Säljer MD-spelen PGA Euro Tour 500,-; NHL '94 450,-; Golden Axe 1 och Alex Kidd 200,-; Alien Storm 200,-; Sonic 2 250,-; Glahad 250,-; Art Alive 200,-. Koder och fodral medföljer. Instr. bok till alla utom Alien Storm. 2.000,- för allt.
Arvid Axbrink
031-19 07 53

MD med en vanlig jöppadda och en Turbo + Aladdin, Home Alone, World of Illusion, Sonic 1 och Ecco för 1500,-. Fråga efter Andreas!
Andreas Lindgren
013-21 30 70

Säljer MD-spelen Taz-Mania, Alien 3, ESWAT, World of Illusion, Wrestlingmania och EH Boxing för 200,-/st. Italia '90 för 100,-; eller rubbet för 1.000,-!
Kristoffer Olsson
0455-33 26 30

Säljer Game Gear, 7 spel, AC-adapter, batteripack, Magni Gear. Knappt använt. 1500,- (Nypris 4.800,-)
Tomas Johansson
018-34 15 60

Masterspel säljes, 11 st. för 1.100,-. Basenhet och joystick följer med på köpet! Ring efter 1700.
Fredrik Persson
031-88 52 63

NHLPA '93, 250,-; Afterburner 2 150,-; Dragon's Fury 250,-; FIFA Soccer 400,- eller rubbet för 850,-+frakt & postförsäkring. Alla spel i med instr. bok. NHLPA '93 och FIFA i nyskick, de andra i bra skick.
Matti
0586-583 55

Mega cede 2, ny, 1,5 års garanti, 1 spel 1.500,-. Game gear, ny, 1,5 års garanti, 1 spel + adapter 1.000,-. Mega Drive, enbart konsol, obet. anv. 1 års garanti, 500,-. Handlös Träd telefon, 8 mån. obet. använd, 1.000,-
Karl-Johan Westberg
046 473 17

Game Gear säljes, med 14 spel bl.a. Gamepack 4 in 1, Ultimate Soccer, Aladdin. 2 st tillbehör. Ring för mera info!
Jonas
031-44 65 66

Säljer MD-spelen Populous 2, 400,-; Jungle Strike 400,-; Mega-Lo-Mania 100,-; Sökraster efter 18.
031-98 70 88

Master System säljes för 900,-. (spel + 2 inbyggda. Bl.a. Psycho Fox, Hang On, Pro Wrestling, Summer Games och Super Tennis. (Bra skick) ring 19-21
Timmy Wallgren
0414-133 40

Jag vill sälja MD+1 jöppadda+2 spel, bl.a. Sonic 2, för 850,-. Andra spel: Hard Drivin' 250,-; Quackshot 250,-; Afterburner 2 200,-; WC Italia '90 150,-; Starflight 350,-; Turbo-jöjje 400,-; Menacer + 6-spelskasset till den 400,- eller rubbet för 2.300,-!
Fråga efter Marcus
0321-131 33

MD säljes, med jöppadda och 7 spel - Sonic 1, 2 och 3, Winter Olympics, Super Monaco GP, PGA Golf, Super Off-Road) Pris 2.000,-
Leif Karlsson
0650-707 05

NHL '94 säljes för 300,-; FIFA 300,-; eventuellt byte mot Desert Strike och Junle Strike. Båda spelen i toppskick, detsamma önskas. Ring 17-19.
Thomas Johansson
011-14 90 95

Jag vill sälja Sonic 2 för 250,- el. högstbjudande. Instruktionsbok medf., spelet är i mycket bra skick.
Clas Asphage
0500-45 31 91

Säljes: Winter Challenge 150,-; California Games 125,-; Lotus Turbo Challenge 150,-; Altered Beast 50,-; Road Avenger Cede 150,-; Super Monaco GP 100,-; F1 400,-; ev. byte
Robert Björkman
0480-796 58

Master System, mycket bra skick, med 5 spel för 250,-. Billigt & bra!
Linus Falk
0471-310 85

Game Gear + adapter och 4 spel (Sonic 1, Streets of Rage, G-LOC och Joe Montana Football) säljes för 1.100,-
Andreas Davitidis
040 13 87 82

Master System-spel: James Bond, Prince of Persia, Alien 3, 200,-/st.
Anders Kirrats
08-644 20 10

Alla ni som velat köpa en Mega 2:a men inte kunnat! Nu säljer jag min tillsammans med 2 handkontroller och Mortal Kombat för 1.200,-. Ring!
Gegrö Gati
018-46 34 07

Master-spel säljes: Alex Kidd in Shinobi World, Rampage och Ghostbusters 100,-/st. Sändes per postförsäkring. Fråga efter Mathias!
Nils-Erik Westerström
0413-721 50

Mega Drive säljes för 600,-. Helt komplett men utan spel.
Michael Lundgren
013-527 66

Virtua Racing Deluxe (32X) säljes. Kanonskick! 400,-
Christopher
036-12 24 86

Atari 1040 STE, mus + matta, joy-stick, 2 diskettboxar med 150 disketter, stereosampler, böcker, pärm full med godsaker och en monitorsladd (Philips 8833 II), allt i fint skick. Säljes till högstbjudande, dock lägst 1.500,-
Danne
0122-175 72

Mega-spel säljes: NHL '94 300,-; Streets of Rage 3 400,-; Robocop vs. Terminator 250,-; Game Genie med kodbok 250,- eller allt för 1.000,-
Richard Larsson
011-13 56 97

Jag vill sälja Powermonger och Talespin för 300,-/st. och en komplett Menacer i mycket fint skick för 500,-
Petri Matalmaa
0159-314 92

Säljer Mega cede 1.400,-; Mega spelen PGA European Tour och NHL '94 cede för 300,-/st., en Arcade Power Stick för 200,-, en Fanta Stick för 200,- och en control pad för 100,-
Ronny Frävall
08-590 848 88

Flera försäljningar på nästa sida!



Säljer en Mega Drive, 2 handkontroller, 10 spel för 3.000:-
0418-703 45

Master System 2 + 7 spel; bl.a. Olympic Gold och Indiana Jones. 1 år gammalt, säljes för 500:-
Carl Sandin
08-778 60 93

Jag vill sälja två mega-lir: Alisto Dragon, 200:- och Toki 300:-. Mycket bra skick. Ring 1530 och 1800:
Peter Nyström
046-14 62 84

Jättemånga bra spel till Mega Drive säljes för 95-320:-/st. Ring och fråga! Jag skickar gärna spelen, och byte kan diskuteras.
Hannu
0151-137 53

Game Gear med 1 spel (Woody Pop), Master Gear och 3-4 Master-spel säljes till högstbjudande. Eventuellt byte mot Mega spel som Phantasy Star 4, NBA '95 och Elitserien '95. Ring mellan 1630 och 2100.
Patrik Israelsson
0680-116 52

Master system converter säljes med 4 spel för 500:-
PATRIK JAKOBSSON
026-19 67 57

Mega cede 2 med arkadkontroll och 4 spel (Rebel Assault, Dune, Road Avenger och Yumemi Mystery Mansion) Pris 2.350:-
Magnus Rydén
08-540 617 44

Säljes: Cede-rollepet Lunar the Silver Star, för 700:- OBS! Du måste ha prö CDX för att kunna köra det!
Alexander Lidbrandt
08-623 05 23

Jag säljer Battlecorps för 450, Road Avenger 200:- och Zombies till Mega Drive för 350:-. Alla spel är i nyskick.
Ring 1600-2100
Sonny Skottlund
031-52 14 53

Wonderboy 3 (MD) 200:-, Lord of the Sword and Black Belt (MS) 100:-/st., Waga Land (Japanskt) och Lucky Dime Caper (GG) för 150:-/st. Alla är i fint skick. Ring efter 1800 vardagar. Ev. byte.
John
0586-529 47

Moonwalker och James Pond Underwater Agent för 125:-/st. Super Monaco GP 2 för 150:-
Ville Åro
08-778 84 22

Jag vill sälja dessa Master-spel: Psychic World 100:-, Champions of Europe 150:-, Wimbledon 80:-, Shadow of the Beast 100:-, Real Basketball 80:-, Wonderboy 2 80:-, G-LOC 70:-, Heroes of the Lance 80:-, Space Harrier 50:-
Andreas Hagberg
0151-51 18 25

Säljer Mega-cede med Microcosm, Jaguar XJ220, Cobra Command/Sol-Feace och SEGA Classics Collection för 2.000:-. Säljer även en Amiga 500 med 1 meg extraminne och RF-modulator, joystick, mus+ några originalspel för 2.000:-
Patrick Aspman
023-131 93 el.
010-683 73 26

MD-spelen Galahad, Quackshot och Speedball 2 säljes för 250:-/st. Alien 3, Lemmings 400:-/st. Altered Beast 60:-, Alex Kidd, Truxton, Sonic 150:-/st. MS-konverter med Bubble Bobble 200:-, SMGP till GG 100:-. Allt som nytt!
Robert Svensson
0413-142 09

MD-spel: Asterix 340:-, Sunset Riders 150:-, Shinobi 3 340:-, Olympic Gold 100:-, EA Hockey 75:-, Shinobi 2 75:-. Alla med manual utom Shinobi.
Ring 1600-1730!
Kenneth Lindkvist
08-511 716 69



KÖPES

Jag vill köpa Mega Drive max 600 kr. Fråga efter Robert.
0322-37425. efter 18.30

Jag vill köpa en Mega Drive med två fungerande kontroller och kablar. Spell vill jag inte ha några. Jag vill ha det så billigt som möjligt, pris diskuteras.
Robert Smedjeberg
019-230777

Game Gear köpes (så billigt som möjligt)
Matte Eriksson
08-59120889

Jag vill köpa ett beat'em up-spel till Master och Mega.
Ring!!! Jerker
0532-51113

Jag vill köpa Street Fighter 2, Mortal Combat M.D spel endast mellan 300-350 kr vardera.
Niklas Lundberg
0417-10676.

Jag vill gärna köpa Mortal Combat 1 och 2 även Turtles. Pris diskuteras??
Niklas Arvidsson i Malmö.
040-211124

NHL '94 köpes för 250 kr NHL '95 för 300 kr. Davis Cup Tennis köpes för 100 kr
Cool spot 150 kr.
Adrian Granlund
031-122142

Har du tröttnat på någon av de nya hockeyspelen (Elitserien '95) så köper jag gärna det. Max 450 kr
Jajje Ohlsson
0122-50631.

Köpes: Alien 3 för 300:-
David Wihlborg
042-34 94 93

Skulle vilja köpa 1 el. 2 jöjpadder till Colecovision, dock ej trasiga, till lågt pris. Mattias Uhlander
08-591 193 21



Mega-CD inkl. spelen Sonic CD, Puggsy, Night Trap, Double Switch, NHL '94, Cobra Command/Sol-Feace och Road Avenger säljes för 1.500:-
Ove Malmström
08-540 639 63



Jag säljer mitt Game Boy + 10 spel, 4-player adapter, 2-player adapter och Game Boy-väska. Pris: 900:-. Ring helst efter 17
Marlin Kinnunen
08-708 72 04

Jag har ett Game Boy med 5 hyggliga spel + light-boy, horurur och batteriadapter samt Game Boy (nyväskan). Alla i nyskick. Säljes för 1.000:- eller bytas mot 4 MD-spel. Ring efter 17!
Kalle Björknes
0225-387 49

Jag vill köpa Captain Planet till Nintendo 8-bit billigt, i bra skick.
Pontus
0500-43 69 55

Nintendo + 10 spel (Super Mario 3, Kyrri Warriors, Mario Bros 1, Rabbatop, Mega Man, Rush'n Attack, Section 2, Duck Tales, Spy vs. Spy, Bucky O'Hare & 1 jöjpad. Pris: 1.100:-
1.200:- kan diskuteras
Robert Johansson
033-27 31 12

Game Boy köpes, max. 350:-, även spel, eller SNES för max. 600:-. Även spel köpes. Ring efter 1930.
Elisabeth Svensson
0322-130 03

HOT LINE

Sega Force upphör, men det gör INTE Hot Line-tjänsten! Klipp ut och sätt upp den här lappen på anslagstavlan eller lås in den i kassaskåpet, så kan du även i fortsättningen få hjälp med dina SEGA-spel!

Tel. 08 - 600 51 71

Måndagar- torsdagar 1730-2000

Söndagar 1300-1500

Du kan också skriva till:
SEGA HOT LINE
Box 4076
128 04 Bagarmossen

LION KING

Det är otroligt många som vill ha fusk på detta super-coola lir, och här kommer det ultimata, kungliga råfusket som gör att du kan välja bana och dessutom bli odödlig! Vad säjs om det, va? Nej, lugna er nu - jag ska berätta. Ska bara tugga ur munnen först. Goda bullar dom här, vem har gjort dom? Jasså... vasa? Fusket? Jaja. Gör så här bara: Gå till OPTION och ställ markören på svårighetsgrad. Sedan trycker ni A, A, B och därefter START. Nu kommer det upp ett gäng nya optioner, och där är det bara att välja Coolt, sa Simba.

TRUE LIES

Filmen med Arnold Braunschweiger (Åh...f'lätt, det var ju The Last Action Hero) är klart ball, fast kritikerna gnällde på att det var rasistiskt att terroristerna var arabiska. Sådana finns ju inte i verkligheten, det vet ju alla. Möjligen var det lite taskigt att terroristerna var

så förbannat dumma, men...spelet är i alla fall OK, och det är många som ringar och frågar om det. True Lies blir nämligen sådär halvsvalt en bit in, så det kan vara meningsfullt att ge er ett gäng koder som hjälp på traven:

- 1) R L W F K N V
- 2) D P K H G P B
- 3) B Y H H G P B
- 4) D W F F J B J
- 5) Z G J N D G N
- 6) J X P D X V H

Lycka till; detta är ett höjdarlir och nu får ni se mera än dom första banorna. Tack vare mej som är så snäll.

CANNON FODDER

Det här nuttiga lilla slaktarlir blir stormsvårt efter fyra-fem nivåer, och vissa smörfingerlirare går in i väggen direkt. Har ni inte tålamod som en plaskdammsmetare så kommer det hemliga koder här:

- 3) J H H J I
- 4) C B M F H
- 5) H A H J I
- 6) A H M C F

7) P A G M A

Nu får ni smaka pang-pang på hög nivå! Men lova att inte försöka göra om detta därhemma, för då kommer polisen.

J. CAPRIATI TENNIS

Om det känns brökligt att behöva slita som en annan baslinjeslav för att vinna några game i det här spelet, så ska Doktor Roffe skriva ut ett liniment för värkande fingrar. Det består av en kod som ger dig den värsta av alla spelare:

- 1) I.S. CAPRIATI
- 2) GRANDSLAM

fungerar också ganska så bra.

DUNGEON MASTER

DUNGEON MASTER 2: Skull Keep är ett lir som lindrigt sagt kan sägas varalite klurigt. Särskilt på det ställe där man hittar den fjärde nyck-

eln kör folk fast, och om jag berättar hur det ska gå till där är det kanske en hel del människor som kan spara in några telefonsamtal. Stället liknar en blå karta, och där ska man lägga ett guldmynt på ett bord. När man gör det kommer det fram ett spöke som snurrar på bordet, så att du får nyckeln. Men detta är bara ett av de många problemen i detta superhäftiga rollspel, så om det strular på andra ställen ring oss! Jag hjälper gärna till! Numret står i den svarta rutan överst på sid. 38.

JURASSIC PARK-GG

Kan man verkligen få in så stora djur som de Jurassiska dinosaurierna i en så liten maskin som GG:n? Jajamensan, men att ta sig igenom spelet kan vara rena rama djungeln, om man så säger. Det är faktiskt så förbannat att man måste ta saker och ting i rätt ordning för att klara av lret, och rätt ordning är denna och ingen annan:

- 1) Velociraptor-området
- 2) Triceratops
- 3) Brachiosaur
- 4) Pteranodon

STREETS OF RAGE III

Det är många som har svårt att komma någonvarmt med det här spelet. Det börjar bli riktigt knivigt på bana 5, men om man slarvar det allra minsta kan man börja tappa sina värdefulla liv redan på bana 1. Det finns ju ett sätt att skaffa flera liv, och det kan ni läsa om på Hints-sidorna - vi har förresten haft fusket i den här spalten också. Med nio liv per omgång ska väl de flesta kunna få se slutscenen, även om det är den mindre upplyftande versionen. Om

ni inte redan vet det, så ska jag berätta att det finns två slut på SoR III. Vilket man får se beror på om man lyckas rädda den kidnappade borgmästaren eller inte. Det är en av de två uppgifter i SoR III som man måste utföra på en viss tid - tar det för lång tid, så dör borgmästaren och då får man avsluta spelet med en kamp mot Shiva, bossen från bana 1.

Hur ska man då gå till väga för att hinna med? För att rädda borgis måste du först bryta en mur av laserstrålar, och det gör du enklast så här: Hoppa in i hissen och åk ned två våningar. Slå gubbarna i korridoren och gå in genom dörren i mitten. Rensa rummet och förstär växelbordet. Rummet fejdar och du kommer ut. Slå dig till hissen och åk upp en våning. Gör samma manöver - rensa korridoren, fimp växel och ha ihjäl varenda kotte i det mittersta rummet! Spring åt höger, så hittar du borgmästaren, och om du inte har drullat in i fel rum och fastnat i spännande men tidsödande bataljer så

ska du hinna rädda gubben med god marginal.

Nu får du gå genom en park med robotar, faller på marken, motorcykelmördare och ninjas innan du kommer till den Galne Vetenskapsmannens robotfabrik, som bara dräller av otäckheter. Klarar du den återstår slutfajten mot robot Y, som du måste klara på tid.

Grundtips:

- 1) Ta det lugnt. Gå inte in mer än halvvägs i skärmen innan du har börjat gallra bland bovarna. Då kan du i de flesta fall tackla dem en och en.
- 2) Bli inte omringad. Även de lamaste skurkarna kan tvåla till dig duktigt om de står på ömse sidor om dig.
- 3) Gå på bovorna i djupled. De kan bara slåss i sidled!
- 4) Hoppkick med rakt ben är den bästa defensiva metoden, särskilt mot punkarnas glidattacker.
- 5) Se till att dubbeltrycket för rullning och löpning sitter i ryggmärgen! Ditt liv hänger på att det funkar. Lycka till!

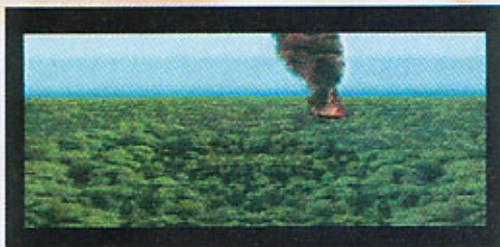


Mr. X dog (naturligtvis) inte i SoR II. Det är hans hjärna som ligger bakom, och här ser du den, inlagd som en saltgurka men mycket surare. För att komma till detta slutet måste du först rädda borgmästaren, annars blir det en betydligt kortare kamp.

Den här roboten måste du besegra innan siffrorna i bakgrunden har tickat ned till noll, för annars kommer en mängd bomber att spränga staden i småbitar. Ös på barotr!



Jaså, vi hann inte, nå sorry då, va. Men dom kan väl alltid bygga en ny stad. Om vi är välkomna tillbax.



Genvägar till ära och lycka.

hINTS

SONIC & KNUCKLES

MICKEY MANIA

SONIC SPINBALL

Den här gången börjar vi med en grej som egentligen inte är ett tips utan snarare ett klagomål - det gäller en programmeringsmiss i S&K3, upptäckt och beskriven av Martin Skog i Sala. Så här går det till att få se de vassa Sonic-programmerna med byxorna nere, om man vill uttrycka det så...

"Hej! Här har ni en bugg i Sonic 3 & Knuckles. För att få se detta måste du vara Super-Knuckles. Välj Ice Cap Zone och samla 50 ringar. När du kommer till stället med spinnungorna ska du klättra upp till ett ställe där det finns en odödlighets-TV. Bli Super-Knuckles. På väggen till höger kan man inte klättra, men till vänster går det bra. Där finns dock istaggar, så därför måste du vara Super-Knuckles. Glid över till höger-väggen. Nu kan du klättra på den eftersom du är högre upp. Du har nu kommit till Sonics väg genom banan! När du nästan har kommit fram till mellanbossen, så klättra upp på en vägg till vänster. Du kan nu glida över mellanbossen (på Sonic-vägen) och befinner dig på akt 2 (Som fortfarande är akt 1). Massor med grejor har försvunnit. När du har klarat Robotnik och räddat djuren, så kommer det att stå att du har klarat akt 1, trots att det är akt 2! Några av de räddade djuren förvandlas till röda fyrkanter!"

Sauli Sjöstrand i Borås, självutnämnd spelgalning, skickar in så mycket att han strängt taget borde ha en egen avdelning här i bladet. Skulle vi inte lägga ner blaskan, så hade det varit en möjlighet. Nu börjar vi Saulis tips med en grej till ett Mickey Mus-spel som vi aldrig recenserade - tillverkaren Sony fick aldrig fram något ex. åt oss, och då blev vi sura.

"Mickey Mania är ju svart på sina ställen", skriver han, "och om du kört fast i spelet och vill komma förbi, slå då in denna kod så kan du välja bana. Perfekt! Gå till option, gå där till music-meny och knappa in:

music
FX
speed

continue
appear
think

Gå sedan till exit och håll VÄNSTER på D-knappen i cirka 5 sekunder, tills ett ljud hörs. Tryck sedan HÖGER och EXIT samtidigt. Gå sedan till START och tryck där fram level select-meny. Välj genom att trycka höger-vänster på D-knappen". Sedan berättar Sauli detta:

"Mickey Mania är ett mycket bra Musse Pigg-spel, och nu har jag beställt The Great Circus Mystery som jag får hem vilken dag som helst. Det kanske är ett tips för SEGA Forces läsare?"

Nästa tips från Borås är en banväljare för Sonics spinballerier.

"För att kunna välja bana så gör följande: Tryck A, NED, B, NED, A, B, UPP, A, C, UPP B, C, UPP och då hörs ett tydligt plingande. Välj sedan EXIT. För att komma till bana 2, tryck START och A samtidigt. För bana 3, START och B samtidigt och för bana 4 START och C samtidigt. Nu är det fritt fram att spöa Robotnik även i detta Sonic-lir!"

MR. NUTZ

Är ett spel som inte förekommer i varje hem, men ett och annat har väl sipprat hit genom mer eller mindre tivelaktiga kanaler. Till Saulis lya har det åtminstone tagit sig, och han levererar både tips och passwords:

"Mr. Nutz är ett mycket kul plattformsspel! Ett bra tips är att kolla efter alternativa utgångar från banorna, för att på så vis få extra banor att spela. Redan första banan innehåller en finess, nämligen den att man kan hoppa ned i den första stubben och redan där komma till en extrabana med nextraliv genom att hoppa över de första korgarna i luften. Spelet innehåller mycket mera än man ser vid första ögonkas-



SONIC & KNUCKLES

tet. Det är bara att snoka och kolla överallt!"

Passwords:

- 2 MYSTIC
- 3 GOLDEN
- 4 WINDOW
- 5 CASPER
- 6 PIZZAS

FORGOTTEN WORLDS

För att få flera continues, spela i 2-spelarmode. När den andre biter i gräset tryck START tre gånger eller så, rekommenderar Daniel Hultman i Skillingsfors.

SHINING FORCE 2

Markus Pålsson i Osby har ett gott råd åt dem som har det struligt med Shining Force 2: "Ni som vill ha bättre gubbar när ni spelar SH2 ska låta bli att promota gubbarna när de kommer till level 20. I stället ska ni vänta tills de är i level 43, cirka, eller när det börjar bli segat att gå upp flera levels. Sedan promotar man alla gubbarna. Nu är de i level 1 igen, men nu far man ändå lika lätt att gå upp levels som om man hade promotat dem vid level 20. Alltså går man upp 20 lävvlar extra!"

WORLD OF ILLUSION

Kod till godislandet i spelet:

Drottning: Anka

Kung: Anka

Kung: Pluto

Kung: Häst

och till vattenbanan:

Långben

Pluto

Farbror Anka

Mimmi

Insänt av Sebastian Persson i Norsjö!

STREETS OF RAGE 3

Äntligen ett riktigt mörsarfusk! Tidigare insända tips har "bara" gett nio liv, möjlighet att välja känguruer och skurkar som spelfigur osv. Men vi har skutat efter något riktigt gatsveparmove, och för all del hittat det också. Men då måste man skaffa stjärnor, och den första kan du få (om du är flitig) vid slubbossen på bana 1, och nästa hägrar vid slutet av disco-scenen. Den tredje kommer i regel när du jagas av bulldozern, och fyran eventuellt i slutet av hissfärden. För varje stjärna blir du starkare och snabbare, och din (Axels) Bare Knuckles-attack blir en våldstornado som får bovarna att dö som grisar i helvetet. Men

du kan göra dessa "förstärkta" moves UTAN stjärnor! Igor Stepanov i Saltsjöbaden har gett oss dessa oändligt uppskattade moves för var och en av figurerna. De kräver att man har en sexknappars joypad, för det är X-knappen som är nyckeln till det hela:

AXEL

- 1: X, FRAM, FRAM
- 2: X, NER, FRAM
- 3: X, BAK, NER, FRAM

Attack 3 gör man alltså med en halv D-knappsrollning. Rullningar kan vara dödssvåra att få till, som alla Mortal Kombat-vänner vet, men denna halvroll var inget problem att få in. Man trycker alltså först X, sedan D-knappen bakåt (dvs. från fienden) och sedan neråt och framåt i en enda rullning med tummen. Prova - det är inte så svårt!

BLAZE

- 1: X, FRAM, FRAM
- 2: X, FRAM, UPP
- 3: X, NER, FRAM, UPP

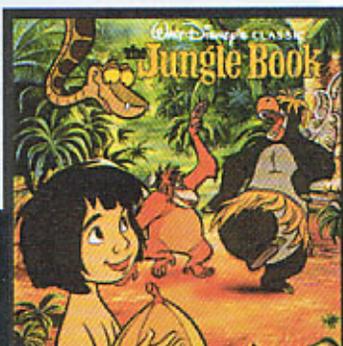
Med Blejzan är det samma sak, bara det att rullningen börjar vid läget ner.

SKATE:

- 1: X, FRAM, FRAM
- 2: X, FRAM, NER
- 3: X, UPP, FRAM, BAK

Bläjdarbabyns tunga attack är svårast, men oss emellan - han är rolig, men ganska tunn. Vi saknar Maxan från SoR 2! Tar dom inte tillbaks honom i





Stritan 4 så är det läge för repressalier.

ZAN:

- 1: X, FRAM, FRAM
- 2: X, BAK, UPP
- 3: X, UPP, BAK, NER

Det är bara att börja mörsa - igen! Men om man känner för att bli ett pungdjur för några timmar, så kan man göra som Johan Landgren i Hästad utanför Lund rekommenderar: "När titelbilden visas, tryck UPP+B och håll dem nere. Tryck sedan START några gånger tills du kommer fram till bilden där man kan välja 1 player osv. Släpp knapparna och välj gubbe - nu kan du vara Roo från början!" Man kan också starta på nio liv, som vi redan berättat om men som kanske någon har missat: Tryck UPP och A B C samtidigt på pad 2 när du har antal liv markerat under options. Du åker tillbaka till åtta när du startar spelet, men ta det dolda extralivet alldeles i början av bana 1, så har du åter nio.

Vi kan lägga till ett behändigt fusk för dem som har problem med ninja-nissarna i den enkel-spåriga järnvägstunneln som leder fram till trippelbossen i slutet på bana 4. Där gäller det att krypa in i "facken" när tåget passerar, men ninjorna hoppar upp och hänger tag i rören istället. Av någon anledning kan de inte förfölja dig in i "facket". Ibland råkar de bli påkörda av tåget, och där står du i ditt skyddade rum och garvar skadeglatt. Vill du bli kvitt hela byket utan fara för liv och lem,

så ställ dig i skydd och låt spelet vara igång tills ninjorna är slut! Gå och gör mackor eller nå't under tiden! Sedan tar du dig fram till nästa fack - hoppkicka blint under förflyttning, så klarar du dig bäst. Upprepa tills gummigubbarna är borta, så kan du tackla Yamato med skinnet någotlunda helt.

ALADDIN

Johan har också en grej åt alla Aladdin-spelare. "När du ram-lar ner mot något som du kan studs-a på, så håll inne hoppknappen. Då studsar du högre än vanligt. Var du ska använda det här får du själv lista ut." Han tillfogar också att man kommer till nästa bana om man pausar och trycker på jättoppad-knapparna så att trycken bildar en berömd svensk sjuttio-talsgrupps namn två gånger. En anonym (slarv, slarv!) inskickare spår på med en riktigt lurig grej som bygger just på denna kod:

"När du fått 20 rubiner så spara dom. Fuska dig till sista banan med koden. Klara dig igenom banan tills du står mot öga med Jaafar. Kasta äpplen på honom tills han förvandlas till en kobra. Då trycker du PAUS och A-C-C-A-A-C-C-A. Då förvandlas han till Jaafar igen! Du fortsätter att kasta äpplen tills han förvandlas på nytt. Upprepa en gång och det kommer en skylt som ger dig tillträde till de hemliga banorna! Det finns sju stycken, och när du klarat dem får du möta Jaafar igen. Det kan vara jobbigt, men det är

det värt!" Tro det. Nå, vi avslutar Aladdin-fusken med jättefusket Johannes, som skickats in av Robin Abrahamsson.

"Hej! Här kommer det bästa fusket till Aladdin! Gå till OPTIONS och tryck A-C-A-C-A-C-A-C-B-B-B-B. Nu kommer det fram en skärm där du kan välja bana, gå till fusk-läge, frysmöjligheter för bilden med mera. Man får dessutom en del fakta, t.ex. hur många färger det är i spelet." Ja, vi håller med Robin - detta är nog det bästa hintin-tills...!

BALLZ

Playmix tog aldrig hem komedi-fajtningsspelet Ballz, men det finns säkert ett och annat lir ute i stugorna som letade sig hit på andra vägar. För innehavarna av Ballz publicerar vi nu förvandlingskoderna till alla gubbarna, inskickade av Fredrik Johansson i Uddevalla. Obs: A+C ska tryckas ned samtidigt!

BOOMER:

HÖGER, VÄNSTER, A+C

KRONK:

VÄNSTER, VÄNSTER, A+C

TURBO:

HÖGER, HÖGER, A+C

DIVINE:

UPP, VÄNSTER, A+C

BRUISER:

NED, VÄNSTER, A+C

YOKO:

UPP, HÖGER, A+C

hINTS

CRUSHER:

NED, HÖGER, A+C

TSUNAMI:

VÄNSTER, HÖGER, A+C

Vi kan tillägga att man kan lär kunna förvandla sin gubbe till Gudrun Schyman genom att trycka vänster, vänster, vänster tills man blir blå i ansiktet..

SONIC & KNUCKLES (+ SONIC 1)

Pär Lundholm i Gävle har sänt in dessa koder till Sonic & Knuckles + Sonic 1. Som vi berättade kan man få fram en massa olika bonusbanor genom att trycka A+B+C när "NO WAY"-skärmen kommer upp. Här kommer koderna:

2965	3965	9023	2
3610	2334	7327	
2921	0274	3999	
3737	7423	1487	
3053	9029	9071	
3698	8191	7375	
3009	6111	4047	
3482	7286	3167	
2809	6267	2575	10
3454	5429	0879	
2765	3348	7551	
3582	0497	5039	
2898	2104	2623	
3543	1266	0927	
2853	9185	7599	
4014	2308	3455	
3319	6540	9215	
3964	5702	7519	
3275	3622	4191	20
4092	0771	1679	
3408	2377	9263	
4053	1539	7567	
3369	9459	4239	

3837	0634	3359	
3163	9615	2764	
3808	8777	1068	
3119	6696	7740	
3936	3845	5228	
3252	5452	2812	30
3897	4614	1116	
3208	2533	7788	
2994	1761	0172	
3673	9888	9404	
2944	5155	4236	
3629	6970	4380	
3072	0223	8396	
3762	5725	9452	
3033	0992	4284	
3718	2807	4428	40
2817	0087	0076	
3518	2963	2956	
2788	8229	7788	
3474	0044	7932	
2916	3298	1948	

Varsågod!

MORTAL KOMBAT 2

Anders Ekermo i Linköping avslöjar här hur man får fram de hemliga kämparna i MK2:

SMOKE - när "Toasty"-gubben kommer fram i portal stage ska man trycka neråt och start ett par gånger.

JADE - om portal stage är innan ?-tecknet ska man vinna en match enbart med låga sparkar

? - Vinn 50 ronder i sträck utan att förlora en match!

Visserligen är det sista ett tips i kategorin "Lättare sagt än gjort", men försöka duger. Marcus i Malmö har bidragit med några gosiga avslutningar till MK2:

JOHNNY CAGE: FRAM, FRAM, NED, UPP. Stå inuti gubben.

REPTILE: Bli osynlig, tryck FRAM, FRAM, NED. C. Stå inuti gubben, osynlig.

SUB-ZERO: 1) a: FRAM, FRAM, NED, C. Stå en bit ifrån. b: FRAM, NED, FRAM, FRAM, A. Stå inuti gubben. 2) Hall B, sedan BAK, BAK, NED, FRAM. Stå i andra änden av skärmen.

KITANA: Hall inne B, sedan FRAM, FRAM, NED, FRAM, A. Stå inuti gubben.

SHANG TSUNG: Hall START, UPP, NED, UPP, B. Stå inuti gubben.

JAX: 1) Håll C, FRAM, FRAM, FRAM. Stå inuti gubben. 2) Tryck START 5 gånger, sedan A. Stå inuti gubben. Svår!

BARAKA: BAK, BAK, BAK+A. Stå inuti gubben.

SCORPION: Håll START, NED, NED, UPP, UPP, A. Stå var du vill UTOM inuti gubben.

KUNG LAO: FRAM tre gånger + B (SVÅR!) Ska stå: Träna först! Ta in gubben i sidan och gör en uppercut, så hamnar du på rätt ställe.

Have fun, kids!

Jonas Hultgren i Oxie (nästan Malmö) han också har ytterligare en MK2-grej som ger en ny betydelse åt uttrycket "smälla av":

"När man är Shang Tsung ska man hålla nere knappen för lågt slag (sexknappars) eller låg spark (treknappars) hela matchen, och när "Finish him/her" kommer upp ska man stå ett steg från motståndaren och släppa knappen. Då förvandlas man till Kintaro och slår av gubben på mitten!"

Men det finns mindre vålds-

Genvägar till ära och lycka.

hiNTS

ma moves också - se special-
utan!

LHX ATTACK CHOPPER

"Alla som har problem med det här liret får nu hopp om att få se slutet! Med koden AQ4ER-E kommer man till sista banan. Klara den och se slutscenen! Häftigare foto har jag aldrig sett!" skriver Jonas Isberg i Johanneshov.

ROBOCOP vs. TERMINATOR

Den ena av de här koderna har vi publicerat förut, men Hans Karlsson i Järfälla spår på med ytterligare tips som vi inte vill undanhålla er. Han skriver så här:

"Om du först slår in (under pausat läge) B-A-C-C-C-A-B-B-A-C-C-C-A-B så kan du välja vapen genom att trycka NED+A+B+C när du spelar. Efter detta trycker du C-C-A-A-B-B-C-C-A-A-B-B (Även detta under pausat läge) och får 54 (!) extraliv. Genom att du slog in den första koden så får du dessutom ett extraliv för varje 10.000:de poäng. I det första "ihåliga" huset på andra banan går du in så långt åt vänster

som möjligt och hoppar sedan åt vänster. Tryck nu uppåt, så kommer du till en bonusbana där det finns tre extraliv att hämta. Om du går in och ut på denna bonusbana ett tag, så får du en hel del liv...! Med dessa tips blir spelet mycket lättare!" Det stämmer. Men man bör nog köra det här liret på Hard för att det ska bli en utmaning, hälsar Patte".

FLASHBACK

"Är du avundsjuk på fiendens vapen när du själv bara har en knallpulverpistol?" frågar en in-skickare som begick grundmisstaget att inte skriva sitt namn och sin adress på brevet. (Känner du igen dig så hör av dig!) Han fortsätter så här: "Jag vill också ha ett kärnvapen! Nä, nu kan du impa på fienderna. Det enda du behöver göra är att knacka in koden WEAPON, och simsalabim- du kan välja fritt mellan allt från picka till atombomb!"

JUNGLE BOOK

"Om du har problem med King Louie på åttonde banan, ställ dig då i motsatta hörnet och kasta stenar. Tar stenarna slut kastar du dubbelbananer, och

när de tar slut vanliga bananer. Undvik bumeranger! Då går det ganska fort att klara honom" meddelar Patrik Nordsten i Leksand. Tack! Dessutom kom det ett brev om Djungelboken från Magnus Torstensson i Hammerdal, som får oss att tro att det finns ett riktigt inpiskat Abba-fans på Virgin Interactive, för även här är detta de magiska bokstäverna: "Pausa spelet och tryck B-A-A-B-B-A-A-B, så tappar ni all tid. Sedan pausar ni igen och trycker A-B-B-A-A-B-B-A så kommer ni till nästa bana!"

LHX ATTACK CHOPPER

Koder till Urban Strike är som pengar - det är svårt att få för mycket av dem. Urban är väl den medlem av familjen Strike som hade mest förväntningar på sig innan släppet, men tyvärr var det väl ingen som blev särskilt förälskad i springa-omkring-biten. Nä, nu kan ni undvika allt kutandet tack vare Sten-Olof Persson i Holm, för han har skickat in de här små kodorden:

- 2: CDVZ9NLMK9T
- 3: On foot
- 4: 9GDJTZHLMTF
- 5: NWD63JT4NBF
- 6: On foot

7: L6V4NP7VZLY
 8: GPVZLJT4NBL
 9: On foot
 10: W7KNP4FKB6P

ECCO 2

Anita Ikonen i Södertälje blir historisk, för hon är den allra sista som får med ett tips i Sega Force. Hon skriver så här:

"Tja! Nu tar ni in dessa koder i tidningen! Alla Ecco 2-koder

jag sett hitintills är KASS! Jag blir förbannad! Dessa är mina bästa:

SLEWIZIE (Globe Holder)
 OLJGNWZA (Moray Abyss)
 QMYWJCLE (Black Clouds)
 YXXVOODA (Vortex Queen)
 QZMLODTA (City of Forever)
 YREWBINA (Fish City)
 GAPUBHDA (Epilogue)
 CIGVEVIA (Home Bay)

Morsning & Goodbay och tack för alla brev, säger vi. Och gratt inte - det kommer nog något annat sätt att få tips & hints!



MORTAL KOMBAT II

OBS! För att kunna utföra dessa moves får du bara använda spark-knapparna under själva rondan. Riktningsspilarna gäller om motståndaren står till vänster på skärmen. Insänt av Robert Nyman i Kistal

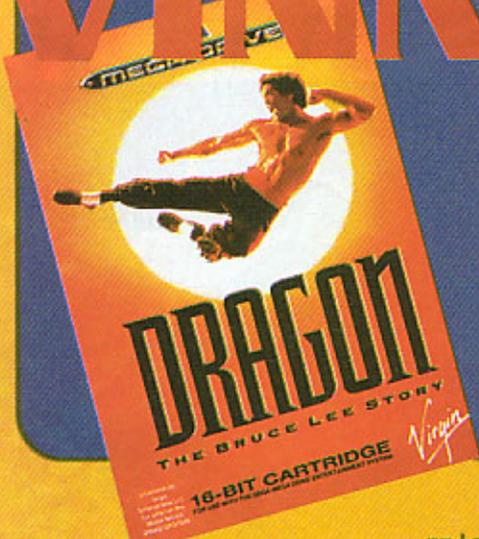
BABALITY

FRIENDSHIP

Scorpion	↘ ↙ ↘ +hög spark	↙ ↘ ↘ +hög spark
Shang Tsung	↙ ↘ ↘ +hög spark	↙ ↘ ↘ ↘ +hög spark
Kiteena	↘ ↘ ↘ +låg spark	↘ ↘ ↘ ↗ +låg spark
Mileena	↘ ↘ ↘ +hög spark	↘ ↘ ↘ ↗ +hög spark
Reptile	↘ ↙ ↘ +låg spark	↙ ↘ ↘ +låg spark
Jax	↘ ↘ ↘ +låg spark	↘ ↘ ↘ ↗ +låg spark*
Johnny Cage	↙ ↘ ↘ +hög spark	↘ ↘ ↘ ↘ +hög spark
Kung Lao	↙ ↘ ↘ ↘ +hög spark	↙ ↘ ↘ ↘ +hög spark
Rayden	↘ ↘ ↗ +hög spark	↘ ↘ ↘ ↘ +hög spark
Sub Zero	↘ ↙ ↘ +hög spark	↙ ↘ ↘ +hög spark
Baraka	↘ ↘ ↘ +hög spark	↗ ↘ ↘ +hög spark**
Liu Kang	↘ ↘ ↘ ↘ +låg spark	↘ ↘ ↘ ↘ +låg spark

*=Jax babality är svår **=Håll inne START medan du trycker kombinationen

VINN SPEL!



**SISTA
TÄVLINGEN I
SEGA FORCE-
VINN SPELET
SOM FÖLJER
BRUCE LEES
KARRIÄR!**

X3

Nu har du chansen att vinna en av tre Dragon-kassetter! Ett måste för alla fans av Bruce Lee. Vi delar också ut en mängd tröstpriser i form av pins m.m. - lagret ska rensas!

FRÅGOR:

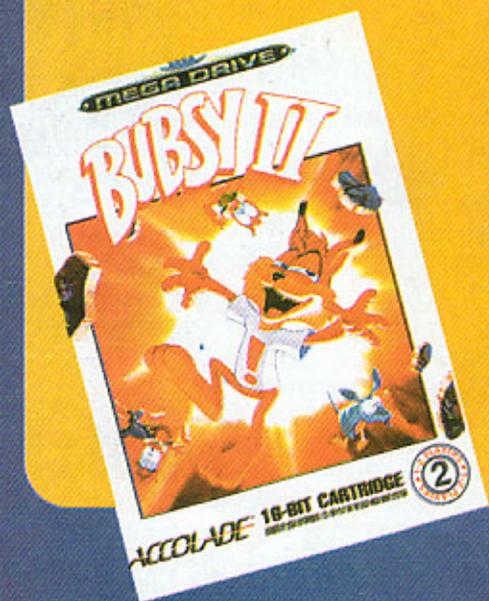
- A: Vad kallades Bruce Lees kampstil?
1: Judo X: Kendo 2: Jeet kune do
- B: Vad betyder ordet Lee (li)?
1: Kraft X: Get 2: Cykel
- C: Vad hette Bruce Lees son i förmann?
1: Bertrand X: Brandon 2: Burdon

GÖR SÅ HÄR:

Skriv svaren på ett vykort, sätt dit namn och adress och märk kortet "DRAGON". Skicka det till:

SEGA FORCE
TÄVLINGSEXPEDITIONEN
109 48 Stockholm
före den 20 augusti -95!

VINN SPEL!



**Bussy the
Bobcat är en
utmaning för
vänner av platt-
formsli! Nu lot-
tar vi ut tre
ka(tt)ssetter
bland läsarna!**

X3

FRÅGOR:

- A: Hur många liv anses en katt ha?
1: Tolv X: Nio 2: Fem
- B: Hur många gånger ska man spotta när en svart katt har korsat ens väg?
1: En X: Två 2: Tre
- C: I Sverige finns det ett (sällsynt) kattdjur som kallas en Bobcat (Felis Concolor). Vad kallas det?
1: Snökatt X: Lokatt 2: Bergskatt

GÖR SÅ HÄR:

Skriv svaren på ett vykort, sätt dit namn och adress och märk kortet "BUBSY". Skicka det till:

SEGA FORCE
TÄVLINGSEXPEDITIONEN
109 48 Stockholm
före den 20 augusti -
95!

ALLT
FULL FART MED
SPINDELMANNEN

...i luften...

på marken...

...men mest
av allt i hans
egen tidning!

Kolla själv!

Nytt nummer ute NU!



VI HAR ALLT TILL SEGA

MEGADRIVE • 32X • CD • GAMEGEAR • MASTERSYSTEM

OBS! ALLA PRISER INKLUSIVE FRAKT!

MEGADRIVE REA!

NBA JAM	295:-
SKITCHIN	295:-
MAGIC FOOTBALL	295:-
MC DONALDLAND	295:-
MUHAMMED ALI	295:-
SPIDERMAN	295:-
CASTLEVANIA	295:-
X-MEN	295:-
SONIC 3	499:-
CONTROLPAD	225:-
CLAYFIGHTER	695:-
RAMPAGE EDITON	695:-

NEWS!

ROAD RASH 3	665:-
NBA JAM TOUR	695:-
STORY OF THOR	695:-
RISTAR	665:-
NBA LIVE 95	695:-
MADDEN 95	695:-
SOLEIL (som Zelda)	695:-
NHL 95	625:-
FIFA 95	625:-
CANNON FODDER	625:-
KAWASAKI SB	645:-

SPECIALPRISER!

ELITSERIEN 95	599:-
SONIC 2	399:-

SPECIALPAKET!
MEGADRIVE II + SONIC 2
+ ELITSERIEN + 1 CP

ORD PRIS!
2.500:-

1590:-



32 X

ENHET	1.995:-
DOOM	745:-
ENHET + DOOM	2.645:-
MORTAL COMBAT II	845:-

AFTER BURNER	595:-
STAR WARS	745:-
GOLF 36 BEST HOL.	745:-

SUPER MOTORCR.	695:-
VIRTUA RACING	695:-
COSMIC CARNAGE	695:-

CD

CD II INKL

ROAD EVENGER	1.995:-
SPIDERMAN	295:-
DRAGONS LAIR	645:-

SONIC	395:-
SOULSTAR	625:-
EYE OF BEH.	625:-

WONDERDOG	295:-
AFTER BURNER	295:-
ROBO ALESTE	295:-

VI KÖPER & SÄLJER NYTT O BEG!

SEGA - NINTENDO - CD-ROM

Jspel ✓ Ingen frakt
✓ 3 års garanti
✓ Gratis katalog

BUTIKER: Malmö, Caroli City
Tel: 040 - 30 11 77
Simrishamn
Tel: 0414 - 100 54

POSTORDER:
0414 - 100 54, 040 - 30 11 77

Jobe Offset AB, Lund 9503

Antal	Beställningar	Pris	Namn:
			Adress:
			Postnr:
			Ort:
<input type="checkbox"/>	Katalog, vid köp av spel	0:-	Tel:
Summa			Ev. kundnr:
		OBS! Ingen frakt!	

PORTO

Jspel
box 17
272 21 S-hamn

Skriv gärna av talongen SF2