

NR 1/95 Pris 24:50 inkl. moms
I Finland FIM 24:50

SEGA



FORCE FORCE

!HÄRRÅÅÅ



AAARRGHH!



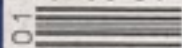
**RACING
PÅ CEDE!**

EARTH WORM JIM



**SOUL STAR—
flopp eller höjdare?**

TIDSAM
0766-01



48

sidor!

**HULKEN PGA III
ADVENTURE OF THOR
ZERO TOLERANCE
MASTER LÖSNINGAR
SHOP HINTS M.M.**

Meddelanden

Det är inget snack om saken - Elitserien '95 blev årets SEGA-spel. För all del, det är samma spelmaskin som i NHL '95, men den stora skillnaden är att man liksom bryr sig lite mera när gubbarna på isen föreställer t.ex. Djurgården, Mif eller Luleå. En av våra recensenter slet åt sig sitt exemplar av spelet och försvann ut genom dörren, skrikande: "Nu ska jag hem och förnedra Gnaget!" En typisk köpare?

Varifrån kom då idén till denna succé? Vem som kom med den minns jag inte, men tanken kläcktes vid en hjärnstormningssittning med en grupp svenska SEGA-återförsäljare på Hotel Californian i San Francisco för drygt två år sedan. Playmix-folket, EA, elitserieförbundet och några svenska programmerare gjorde verklighet av idén, och hur det gick till ska vi skriva om i nästa nummer.

Fast man vågar väl inte tro att FIFA '95 någonsin dyker upp som Allsvenskan '96...!

Jönsson, redaktör



**NO
BULL
SHIT**



"Det gick dåligt för TV-spelen i julhandeln", sade en representant för en större leksakskedja i SvD under mellandagarna. Jaså? Strax före jul -94 fanns det inte en enda Mega Drive i lager. Och Elitserien -95 sålde slut den också. Det talas mycket om nedgång och tillbakagång på spelmarknaden, men 1994 har varit ett mycket bra år - åtminstone för SEGA. Att 3DO ligger illa till och att N**tendo i princip har gått i rån 16-bitaren är en annan tenna.



FORCE

nummer 1

Den här sidan.....4

Recensenterna och betygsskalan5

Earth Worm Jim6

Thor.....8

Zero Tolerance10

Animaniacs12

Mortal Kombat II14

PGA Tournament Golf III16

The Incredible Hulk.....18

Double Switch20

Soul Star.....22

F1 - beyond the limit.....24

Dracula Unleashed - lösningen!28

En vecka med Sonic & Knuckles30

Shining Force 2 - tips!.....32

Master-shopen34

Ordkriget36

XXXX38

Hot Line40

Hints42



"The Gold Orklet has its pair:
a Silver Orklet, which has
possessed the soul of another.
He will lead Oasis to ruin



SEGA FORCE utkommer 6 ggr per år. Redaktion: Mats Jönsson - redaktör, layout och allt annat.
Ansvarig utgivare: Börje Nilsson ADRESS: SEGA FORCE, Box 1074, 172 22 Sundbyberg
PRENUMERATION: Pressdata, 08 - 29 00 35. PRENADRESS: SEGA FORCE, Pressdata, Box 3263
110 03 Stockholm. Adressändringar ska vara hos Pressdata minst tre veckor innan du drar.
Vinner du något i våra tävlingar, så får du betala skatten själv. Den som lånar ut den här tidningen
i förvärvssyfte gör något förbjudet, och dessutom blir vi sura. Låt de andra köpa en själva, så
tjänar vi mera pengar. ISSN 1103 - 0143
© 1995 SEMIC PRESS. Tryckt i Finland 1995

recensenter och betygsskala

DEGEN: "Varför får jag (som är så cool) aldrig dom roliga spelen?" Det beror på att spel sällan är roliga när man måste spela dom...! Har musiksmak.

HENRIK: "24-åringen" Har absolut noll tolerans mot dåliga spel. Zero Tolerance alltså. Men är snäll mot undulater. Har två. (Hade i onsdags iallafall.)

JONATAN: "kalla mej inte Jånte, för då blir morsan syrak" Wallmänder. Extremt lång när han går till posten.

JOHAN: "Lumpen är nästan som golf, men det smäller mera och blir jättemånga hål"

PATTE: "Hjälp! Jag har blivit plådad av en kvällstidning!"

YESIM: "22-åringen" Förstår inte varför spelen gör henne topp tunnor. Förstår inte Degens musiksmak. Och tvärtom.



9501-932 7 436/Z



9412-366 8 992/B



BETYGEN:

100 - 90

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

50 - 40

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

90 - 80

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

40 - 30

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

80 - 70

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

30 - 20

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

70 - 60

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

20 - 10

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

60 - 50

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

10 - 0

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

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

EARTHWORM JIM



Det var en gång en dagmask som hade en hemlig dröm. Han drömde om att bli en superhjälte! Som ynklig dagmask får man oftast nöja sig med att drömma (Tja, det får man även som människa), men Jim, som daggisen hette, fick sin önskan uppfylld! En dag hände det nämligen en olycka någonstans därute i rymden, och en cyberdräkt damp ned i Jims unkna lerpöl. Jimmy och dräkten fann varandra omedelbart, och där börjar vår spännande story.

Jimpas uppdrag är att utforska maskhål i yttre rymden. Till sin hjälp har han en röd kpist som ibland till och med kan skjuta laserkanonskott, och så har han även sig själv som vapen. Låter det konstigt? Ja, dräkten har ett eget liv med inbyggda muskler och sånt, så den kan alltså dra ut lilla taniga Jimmy och använda honom som piska! Jim har även en rymdmotorcykel i bakfick-

an (antagligen för att slippa P-böter) och den halar han fram varje gång han har klarat en nivå.

Jim har många fiender, bland annat kråkor som försöker slita honom ur dräkten för att äta upp honom. När du dödat en av dem dimper näbben ned ur himlen...! En annan fiende är den rabiessjuka bulldoggen som biter Jimmy i rumpen så snart han får en chans. Skjut honom tills benknotor och ögonglober yr omkring, för då får du livspåfyllning. Andra roliga fiender är exempelvis spöken som har större tänder än kroppshydda, (andehydda, kanske? RED) mördarhjärnor och självaste King Kong.

Miljöerna Jim går igenom är väldigt udda och mycket roliga. Den första, New Junk City, är just så skrotig som den låter. Det är en soptipp där allt kan hända. Vad sägs om att fyra iväg en ko genom att skjuta

ned ett hängande kylskåp som ska landa på en stock som kon står på? Och allt detta helt utan anledning. Senare i spelet ser man kon flyga förbi i bakgrunden...! Man förväntas göra en hel massa ologiska saker, som att slunga sig på älgtröféer, rida på marsvin som i sin tur äter upp dina fiender, spola ned sig i toaletter och mycket annat. En annan bisarr sekvens är "Peter's Sake" där du ska ta hand om den lilla, rosa och otroligt homosexuella hundvalpen Pete, som du i verkliga livet hade betalat för att få slå ihjäl.

En annan bana utspelar sig i helvetet, och vad hittar vi där om inte advokater som slåss med portföljer packade med stålar! Nästa är en undervattensbana med en råhetsig ubåtssekvens, sedan följer bungyjumping i snorpölar, högteknologiska cyberbanor och mycket mera. Mellan nivåerna kan man vinna en omstart genom att tävla mot



Den här fisk-kräkande bos- sen kan du skjuta på tills ammon tar slut. Du ska i stället piska ned de rosa lådorna i mitten på studs- fjä- dern längst ned t.h. så att den slungas upp och träffar äcklot. Använd pickan till att skjuta bort vikterna som kommer på traversen, så får du dem inte i skallen!



FRÅN: Virgin
SLÄPP: Ute nu

PLATTFORM- ACTION



Jimpa är en ilsken marre som ibland har ett riktigt helvete - detta, till exempel. Men han är vig och kan klänga sig fast på det mesta, samt sega sig upp på höga plattformar, som hjältarna i t.ex. Prince of Persia och Flashback. Det gäller dock att ha mycket ammo till pickan och 100% hälsa!

HÅRD-JYMPA MED HÅRD-JIMPA!

Psycrow, en fågelödla som inte ger sig i första taget. Du ska flyga snabbt som attan och samla ihop femtio såpbubblor, men om Psycrow vinner måste du slå honom på land istället, och då kan du glömma att få någon omstart.

Jim är en marre med hetsigt temperament. Torskar han får man stå ut med en svordomsramsas lika obegriplig som Degens musikmak. (Seså, barn! Inte retas! RED) Genom att greja spelet slipper du att reta upp såväl Jim som dig själv. Du stöter på en massa mellanbossar - psykopater som det tar ett tag att greja. De är svåra, men när du väl har fattat tekniken går det som på räls. Jag kan nämna en tjockis som spyrt ut dåliga fiskar som du skall undvika, en annan är Satan själv som med en eldkanon försöker göra ditt liv betydligt kortare, och vad tycks om snögubben som spyrt eldkulor? Rent allmänt går boss-bekämpan-

det ut på att använda både piska, skjutvapen och rörlighet i skön harmoni.

Banorna är i vissa fall äckligt svåra - ta t.ex. bungyjumpet. Aldrig har jag blivit så arg i hela mitt liv! Det är liksom meningen att det inte ska funka, och att du ska bli paranoid och känna dig personligt angripen! Du kommer att förstå det när du skaffat Earth Worm Jim och börjar låsa in dig, dra för gardinerna och inbilla dig att underliga djur med antenner försöker ta sig in genom brevlådan. Eller nyckelhålet. Det här spelet är annars otroligt speciellt. Det går inte att äga EWJ och samtidigt ha ett socialt umgänge med mäskligheten. Det har jag kommit fram till där jag sitter i min soffa och blir allt mera övertygad om att mycket elaka, underliga djur är på väg in genom mina låsta dörrar, in i mitt uppjagade sinne...!

YESIM



Grafik

Graffen är det bästa jag någonsin sett hos ett SEGA-spel, Otrolig djupkänsla! Tydligt har man använt hela Megans kapacitet, särskilt på tarmbanan. (? RED)

Spelkänsla

Härlig kille, den där Jimpa! Just så elastisk som en kvalitetsmarre förväntas vara. Schysst tecknad figur-mjukhet. Kolla in bungy-jump-partiet, hur elastiskt det verkar vara. Spelet håller stilen rakt igenom.

Ljud

Allt är suveränt, från ljudeffekter till musik. Absolut inget jobbigt. Bäst är Jim när han svär...

Hållbarhet

Svargenomträngliga banor, därför också lång hållbarhet. Det finns inga passwords heller, så det är bara att spela från början vid varje försök. Har du överflödiga liv, så tar Bungybanan dem - tro mig!

Irritationsnivå

Det är så in i h-vete jobbigt med nerverna när det blir stressigt! Ta't lugnt, ta en Toy och fortsätt...

Här drar Jimpa iväg på sin rymd-MC genom ett s.k. "maskhål" som fått bli bonus- och mellanbana. Det gäller att undvika sten och att plocka bubblor. Har ni kört bonusbanorna i Sonic 2 så vet ni precis hur man gör - fast denna version är mindre stressig och mera precisionskrävande.



The Adventures of

THOR

The Adventures of Thor - så heter spelet, men bland det första du upptäcker är att alla kallar huvudpersonen "Ali". Så snart du hoppat iland på den gyllene sandstranden och strosat upp till den lyckliga lilla byn möter du stadiga, välmående människor som i lätt överseende ton frågar "om du har grävt fram något intressant på sistone". Och det har du ju. På din vänstra arm sitter det gyllene arm-pansar som du upptäckte under introduktionen. Det här nyttosmycket är nyckeln till hela äventyret, för det ger dig makt över de "vilda" andarna. Armpansaret har en silverne motsvarighet, och dessa föremål är allt som blev kvar efter en sägenomspunnen batalj mellan två ytterst esoteriska trollkarlar.

Men sådant har du inte tid att fundera över. Gemytet i den lilla byn splittras av förskräckta rop, och byns folk flyr förbi dig i panik. Vad gör du? Springer åt

samma håll? Då kan du genast stänga av Megan och ge dig ut på sta'n för att byta Thor mot något trevligt schackspel och ett par bomullsvantar som skyddar dina delikata små fimsingar mot valkbildning och smuts. Om du däremot rusar åt andra hållet med kniven i högsta hugg -

"Ali är en ganska vass svärdssvingare, så gulligheten blir aldrig överväldigande..."

ja, då är du rätt typ för den här sortens spell. Men du är nog nyfiken snarare än stridslysten, för du är redan slagen av häpnad över att Thor är ett så väldigt vackert spel. Figurerna är stora och omgivningarna läckert uppmålade. Både stad och land har mjuka former och en varm färgpalett. Det hela påminner faktiskt starkt om bakgrunderna till en Disneyfilm när de var som bäst under 40- och 50-talet!

**Men Thor är ett äventyrs-
spel**, och Ali är en ganska vass svärdssvingare, så gulligheten blir aldrig överväldigande. De första motståndarna expedierar du lätt - två soldater, en blå

jätte och ett obehagligt, råttliknande kreatur beväpnat med klubba. Därefter besöker du din gamle lärare, som ger dig rådet att hälsa på föräldrarna i slottet - du är ju prins, gudbevars! Slottet är en trevåningshistoria som förutom familjen även innehåller diverse nyttiga kistor samt ett rum med böcker, där du lär dig mera om Alis färdigheter. Han är både stryktålig och en ganska vass fighter, men man får inte slarva med stridsmomenten för det. I början kan man ofta leka pacifist och kringgå motståndarna, men det blir snart värre. Du möter tjurrusande spjutmän, snabbskjutande armborstskyttar och pricksäkra bombkastare. Du måste tackla bepansrade samurajer, levande blobbar som kan flyga, knepiga fladdermöss och många andra slags otyg. Zombierna är häftiga - när du tror att du blivit kvitt en, så kommer den övre halvan kravlande efter dig!

Allra först ska du ta dig in i vattentemplet och väcka den slumrande vattenanden. Där möter du också den första bossen - en jättespindel som kan många fula tricks. Men den är



FRÅN: SEGA
SLÄPP: jan 95?

ÄVENTYR



THOR är ett mycket charmigt spel - precis rätt för den som blivit nyfiken på äventyrs-spelen och vill pröva sin förmåga att svinga svärd, utslunga besvärjelse och lösa gåtor.

ganska förutsägbar och inte särskilt svår. Det gäller förresten i stort sett hela spelet. Det är mycket lämpligt för den som vill pröva på ett äventyrsspel. Även som nybörjare lär du dig snabbt att hantera de fem enkla menyerna som kommer fram när du trycker start: Vapen, föremål, status, kartan och sparfunktionen. (Har du sex-knapparspaddor kan du få fram kart- vapen- och prylmenyerna med x- y- och z-knapparna) Det är egentligen bara vapnen och prytlarna man behöver kunna komma åt snabbt, och där syns tydligt vad du har och vad det duger till.

Att väcka eldanden, den flammande Efreet, är lite svårare, men när du lyckats har du alltså två magiska medhjälpare att kalla fram - men de måste också hållas pigga! Fast det är

inte så svårt, du har bara två styrkemätare att hålla reda på. För övrigt är loret ganska "automatiskt". Det är t.ex. ingen risk att hugga ihjäl någon oskyldig



Detta är eldanden Efreet. Han är bra att ha till hands när det kärvar, och det finns ställen du inte kan passera utan hans hjälp. Som i alla äventyrsspel måste saker ske i tur och ordning, annars kör man fast förr eller senare...!

- det går inte! Efreet är ett ganska tungt vapen, men vattenanden är nödvändig t.ex. för att släcka eldmurar där du måste fram. När du skaffat nästa "hjälp-ande" förstår du hur vissa kistor ska komma åt.

Sammanfattningsvis är Thors äventyr ett lättspelat (men inte enkelt!) lir med fin grafik, mycket bra ljud och mer känsla än vanligt i fighterna. Inga klumpiga stridsmenyer - bara på'rom! Thors äventyr är klart rekommenderat till alla utom kanske de mest rutinerade äventyrsfansen, som behöver hårdare nötter att knäcka.

MJ



Grafik

Som i en skickligt tecknad film! Figurerna är stora, väl animerade och har verklig karaktär. Detaljrikedomen är häpnadsväckande - se bara på de små fåglarna, hundarna och de hoppande fiskarna! Ali springer, går, hukar, hoppar och använder de olika vapnen med flytande rörelser. Fast det smått orientaliska stuket på gubbarna, husen och bakgrunderna passar inte så bra till namnet Thor...

Spelkänsla

Här finns både atmosfär och den rätta känslan. Spelet fungerar utmärkt och sätter inga käppar i hjulen för dig. Särskilt bra är stridsmomenten - stora gubbar och ovanligt många möjligheter för ett spel av den här typen höjer poängen rejält. Bra variation över allt.

Ljud

Mycket bra! Musiken av Yuzo Koshiro (Streets of Rage!) är mycket bra, stämningsskapande och anpassad till det som händer, men effektljuden är direkt läckra! Detaljer som plasket när Ali vadar i vattnet eller när fiskarna hoppar, knirret och strängsurret från hans armborst är bara några av de detaljer som ger den riktiga sagokänslan!

Hållbarhet

Beror naturligtvis på din skicklighet, men 25-30 timmar är nog minimum även för en van spelare.

Irritationsnivå

Mycket låg.



MEGA
drive

89°

ZERO TOLERANCE

Sitter du och dagdrömmar om brutala slaktaräventyr i yttre rymden? Att få smyga runt i mörka korridorer med ett plasmagevär i händerna, för att i nästa stund pulvrisera ett cybernetiskt äcklo innan du själv åker dit? Då är du räddad!

Detta är nämligen just vad Zero Tolerance handlar om. Du som gillar Laserdome lär bli lyrisk! Detta är alltså SEGA:s uppvärmare inför Doom-hysterin. Doom (som väl alla har hört talas om, nu när Doom 2 är ute) lär för övrigt bli omportad till samtliga system, men först till SEGA:s 32X. Men nog om det, för ZT liknar mera en upphottning av gamla surtråkiga Corporation. Man har snott en del idéer från

Doom, men detta är mera SF än Fantasy.

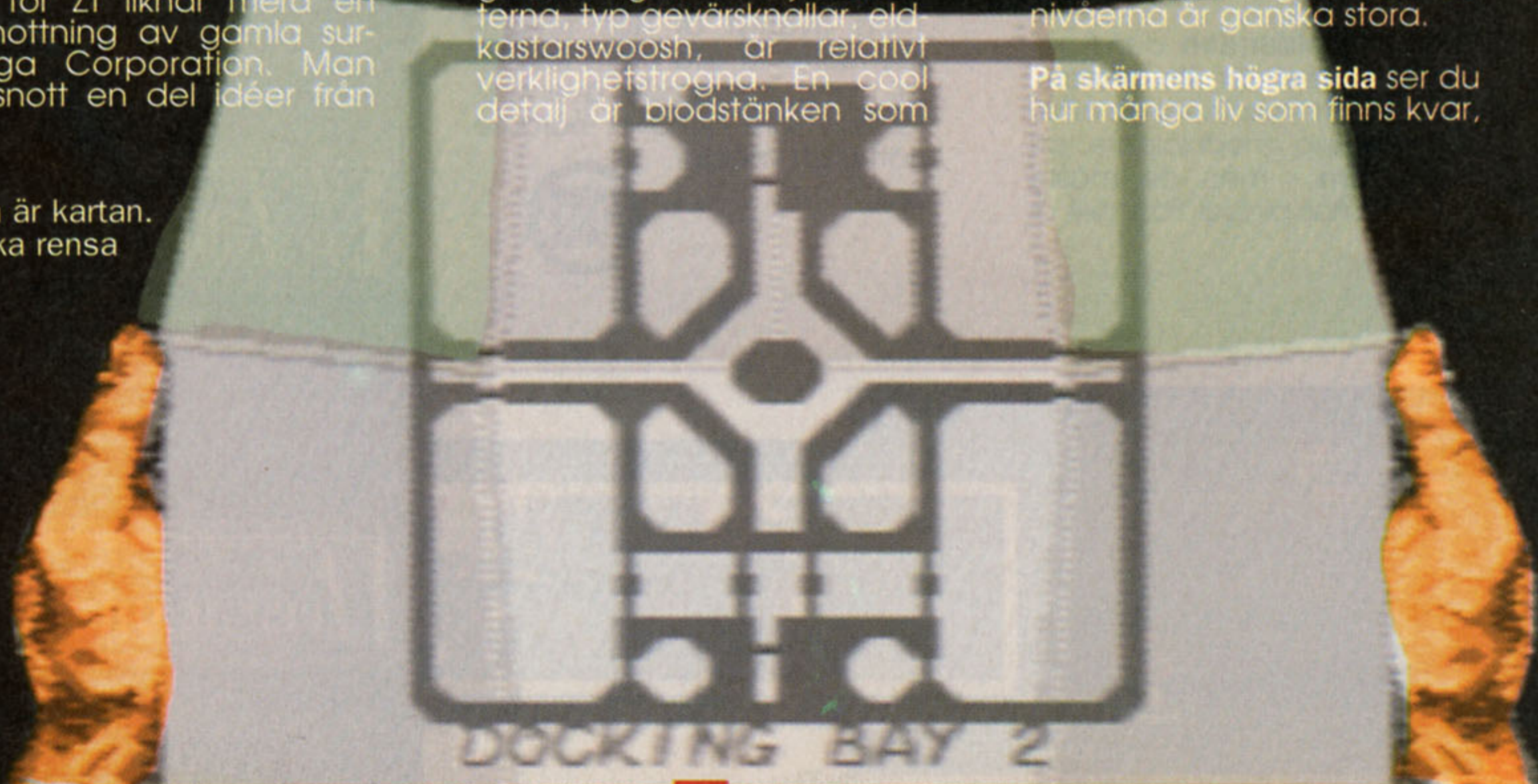
Äventyret börjar med att du som legoknekt skall infiltrera och mangla ihjäl inkräktarna på en rymdstation. Du ska plocka på dig allt du hittar, även de dödade fiendernas vapen och pryttlar. Skjut på allt som rör sig - du är den enda mänskliga varelsen på stationen, så det är ingen risk att peppra en av dina egna. När väl rymdstationen är avröjd går du vidare till högkvarteret, som även det drämler av utomjordiska cyberkräk med utpräglade mordinstinkter.

Stämningen i spelet känns ganska tight, och ljudeffekterna, typ gevärsknallar, eldkastarswoosh, är relativt verklighetstrognare. En cool detalj är blodstänken som

rinner efter väggarna efter en hård session med bovarna. Du kan plocka upp ett antal vapen under spelets gång, men vanligast är förstås ett pumphagelgevär som också är mest effektivt - du tar ner allt från krabbrobotar till bossar med den här bössan. Det finns dessutom skottsäkra västar, brandsäkra overaller, ficklampor och radarmojar att plocka upp, men den senare är ganska onödig. På skärmen finns nämligen en mindre radar-indikator som visar var du är, och om inte det räcker kan du pausa och se var du befinner dig på en stor karta. Ganska överskådligt, alltså. Du kommer inte att gå vilse i första taget, trots att nivåerna är ganska stora.

På skärmens högra sida ser du hur många liv som finns kvar,

Detta är kartan.
Du ska rensa den!



FRÅN: Accolade

SLÄPP: Ute nu

PRIS: ca. 625:-

En spelare (2-spelar möjlighet med kabel som kan beställas från Accolade)

SKJUTSPEL!

Grafik

Helt OK. Banorna känns djupa, och fienden - vare sig han är ett totalmonster eller en cybersoldat - ser tydlig ut. Enda gången det liksom bara rasslar till på skärmen är när du kommer för nära väggar och fiender. Introt och mellansevenserna är däremot helt aptråkiga, blå!

Spelkänsla

Zero Tolerance ger en tung känsla. Man har ansträngt sig rätt ordentligt med detta lir, men den som väntar sig Doom på Mega Driven blir nog besviken. Let's face it - bättre än så här blir det inte på ett tag! Banorna är långa och stora, och tröttna lär du inte göra i första taget, eftersom det finns ett antal sätt att ta kål på fienden.

Ljud

Tyvärr sänker ljudet detta spels betyg. Effekterna är OK, men musiken låter som den vore gjord av en skitunge som just fått sin första Casio-synt och fria händer att göra vad han vill. Musiken stinker med andra ord värre än Kairos kloaksystem.

Hållbarhet

Förmodligen ganska lång, på grund av spelets storlek. Du kan också köra om spelet med en annan soldat när du är klar - allihop har sina speciella trick och kunskaper.

Irritationsnivå

Nästan obefintlig, om det inte vore för den enormt dåliga musiken. Den måste du nästan stänga av för att inte tråkas till döds! Sätt på soundtracket till Alien 3. Allt rullar på snabbt och smidigt, så jag kan i alla fall inte bli hysto.

ERANCE

och till vänster det antal ondsinta inkräktare som du måste eliminera. Längst upp ser du ett index över vilka föremål du har plockat upp, och varje gång du tar något meddelas det av en softad kvinnoröst. Spelet är ganska enkelt, men det tar tid. Stora banor och labrynter kräver noggrant letande, för banan kan inte lämnas förän alla inkräktarna är likviderade. Du kommer vidare genom att stiga in i en hiss eller att gå genom ett trapphus. Du får passwords (i pausbilden) efter varje bana. Det kommer ett gäng i nästa nummer!

Du har fem soldater att välja mellan. Självt tycker jag att Tony Ramos är bäst. Han kan 14 olika kampsporter och klarar sig därför längst utan vapen. Längre fram i spelet

kommer du att få svårt att hitta vapen, så slösa inte i onödan! Du kan dessutom bara ha fem upplockade föremål samtidigt, så det gäller att försöka avgöra vilka saker som kan vara bäst att ha. Själva synfältet utgörs bara av en tredjedel av TV-rutan, men i gengäld har du ordentlig koll på vapen, liv, hälsa och sådant. Efter tio minuter är du så inne i spelet att du inte tänker på brevlådeutsikten.

Köp detta lir! Det är Segas första ordentliga spel i sitt slag, och har högt underhållningsvärde. En äkta känsla av äventyr infinner sig helt klart. Så kör hårt, mangla på och ge dej inte förrän den softa rösten säger "Zero enemies remaining!", d.v.s Zero Tolerance!

HENRIK



DETTA SER DU:



Nu har Steven Spielbergs tecknade filmskådespelare blivit lite mera påtagliga - de är stjärnorna i plattformspelet



ANIMANIACS

När de tre kompisarna samtalar, så kommer de ofta in på att de vill starta en hip-hop-shop. Sagt och gjort! Men de vill göra det snarast, och de behöver hjälp - just DIN hjälp! (Tja, annars hade det väl inte blivit något spel. Men varför just jag? Varför? Ibland ångrar man sitt yrkesval...RED) De tre Animaniakerna jobbar på Warner Bros. studios i södra Kalifornien. Där tittar de på filminspelningar, medverkar ibland och har allmänt trevligt. Men - (det finns alltid ett "men" i alla spel) det finns en elak, fet OFNG (Oldsberg-för-närvarande-gubbe) till vakt som med alla medel försöker stoppa dem. Om de inte passar sig blir de inlåsta i vattentornet (som för övrigt är deras bostad. RED) De behöver alltså din hjälp, för de är så fega att de inte vågar fatta egna beslut. Detta är ett typiskt plattformsspel med en mindre typisk story och inte så

typiska objekt, men med mycket typiska scener som förstås hör till olika filminspelningar: Dracula, Star Wars, Western, Oscarsgalan...ooops! Där försade jag mig. "Fenixgalan" var ordet jag letade i fickorna efter. Man väljer inte bana, utan studio i det här spelet.

Tyvärr finns det många saker att bli irriterad på, åtminstone innan man lärt sig kontrollera gubbarna ordentligt. Hoppkänslan är värdelös jämfört med andra spel som t.ex. Quackshot, Land of Illusion m.fl. Detta är ett 100%-igt barnspell Svårighetsgraden ligger i...tjaa, i klass med "Unga genier", "Tiotusenkronorsfrågan" (den riktiga, inte sjutillnios barnfjanteprogram) och gymnasiets matteböcker på NT-linjen. Nä, jag skojar, men det kan nog kännas så om man är 5-11 år gammal - den målgrupp som man av spelets yttre att döma

riktar sig till. Nu har jag varit objektiv en stund, nu får jag kramp. Så jag ska vara faktiv i stället.

När man startar spelet får man först se en massa ©-texter, sedan SEGA i blått (Vilken skarpsinnig observation! En till, så får du recensera bokföringsprogram för åttabitaren de närmaste fem åren! RED) Efter denna färgsprakande företagslogo kommer ytterligare en - Konami. Plingeling! Nu kan spelet börja. De tre animaniakerna kommer upp ur marken och börjar prata. Vad de säger får ni veta om och när ni köper spelet. Tugget går att trycka bort, och det är jag glad för. Titelskärmen är inget grafiskt mästerverk - den doftar 8-bitare lång väg och det är kanske lite olycksbådande. Det finns tre val - START GAME, PASSWORD och OPTIONS. Jag seglar av gammal vana in på den sist-

Ingvar Oldsberg kastar bomber på våra vänner. Inte snällt, men snällare än att komma hem och "underhålla" dem

Vill man "hålla löda" är detta ett perfekt spel. Tusentals identiskt lika packlärar skräärar ned varje bana. Innehåller de kanske Oldsbegs refuserade manus?



Från: Konami
Släpp: Ute nu
En spelare

BARN SPEL

nämnda för att undersöka möjligheterna till att underlätta spelet. Kontrollerna ändrade jag på. De tre knappfunktionerna ACTION (vad som händer beror på vilken gubbe som är vald) JUMP och CHANGE (växla gubbe) var satta i sämsta tänkbara kombinationen, men det är ju individuellt, så strunt samma. Man kan välja språk också, men svenska är inte bland alternativen, så varför bry sig? Svårighetsgraden går också att ställa in. Man får olika antal liv beroende på om man kör easy, normal eller hard. Nu startar jag spelet och får se flera "talscener" där man får veta hur storyn går. Jag börjar och befinner mig i Warner Bros. vattentorn. De två killarna och tjejen hoppar ned och ger sig på en kort inledningsbana, sedan får jag välja studio. I var och en pågår en filminspelning, och banan ligger i filmen, så att säga. Överallt finns det kameorer, stuidomän och tekniker som inte tycker om allt springet i kulisserna. De ropar på vakten,

Här syns självaste liemannen. På denna scen spelar man in en skräckfilm, men det blir aldrig skrämmande för det. Svårighetsgraden är mera skräckinjagande, åtminstone för de spelare som är så små att de gillar spelets utseende och innehåll.



och då är det dags att smita. Aj aj och smisk annars.

Man får snabbt korn på hur man ska göra, och då är spelet i stort sett avklarat. Men som sagt blir det nog svårt för barn, om de inte har hjälp förstås. Hur är förutsättningarna för att klara spelet? Jo, de tre figurerna har varsin specialitet - den smarte kan flytta lådor och smälla till saker med sin pingpongboll, den korkade kan slå sönder allting med

sin träklubba (dock inte vaktens huvud - trä mot trä gör ingen skada...!) och tjejen kan utstråla kärlek i form av små röda hjärtan! (Originellt och könsrollsomstörtande, eller hur!) Hon kan alltså bli kär på fläcken! Otroligt användbart, för alla lyder under hennes pipa. Till och med Dracula faller för henne. Alla tre rör sig i klump med den valda spelaren som ledare. Det kan vålla lite problem, det blir stundom svårt att se riktigt vad som pågår.

Med dessa figurer klarar man sig spelet igenom. Överallt så är Animaniacs inte så tokigt. Spelmakarna har tagit många bitar ur andra lir - en gunga ur Sonic, en maskin och ett tåg från Quackshot och så vidare...men allt är omgjort till det bättre. En förnyelse med andra ord! Men en sak som irriterar mig speciellt är att 50% av varje banan består av lådor som ska flyttas. OK, det kanske ser ut så i en filmstudio, men i ett spel

behöver de inte finnas på varje bana! Lådorna ska förstås flyttas så att de andra figurerna kan komma vidare, för att öppna en gång osv. Trälådorna ser likadana ut överallt också, vilket gör mig ännu surare! Hitta på nå't nytt nå'n gång, sopp-rötter!

Hälsar Jonatan
"Stålmannen"
Wallmander



Grafik

Grafiken stinker rejält av 8-bitarsspel. Den är ojämn också - ibland hyfsad, ibland dålig. Inte suddig, i alla fall. Men när gubbarna står på samma ställe ser jag inte vilken av dem jag styr.

Spelkänsla

Inget vidare. Liret fungerar, men bytet mellan gubbarna hade kunnat ordnas smidigare ifall Konami hade tillåtit sexknapparskontroll. Drar ned betyget avsevärt.

Ljud

Helt klart perfekt! Frånsett storleken är ljudet det enda som klart skiljer detta från ett masterspel!

Hållbarhet

"Tänk, brorsan, tänk! HJÄÄLP! Han vill inte tänka åt mig. Grååt snyffit snörvell!" Svårt för dagisbarn, lätt för gymnasister.

Irritationsnivå

Hög ibland, låg ibland. En grej som verkligen skaver är alla dessa (identiska) lådor. Tiotals per bana!

Det hela börjar med att Matte ringer och hojtar i luren - nu har Mortal Kombat 2 äntligen kommit. Jag skyndar mig så mycket jag kan för att hämta exemplaret, och så hem för att se om detta är en värdig uppföljare till det fantastiska fightingspelet Mortal Kombat, som fick världen att darra för ett drygt år sedan.

Jag hinner i alla fall skaffa en handbok där alla specialknepna står. Det visar sig vara ett mycket lyckat köp, eftersom det knappt står något om blodsdödstricken i manualen som medföljer spelet. Jag fingrar ett tag på asken, som ser riktigt tung ut. Inte så att den verkar väga massor, era puckon - jag menar bara att det finns

"blodet" att spruta. Jag har också lärt mig en "fatality", så snart kan jag hugga huvudet av honom. Vinsten är total. Jag myser,

MATCH 2

Det är Johnny Cage jag ska möta. Aaaargh! Jag förlorar första rondan mot denna nörd! Chockad och arg kommer jag igen i andra rondan och krossar honom. He he he! Tredje och sista rondan - nederlag! Jag förlorar, och inte nog med det - Cage skickar ner mig i en bassäng med syra, så att det bara blir ett surt kadaver kvar. Förnedrande.

MATCH 3

Kung Lau är en loser! I alla fall

avslutar med en "fatality" som skickar upp honom i taket, där det finns långa spikar. Liu Kang är historia.

MATCH 6

I Mortal K-ettan fanns det en hemlig fighter vid namn Reptile. Han är inte så hemlig längre. Han ställer upp mot mig, och jag krossar honom. Blodet flyger och jag triumferar.

MATCH 7

Mortal 2 är fullt med nya gubbar, och Baraka är en av dem. Han är nå't slags monster, med långa knivar på händerna. Han använder dem till att filéa upp mig. En ytterst svår motståndare, men jag lyckas ändå spöa upp honom. Jag märker att

Mortal Kom



hårda bilder på baksidan som får mig att dräglande trycka in spelet i Megan.

MATCH 1

Jag väljer Kitana, en av de nya kämparna, på grund av hennes snabbhet och tunga specialmoves. Det blir Sub-Zero i första matchen. Jag är helt oslagbar. Gamla Subbanser mer och mer hopplös ut när jag skickar på honom tunga round kicks och hoppsparkar. Jag avslutar andra rondan med en kombination mot huvudet som får

mot mig. En ny figur som jag krossar fullständigt. Nu får jag till Kitanas andra "fatality", som får Kung Lau att blåsas upp tills han sprängs. Mums!

MATCH 5

Liu Kang står nu framför mig. Första rondan blir hård, men jag vinner. Andra rondan går till Kang. Han använder bara specialpowers hela tiden, och det irriterar mig. Det är inte hälsosamt att irritera mig - i tredje rondan är jag förbannad och spöar skiten ur honom. Jag

motståndarna blir bättre och snabbare ju längre in i spelet jag kommer. Barakas huvud sitter för all del väldigt löst i tredje rondan, men jag får ta allt mera stryk.

MATCH 8

Ännu en ny fighter. Den här heter Jax och visar sig vara en total loser. Jag kan leka med honom som jag vill, och nu börjar det visa sig hur "blodigt" det här spelet kan vara. Jag skickar Jax till närmsta kyrkogård utan dröjsmål.

Från: Acclaim
Produktion: Probe
Ute sedan ett tag...

FIGHTING

Grafik

MATCH 9

Så är det dags för spegelmatchen - den där man möter "sig själv". Nu börjar det bli ordentligt svårt. Jag vinner med nöd och näppe i tredje rondan.

MATCH 10

Den andra bravuden i spelet heter Mileena, och nu står jag framför henne. När spelet säger "Fight!" händer något lustigt. Jag får så sagolikt mycket stryk! Mileena piskar mig så att både tandskydd och tänder flyger som risgryn kring ett brudpar. Detta pågår under fem matcher, och jag börjar faktiskt mistroströsta när jag plötsligt vinner - mest på tur. Spelet har blivit klart svårt, och "blodet" som stänker över rutan kommer

MATCH 12

Den gubbe jag gillade bäst i ettan var Raiden. Han är med även här, och han får s-t-r-y-k! Åskgud eller ej, jag leker med honom så att det bara finns en plats där han hör hemma: graven!

MATCH 13

Ja, nu börjar det hända grejor! Jag har kommit fram till den näst sista fienden, och han är grym! Kommer ni ihåg det fyrarmade monstret Goro från ettan? Här är hans elaka kusin! I försök efter försök får jag stryk så att det bara sjunger om det, och jag inser snart att det är en nästan omöjlig uppgift att klara honom. Men när jag är på gränsen att ge upp (och dit är

Mycket bättre än i ettan. Allt är så mycket snyggare och skarpare. Bakgrunderna är kanon och gubbarna rör sig snyggt. Det märks att killarna på Probe har ansträngt sig att få graffen så snygg som möjligt.

Spelkänsla

Detta är ju, som alla vet, ett helt vanligt fightingsspel. Risker är alltid stor att man blir mäkta trötta på fightingsspel, men i detta fall är lret så späckat med specialgrejor (hemliga gubbar, alla sköna fataliteter, friendship moves och babacity moves) att det tar en bra stund innan man har sett allt i spelet. Svårighetsgraderna är dessutom många.

bat II



Ljud

Kanske inte det bästa man har hört, men det duger helt klart. Och det finns några sköna ljud-effekter att gotta sig åt, t.ex. när en motståndare daskas i marken, så låter det som när 100 kilo slaktkött drar i gatan. Helt oförglömligt.

Hållbarhet

mest från mig.

MATCH 11

Min gamla vän från ettan, Scorpion, står näst i tur. Han är en fruktad motståndare, och i de matcher som följer donerar Kitana blod så att det skulle räcka till halva Rwanda. Jag börjar nu bli klart svettig. Kitana får pendla mellan sjukan och matcherna, men efter ett antal fighter kapar jag huvudet på Skorpan, och gissa om det kändes skönt!

det långt, det kan ni ta giff på!) råkar jag vinna på rent tokflyt.

MATCH 14

Och nu är det dags för the Master of Disaster, storskurken själv! Han lyfter på sin feta baslåda och ger sig in i matchen, och döm om min förvåning när jag tvålar till honom gång på gång och spöar ner honom på första försöket! Jag är nu mästare. Bästa i världen. Otroligt skönt, tycker

PATTE

Mortal 2 är på gränsen till att vara lite för svårt. Man kan lätt bli frustrerad när man losar om och om igen mot samma fiende, men å andra sidan spelar man inte heller klart på en förmiddag.

Irritationsnivå

Liu Kang är otroligt irriterande! Jag börjar så smått hata honom, mest på grund av hans fula läte, men också för att han känns lite för svår.

PGA TOUR GOLF III

Det finns dårar som vadar ut i snödrivorna med dubbdäck på golfkärran och bollar i dayglow-orange, men de flesta lindrar sin sukthan efter den gröna matans bandy genom att ramma Megan med ett bra golfspel. Redaktionen frivillige golfare har tittat på det senaste spelet från EA, och minsann om det inte verkar vara bra. Bäst, kanske?



PGA Tour 3 är Electronic Arts fjärde golfspel för Mega Drive. Det senaste hette PGA Euro Tour, men nu är vi tillbaka i USA igen. Ni som har spelat något av de föregående PGA-spelen kommer i alla fall att känna er som hemma. Allt är upplagt på precis samma sätt, men är bara så mycket läckrare!

Det märks från början att PGA 3 är någonting alldeles extra. Det är snyggare designat med vyer över banor och klubbhus. Och när valskärmen kommer upp slipper man se de tråkiga fönstren i övre bildkant, de där som påminner om att PGA-serien började som spel för folk med s.k. datorer (PC). Nu har PGA slagit egna rötter i Megan, och man får se en "vanlig" ruta med valmöjligheter. Alternativen är desamma som tidigare, men nu har du hela åtta stycken banor att välja mellan. Det blir 144 olika hål. Det, ni!

Vill du tävla finns det fyra olika alternativ: TOURNAMENT, som avgörs på fyra rundor med 18 hål per runda. Men pass på - du måste vara bland de 36 bäst

placerade efter två rundor för att gå vidare och (framför allt) kunna hösta in prispengar - precis som på riktigt. SKINS GAME är för dem som är ute efter snabbare pengar - där kan man vinna stolar på varje hål. Nästa modell heter SHOOT-OUT. Man kan också kalla det "4 små golfpojkar", eftersom tävlingen börjar med fyra spelare och den sämste försvinner vid varje hål. Den som blir ensam kvar vinner. Till sist har vi MATCH PLAY, där man spelar en-mot-en. Det börjar med kvartfinal och slutar förstås med final. Naturligtvis finns det pengar att hämta även för den som vinner ett Shoot-Out eller Match Play. Precis som på riktigt. För det är väl därför man spelar golf - för att vinna pengar? Eller...?

Nyborjarnas chans att vinna en tävling är så liten att den inte ens syns i kikare, så de gör bäst i att börja med en övningsrunda eller rent av ställa sig på driving rangen. Det fina med övningsrundan är att man får slå om slag som man inte är nöjd med. Till er som inte gillar att spela ensamma och lider

brist på golfintresserade kamrater kan jag säga: Hys ingen fruktan! Det finns tio proffs från den riktiga touren att spöa. I PGA 2 och PGA Euro var bara namnen verkliga, men nu, gott folk, är det ingen lek längre! Svingen är så fruktansvärt förbättrad att varje spelare har sin egen stil! Och vad värre är - den överensstämmer med verkligheten! Craig Stadler, som nog är den mest sverigekände av de tio, ser verkligen ut sådär när han spelar! Likaså Lee Jansen m. fl. Eftersom proffsen är USA-tourspelare kanske de inte är så kända hos oss, men jag har minsann sett på Eurosport och kan intyga att det är nästan kusligt likt!

Slagmätaren är uppbyggd som tidigare, vilket alltså betyder att man har angivit hur långt man kan slå med varje klubba. Sedan får du avgöra hur många procent av den längden som du vill utnyttja. I PGA 3 väntar gubben med att svinga tills du har tryckt färdigt, och det är bra. I tidigare PGA-spel stannade han med höjd klubba, för att efter en paus på 2-3 sekunder

FRÅN: Electronic Arts
SLÄPP: Ute nu
PRIS: 625:-



fullfölja svingen. Usch! Innan man slår bör man kolla vinden (hastighet och riktning) samt bollens läge - vilken del av banan den ligger på (ruff, fairway, bunker), och om den är pluggad (dvs. nerborrad i myllan). Det kan finnas anledning att flytta träffpunkten på bollen, så att man kan skruva den eller få mera backspinn. En av anledningarna till att PGA-spelet är så kul är att man på när håll får se bollen dimpa ned i gräset. Det är naturligtvis kvar i PGA 3. Puttningen är också densamma, med ett rutnät som anger lutningen. Det är nästan bara på ett sätt som PGA 3 skiljer sig från riktig golf: det är för mycket ödemark mellan hålen! Så mycket att jag hoppas att de digitala gubbarna har en digital golfbil...

Spelet har batteri-backup, så att statistik och resultat finns kvar även när strömbrytaren flyttas till läge "off". Det behövs, för som i alla EA:s sportspel finns det massor med statistiska uppgifter - allt från inspelade prispengar till hur många puttar man gör i snitt på en runda.

"Den indiske simultangolfaren Swingit Ram Putter smattrar iväg inte mindre än 24 bollar på 12 sekunder - nytt rekord för honom och banan. Han har den för sig själv, då klubben är så snobbig att den ännu inte hittat någon värdig att bli medlem." Det kan förstås också vara PGA III-s replay-funktion som ni skådar.

Backupen gör också att man slipper slutföra en hel tävling innan man lägger av - de är ju ganska tidskrävande. Man kan spara och börja där man slutade vid ett senare tillfälle. Ett varningsord bara - resetta aldrig ett spel med backup! Då kan du förlora samtliga sparade data! Annars håller sig minneskapslarna fräscha i flera år - vi har spel med data som är fyra år gamla, och Master-spel som hållit ännu längre. En annan kul grej är att man kan spara sitt bästa slag och sedan titta på det om och om igen, så många gånger man vill tills man byter ut det mot något bättre. Men bättre golfspel finns inte just nu på Megan, så enkelt är det. Om du inte redan är golfintresserad är det dags att bli det nu - spring iväg och köp PGA Tour Golf 3!

Johan Spångberg



Som tidigare inleds varje hål med en "flygande" tur längs banan. Ett av proffsen kommer med varningar och goda råd, som i detta fallet faktiskt inte är dyra. Men när det står så mycket stäl på spel misstänker man att de kanske lurar bara en liten aning för att slippa konkurrens! Fast du kan när som helst ta fram "ban-planen" med ett tryck på A-knappen och kolla hur landet ligger.

Oftast ligger det inte på samma ställe som din boll...



Grafik

Färgerna flyter in i varandra så att grafiken nu är mjukare än innan. Det har till och med seglat upp moln på den tidigare så tråkiga himlen. Bakgrunds- och intro-bilderna är mera realistiska nu, och själva spelaren ska vi bara inte tala om. En totalt jämn rörelse hela svingen igenom! Att varje spelare dessutom har en egen stil - ja, det är ju nästan sagolikt...!

Spelkänsla

Väldigt hög - och det har den varit genom hela PGA-serien. Men den jämna svingen höjer känslan ytterligare ett snäpp.

Ljud

Ljudeffekterna kan räknas på ena handen, men de är helt OK. Musiken som hörs under flygsekvenserna och när resultatavslut visas etc. är bättre - det ihåliga dataljudet är ersatt av hyggliga samplingar, men låtarna är fortfarande helt hjärndöda...

Hållbarhet

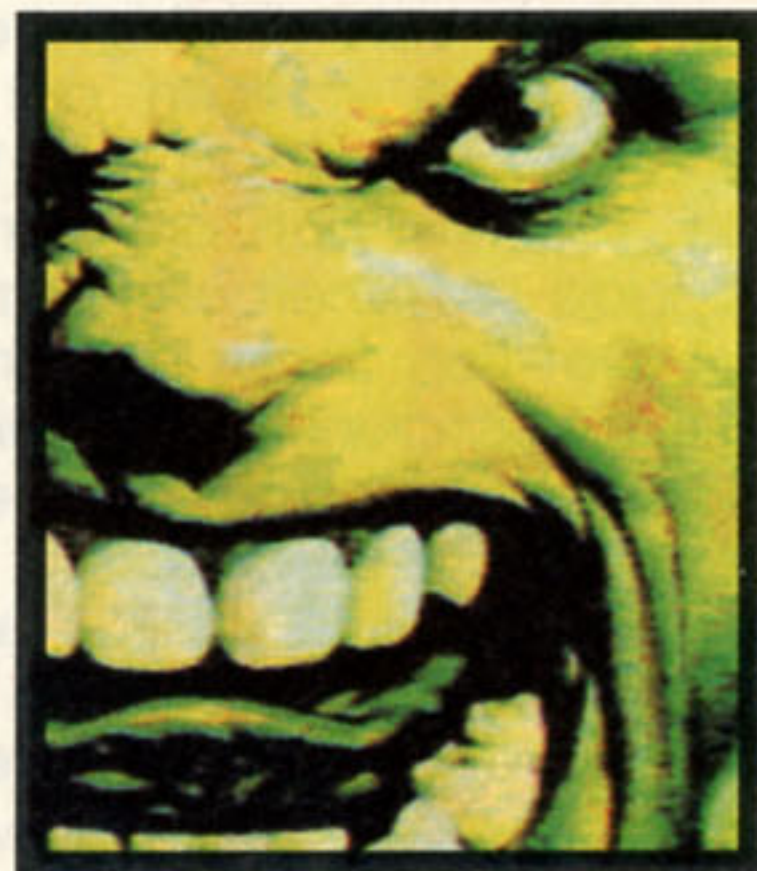
Lång. Jag kan inte förstå att folk inte gillar golf, men jag förstår dem som tycker att tempot är för lågt. För golfmänniskor är detta dock ett s.k. everlasting game.

Irritationsnivå

Låg. Fågelkvittret är det som retat gallfeber på de flesta, och det är kvar. Men det enda som kan få det fåniga flinet på mina läppar att stelna är när en till synes säker putt stannar på hålkanten - för fjärde gången...!

THE INCREDIBLE HULK

Kommer du ihåg TV-serien med denna titel? Om inte, så går den i repris nu igen, så att du kan få se Lou Ferrigno springa omkring grönmålad, iklädd sta'ns fulaste peruk!



TV-hulken är ständigt på flykt undan män i vita rockar, då och då jagande nå'n Bigfoot. En tönt, kort och gott! För i detta Marvel-lir är det den riktiga serietidnings-Hulken du hittar - DET ÄR BANKARDAGS!

Hulk är rent ut sagt j-a sne! Hans gamla ärkefiende, The Leader, har absolut bestämt sig för att ta över jorden och detta med sina genetiska robotars hjälp. Men inte nog med det. Knepig som han är, så har The Leader också tagit hjälp av Rhino, Abomination, Absorbing Man och Tyrannus! Det gör allt lite svårare, men Hulk vet hur man manglar.

Detta är förstås ett plattformsspel, och du har fem nivåer att ta dig igenom. På varje nivå är Abomination (ni vet, han med simhuden) mellanboss, och de andra superskurkarna slutbossar. Detta spel

är mycket enkelt uformat. Bakgrunder och smådetaljer är extremt enkla och rätt tråkigt gjorda, men man har i stället satsat på väldigt välgjorda monster och hjältar. Och det är inte helt fel, för hur många gånger har man inte svurit över virriga och röriga bakgrunder?!

”...detta och andra Marvel-baserade spel riktar sig till seriefansen...”

början är nivåerna ganska tråkiga, men längre fram blir spelet roligare. Du kan välja tre olika svårighetsgrader, easy, normal och arcade, och detta innebär i princip bara att gubbar och robotar tar längre tid att banka sönder. Samtidigt är spelet fruk-

tansvärt lätt, bortsett från att det inte finns några passwords - puh! Bossarna ska tas på tid, så se till att samla upp de gömda tidspoleterna!

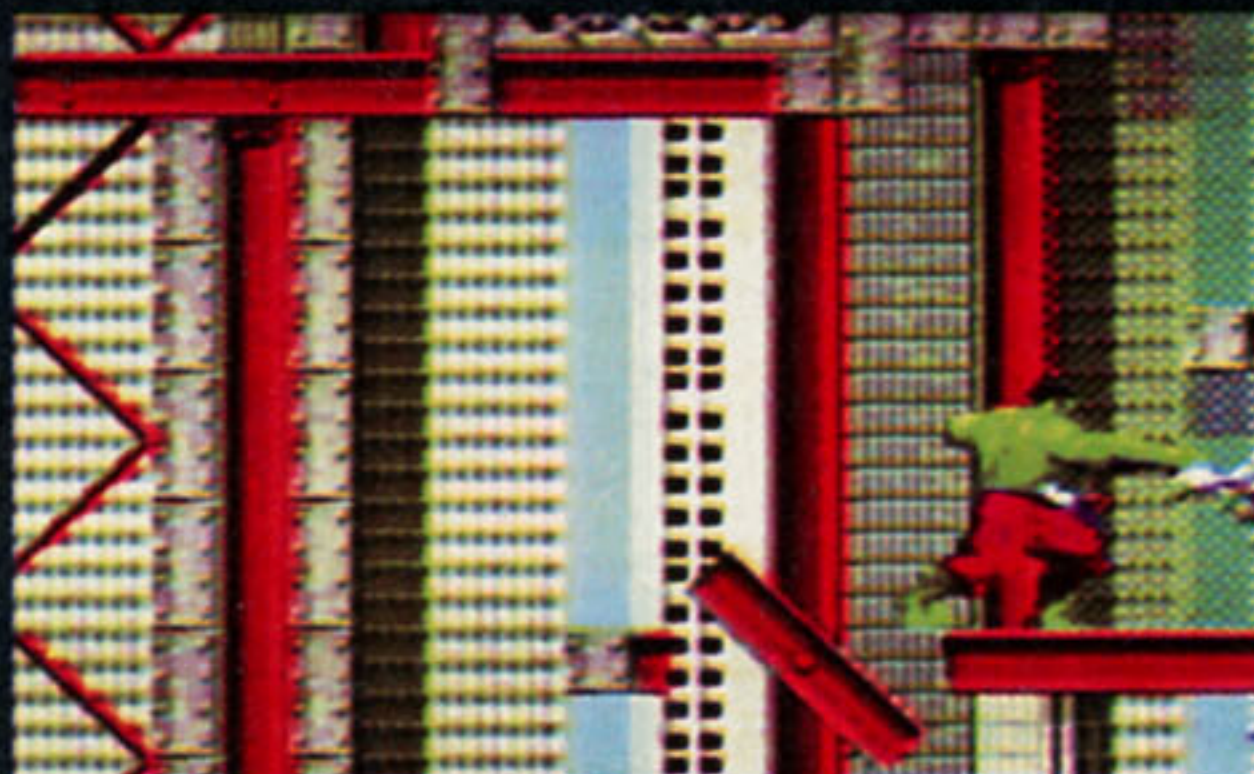
Man kan också bli till Hulkens alter ego, Dr. Bruce Banner, men bara om man fått så mycket stryk att man kräks. Bruce, den fjanten, tål ingenting, men i gengäld kan han krypa förbi fienderna och utforska småtunnlar som Hulken inte kommer in i. Men om du har tur hittar du gömda gamma-kapslar, och om du kåkar dom blir du Super-Hulk!

Som Super-Hulk kan du göra ett antal special moves, som t.ex. att ljudbanga och att kasta robotar i taket - men som med alla special moves, är de j-a svåra att utföra (Remember Mortal Kombat!) och då är ändå spelet inte avsett för 6-knappars joypad.



Robotarna är inga särskilt svåra fiender, annat än för Bruce Banner.

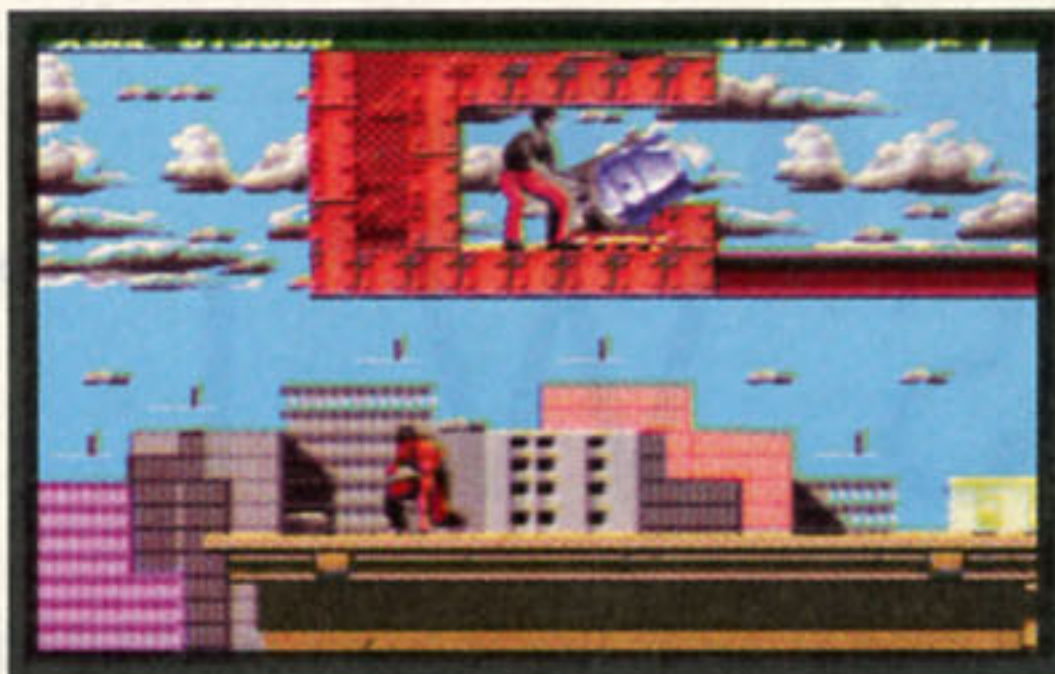
Inte ens dessa vippbalkar är direkt svåra. Hulken är ett lätt spel.



FRÅN: US GOLD
SLÄPP: Ute nu
PRIS: 625:-

PLATTFORM- ACTION

Till höger: Hulken har fått dyngstryk och förvandlats till mjukot Dr. Banner, som måste krypa förbi fienden - annars dör han av första träffen.



Till vänster - Rhino försöker punktera vår vän. Hur det går? Ja, det är din skicklighet som avgör!

Det roligaste i spelet är att man får kvadda telefonkiosker. Rå-röj! He-hee! Använd dem sedan till att stå på, för att komma åt extraliv och gammakapslar. Du kan även greppa en fiende och kasta honom på de andra idioterna, då dör de oftast direkt. Eller krama ihjäl dem! Musiken i spelet är tyvärr av porrfilmskvalitet, klart 70-talsdisco som mal och mal, och resten av ljudet håller samma stil frånsett de grymtanden och vrål som hörs när Hulken blir träffad - eller bara så sned att han sliter sitt hår och bankar i mar-ken! (Jag lovar, det är sant!)

I övrigt kan jag bara se att detta och andra Marvel-base-

rade spel riktar sig till seriefansen, om man inte bara är så'n att man måste ha alla de senaste plattformsspelet. Och för mig duger detta lir bra som avstressning efter en kärv dag ...banka och slå, he-he! Fast jag väntar tålmodigt på att det ultimata Punisher-liret ska komma, med en otrolig massa sparka-slä-skjuta och kuta, och göra sitt inträde på cartridge-marknaden. Dräggel, vid blotta tanken, säger

HENRIK



(Ett särskilt tack till TV-spelshörnan i Ystad som lånade oss recensionsexemplaret.)

Grafik

Bakgrunderna ser ut som i Spidde-liren ungefär. Tråkig och ganska "basic". Man spelar och ser gubbarna, i alla fall. Hulken och bossarna är däremot extremt snyggt gjorda. Detaljerade, men kanske inte så smidiga, men annars nästan som i MK 1!

Spelkänsla

om sagt: ett spel enbart för plattform- och Marvel-fans. Liret är lätt! Men passwords hade man gärna sett ändå, för det tar trots allt sin tid att slugga sig fram till stället man slutade på. 3:e bossen är förresten knepig! Hulken är ju bland dom coolaste med sin banka-skiten-ur-dom-logik. Kör hårt!

Ljud

Vaddå ljud? Jag fimpade det 70-talistiska disco-kompet (...som verkade komma från en Grå Låda - puuh!) och körde Madball i CD:n, vilket hetsade upp stämningen på ett klart bättre sätt! Det blir lite bättre vid bossarna och i slutet av spelet, men a-aaj, vad musiken är usel i början!

Hållbarhet

Inte så lång. Liret är lite för lätt, även om det inte finns passwords att ta till för den late. Men det lär åtminstone inte driva folk till självmord i första taget!

Imitationsnivå

Låg. Det enda som kan vara körigt i längden är att Hulken har förbannat svårt att lyda. Han hoppar segt och rör sig ungefär lika smidigt som en frysbil - men OK, det är så jag antar att Hulkar rör sig. Han kan i alla fall utdela fläskiga nävar i rask takt!

"Huhnnhhh? Vad gör Fantomen i det här spelet? Det ä mitt spel! GAARH! URGHHH! VRAAAL! KROSSA!"
Hulken är åtminstone väldigt lik sitt serietidnings-jag, så fansen bör försökta kolla in spelet. Andra bör nog låta bli, för kvallan är inte överdrivet hög.



MEGA CD 78°

drive

DOUBLE SWITCH

Ett kusligt hus som myllrar av bisarra bovar och underliga hyresgäster, som hyser skatter och dunkla hemligheter...och mängder av fällor som ska fånga fulingarna! Fast fällorna är inte automatiska, utan det är DU som ska utlösa dem i detta råkluriga cede-spel!

Det var en gång en man, Lionel Atwater Edward III, som byggde ett hus han kallade "Edward arms". Huset var i egyptisk stil och lobbyns interiör liknade innandömet i ett egyptiskt tempel. Huset rymde också åtskilliga hemligheter och en skatt. Åren gick, och Lionel dog. Hans familj flyttade därifrån. Så småningom byggdes palatset om till ett lyxöst hyreshus innehållande fem läckra lägenheter. Eddie undersökte husets hemligheter och byggde ett avancerat försvarssystem som styrdes från källaren. När spelet börjar är Eddie inlåst i källaren och har ingen kontroll över sina fällor - någon har helt enkelt stängt av dem! Han behöver DIN hjälp!

Segas företag Digital Pictures har picklat ihop Double Switch. De arbetar med interaktiv film. Videosekvenserna är

Detta är Alex, filmens Scream Queen. Eddie tror att hon är lite grann intresserad av honom. Det tror inte vi.



läckra, men det bästa är ändå kombinationen ljud-bild. För de knasbollar som inte vet att denna kombination kallas "film", så kan jag berätta att det faktiskt är film på den här plattan. Det är fråga om film i 64 färger uppe i högra hörnet. 3/5 av skärmen är avgränsade för filmen. Du, din chipsätande snaskkvarn, undrar säkert om detta är något att köpa. Jodå, om man gillar spel som första gången man spelar dem är helt omöjliga och som efter några dagars spelande blir barnsligt lätta. Problemet är att precis samma händelseförlopp upprepar sig varje gång, så hållbarheten är lika med noll när man väl har klarat av spelet.

Nu till spelkänslan. Framför sig på skärmen eller TV:n eller kanske en hemmagjord glasruta med fyrfärstryck, så har man en karta över huset, en energimätare (building power) och en inforuta som håller reda på hur många bovar man har fångat och antalet som går lösa och ohäktade. Om det finns några fällor i det rum där man befinner sig, så syns det nere till höger. Där får man också reda på om fällorna är laddade eller ej. Ju fler fällor man laddar, desto mer energi går det åt, så man skall vara försiktig och inte ladda för många fällor på en gång. Nu är fällorna inte av den där sorten som har en liten snubbeltråd som (fjoing...!) utlöser apparaten, utan det måste man själv göra på rätt plats och vid rätt tidpunkt.

Fällorna är självklart till för att bovarna skall smyga rakt in i dem, och dumma som alla bovar är så gör de självklart det. När de väl trillar dit är det oftast rolig underhållning. Ha Ha ha...! Kontrollen av fällorna är lite knepig i början, men sen' flyter det på ända tills Eddie säger: -Sorry, bye bye... KLICK - vilket enligt min mening händer lite väl ofta. Men innan man börjar spela så måste man läsa manualen! Den är sex-språkig, men inget av dessa språk är svenska. Om man inte bott i England eller USA, till exempel, eller har ett brinnande språkkintresse så kan engelskan bli ett problem. Ord som "praised" (Prisad, lovsjung-en), "completion" (fullbordande), "dumbwaiter" (mathiss) och "ancestral" (ancestor = förfader, syftande på familjen) får iallafall mig att börja famla efter ett lexikon. Detta tycker jag är ett litet - nej, när allt väl kommer omkring, ett STORT misstag som jag morrar åt både en och två gånger. MORR.

Detta spel är avskryvärt svårt men också väldigt spännande. Om man inte har spelat TV-spel/Videospel/Dataspel så

Husets lätt egyptomaniska föreständerska Elizabeth spelas av f.d. popsnöret Debbie Harry (ex. Blondie).



Från:SEGA/Digital
Pictures
Släpp: Ute nu
En spelare

PROBLEM- LÖSNING!



Kartan över husets alla rum,
Källaren där Eddie sitter är akti-
verad.

Ditt fönster mot Edward Arms -
Full Motion Video-rutan.

Kontrollen för fällorna



Bovräknaren

Energimätaren

"...men sen' flyter det på
ända tills Eddie säger:
-Sorry, bye bye... KLICK -
vilket enligt min mening
händer lite väl ofta."



mycket förut så är detta absolut
inget bra att börja med. Välj
heller ett annat spel, som t.ex.
Sonic the häck-gris (min över-
sättning).

Nu är detta ett CD-spel, och
Grafiken är består huvud-
sakligen av digital film. Detta är
inte fråga om ritade sekvenser,
nej inte alls. Filmens kvalitet
varierar kraftigt, men på det
hela taget så är det urcoolt!
Spelet scrollar lite segt om man
jämför med riktig film, men det
är inget störande. När man först
sätter sig framför dumburken
och knäpper på DS, tycker jag
att bildkvalitan är helt värdo.
Jag tänker på brödsmulor och
sylt i olika färger. Men efter en
stund är man mitt uppe i fil-
men(spelet) och då märker
man inte någonting. Bra i läng-
den alltså.

Spelet är uppdelat i två akter.
I första akten skall man ta
reda på fyra siffror som behövs
för att släppa ut Eddan. De finns
i var sitt skåp i var sitt rum i huset.

Bovarna öppnar boxarna vid
bestämda tidpunkter i bestäm-
da rum, och om man är i rätt
rum så BINGO!!!!!! får man en
siffra. Detta tog mig ca 30-40
gameovers så lätt ä dä inte.
Det finns flera sätt att torska på.
Det vanligaste är att bovarna
tar sig in i källaren och bryter
strömmen. Som tur är så har
Eddie preparerat en falllucka
precis där. - Smart snubbe! Det
näst vanligaste torskarsättet är
att man missar t.e.x ett av de
mord som man skall förhindra.

Eddie blir maxat happy när
Eman trappar "Lyle the
Handyman", för Eddie är inte
speciellt förtjust i honom. "He's
screwing up everything for me!"
("Han pajar allt för mig!") Men i
akt zwei så skall man försöka
titta där han befinner sig. Han
vet trots allt en del hemligheter.
Detta är ett välgjort spel med
bra grafik och ljud samt exakt
spelkänsla.

Jonatan W



Grafik

Nu är det inte så mycket av den
ritade sorten, men det som finns
är bra. Den digitala video-kval-
lan är väldigt varierande, men
man ser i alla fall vad det ska
föreställa även när det är som
sämst.

Spelkänsla

Väldigt exakt. När tillfälle ges
att utlösa fällorna så sker det
precis när man vill.

Ljud

Talet är som på vanlig TV,
m.a.o. bra. Synkroniseringen
mellan bilden, talet och den
sparsamma musiken är perfekt.
De få men tillräckliga ljudeffek-
ter som finns låter också helt
OK.

Hållbarhet

För en van spelare: minst en
vecka. För en nybörjare: tillräck-
ligt länge för att få gråa hår.
Väldigt knepigt! Men när det
väl är avklarat, finns det ingen
anledning att spela DS flera
gångar...

Irritationsnivå

Låg. Det som retar en är att
Eddie ibland bryter filmen för
att säga åt en att man ska bätt-
ra sig, just när man ska sätta en
bov i en fälla. Annars inget.

MEGA CD

drive

55% (Jonatan)
(Deg) 80%

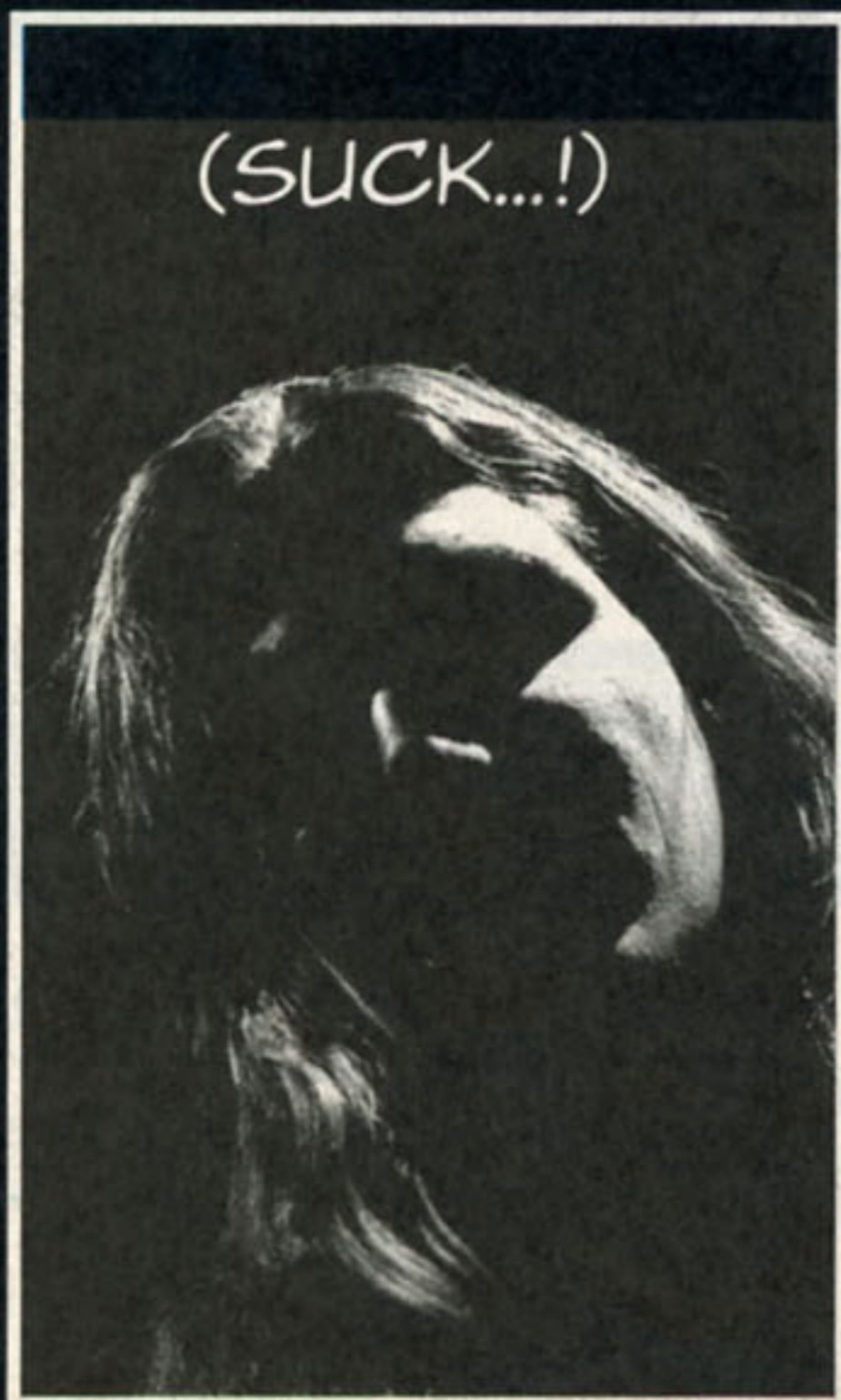
SOUL STAR



Nu ska Du - alias Bryk Hammelt - äntligen få smeta ut de äckliga Myrkoiderna över halva Soulstar-systemet! Du kan ta med en akterskytt, men ta en som är bra på kortspel. Det blir inte roligt.



(SUCK...!)



DEGENS KLAGAN:

Så här fungerar Sega-force ungefär:

Matte är redaktör, han tar alla godbitar själv innan någon annan hinner se paketet ens! Patte är en förorts-hårding, han får recensera vad han vill! Yesim är inte bara bra på att knäcka spel, hon är också

oemotståndligt vacker. Hon får alla coola spel! Jag heter Deg, jag har femton olika joypads, en svensk, en amerikansk, en japansk Mega och en Megacede. Så jag får alla konstigheter och mystiska-CD spel. En del av dom är inte så roliga!

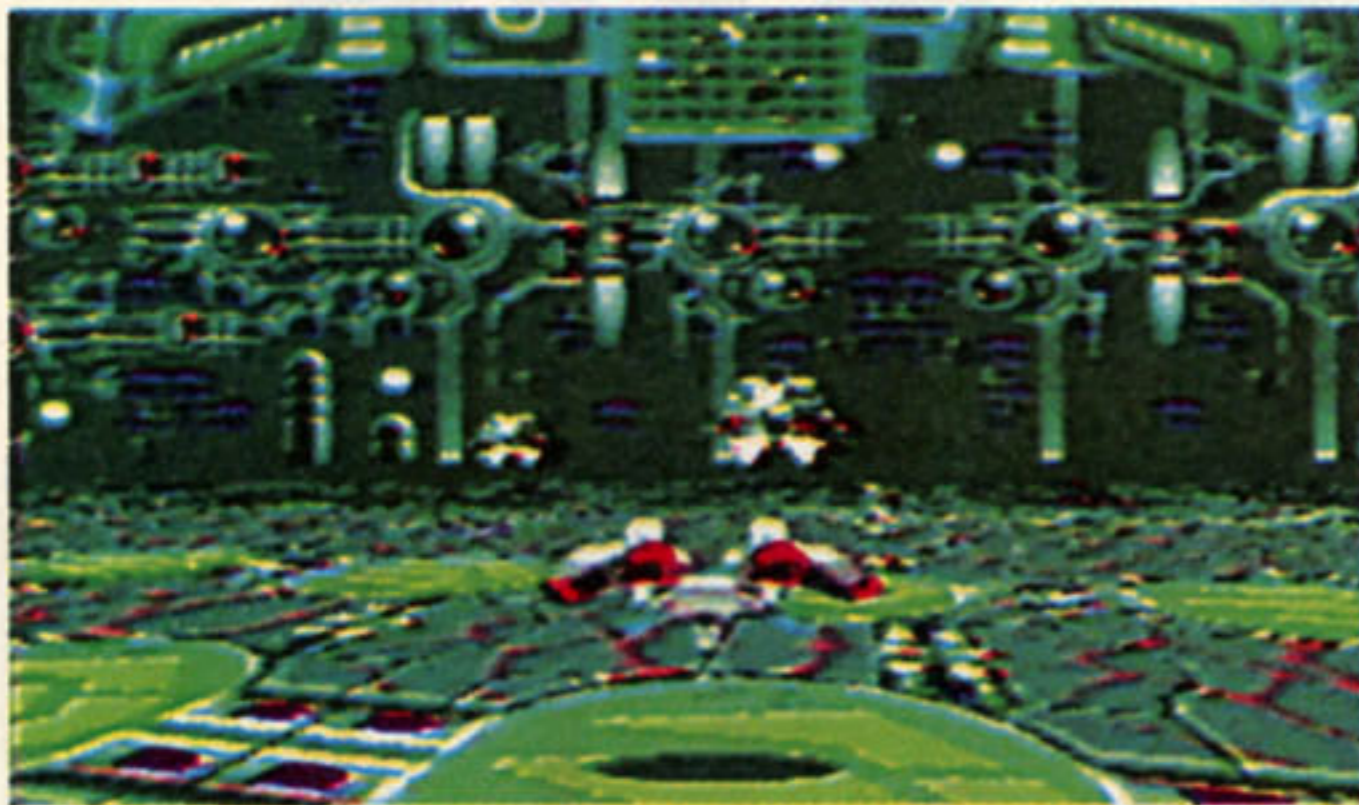
Soul Star är en utveckling av de klassiska "flyg-en-manick-genom-rymden-och-"blasta"-allt!"-spelen. Normalt sett så diggar jag verkligen sådana spel, men...

I Soul Star tar du på dig rollen som Bryk Hammelt, en topp pilot av den förunderliga krigarrasen Cryo Commandos.

Utgivare: CORE
Produktion:
Släpp: Ute nu
2 spelare (1 pilot, en skytt!)

SHOOT 'EM UP

Grafik



Våra recensenter är eniga om att Core inte har slarvat utan tvärtom gjort en ambitiös insats - och blev det en fullträff? Ja, tycker Jonatan Nej, de sköt sig i foten, tycker Deg och sa: "Det ser ut som ett 256-bitars arkadspel på 15 terabits med artificiell intelligens från år 2028 som blivit omportat till Mega Drive genom en tidswarp-zon...!"

Själv tycker jag att de första nivåerna är lite tjo och hej och panga på, är man inte en glapphjärna från helvetet så går det vägen. Det är rätt snyggt men rätt så bluddrigt, ungefär som om man hade lite feber. Men se'n, inuti Myrkopajsarnas varpa-skepp, vad händer då? Jo, då åker man i väggen, rena dråphelvetet bryter ut och det sprutar mera död än det kommer "kaviar" ur en trampad tub Kalles.

Omgivningen blir totalt psykedelisk och man fattar inte 18.30. Men OK, om man tränar och står i och får kläm på det bisarra kontrollsystemet så kanske det går att fimpa centraldatoren utan att själv bli fimpad. Vår andre-recensent är helt övertygad - han gjorde det nämligen på

tredje försöket.

"Det är bara en fråga om att arbeta systematiskt", säger Jonatan som kom till femte nivån (av sex) på två kvällar. Man måste (precis som i THUNDERHAWK) göra precis som man blir tillsagd. "Fimpa tornen, skjut bort alla kanonerna, rensa himlen - sedan kan du gå in och förstöra CPU:n" rekommenderar Jonatan, som helt kallt ger Soul Star 80 points! Eller mera. Men Jonatan är också en ärke-shoot 'em uppare med skallerormsreflexer (hur de nu hinner ned i fingrarna på den 1,93 m långa gossen innan hans skepp blir pulvriserat) Han tyckte det var trevligt att de olika warp-zonerna ledde till olika banor, och för övrigt var grafiken bra. Sa Jonatan.



Ditt uppdrag är att slåss för en stjärnas odödliga själ!?

Till din hjälp har du tre tunga stridsmaskiner. En hypermodern flygmaskin som kallas för **Strike Craft**. Med denna flyger du fram och spränger bort allehanda fiender på låg höjd och mark. Turbo Coptern är en high-tech helikopter med tung bepansring och enorma vapen. Sist men inte minst så kan du använda dig av en **Combat Walker** för att till "fots" krossa fiendens flyende rester. Alla tre kan utrustas med en mängd olika vapensystem.

Dessa farkoster är lysande i sin design men spelet i sig självt är ganska svårspelat

och irriterande i sin grötighet. Programmerarna har funnit ett riktigt bra system för att låta bakgrunder, mark och skepp röra sig mot varandra vilket gör att man verkligen känner av farten. Problematiken är att grafiken gör det svårt att se var man exakt befinner sig och vad som är ens olika strategiska mål.

Det hela är rätt tänkt men ganska fel utfört med andra ord.

Ett av de segaste CD-Segalir jag har stött på, anser Deg!



Ja, vad ska man säga! Det är CD-grafik men de som har målat och programmerat den har inte tänkt två gånger. Kanske bara en halv gång. Jag har himla svårt att urskilja någonting alls i vissa stunde! Jag kan tänka mig att de "scrollande" bakgrunderna i framtiden kan utvecklas till någonting helt unikt men i dagsläget håller de inte måttet. De bästa sekvenserna är när skeppet blir sönderskjutet och svävar iväg ut i rymden.

Spelkänsla

Jobbig. Detta borde vara ett bra spel, men det är det inte!

Ljud

Det är OK! Som med alla CD-spel är det fräcka ljud och effekter. kvalitet. Musiken är dessutom mycket bra - väldigt tung, dramatisk, symfonisk och martialisk nog att antingen utlösa några småkrig eller att göra pacifister av dårarna.

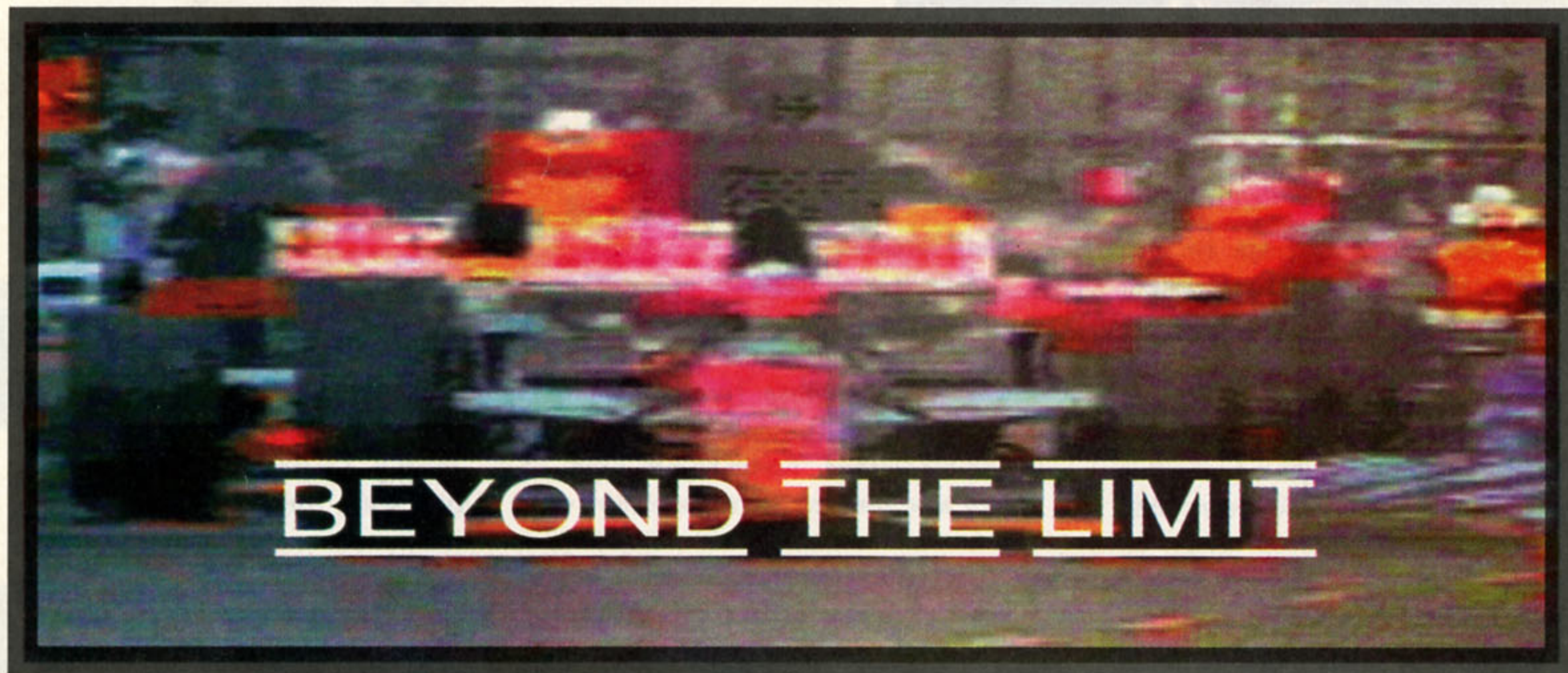
Hållbarhet

Jag spelade inte igenom hela spelet utan ruttnade ihop bara några nivåer in i spelet. Inte så hög hållbarhet med andra ord!

Irritationsnivå

Hög! Jag är ledsen över att låta så bitter, men detta spel suger så kraftigt att det skulle kunna forsla en tennisboll genom tjugofem meter trädgårdsslang!

FORMULA ONE



Har du en lådbil? Om du köper detta spel får du flera platta lådbilar. De är så platta, att de får plats på en CD, men de kan ändå fräsa fram i 304 km/h! Inga blå igelkottar hinner ikapp. (De enda igelkottarna i detta spel står förresten som dekor längs den uppdiaktade banan Sega Park, där du får köra dina första testvarv.) Trots det går detta spel inte så fort. Det ser inte så ut i alla fall, för ska man få riktig fartkänsla i ett bilspel måste det vara väldigt mjukt animerat, och på den punkten kan Formula One inte tävla med t.ex. Virtua Racing. Det är nämligen byggt på gammal hederlig bitmap-graffe, och sådan är helt enkelt lite ryckig jämfört med polygonbaserad grafik. Till er som fortfarande tror att detta handlar om lådbilar, måste det sägas: Formula One - Beyond the Limits är ett spel med bilar av F1-typ. Förstås. Till och med barn på fyra år vet vad det innebär! Nu när alla missförstånd är ur vägen kan vi gå in på detaljerna.

Alla som har sett F1 på TV vet att SEGA är medsponsor i

Williams-Renaultstallet. De som konstruerade detta spel ägnade mycket tid åt att brumma runt varv efter varv på banorna för att komma underfund med hur kontrollerna på det ultimata bilspelet skulle se ut. De analyserade film, bilder och erfarenheter och resultatet blev Formula One, men hur väl de har lyckats kan jag inte avgöra - inget av F1-stallen ville låna ut en bil så att jag kunde jämföra. Däremot kan jag jämföra med andra bilspel, och då är Formula One hästlängder (bilstängder?) före alla andra. Huvudorsaken till att jag tycker detta, är att ytan man kör på faktiskt är just en yta - ingen biotek, som på de där skojiga små polisbilssimulatorerna som barnungarna leker med. Man kan alltså svänga runt och kolla läget bakom sig, man kan se de andra bilarna från sidan, och undersöka alla skyltar, garageportar och åskådarräbuner både bakifrån och framifrån. Man kan också snurra och åka åt fel håll, något som man bör se upp med...!

Formula One är dessutom hur

stort som helst. Det finns 16 banor, 15 trevliga ögonblick från 1993 års säsong (mera om det sedan), 13 racingstall, minst femton minuter FMV på hela skärmen och därtill sex upphöjt till sex upphöjt till nio upphöjt till åtta upphöjt till två kombinationer på bilens inställningar - styrkänslighet, bromsbalans, tyngdpunkt, framvinge, bakvinge, däcksväl och transmission kan justeras med hög precision. Och gissa om det påverkar "bilens" beteende!

När man slår på Mega-ceden får man först veta, att Internationella F1-förbundet har haft sina åsikter, att Fuji Television har haft två eller flera fingrar med i spelet, samt att SEGA har distribuerat det hela. Efter denna användbara information får man se en lång intro-film i Full Motion Video. Man får se F1-bilar krascha och åka i 200 km/h, det visas segerberusade förare och förare som sätter på sig turluvan inför ett lopp, och till slut får man se vad spelet heter - om man nu missade att läsa på fodralet. Nå, bort med det - nu vill jag köra bill!

Utgivare: SEGA
Produktion: Fuji TVN Inc.
Släpp: Ute nu (18/11-94)
1 spelare, 4 minnespositioner
Pris: Ca. 595:-

RACING!

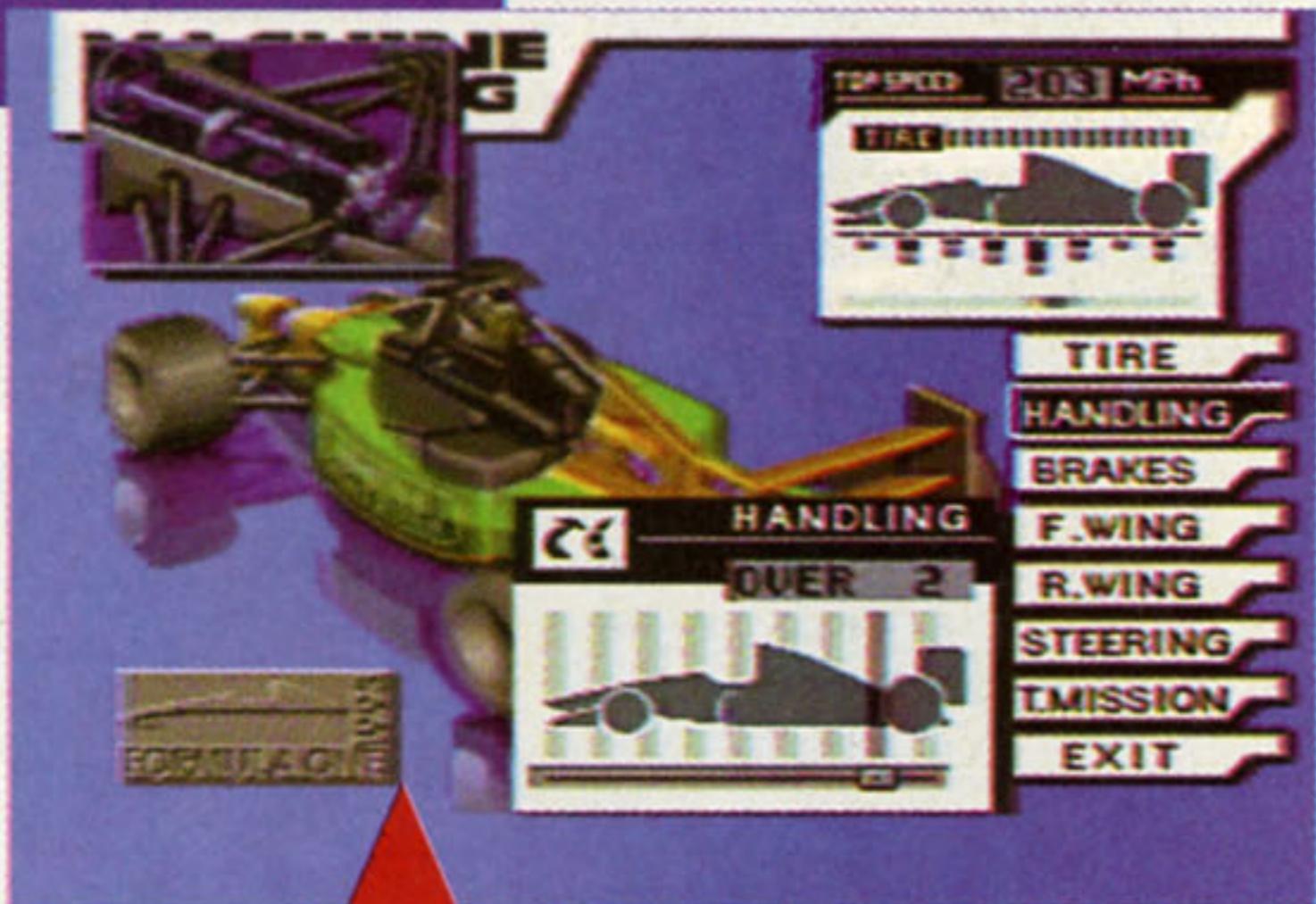


Det du gör på valskärmarna betyder skillnaden mellan fiasko och fest. Att skruva rätt bland de oräkneliga kombinationerna är ett måste - för varje bana! Huvudskärmen leder till sju olika underskrmar, som i detta fall "handling"-skärmen.

Men stopp ett tag - det finns options. Jag seglar förstås in här, och får veta att det går att lyssna på ljudeffekter och låtar. Bra att låtarna har en egen, begriplig meny - och namn har de också! Nästa optionsval är "Qualify" där man alltså kan bestämma om man vill kvala eller ej. Därefter kommer ett unikt val - du kan sätta namn på alla de andra bilarnas förare! Det finns 26 stycken, så det vore attan om inte kompisarna skulle få plats. Namnen sparas, naturligtvis.

Tillbaka vid huvudmenyn kan man välja "Record Holders", och där finns det tider på alla banorna. De fem bästa på var och en av de 16 banorna gör 80 tider. Uuurgh, vad tråkigt! Nu tar vi "Game Start". Där finns det också tre valmöjligheter: GRAND PRIX, 1993 MODE och FREE PRACTICE. Jag tar naturligtvis det sistnämnda och får välja bana. Det är mycket svårt att bestämma sig. De ser lika svåra ut allihop! Nåja,

jag tar en på måfå och börjar köra, efter att ha valt stall och byggt om karran lite grand. Starten går. Jag slinker inte ned i sittbrunnen, jag sitter upp som på en häst! Hjäälp, vad svårt det är att styra! Detta är helt olikt andra bilspel! Jag kommer äntligen till en raksträcka - hej vad det går! - men kurvan blir en totalkrasch, och jag måste göra en helomvändning. Det tar tid, men som tur är kan bilen vrida sig runt sin egen mittpunkt. Jag vet inte huruvida det är möjligt i verkligheten, (Jo, nästan. En F1:a kan spinna sig loss och snärta runt ganska ordentligt. RED) men jag kommer till



Detta är "Handling"-skärmen, Vill du ha en överstyrd bil? Eller understyrd? Kanske mitt emellan? Bilens beteende i kurvorna ändras drastiskt med den här inställningen. Ju mera överstyrning, desto lättare sladdar aktern.

Så här ser du banan. Ser det ut som Super Monaco GP '95? Det kan hända - men här har du något som börjar likna en racing-simulator värd namnet.

slut in på rätt spår. Men ojl! Där är en ny kurva! Krasch igen...!

Efter trettio varv på den första banan börjar en viss känsla av att ha kontroll över bilen att infinna sig i min hjärna. Vilken tur! Och ju längre man spelar, desto flera finesser och trix kommer man på. Detta är ingen enförmig körning, för en kurva kan skäras på lika många sätt som i verkligheten. Det är inte som i andra bilspel, där man i en bestämd 34° kurva bara behöver hålla en viss fart samtidigt som man trycker styrknappen åt rätt håll! Jag tycker att Formula One World Championship - Beyond the Limits (Jag skojar inte - detta är den fullständiga titeln) slår arkad-Virtua med flera längder - vilket slag får ni själva bestämma. Inte när det gäller mjukhet,





Detta är J.J. Lehto. Han är vinnaren i en av de hårda duellerna under kapitlet "1993 MODE". Gissa vem som är förloraren? Rätt - DU! Men om du tränar dig gråtfärdig kan du bli nå't en vacker dag...

Inte i spelkänsla, men när det gäller realismen vinner Formula One. SEGA-gubbarna var ju som sagt ute och samlade fakta, bilder och ljud från verkligheten. De var med under rejens förberedelser, till de hektiska minuterna innan starten ska gå, upplevde själva loppets konstanta spänning och urladdningen i depån efteråt. Därför har de lagt upp spelet så, att du får information av stallchefen, mekanikerbasen och en allmän rådgivare. De säger olika saker beroende på hur du har ställt in bilen och hur bra du har kört - en blandning av krav, väderinformation och råd om allt från kurvtagning till hur banans höjd över havet påverkar bilen. De meddelar vilken som är deras idealposition i startfältet. Klarar du den tiden blir de glada, misslyckas du blir de mindre glada. Mycket mindre.

Den informationen kommer som text, men innan du får köra ut på en ny bana får du en beskrivning av banan i talad

form. Talet är dessutom begripligt, åtminstone för den som har läst engelska i fyra år eller mera. Inget sludder eller problem med överskotts-sallv, och framför allt - ingen nervositet hos speakern heller. Alla svåra böjar tas upp, banans historik får en snabbgenomgång och mycket annat; när det gäller stadsbanorna får man veta lite om staden också.

Till att börja med får du åka på den speciella testbanan, SEGA Park. Den existerar bara i det här spelet, till skillnad från de övriga som är 100% verkliga - och ganska realistiskt avbildade. Banan är kantad med SEGA-reklam - Sonic till vänster och Tails till höger. Den här banan måste du börja med att köra, för att de olika stallen ska få se hur bra du är. De bestämmer då om de vill skriva kontrakt med dig. Är du riktigt duktig, så kanske Williams-Renault vill ha dig!

Jag väljer tre varv och molnigt väder, men det får man inte alltid behålla. En stor skillnad mot

andra bilspel är att vädret i Formula One ändrar sig under loppet. Det kan alltså börja regna! Då måste du gå i depå och byta till regndäck. Sedan slutar det, och då måste du ha mittermellandäck. Två varv senare kommer solen fram, och det börjar lukta bränt gummi. Dags att byta till torrdäck! Fem varv senare börjar det regna igen...

Väljer du 1993 Mode, så har du en lång och svår säsong framför dig. Men väldigt rolig! Denna spelvariant består av situationer från säsongen 1993. Man får alltså börja mitt inne i ett lopp, vilket gör att det inte tar så lång tid att komma igång - inga inställningsskärmar! Du får en uppgift, som kan vara att behålla ledningen, köra upp sig eller skaffa bättre tider. I första uppdraget gäller det att inte bli omkörd, men jag tycker det är roligast att försöka skaffa bättre position. På bankartan markeras ens egen bil med en röd cirkel som innehåller ett vitt "P". Bilen som ska köras om är mar-

Denna skärm får du se varje gång du går i depå, och den berättar allt om läget under kvalificering och tävling. Fem olika visningar ger dig alla data inklusive temperatur och lufttryck. Vad kommer näst? Medtävlarnas kalsongfärg? Deras favoriträtter? Vi väntar spant.



Detta är ett däck. Den som inte är passionerat intresserad av däck, olika gummiblandningar och deras varierande egenskaper ska inte köpa detta spel.





Grafik

kerad med en fylld gul cirkel och håller oftast en hisklig fart jämfört med din. När man har slutfört uppdraget får man beröm - klarar man det inte, så är det Game Over.

Besök i verkstaden är oundvikliga, och så här går de till: På varv tre åker jag in för att byta däck. Jag hade dessa däck i slutet av andra kvalomgången. De var slitna, och man åkte lätt av banan. Man styr in mot depån, och när man väl hittat infarten går resten på auto. Sno på gubbar! Skärmen släcks ned, depåskärmen kommer upp - och där finns det options som heter duga. (Denna skärm syns bara under kvalet och själva loppet. Under FREE PRACTICE får du ställa om bilen istället. RED.) Man ser siff eget (eller förarens) finger peka på knapparna som tillhör bilens inbyggda dator. Det finns fem val, varav de två första visar de andra förarnas positioner, bästa varv, totaltid o.s.v. Du ser också din egen placering. Nummer tre visar hastighetsrekord, fyran

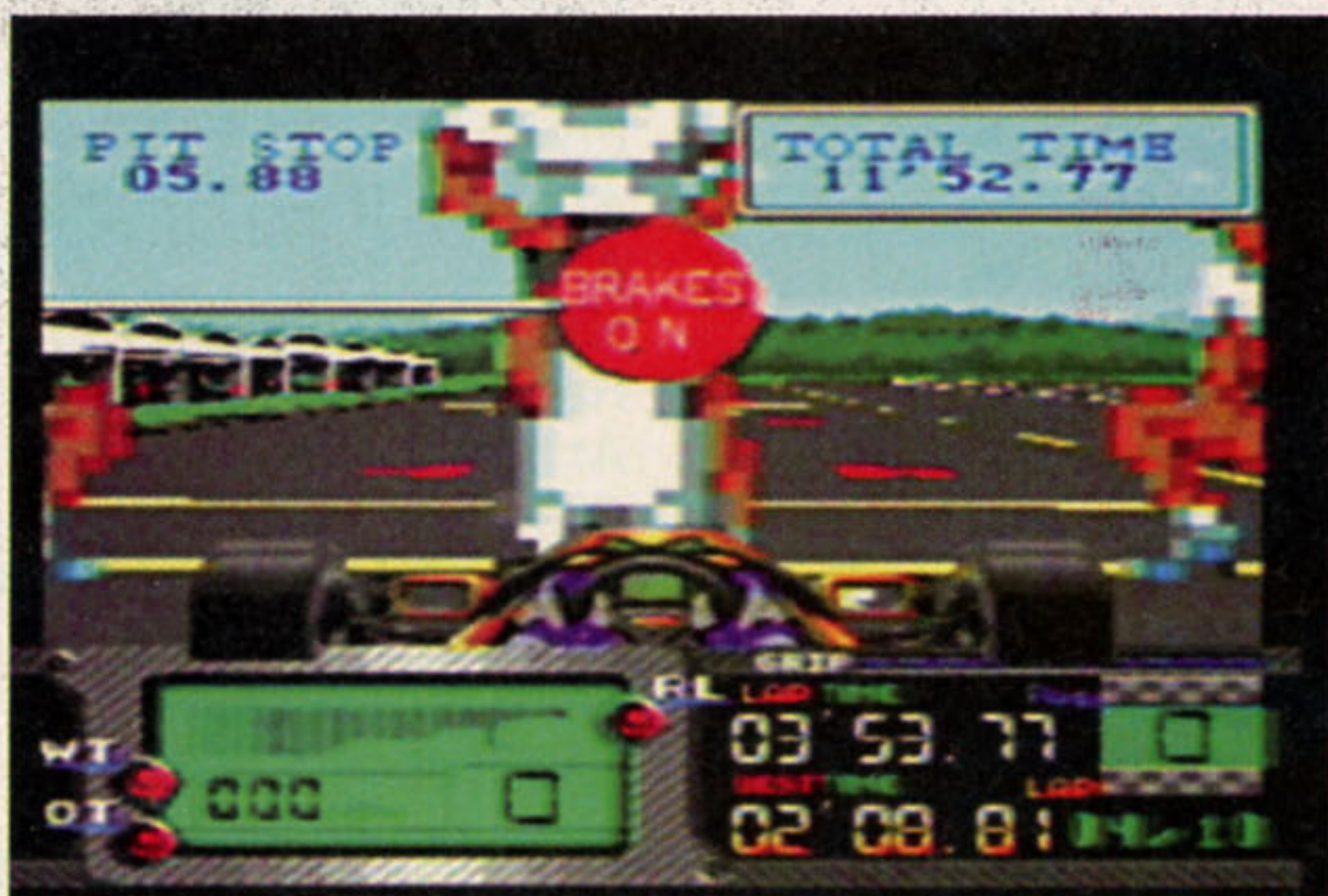
visar vilka bilar som finns på banan samt exakt var de finns, och femman visar banans temperaturer. Där visas även lufttryck och vindriktning, det senare med små pilar på en bankarta. Dessa fem informations-skärmar är nödvändiga för att nå en bra position!

Sammanfattning: Detta är i mitt tycke det bästa bilspel som finns just nu, åtminstone i SEGA-format. Det är nästan som att vara en riktig racerförare. Alla optioner drar verkligen in spelaren i skeendet, och den tid man tillbringar i mellanskärmarna är mycket viktig för resultaten på banan! Om du står och tvekar mellan två andra bilspel (Och har en Mega-CD), så glöm dem och köp det här i stället!

Jonatan Wallmander



Dina depåkillar jobbar som förgiftade illrar trots att de tycks bestå av knyt-nävsstora pixlar. Det är inte illa. Teamets bossar är mindre pixellerade, men det beror nog på att de och förarna är existerande personer som skulle kunna komma och hämnas om de blir för grovt bitmappade.



Njaee...den är inte direkt bra. Rätt murrig, faktiskt. Det som irriterar mej mest är att man inte se en sväng förrän man kommer in i den. Men man sitter ju i en F1-bil, och det är säkert inte så bra sikt i verkligheten heller (Stämmer! RED.) när man är så nära marken. Bra FMV (med MCD:ns mått mätt, i alla fall) och vettigt upplagda valskärmar.

Spelkänsla

Jättebra! Till total skillnad från andra bilspel blir den bara bättre och bättre ju mera man kör!

Ljud

Bra Eurosport-hårdrock. Som tur är utan skrikapor som förstör låtarna med att visa att de kvaddat stämbanden redan som femåringar. Anständigt motorljud, bra effektläten.

Hållbarhet

Beror helt på spelaren. Gillar man körspel håller det i årtal, tro mig! Ofantlig mängd options och oändliga möjligheter att anpassa spelet efter personlig smak bidrar till hållbarheten. Ett enda rejs med kval och träning tar minst två timmar, så sparfunktionen är viktig!

Irritationsnivå

För dåliga förlorare: Hög! För er som kan ta en och annan förlust innan ni lärt er köra - låg!

Detta höjarspel till Mega-CD:n är mycket svårt - men det har ni väl redan upptäckt? När ni blir utskrivna är det bara att ta nya tag, för här kommer hela lösningen. Nu ska det väl bli stopp på vampyrplågan ändå! Lycka till med lret, önskar Dr. Roffe.

DRACULA

- hela lösningen!

Dag 1, 28 december

Person, plats:	Tid (in och ut)	Saker, berättelser etc.
Hem, Notting Hill.....	7:00 AM	
Annisette, Notting Hill.....	7:05-7:35 AM	Get: Old Cloth
Holmwood, Westminster.....	8:20-8:35 AM	Get: Harker's adress
News stand, Westminster	8:40-8:55 AM	Get: Sa. Jack Pub adress
Harker, Marble Arch.....	9:15-9:30 AM	Get: Harkers Office adress
Telegraph, King's Cross.....	9:55-10:10 AM	At hand: Janos calling card
Hades Club, Kensington.....	10:50-11:20 AM	Hear Devlin's story
Saucy Jack's, The Strand	12:00-1:00 PM	Get: Bookstore adress
Bookstore, King's Cross	1:20-1:50 PM	Get Asylum adress + bok
Asylum, Paddington.....	2:10-2:20 PM	Get Blackjack
Holmwood, Westminster.....	3:00-3:30 PM	Get package
Harker's office, S:t Paul's	4:10-4:25 PM	At hand: package
		Get: Necklace
Annisette, Notting Hill.....	5:25-7:25 PM	At hand: Necklace
		Get: Rose
Hades Club, Kensington.....	7:40-8:10 PM	Hear Devlin's 2nd. story
Saucy Jack's, The Strand	9:00-10:00 PM	Hear Wolf story
Asylum, Paddington.....	10:40-11:10 PM	Hear Dr. Seward's inmate's story
		Get: Knife
Home, Notting Hill	11:30PM	Hear story, sleep.

Dag 2, 29 december

Person, plats:	Tid (in och ut)	Saker, berättelser etc.
Newsstand, Westminster.....	7:00-7:15 AM	Hear news
Holmwood, Westminster.....	7:20-8:05 AM	Hear story of your brother
Annisette, Notting Hill.....	8:50-10:20 AM	Hear Juliet's dream story
Asylum, Paddington.....	10:40-12:10 PM	Get: Van Helsing's card
Bookstore, King's Cross	12:30-12:45 PM	Get: University adress & book
Telegraph, King's Cross.....	12:50-1:20 PM	At hand: Van Helsing's and Janos's cards
Hades Club, Kensington.....	2:00-2:30 PM	Get: Gold coin
University, Kensington	2:35-3:20 PM	At hand: Cloth and gold coin
Harker, Marble Arch.....	3:35-4:05 PM	At Hand: Rose
Harker's office, S:t Paul's	4:40-5:25 PM	At hand: Knife
		Hear: Story
Saucy Jack, The Strand	5:45-6:45 PM	Hear: Song
Harker, Marble Arch.....	7:10-8:10 PM	At hand: Knife
Annisette, Notting Hill.....	8:40-9:55 PM	Get: Note for Devlin
Hades Club, Kensington.....	10:10-10:25 PM	At hand: Note Get: Keys
Bookstore, King's Cross	11:05-11:35 PM	At Hand: Keys
		Get: Gold book
Home: Notting Hill.....	12:30 AM	Read letters & sleep

A UNLEASHED

Dag 3, 30 december

Person, plats:	Tid (in och ut)	Saker, berättelser etc.
Annisette, Notting Hill.....	7:05-7:35 AM	Hear Juliet's story
Newsstand, Westminster.....	7:55-8:35 AM	Hear news
Hades Club, Kensington.....	9:05-9:20 AM	Hear story
Cemetery, Paddington.....	10:00-11:00 AM	Hear Andrew's funeral
Asylum, Paddington.....	11:05-11:50 AM	At hand: Blackjack
Holmwood, Westminster.....	12:30-2:00 PM	Hear meeting
Telegraph, King's Cross.....	2:45-3:15 PM	At hand: Janos's card
Saucy Jack, the Strand.....	3:35-4:05 PM	At hand: Gold book
University, Kensington.....	4:45-5:15 PM	At hand: Gold book
Harker, Marble Arch.....	6:05-8:05 PM	At hand: Gold book

Efter utomhusscenen ska du trycka på C-knappen för att komma tillbaka till handlingen! OBS: Ta Wolfbane!

Home, Notting Hill.....	8:50-9:05 PM	Hear Janos's letter
Annisette, Notting Hill	9:10 PM	Du sover över här till nästa dag.

Dag 4, 31 december

Person, plats:	Tid (in och ut)	Saker, berättelser etc.
Harker, Marble Arch.....	7:30-7:45 AM	Get: Cross
Harker's office, S:t Paul's.....	8:20-8:35 AM	Hear story of asylum fire
Asylum, Paddington.....	9:15-9:30 PM	Get: Stake and mallet
University, Kensington.....	10:00-10:15 AM	Get: Two keys, prof. is dead
Home, Notting Hill.....	10:05-11:00 AM	Get: Dictaphone
Cemetery, Paddington.....	12:00-1:00 PM	Hear Juliet's funeral
Annisette, Notting hill.....	1:20-1:35 PM	Hear story
Saucy Jack, The Strand.....	1:55-2:40 PM	Get: Note from Harker
Holmwood, Westminster.....	3:00-3:15 PM	Hear story
Harker's office, S:t Paul's.....	3:55-4:10 PM	At hand: Dictaphone tub
Saucy Jack, The Strand.....	4:30-4:40 PM	Get: Map with crosses
Hades Club, Kensington.....	5:00-5:35 PM	Hear: How to open wall
Cemetery, Paddington.....	6:05-6:50 PM	At hand: Stake and mallet
Annisette, Notting Hill.....	7:00-7-25 PM	Hear: Annisette been bitten
Harker, Marble Arch.....	7:55-8:10 PM	Hear story
Annisette, Notting Hill.....	9:10-9:15 PM	Dracula appears!
Holmwood, Westminster.....	9:35-10:15 PM	Hear story
Harker, Marble Arch.....	10:30-10:50 PM	Hear story
Home, Notting Hill.....	11:20-11:35 PM	Hear Janos's note
Annisette, Notting Hill.....	11:40-11:55 PM	Vart har hon tagit vägen?
Hades Club, Kensington.....	12:10 PM	At Hand: Cross.

En vecka med

SONIC

En betraktelse av leg. Sonic-iantasten J. Wallmander

Vem skulle vara bättre på att beskriva Sonic & Knuckles-spelets fantastiska storhet än Sonic själv? Vi ringde till SEGA-högkvarteret i Tokyos Haneda-distrikt, men där ville man inte ens medge att han existerade. Men så hörde vi ett rykte om att han hade setts på en spelhall i Roppongi och begav oss dit, förklädda till japaner. Och har man sett på 17 - där satt han och körde Virtua Racing!

-Ursäkta, är det ni som är Sonic T. Hedgehog?

-Vad tycker ni jag liknar - en rörmokare med mustascher?

-Äh...inte precis. Vi är från Sverige och skulle vilja intervjua er om Sonic & Knuckles-spelet...

-Äsch, det där. Det har jag inte tid med. Vi håller på med Sonic-spelet till 32X-en, och det blir grejor det! Man måste väl få relaxa lite mellan varven.

-Jo, för all del...men vi vill gärna att den som är mest insatt i spelet ska beskriva det för läsarna...

-Ha! Ring Robotnicke då, det var hans fel alltihop.

-Men det var väl inget fel på spelet, snarare tvärtom!

-Säger ni ja, som inte behövde våga livet stup i kvarten. Får jag fortsätta köra nu?

-Äh...ja...men vem ska vi intervjua då?

-Ring Jonatan Wallmander. Han vet vilket helsicke jag har haft!

Och det gjorde vi. Hans rapport lyder så här:

Som alla vet är Sonic & Knuckles fortsättningen på Sonic 3. Eller vet alla inte det? Jo, förmodligen. Nu gör ni det, i alla fall. Den bana som kallades nummer sex i 3:an följs här av nummer sju till och med fjorton. 35 meg totalt! Det är ett jättespel, det, och så här ser det ut. Vi börjar med bana sju:

ANGEL ISLAND ZONE

Här finns det fem typer av fiender. Till att börja med ett melanting av en fjäril och en smörblomma, kallad "Butterdroid". "Smörildroid" på svenska? Sedan den tråkiga men ständaktiga vindsnurran och blåst-

makaren till tupp som kallas "Cluckoid" - "Kuckeloid" för oss. Odelad tredjeplats har den ett-riga, snabba fjanthatten till tagglös taggsvamp, "Styggsvamp" alias "Mushmeanie". Sedan en trollslända, som man kan kalla "Trollslända" eftersom den faktiskt heter "Dragonfly" i original. Den har fått bakdelen ombyggd till en spik-kedja som man ska undvika i det längsta. Men vad nu? Ooops! En svamp! Man studsar omkring som i en, ja som i en...äsch! Man studsar i alla fall. Och man kan studsa på taggar. Den som är ansvarig för detta kallas "Drullvad" ("Madmole"). Puuh! Det var fienderna. Många faktiskt, och jobbigast är trollsländan Nickes beteende. Aj! Där rök 358 ringar! Bara att samla nya. Ringar är ingen bristvara på denna bana. De finns i massvis, i finurliga, trevliga och närmast bisarra kombinationer av lufftrum, ringar och taggar. Dessutom finns det en liten programmerar-miss som gör det möjligt för den listige att skaffa sanslöst många ringar. Titta i fuskrutan här inunder, så kan ni också dra nytta av det!

SANSLÖS SCROLLING

Bana sju är uppdelad i två akter: I den första möter man Knuckles som just har varit och inspekterat sin Master-smaragd. Han blänger misstänksamt runt omkring så att Sonic eller Tails inte ska försöka komma in och sno dess kraft. Att försöka knöla den med sig förbi den fläkt som Knuckles senare sätter på vore minst sagt vansinne. Bakgrunden växlar skärpa och färg tre gånger, och det är ju alltid trevligt med lite omväxling. Bakgrunderna är värda några ord för sig, faktiskt. De är uppbyggda av ett flertal parallaxnivåer (flera skikt som rör sig med olika hastighet och därför skapar en illusion av djup) som upptar minst 50% av det tillgängliga antalet färger. Man ser tydligt att vissa saker ligger bakom andra, samt att en del ting är större än andra, men viktigast är att skikten rör sig hur mjukt som helst. Det ökar på totalbetyget, som är "totalt superbra". Sonic-spelen har de mest bearbetade, bäst utformade parallaxnivåerna i världen. Andra spel scrollar bara i

FUSKRUTAN



Programmerarna bakom detta mästerverk är trots allt inte helt ofelbara. Om du kör Sonic & Knuckles med Sonic 2 i piggyback-porten kan du som vanligt gå in i bonusbanan och samla ringar. När du kommer ut räknas ringarna ned till en bonus, men här kommer det roliga: Om du spelar som Knuckles får du behålla ringarna när du kommer ut på banan igen! Jag har samlat 326 ringar på det här sättet, och om man är flitig borde det vara möjligt att ta ca 900 stycken! Gissa om man får extraliv och annat kul ...!



2+3B

sidled, men Sonics bakgrunder fungerar även i höjled.

SUBJEKTIVT OM OBJEKT

Banan är uppbyggd av en massa intressanta objekt. En trevlig sak är den intergalaktiska pneumatlyftkranen som lyfter Sonic när han hänger sig i ett av handtagen och drar. Då går två stålskivor in i ett hack och lyfter röret kring pinnen, och så håller man på tills man kommit dit man vill. De gamla vanliga studsplatorna lusar ned även den här banan, men de har fått storväxta kompisar. Man kan nämligen studsa en bra bit på alla de svampar som finns på banan, och det finns dessutom ett slags vågskålssvampar med en vikt på den ena hatten. När Sonic hoppar på den andra och skickar iväg vikten, så dimper den ned och skjuter iväg honom lika högt som en röd studsplatta.

Bossarna på 7:an är två: en skogshuggarrobot med turbofire på ryggen, och en annan som inspirerats av vår senaste husdjurshobby: kaninhoppning. Den är läckert 3D:ad och lite knepig innan man kommit på hur det hela ska gå till. När vi klarat den svischar vi iväg till nästa bana med Robotniks flygande slagskepp (som förresten verkar inspirerat av skjutdem-uppet Empire of Steel från 1992).

FLYING BATTERY ZONE

är en bana som har en hel del high-tech i grundstommen, men objekten får den att likna

Metropolis Zone i 2:an. Kuriöst faktum: en av fienderna finns dokumenterad i 2:ans manual, men den finns inte med i det spelet! Skumt...men här finns den med! "Teknopip" kan man väl kalla denna kattleksak, som annars inte är något att leka med. Den är farlig och finns överallt. En flöjt kunde behövas för att locka dem i floden. Nästa nyhet är en sköldpaddstanks med leksaksskott som gör ont. En fräckig detalj är att tomhysan matas ut där bak! Kaboom! Kallas "Blaster" på alla språk. Ska vi rädda all djuren, Sonic? Visst ska vi det, annars får vi på tafsen av de militanta djur-aktivisterna. Full fart till närmsta boss, alltså. Det är en av de där burkarna med djur i, fast den har Robban byggt om så att den blivit farlig. Tips: låt den slå sig själv på hövet! Sedan rusar vi förbi bomberna med fallskärm, skruvorkarna och loophjulen tills vi är framme vid en trevlig liten lätt boss. Eller rättare sagt två bossar. En som påminner om lasertrummet i Sonic 2 och en metalliserad gorilla, som förstås styrs av den verkliga gorillan, Robotnik. Vi är uppe i himlen en bit, men nu ska vi ner igen, till

SANDOPOLIS

som är nedlusat med pyramider, sanddynor och dito maskar. Flera nya överraskningar (och nya, otrevliga fällor) väntar här. Vi börjar med de inte särskilt anspråkslösa fienderna. "Sandworm" heter den första, och den gör skäl för namnet. Den gillar sand, men är helt

ofarlig för andra än totala klan-tar - så'na som jag. En mycket värre fiende, som sällan släpper förbi en utan att hånas är "Skorp"-en, som stulit sitt namn av sin kusliga släkting Skorpi2 onen. Den här är förstås av metall, har kameror till ögon och larviga fötter. Gadden är utbytt mot en spikboll. Den rör sig, kan jag upplysa om. Första akten i denna sandiga zon utspelar sig utanför pyramiden, andra körs inuti. Den är så svår att en nybörjare faller i gråt vid första problemet, men jag nickar uppmuntrande: för en gångs skull har de gett en lite att tugga på. Spela Knuckles på denna bana, så får du STORA problem. Jag hatar visserligen den här banan, men en detalj imponerar verkligen - några snören som sitter i en låda med fjäderupphängning. Lådan åker åt sidorna om den sitter på ett snöre, och i den ska Sonic ta tag och svinga sig nedför väg-garna. Banans stenskalle till boss-maskin älskar att hoppa. Den hoppar dock inte hela livet, för den fuktiga kvicksanden sätter sina spår...! Andra aktens Robotnik-boss har ett knasigt utseende. Den ser ut som en blandning mellan Ingvar Karlsson, en skolvägg och en tung lastbil, men för att göra Matte glad säger jag att den liknar ett flygplan lite grann. Den skall pangas på feiset då och då, varvid fulingen Robotniks ölmage träder fram. Bara att panga på! Vad mera om sanddynemetropolen? Tja, den är skojig, och snabbheten finns där ibland, men det är den svettigaste banan i spelet, och inte bara för figurerna. Den knäcker nog åtskilliga nybörjare!

LAVA REEF ZONE

Manualen säger: "Detta är den

SHINING FORCE 2

Shining Force 2 har blivit en försäljningsframgång - för att vara ett strategi/rollspel, alltså! Denna version är dubbelt så stor som föregångaren. Liret är helt otroligt! Det innehåller fler karaktärer och svårare problem, så det är inte konstigt att många kör fast. Den här lilla beskrivningen tar upp allmänt goda råd och några av de vanligaste problemen!

Spelet börjar i ett kungarike, Island of Grans, där det bor en mästertjuv i skepnad av en häftig liten råttan. En dag är råttan ute på skattjakt som vanligt, och med sig har han några vakter från slottet. Gänget har lyckats öppna en dörr till ett gammalt torn bakom slottet. Efter diverse letande stöter de på en staty som har två stycken juveler fastsatta på sig. Den klåfingriga råttan kan ju givetvis inte låta bli att ta dessa, och då börjar det hända grejor. Råttan och vakterna ramlar omkull av pur förvåning, och nu börjar ett av de kraftigaste åskväder som någonsin härjat i kungariket. Kungen blir mycket orolig och han skickar iväg sin rådgivare för att se vad som har hänt i tornet. Plötsligt så tycker sig kungen se mystiska skuggor i tronsalen, och han börjar ropa om det finns någon där, efter en stund uppenbarar sig ett spöke. Kungen blir alldeles till sig och svimmar. När han efter ett tag vaknar upp börjar ditt äventyr.

I staden bor hjälten (du kan sätta dit ditt namn om du vill) och han går i skolan tillsammans med tre kompisar - en kentaur, en dvärg-krigare och en kvinnlig magiker. Gänget går i lära hos kungens mästermagiker, skolan har börjat och mäster är mycket fundersam över det som nyss har hänt.. Mäster blir kallad till slottet - kungen är sjuk, mäster beger sig till sjukbädden och naturligtvis kan inte det unga skolgänget hålla sig i skinnet utan rusar efter mäster trollkarlen. I slottet får de se hur mäster undersöker kungen och hur han kommer under-

fund med att kungen har blivit besatt av en ond demon. Nu skall du hjälpa mäster att kriga och ta reda på vad som håller på att hända i kungariket. **Du skall komma ihåg att ta "undersöka"- ikonerna ofta, även på de mest osannolika platser.** Du kan hitta värdefulla saker som vissa av dina kompisar - också de nya! - kan använda.

Efter diverse letande och fighter så sätts du i fängelse av en annan kung, som nu har blivit besatt av den onda demonen. Du träffar på mäster-råttan som hjälper dig att fly ur fängelset, och efter diverse fighter kommer du tillbaka till ditt slott där det har hänt grejor. Därpå måste du försöka rädda prinsessan, som den onda (demonbesatta) kungen har tagit. Efter en svår fight flyr demonen, men han tar med sig prinsessan. Nu blir det en svår jordbävning så alla måste fly för sina liv. **OBS! Ta "undersöka"-ikonerna uppe vid huset där det har blivit en spricka i marken, så kan du hitta en sorts sten som kallas "mitril".** Dessa stenar skall du spara till senare i spelet, då du kan göra bra vapen av dem. Du flyr med en båt som finns i hamnen, och seglar till en annan kontinent där du kan fortsätta äventyret.

En viktig detalj är att huvudrollsfiguren nu har lyckats få tag i en kristall som han har fäst kring halsen. Den hänger i en kedja av mitril som inte går att avlägsna. Denna kristall - eller rättare sagt juvel - har stor betydelse i spelet. Du kommer att hitta en till senare, så att du får två stycken De kallas "jewel of

light" och "jewel of evil". På den nya kontinenten bygger kungen en stad av materialet som finns i skeppet ni seglade med, och efter ett år är staden nästan klar. Kungen är alldeles förtvivlad efter förlusten av sin dotter och säger inte mycket. Mäster trollkarlen och kungens rådgivare menar att man måste hitta andra städer på den nya kontinenten för att öka handeln. Plötsligt kommer det vakter som säger att man har fått besök av en underlig fågel som liknar en Sfinx. Den kan inte bara tala utan heter också Peter. Han berättar att deras kontinent hemsöks av massor av demoner, och att han behöver hjälp. Man beslutar att bege sig på äventyr för att utforska landet. Man stöter på svåra fiender, men vid det här laget har du lärt dig hur man fightas. Du hittar så småningom till Peters hemstad och örnästet där den stora örnguden finns. Här får du massor med info plus att du kan få en vän för livet. Prata med alla fåglarna i boet och gå sedan ut och ställ dig emellan två buskar till höger om porten, så räddar du en fågelunge som ramlar ner från en av avsatserna uppe i fågelboet. **Ungen heter Skritch och blir en viktig medhjälpare i din armé senare i liret.** (Han kommer med dig efter att du har klarat en svår strid långt senare i spelet). I staden nedanför fågelboet har du en svår strid att utkämpa, och efter det skall du prata med borgmästaren som räddade ODD EYE. **Du måste tala med honom flera gånger, för då får du en flotte** som du kan åka på floderna med. Kom ihåg att hela tiden köpa bättre vapen!

Nu skall du åka med flotten neråt, sedan till höger där du ska undersöka en krypta som vaktas av en liten pojke. Du beger dig sedan ut i öknen och slår en ond armé. I en grotta träffar du en gammal man som följer med - han kan hjälpa dig att öppna kryptan där pojken stod vakt. Efter dessa strider skall du slå en jättebläckfisk vid

Roffe bringar ljus över mörkret!



Dagens rätt: Ödleögonssoppa Provencal med orm-sushi och njurkakor. 47:50.



En mysig enrummare i Granseals förorter. Källaren är uthyrd till nio Death Metal-musiker.



"Fem å nitti i måna'n för att städa den här barren? Då får'u facket på dej, kungis!"

namn Kraken. Innan du strider med kraken skall du använda en "Wooden Panel" som finns i ett träd. Trädet står i en stad, och det finns ett hål i trädet där du kan sätta in Wooden Panel, och nu hittar du en dold grotta. I grottan hittar du ett magiskt svärd som du måste ha för att kunna gå vidare i spelet. Det magiska svärdet är det enda som biter på en jätte som du skall slå längre fram. Har du inte svärdet vill han inte ens slåss med dig! Lyckas du besegra honom får du en "Maskin som kan gå på torrlagda flodbäddar". Efter striden med jätten kommer du till en grotta där en dvärg ligger skadad. **Ta "undersöka"-ikonen vid elden, så hittar du en viktig "Dry Stone".** Denna kan du använda senare i loret för att skapa en bro vid en flod som rinner vid slottet Gran seal, (Ett skämt? Granseal är en vattenskyddsfärg som säljs över halva jordklotet) och detta gäller i slutet av loret: Du skall följa floden, och vid ett ställe där man ser hur floden har en inbuktning tar du fram Dry Stone och använder den. Nu uppstår det en bro här, och du kan hitta en stad där det finns en skicklig dvärgsmed. Han kan göra de bästa vapnen av dina mitril-stenar!

Jag rekommenderar att du bygger upp styrkan vid det ställe där du träffar på jätten, då det

inte är så långa sträckor man behöver flytta sina rollfigurer. Innan du har vunnit striden tar du alltså EGRESS (flyga tillbaka till prästen) och hämtar tillbaka skadade kompisar. **Du kan sedan upprepa striden om och om igen, för att på detta vis öka gängets styrka.** Efter striden med jätten ska du rädda en Elvkrigare som har fastnat i en damm (en fälla). Efter denna strid ställer du gänget vid berget ovanför, och nu öppnar Elvkillen en passage i berget så att ni kan komma vidare i loret. Ni kommer till ett slott där en stor magiker bor. Han stod tidigare på de ondas sida, men har på sistone blivit god. I detta slott blir gänget krympt (av misstag) till små miniatyrfigurer, och nu kan ni spela schack! Ni är alltså pjäserna i ett parti schack som måste vinnas för att ni skall kunna gå vidare i spelet. Ett mycket coolt inslag! Efter denna upplevelse går ni och räddar den skadade dvärgen i grottan - och tar med Er en fe som helar honom. Ni går till staden som kungen byggde av fartyget som förliste, och här får ni dynamit som ni kan använda tillsammans med en kanon ni fick av en av dvärgarna i grottan. **Använd kanonen på stenraset uppe vid berget och ni kan gå vidare i loret.** Ni kommer så småningom till en stad där det finns en gammal antik flygfarkost

som ni kan flyga tillbaka till Gran seal med. Striderna som nu följer är svåra, så det gäller att ha tålamod. **Viktigt: ta "undersöka"-ikonen ofta,** och på alla tänkbara (och otänkbara) platser. Du kan hitta användbara saker och nya följeslagare! I slutet av loret kommer man in i en uråldrig krypta där man skall dra ett svärd ur en sten. **OBS! Du måste ha en plats ledig i din item-ruta,** annars kan du inte dra upp svärdet! När du har svärdet kan du öppna en döds-kalle-mun och hitta passagen till slutstriden!

SHINING FORCE 2 är i mitt tycke ett av de absolut coolaste loren som finns till Mega Driven. SHINING FORCE 2 ger en enorm spelkänsla och innehåller massor av överraskningar. Ja, spelet är ett måste för alla som gillar ett häftigt strategi/rollspel!

Till sist: Detta är en mycket kortfattad beskrivning som täcker de vanligaste stötestenarna i spelet, men det kan ju hända att just du kört fast i något speciellt problem. Ring mej, så kan vi försöka lösa det tillsammans!
Dr: ROLF

**SEGA-KLUBBENS HOT
LINE**
Tel. 08/ 600 51 71
Mån-TorKl. 17:30-20:00





Jungle Book

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

495:-



Land of Illusion

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

449:-



Deep Duck Trouble

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

449:-



Sonic 2

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

449:-



Sonic Chaos

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

495:-



Aladdin

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

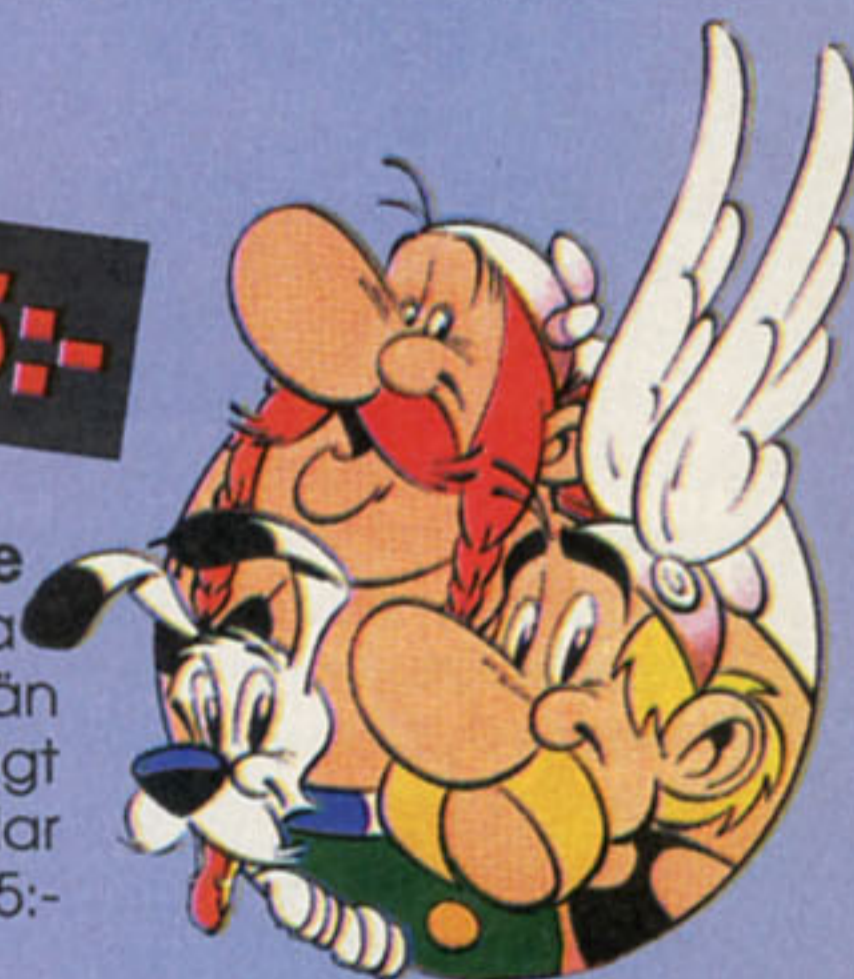
495:-



Ecco

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

495:-



Asterix - the Great Rescue

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

495:-



Olympic Gold

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

449:-



Winter Olympics

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

495:-



Global Gladiators

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

endast 199:-

Låg pris spel!



Speedball

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

futtiga 99:- !

endast 199:-

Batman Returns

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



Så här beställer du från

MASTER SHOP!

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

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

Viktigt! Här ska det stå
3279-7

POSTGIROT SVERIGE
Receivande af betalningsmottagare

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

495:-
199:-
694:-

BETALNING / GIRERING B
3279-7

SEMIC
172 22 SUNDBYBERG

DITT NAMN
DIN ADRESS
DITT POSTNUMMER

BELOPP

32797#02#

resten

Redan vid det svåra par 5-hålet överfölls Ballesteros av fyra läderbrudar med elpiska. Skulle Axel kunna hålla dem stängna tills han fick fram sin killer - järnnian?



Streets of PGA 4 vs. Mortal Cosm!

Sonic & Knuckles är som alla vet världens första piggybackspel (man kan koppla ihop det med ännu ett spel genom en port ovanpå kassetten) och det gjorde oss alldeles yra av förväntan. Varför inte göra flera spel kompatibla? Tänk er att jacka ihop Mortal Kombat 3 med NHL '96! Eller varför inte Zero Tolerance med FIFA '97? Inga röda kort, bara röda fläckar! Snacka om dödgrävarfotboll...! Man kunde

kombinera ännu flera spel, som i vårt exempel här intill. Tänk dig att delta i en lång och hård golfturnering där du måste slå dig fram till varje tee genom horder av skurkar och sedan försöka kämpa ned en massa rymdskepp när du går mot greenen. Det låter väl som ett riktigt spel! Vi har lovat Patte att få recensera det när det kommer ut. För det är väl bara en tidsfråga?



VARFÖR?

En anonym läsare har sänt in ett foto, antagligen på sig själv. Vi frågar oss bara "varför?" Vill han försöka bevisa att det trots allt kan vara skadligt att hålla på med TV-spel? Skriv och berätta, du som känner igen dig.

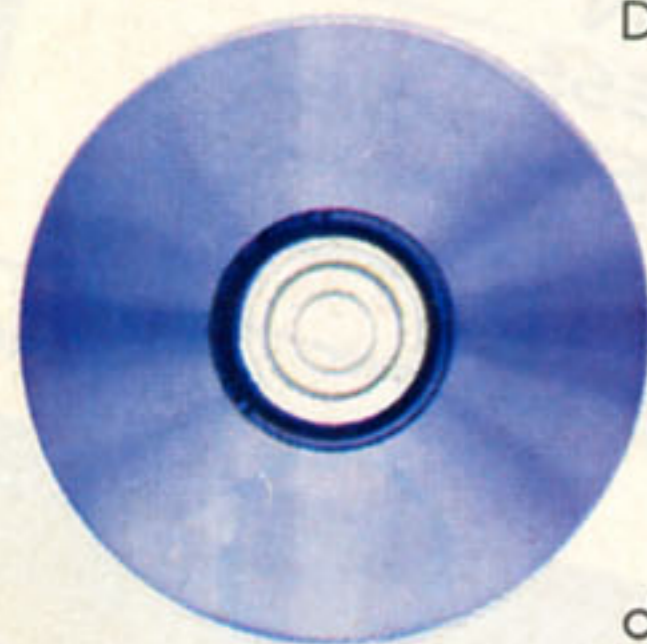


DÄRFÖR!

Nej, TV-spel är inte skadliga, vad ni än kan tro när ni ser den ovanstående bilden. För att bevisa detta sätter vi också in dessa bilder på Matte (Intelligensleendet) och Patte ("ingen smuts i näsan här intel!")



shit happens



Detta är en cede. I förra numrets nästa-nummer-annons stod det att vi tänkte skriva om den. Den heter Star Wars Chess och är alltså ett schackspel. Ni som ivrigt väntade på den recensionen börjar väl så smått ge upp hoppet om att hitta den i det här numret. Det gör ni rätt i. Det här spelet var nämligen inget bra spel, och vi har annat att skriva om som är roligare. Så kan det gå!



Thomas' lista

Om den här killen vet vi två saker: 1) Han heter Thomas, 2) Han har skrivit en topplista.



- 1 Sonic 3
- 2 Sonic 2
- 3 Streets of Rage 2
- 4 Road Rash 2
- 5 Sonic 1
- 6 FIFA Soccer
- 7 Streetfighter 2
- 8 Jungle Strike
- 9 688 Attack Sub
- 10 Bubsy

största och hetaste zonen på Svävande Ön! Se upp för exploderande klippblock och Spraylurkar som förgiftar luften!" Behöver banan beskrivas bättre? Ja, Fienderna är två. En som ni redan läst namnet på - "Spraylurk" - som är en avklippt lyktstolpe vilken sprutar hårstajlingmousse på Sonic om han inte ser upp. Bli han träffad går det minsann begränsat fort, och han orkar precis kämpa sig upp på plattformarna. Eftersom spelkänslan blir så dålig finns det risk för att han går på alla taggar i världen. Som tur är försvinner molnet efter en stund. "Toxomister" heter den på engelska. Den andra fienden är inte fullt så stöddig. Den kallas "Eldmask" - "Fireworm" - och består av ett huvud och fyra bakdelar. Från bakdelarna sprutar den eld uppåt, men den är inte så farlig - man behöver inte ens se upp med den. Lavazonen kan var ganska tråkig, för den är likadan rätt igenom. Först på slutet märker man lite fantasi utöver det vanliga. Hur bossarna ser ut och hur de ska tas tänker jag inte tala om - har ni kommit så här långt ska ni minsann fixa det. Eller öva tills klassen höjs en bit...! Jag säger bara att graffen på bosarna är vansinnigt urläcker. Och det är en underdrift. Nå - efter att ha bränt så mycket gummi bland lavastenarna rullar vi in i nästa avdelning:

HIDDEN PALACE ZONE

Här har Knuckles sitt privata tillhåll, och hit kommer Sonic för att prata vett med honom. Knuckles är ju som bekant lurad av Robotnik och tror att Sonic är en onding. Därför vill han inte alls prata, utan attackerar Sonic med friskt humör. Han är inte så svår att fajtats med, men det känns helt klart annorlunda än att slåss med en maskin. Han kan glidflyga, och då hoppar man på honom. När Robotnik stjal Master-smaragden och

Sonic med Tails hjälper Knuckles förstår han (äntligen) vem som är boven. Nu tar Knuckles fram sitt vetande och sina snabba reflexer och hjälper våra vänner att komma till nästa zon.

SKY SANCTUARY ZONE

På den förra banan fanns det inga fiender. Här finns det en - "Äggrobot" heter denna tungt beväpnade laserpajas. Den liknar Robotnik och gillar att smyga på Sonic. Den gillar att skjuta, men räckvidden varierar. Se upp - denna bana ligger långt över marken, för när Robotnik tog Master-smaragden blev det fel på höjdkontrollen. Ön svävade iväg långt upp i himlen och kommer snart att krascha i havet! Ska den räddas så hänger det på Sonic! Banan är vacker så att det förslår, och särskilt impad blir jag på slutet. Det som händer där får du själv ta reda på. Jag säger bara en sak: det är mycket bra gjort. Det mesta man ser i bakgrunden är blå himmel och moln. Molnen är snygga och hela kråkslottet hänger upp och ned, men se upp - det finns långa broar som rasar när man går på dem. Robotnik har dessutom skruvat ihop sin gamla Stål-Sonic från 2:an och utrustat honom med flera gamla boss-maskiner. En från 1:a, en från 2:an, båda är upphottade och har fått mera hightech-touch sedan sist. Härifrån susar vi in i den fräckaste bana jag sett i hela mitt liv. Den kallas

DEATH EGG ZONE

och finns i Robotniks gigantiska rymdskepp där det svävar i Möbius' yttre luftlager. Rymden väntar! Här möter vi två svåra fiender, en som kallar sig "Spikklubba" ("Chainspike") och en som vi kan döpa till "Nitare" ("Spikebonker"). Denna bana är så speciell att det kliar i fingrarna så snart jag sätter på spelet - de vill spela denna bana! Allteftersom man spelar stiger

skeppet tills det på andra akten är i omloppsbanan runt planeten. Den bildar alltså bakgrund och är väldigt snygg - men nu till det mest supermaxade dunderobjekt som finns i något TV-spell! Jag kallar dem "Vansinnesrejs", och de finns i tiotal. De ser ut som tjocka blå lyktstolpar och liknar lite en gammaldags bensinpump. Ovanpå har de en laserskärm som räknar ned till avfyrning - tre, två, ett, noll - och så spinner Sonic iväg i ett rör som består av gula ringar stora som stjärnstolpar! Röret skapas och rivs allteftersom, och Sonic slungas i spiraler och loopar för att sedan kastas vidare. Detta måste ses - men det är bara en av de många fantastiska vansinnesuppfindingar som Sonic & Knuckles innehåller. Efter denna bana möter man en boss som tar upp hela skärmen. Den är minst sagt mäktig! Detta är förresten Robotniks dödsägg, som har vuxit till sig. Med hjälp av Mastersmaragden laddar Robotnik upp ett laservapen vars effekt är minst sagt förödande, och här slutar äventyret för alla nybörjare och motionsspelare. Men ni som är vassa nog går vidare till sista banan - DOOMS-DAY ZONE. Den kommer att bli en spännande upplevelse! OBS! Den går bara att köra som Sonic - Super Sonic!

SUPER TAILS

Om man samlar alla smaragdena och sedan nyper Super-smaragdena, så kan Tails faktiskt bli Super-Tails. Hur det ser ut tänker jag inte tala om, och ännu mindre tänker jag yttra ett ljud om vad som händer när Sonic får tag i alla juvelerna. Jag lovar bara att det blir häftigt och att det är värt besväret! Jag har sagt det förut och upp-repar det gärna: Sonic är världens mest högkvalitativa och roliga plattformsspel!

JW



--- BULLSHIT ZONE ---

I manualen står det: "VIKTIGT! Sonic & Knuckles är endast avsedd för spel i lock-on-läge med Sonic 2 eller Sonic 3 spelkassett! Den fungerar inte tillsammans med spelkassetter för andra än Sonic-spel!" Sicka lögnare! Hur kan man skriva något sånt när det inte stämmer? Ja, säg det! Faktum är att man genom att stoppa i ett annat spel kan få tillgång till 900 miljonera varianter av de bonusbanor som man plockar smaragder på! Sonic 1 fungerar särskilt bra. Om man sätter i det, så står hela gänget och säger "No Way!" "No Way!" "No Way!" "No Way!" "No Way!" Det där sista "No Way!" fick mig att pröva vilt. Jag tryckte alla möjliga kombinationer och kom fram till att A, B och C samtidigt tog fram en meny med kod till varje bana samt möjlighet att välja Sonic eller Knuckles. Rent fantastiskt! Nya banor! Många nya banor! Jaa!



BUBSY 2

Grafik

Bra! Ja, detta var väl vad jag hade förväntat mig. Precis som det tidigare Bussy var grafiken mycket bra. Animeringarna av Bussy när denne går på en nit är som alltid mycket välgjorda och bjuder på ett och annat skratt. Dock inte lika plastiska som Earth Worm Jims animationer. Bakgrunder och annat är mycket välgjorda.

THE BOBCAT

76°



MEGA
drive

Storyn so far: Bussy the Bobcat måste åter ut och rädda världen! Jag, den osannolike Sega-mästaren Deg måste rädda honom! Jag har fått spelet före alla er andra! Jag har dessutom inte sovit på flera dygn! Läs min recension och dö sedan!

Nummer ett av detta spel var en riktig höjare som jag spelade bort mycket av min dyrbara tid på. Tvåan lovar att bli en liknande upplevelse.

För nytilkommna Segapolare kan jag berätta att Bussy är ett gallet lodjur som ofta råkar i trubbel och därför måste springa omkring och samla ihop diverse saker för att på så sätt ställa världsordningen till rätta.

Okej, vad är nytt med detta spel, varför skall ni gå och tjacka Bussy nr 2!?

Ja, en nyhet är att du har möjlighet att välja vilka banor du skall starta på. Det gör du genom att gå omkring i en huvudbana och helt enkelt välja ingång till de olika nivåerna.

Sedan förra Bussy har man utökat rejält med miljöer. Några favoriter är den lite egyptiska nivån och flygplans-nivån där Bussy måste köra flyg mellan en massa ballonger och vassa föremål för att ta sig till målet. Man har verkligen lagt ned tid för att varriera bannorna och det har gett bra resultat.

Banorna är enormt stora och inte alltid helt linjära, dvs det är inte så enkelt att gå "rakt på sak" för att komma till mål. Gång på gång fastnar jag och får använda min ihopp-torkade hjärna. Det är verkligen en av de funktionerna som jag uppskattar med Bussy 2.



Det har gjorts en del nya animeringar av Bussy och de är som med den första versionen helt i en klass för sig. Jag har inte hunnit räkna hur många sätt som Bussy kan gå hädan på, men de är många.

En hygglo uppföljare och ett bra spel men det saknar det där lilla extra som gör en tvåa till en dunderhit! ..Tycker Deg!



Spelkänsla

Spelkänslan som helhet är bra. Jag måste emelertid säga att efter att ha spelat en hel mängd spel under de senaste åren så är det allt svårare att njutta av en "tvåa" av ett spel man tidigare spelat. Men för den som inte är fullt lika ålderstigen vad det beträffar Sega-spelandet är nog Bussy bland det bästa man kan tänka sig vad det beträffar spelkänsla.

Ljud

Massor av samlingar av Bussys balla visdomsord, fast lite brusiga emellanåt.

Hållbarhet

Mycket lång hållbarhet. Spelet är oerhört stort och komplext. Jag tror att det faktiskt är näst intill omöjligt att finna alla olika varianter på gånger som man kan passera igenom.

Irritationsnivå

En lätt irritation infinner sig. Spelet är lite svårförståeligt. Ungefär som Yesims åsikter om min musikmak. Men precis som med henne så blir man helt charmerad av spelets charm och förglömmer detta.



SEGA TOR



TOR R O O M

32X DOOM!

**SOLEIL - I KLASS MED ZELDA?
CANNON FODDER SATURN**

Här låtsas vi att vi redan nu vet vad som ska finnas i

nästa nummer Ute 19 April! den

SVARTA
MARKNADEN!

MÅNADENS SPEL RING FÖR ÖVRIGA TITLAR!

MD 2 Inkl. Elitserien, Sonic 2, 1 handk. **1595:-**

MEGA DRIVE

FIFA '95	625:-
ELITSERIEN	625:-
NHL '95	595:-
PGA 3	595:-
MICRO MACHINES 2	595:-
ROCK & ROLL RACING	595:-
PSYCHO PINBALL	595:-
MR. NUTZ	595:-
SPARKSTER 2	595:-
SNOOKER	525:-
SOLEIL	695:-
SONIC-PACK (2+3)	649:-

32 X

DOOM	695:-
VIRTUA RACING DELUXE	649:-
STAR WARS	649:-
AFTERBURNER	595:-
COSMIC CARNAGE	649:-

MEGA CD

DOUBLE SWITCH	RING!
REBEL ASSAULT	669:-
FLINK	595:-
LETHAL ENFORCERS 2	595:-
PITFALL	595:-
TERMINATOR	495:-
GROUND ZERO TEXAS	559:-
MICKEY MANIA	559:-
NOVA STORM	549:-
SNATCHER	595:-
LAWNMOWER MAN	595:-
STAR WARS CHESS	595:-
ECCO 2	649:-
EYE OF THE BEHOLDER	595:-
GAME GEAR	
POWER RANGERS	399:-
RISE OF THE ROBOTS	399:-
FIFA SOCCER	399:-

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

HOT LINE

Har du kört fast? Ja, inte med bilen, alltså, utan i ett SEGA-spel? Är du grinfärdig? Ring då speldoktorerna och be om hjälp! Mottagningen är öppen under dessa tider:

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

SKITCHIN'

Eftersom alla har varit så snälla och låtit bli att skitcha på riktigt (Trots att man enligt vissa blir en själsligt förvriden våldsdåre av att spela TV-spel) så ska ni få några koder att pröva. Men för att det ska funka måste du skriva in dig som BADASS.

MONEY2000 \$
THRASHtre vapen
SPEEDtre nitros
ARMORpallar mera
TOTEMVancouver
BRANCOSDenver
AIRPORT.....Seattle
HILLSSan Fransisco
STARSLos Angeles
CAPITALWashington
JAYSToronto
CARS.....Detroit
PIZZA.....Chicago
PALMSMiami
LIBERTYNew York

MICRO MACHINES

Här är ett trevligt litet fusk för er som dör ihjäl er hela tiden när ni åker omkring i detta charmerande mikro-lir. Pausa spelet och tryck B, NED, C, NED, UPP, NED, VÄNSTER och NED. Ta bort pausen, så har du oändligt med liv. Kul, va? Men kolla på Hints-sidorna också - det finns en hel hopar varianter på det här temat.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Man måste vara polare med lädret för att fixa det här lret, och om ni inte är några Schwarzar eller Brolinare ens på TV-spel, så kommer det en dos koder här. Då får ni i alla fall se nivåerna, och bättre syn är vi speldoktorer bra på.

1: HAUNTING
2: GUNGETNK
3: TRAFIC
4: GARAGE
5: ELF
6: BARREL
7: WINDUP

DUNE II

Det här lret är svårt. Våra recensenter Henrik och Yesim har fixat allt utom sista Ordos-nivån, och det är ganska häftigt. Men ni kanske inte är lika listiga som de, så därför drar vi hela lävvelkodlistan. Är jag inte snäll, så säg?

HOUSE ATREIDES

1 DIPLOMATIC
2 SPICEDANCE
3 ETERNALSUN
4 DEPTHUNTER
5 ASHLIKENNY
6 SONICBLAST
7 DUNERUNNER

HOUSE HARKONNEN

1 DEMOLITION
2 SPICESATYR

3 BURNINGSUN
4 DARKHUNTER
5 EVILMENTAT
6 ITSJOEBWAN
7 DEVASTATOR
8 DEATHRUNNER

HOUSE ORDOS

1 DOMINATION
2 SPICESABRE
3 ARRAKISSUN
4 COLDHUNTER
5 WILYMENTAT
6 SLYMELANIE
7 STEALTHWAR
8 POWERCRUSH

Sådärja! Ha det så roligt bland sanddynerna. Solskyddsfaktor 500 är ett minimum och glöm inte vattenflaskan.

MORTAL KOMBAT 2

Vi har blivit nerringda på Heta Linan angående alla specialgrepp, slag och finishing moves på denna uppgraderade version av Mortal Kombat. Inte konstigt - den är inte bara snyggare än ettan, utan också mycket svårare att klara av - men det blockerar linjerna i timal, och att sitta och rabbla alla 13 slagskamparnas moves gör att vi blir alldeles slut här på mottagningen. Därför ska jag nu servera er Superfusket med stort S:

1: Ställ markören på "Done"
2: Tryck nu VÄNSTER, NED, VÄNSTER, HÖGER, NED, HÖGER,

VÄNSTER, VÄNSTER, HÖGER, HÖGER

3: Välj och vraka på fuskmenyn! Fast några moves ska vi också dra:

Liu Kang

Dragon Fatality - NED, FRAM, BAK, BAK + hög spark (C alt. Z-knappen)

Uppercut Fatality - START och rotera med D-knappen bort från motståndaren.

Raiden

Super Shocker Fatality - Håll in låg spark (B alt. C-knappen) i ca. 4 sekunder. Släpp upp knappen när du står precis framför motståndaren! Tryck på BLOCK (=START) alt. B alt. Y + C alt. C många gånger tills motståndaren exploderar!

Mileena

Psycho Stab - (3-knappars) FRAM, BAK, FRAM + A (6-knappars) FRAM, BAK, FRAM + X

Scorpion

Spear Swipe - (3-knappars) NER, FRAM, FRAM, FRAM medan du håller C-knappen. Släpp sedan C...! (6-knappars) NER, FRAM, FRAM, FRAM medan du håller in X-knappen. Släpp när du är klar...!

SONIC

SPINBALL

...är ett verkligt farligt spel. I t.ex. Mortal Kombat är det bara elektroniska pixelfigurer som får på kolan, men här är det DU som tar stryk. Ja, du kan alltså bli sjösjuk och få kramp i fingrarna och senskideinflammationer och så'nt. Alla som har spelat Sonic Spinball vet att ögonen rullar som riktiga flipperdankar på en efter två banor. Men nu ska Dr. Roffe skriva ut ett recept som betyder lugnare liv och mindre ögonstress för er alla. Det är ett mycket efterlängtat banväljarfusk, och vem som helst kan genomföra det - man behöver inte vara flimmersnabb!

Gå till OPTION på titelskärmen. Ta jåjpadda 1 och tryck följande: A, NED, B, NED, C, NED, A, B, UPP, A, C, UPP, B, C, UPP. Nu hör du ett ljud. (Säger det "ka-flääärp" så har du tryckt fel och ska äta ett kilo fett som straff.) Gå till titelskärmen, håll A intryckt och tryck START. Detta tar dig till bana 2. B+ START ger bana 3, C+ START trollar fram bana 4.

JUNGLE BOOK

Om du lätt blir lack på vissa delar av detta regnskogsräjs, så har Dr. Roffe ett piller som du kan ha som plåster på såren, som Danskarna säger. Eller var det Belgarna? Äh, strunt samma. Du pausar loret och trycker B, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A. Vad händer? Jo, Mowgli skrattar, säger "Yeah!" och hoppar till nästa bana. Detta kan du göra så ofta du gitter, men inte för ofta - då kommer du ju till slutet utan att ha spelat ett enda dugg.

TERMINATOR PÅ CEDE!

Ibland kan folk vara lite nedlåtande mot stackare som behöver fuska, jag menar - vi riktiga gamers behöver ju inte så'nt...och det kan ju fara sant ibland, men när det gäller Terminator CD behöver ingen skämmas när de faller för frestelsen. Den här lilla abrovinkeln ger 9 liv och 98 bomber, och gissa om de behövs...!

Vid START/OPTION-menyn trycker du HÖGER och håller kvar på jåjpadda 1. Tryck nu B, C, B, B och släpp. Pilen på bilden ändras nu till en fyrkant, och nu trycker du bara START för att få fram en väldigt intressant meny som vanliga dyngpularer aldrig får titta på. Välj & vraka bland möjligheterna!

ALIEN³ GG

Det är en hel del som ringt om detta höjdarliv på Game Gear. Om det betyder att loret är en försäljningssuccé eller att det är knöksvårt vet man aldrig, men om det är svårt kan ni alltid ha nytta av detta fusk: Det ger lite extra ammo, vilket är just vad man behöver i ett utrotarjobb som detta. Slå in koden CHEAT (Enkelt, va?) så är saken klar.

WIMBLEDON

Här kommer det en kod till MS-tennis-lore. Den tar dig till Australiska cupen, och du har

redan vunnit både Australian och American Cup. Ställ nu in dina siffror och bli oslagbar! Koden är som följer:

IJJWUTRQM

men om du vill ha allt det bästa i GG-versionen ska du trycka

IKMJKIPOC

CHUCK ROCK GG

Chucklen på GG är ett ganska roligt lir. Här serverar vi några lävvelkoder till stenåldersmannaskapet:

2: 7GØ9M

3: NN6E3

4: 84AKC

BATMAN RETURNS

Detta är koder som gör livet avsevärt mycket lättare för den som tagit på sig att rensa Gotham från äckel, päckel och sliriga typer i Batman-skepnad på GG.

ØØCØ21Ø3

- obegränsat liv

ØØC159ØA

- obegränsad energi

ØØCØ1FØ2

- obegränsad special

Ha en bra dag!

THE TERMINATOR

Vi avslutar den här mottagningstiden (eller "terminerar" den, kanske vi ska säga!) med ett fusk som gör det uthärdligt att spela detta förgörarspel. Det är ett banväljarfusk och går till så här: Vid titelskärmen gör du en D-knappsrotation moturs samtidigt som du håller knapp 2 intryckt. Det är enkelt - åtminstone för folk som kan spela munspel, äta kex och slå volter samtidigt! Skriv flitigt till nästa gång!

Dr. Roffe

Genvägar till ära och lycka.

håNtS

ROCK 'N ROLL RACING

Här har ni en bunt koder till detta smått bisarra racingspel. Du kör på veterannivå, men börja testa på de lägre nivåerna, annars har du inte mycket chans på de högre...! Vill du lita helt på din egen förmåga, så följ dessa råd: Gmeta ihop pengar till den häftigaste bilen/fordonet på varje nivå! När du väl har den, kan du börja köpa på dej minor, nitro, robotar och annat. Nitro är viktigast - har du mycket av den varan, så använd den i början av loppet för att skaffa dej försprång. Men bara på riktigt knixiga banor, för annars blir du bara måltavla åt de andra på rakströckorna! Nå, har du inte tålamod så testa de här koderna:

5GLW	RS2V	WS6M
56JW	RP2V	VS6M
XJ8W	QNØV	VJ6N
XBCW	T7ØV	VJ6Q
D4JW	Q4Ø3	RQ7!
PLJW	QM2B	RQ1!
KONW	SPØB	TQJ!
DRXW	SØ2L	SR1!
3KBW	Q72L	7S!S
XJHW	SQØL	!J2!
ØLRW	TL1V	!K1T
!2ZW	QQ1V	4S8N
829W	Q!1V	3SØT
W39W	TTZW	3S6T

OBS! Ø=noll!

STREETS 1

Anders Eklund i Gamleby (Old Village) skriver så här: "Här kommer ett banväljarfusk till SoR1. Det fanns inte i power-tipsboken! När "tryck start" kommer upp, så gör du det - på jåpadda 2! Gå ned till OPTIONS. Tryck HÖGER på padda nr. 2 och håll den nere tillsammans med A, B och C-knappen. Tryck nu START på padda nr. 1m och du kommer till optionsmenyn. Nu finns det intressanta saker att titta på!"

PGA TOUR

Om man vill toppa rankingen på dessa golfspel gäller det att spara efter alla bra slag! Då kan du trycka "Restore game" så snart du slår ett uselt slag, och då får du ju göra om slaget! Vill du ligga i topp när det gäller intjänade pengar är det bara att trycka på resetknappen (innan du börjar!) tills du får högsta vinstsumman på turneringen, meddelar Kenneth Halonen i Eskilstuna (Eskil's Meadow).

SPINBALL

Den ständige bidragslämnaren Sauli Sjöstrand i Borås (Live Ridge) har ett fusk på det infernaliska Spinballspelet. "För att få extra värdefulla poäng så tryck ned A, B och C en i taget efter första

bossen när poängräkningen pågår. Då får man 5 miljoner extrapoints. När den andra bossen är fixad trycker du A,B och C i tur och ordning, så får du 10 miljoner points. Likadant efter tredje bossen. Detta ger några mycket behövliga extraliv!"

ALIEN³

Det här fusket kommer från en annan Sjöstrand, med förnamnet Peter. Han bor i Gävle (Deville) och har levererat följande fusk på Alien 3. När du startar spelet sätter du in jåpaddan i port 2, går till OPTIONS-skärmen och trycker C, UPP, HÖGER, NER, VÄNSTER, A, HÖGER, NER. Nu ska det höras ett ljud. Sätt nu in jåpaddan i port 1 och kör igång, så får du se på 17. Vill du klara en bana direkt, pausar du bara och trycker C, A, B. Nu ska det bli grönt runt skärmen. Tryck på paus igen, så kommer du till nästa bana!

FIFA INTL.

Koder från Filip Carlsson i South Tälje City:

Final Sverige-Chile:

FKPXN5PO55

Final Sverige-Brasilien:

FKQXN5H1MS

Åttondel Sverige-Quatar:

FKPXNTPWC



SKITCHIN'

Petter Fredriksson bor i Djursholm (Animal's Island), men han vet hur man tar sig till New York (Nya Jork) med \$ 214 på fickan. Ja, i spelet Skitchin', alltså. Man använder helt enkelt koden CGMI UCFG FPMT. Men om man vill ha extra mycket stålår från början, råder Petter, så ska man köra Denver-banan flera gånger, utan att klara den. Man ska istället satsa på att göra så många trick som möjligt, för om man gör tillräckligt många lyckade trick blir man inbjuden till bonusbanan, där "...det formligen dräller av häftiga vapen och chanser att tjäna massvis med härliga pengar!"

WONDER BOY 3

Petter har ett MS-tips också. Det gäller Wonderboy 3: "När du är Hawk-man ska du flyga till Monster Castle, som du förstörde i början. Det ligger 4 "bildrutor" till höger om kyrkan. Du går samma väg som i början, in till det som var drakens kammare. Där finns nu en jättelik skatt som kan komma väl till pass!"
Koden DJAJ N47 RKFF MKO gör dig till falkman direkt, enligt bröderna Björn och Daniel Borgqvist i Jämshög (Even Pile).

ROAD RASH II

Här har vi en kod till 5:e banan, med bara Tennessee kvar att köra, plus den bästa motorcykeln - Wild Thing 2000, som gör 200 mph utan nitro respektive 227 mph med. Det blir 320 respektive 365 kilometer per timme det! För allt detta götta petar ni in koden 2CTS 5URH, menar Rickard Karlson i Nyköping (New Buying).

TOEJAM

and Earl. Alla koderna till Panic on Funkotron:

- 1: M-D2EE68H802
- 2: PJ02KZLDF8J6
- 3: V0W6IZLKAKH
- 4: PJDQEH60C96Q
- 5: V0AQ!X8HA8HR
- 6: PD-NKXNC-KRH
- 7: EKO!DP!8CAH!-

Inskickat av en i övrigt helt okänd "Martin".

SONIC 3

Innan vi drar det här banfusket ska vi berätta, att vi själva aldrig fått det att fungera. Men däremot har vi talat med minst tre personer som menar att de klarat att få in fusket, så det kan ligga något i vad de påstår. Men man måste vara snabbare än en

korthaj i fingrarna...

Så här ska det vara, enligt bl. a. Jonas Nilsson i Almunge (Elm Kid) och David Rubarth i Örebro (Ear Bridge): Du väntar tills spelet sagt "See-ga!" och Sonic kommer framhoppande. Då ska du trycka UPP, UPP, NER, NER, UPP, UPP, UPP, UPP så att det hörs ett pling. Du måste vara klar innan Sonic-bilden har tonat fram helt! När sedan skärmen med "1 player" kommer fram, tryck ned markeringen till "competition" och NED en gång till. Nu försvinner de andra alternativen, och det står bara "Sound Test". Tryck nu på START, så kan du välja och vraka mellan alternativen. Men svårt är det, menar de flesta som skrivit. Fast när man väl fixat det, då kan man dona lite med banorna precis som i de tidigare spelen. Då ska man hålla in A-knappen när du väljer en bana. Tryck B när du kommit in på banan, så blir Sonic en ring. Du kan sedan växla föremål med A och placera ut föremålen med B-knappen. Tryck C för att bli Sonic igen! Och då kan man samla upp allt det som man placerat ut, förstås! Man ska dessutom kunna bli oöverbärlig om man vid titelskärmen trycker UPP, UPP, NER, NER, VÄNSTER, VÄNSTER, HÖGER, HÖGER, A, A, B, B, C, C, A, B, C. Det krävs träning för att fixa detta! Ge er inte i första taget, utan tryck tills fingrarna fladdrar som lärkvingar. "Det är lätt när man kan det", skrev en av våra kära läsare. Vilken tröst!

forts. →



SONIC 1&2

Vi kanske ska friska upp minnet när det gäller de äldre spelen också. Det tycker t.ex. Jojje Olsson i Ljusfallshammar (Light Falls Hammer). I Sonic 1 väntar man tiulls S, viftar med fingret, sedan trycker man UPP-NED-VÄNSTER-HÖGER och till slut START+A samtidigt för att få fram banväljarmenyn. I Sonic 2 spelar man låtarna 16-65-09-17 i sound check-läge, varpå man hör ett pling. Sedan håller man A nere och trycker START 5-6 ggr så att menyn kommer upp.

MORTAL 1

Ja, ja, vi ska väl ge er alla avslutningsgreppen. Tim Korpela i Göteborg (Goths Castle) har summerat dem. Vi skriver för säkerhets skull också att FRAM och BAK betyder ett tryck mot respektive ifrån motståndaren på D-knappen.

KANO: Håll START och tryck BAK, BAK, A

J. CAGE: FRAM, FRAM, FRAM, A

RAIDEN: FRAM, BAK, BAK, BAK, A

SONYA: FRAM, FRAM, BAK, BAK, START

LIU KANG: Rulla framåt, NED, BAK, UPP

SCORPION: Håll START och tryck UPP, UPP

SUB-ZERO: FRAM, NED, FRAM, A

FIFA CD

David R. har också skickat in koder till FIFA-spelet i CD-version. På options-skärmen kan man knappa in följande kombinationer:

CRAZY BALL: C-A-B-C-C-B-A-C

SUPER POWER: B-A-B-B-B-B-B-B-B-B

SUPER GOALIE: A-A-A-A-A-B-B-B-B-B

SUPER OFFENCE: A-A-A-A-A-B-C

CURVE BALL: A-A-B-B-C-C-A-A

INVISIBLE WALLS: C-C-C-B-A-A-A-B

SUPER DEFENCE: B-B-B-B-B-C-B

DREAM TEAM: A-A-B-B-C-C-A-A

Varsågod och prova!!

DRAGON'S FURY

Ja, två koder till skadar väl inte? Tim Larsson i Råneå (Robbery Brook) har delat med sig av de här, som båda ger 98 kulor och cirka 65 miljoner poäng!

DSAM7ABIRF
U2BW8PAEC5

Daniel Le Hegarat (som inte skrev någon adress) tillfogar, att om man håller B-knappen nere direkt efter att man skjutit iväg kulan, så hamnar den på den översta banan...!

MICRO MACHINES

De flesta tycker nog att mikromaskinerna går åt h-vete för fort, åtminstone i början. Men Nils Filipsson i Bottnaryd (Bottom Rude) vet hur man speedar upp åken ytterligare: Pausa spelet, tryck UPP, NED, VÄNSTER, HÖGER, A, B, C, PAUS, PAUS, PAUS, PAUS och presto - åket går fortare. För de experimentsugna kan vi antyda att det finns mycket annat man kan göra i detta spel om man varierar tryckningarna. Prova och se!

PITFIGHTER

Ett ganska ludet gammalt spel, men Nils skriver också att man kan få fram en hemlig optionsskärm i Pit-Fighter genom att trycka A, B och C samtidigt när titelskärmen kommer fram.

BUBBA 'N...

Koder till detta ganska klurigga spel, inlämnade av Emil Thord i Sundbyberg (Sound Village Mountain).

Waldo's Starship:

522CVFJMFR

The Volcano:

KWRQDIZGDV

Marine Temple:

53QBZ2DKSI3

Rhe Spaceport:

7YM8?QVB8M

Genvägar till ära och lycka.

hINTS

TINYTOONS

Koder till bossarna får vi från Ann-Sofie S. i Ånge (Steamy)

1: QMBG LDLL DLBL DLLD TDG

2: KBBW HLDL DLBO GDLD DDRQ

3: BHBO HXGL LDBW HXDD DLGN

4: KHBO HXBG LDBW HXBL LDTZ

5: YHBO HXBB LDBW HXBK LLTV

6: XJBO HXBW ZGBW HXBW ZDVZ

Och här är en kod som gör att man kan välja vilken bana man vill, utom bossarna på de allra sista banorna:

RJBQ HXBQ ZKBQ HXBV ZGVT

URBAN STRIKE

Andreas Karlsson har sänt in de här koderna från sitt gömställe i Strängnäs (String Nose):

2: CD42HR3XLDW

3: 9GW6XZHLMTF

4: NB7XC9LGJ4C

5: L6MKNLWDTF6

6: GPJ4SKZABJ7

7: W7XS93J7CHF

Mikael Wendt i Hjärup (Year-Up) har spelat ihop de här koderna, som skiljer sig en aning från Andreas' version. Prova och se vilka som är "bäst"!

2: C9N3X9LMK9V

3: 9G6PFCNHPVS

4: NWRJCV63XCP

5: L6TC9RPMK94

6: GP4XN3J7CHK

7: W7YHMJT4NBH

SONIC 3B

Det är inte bara vår recensent Jonatan (se Force #7/94) som upptäckt att S&K faktiskt är kompatibelt med såväl Sonic 1 och Sonic Spinball, trots att hela besättningen står och säger "No way!" när man provar. Den självutnämnde spelgalningen Sauli Sjöstrand är en av de många som påpekat att man faktiskt får fram olika bonusbanor genom att trycka A+B+C när "No Way"-skärmen syns. Fast det finns en liten skillnad - med Sonic 1 intryckt i kassetten kan man köra bonusbanan tills man rensat den, men med Sonic Spinball kan man få fram nya banor om man gör en "perfect". Så det så.

STREETS 3

I förra numrets Hot Line fanns det några Stritan 3-fusk, bl.a. ett som gör att man kan spela som kängurun Roo, men det finns en metod till! Sebastian Diaz i Västerås (West Ridge) och signaturen Lobo Jr. i Höllviken (Hell Bay) skriver: "När du slåss mot nörden i pajas-kostym, så döda inte kängurun! Låt honom (henne?) vara. Nästa gång du får Game Over kan du välja att fortsätta som kängurun!" Det är

ganska roligt - Roo kan utföra en hel del häftiga moves, men han har en ganska stor nackdel - han kan (begripligt nog) inte plocka upp och använda knivar, järnrör och dylikt, och några kast (som är så nyttiga i bygg-scenen och hisspartiet) kan han inte heller göra. Man får satsa på flygande kickar för att rensa i stället.

GROUND ZERO TEXAS

Det finns en hemlig scen i GZT. När du dör och namnen kommer upp, tryck C, B, A och sedan START. Låt bli knapparna på skärmen, manar Fredrik Blom i Stockholm (Log Island).

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

Adressen är:
"SEGA FORCE
HÄRSKAR ÖVER
GALAXEN"

Box 1074
172 22 Sundbyberg.

FORCE

SEGA

FORCE

PREMMA NUM!



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

FYLL I, KLIPP UR och POSTA!

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

Namn	Adress	Postnummer	Ort	Personnummer = kundnummer. Frivillig uppgift					
				1	2	3	4	5	6
Underskrift:	9 nr, 209:-	<input type="checkbox"/>	Kod	20	462	002	131		
	5 nr, 119:-	<input type="checkbox"/>	Kod	20	462	002	133		

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

SEGA FORCE 3/94

Strunta i frimärket!
Den här kvinnan
betalar.



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

SEGA FORCE

SVARSPOST

Kundnr.

110 662 554

110 03 Stockholm

OFFICIELL

SEGA

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

109:-

för SEGA Force
prenumeranter

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

116 sidor med värdefulla tips för 50 av SEGAS toppspel.

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

OFFICIELL

SEGA

MEGA DRIVE
power-tipsbok

► Bli en bättre spelare

► 100-tals tricks och fusk!

► Över 500 spelbilder i färg

► Massor av tips & taktik

► 50 av de hetaste sega - spelen

116 SID. I FÄRG!
Format: 21,5 x 28 cm

SÅ HÄR GÖR DU:

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

SEGA

FORCE

SHOP

Beställ din bok idag, upplagan är begränsad!

Fixa din prenumeration på tel 08/ 29 00 35!

POSTSIRÖT SKENLIS	METALMÄN / ÖVERNING A	PG 3279-7
	SEMIC	172 22 SUNDYBERG
	NAMN	
	GATUADRESS	
	POSTNR & POSTADRESS	
		149:-

MED PROFESSIONELL HJÄLP
PÅ DIGITALA MOTORVÄGAR –

INTERNET

129:-*/månad!

FAXA

08/ 764 57 64

eller

Alla Internettjänster!

E-MAIL

staff@algonet.se

eller

POSTA

kupongen



AlgoNet ger dig:
Internet Specialisterna

- SNABB UPPKOPPLING!
- FULL ACCESS!
- WORLD WIDE WEB!
- SUPPORT!
- KONTINUERLIG INFO!

*Tillkommer 6:-/tim för tid då du är in loggad på systemet (tot. max 299:-/månad)
Kl. 02.00 – 10.00 ingen debitering.

BESTÄLL DITT ABONNEMANG REDAN IDAG!

@lgoNet

SVARSPÖ
170 090 26
172 01 Sunc

@lgoNet
bjuder på
portot

- Jag bokar omgående ett abonnem. mig tillgång till
Internet! Tillsammans med inbet. kort. örlig information.
- Önskar endast information

Namn

Adress

Postadress

Alt. 1

Alt. 2

Önskat användarnamn (max 8 tecken)

Alt.3

Tel. nr.

TEXTA TYDLIGT, TACK!