

NR 5/94 Pris 24:50 inkl moms  
I Finland FIM 24:50

**FETARE  
BÄTTRE**

# BILLAGA

## FORCE



FET OCH  
STOLT!



**SONIC  
SPECIAL!**



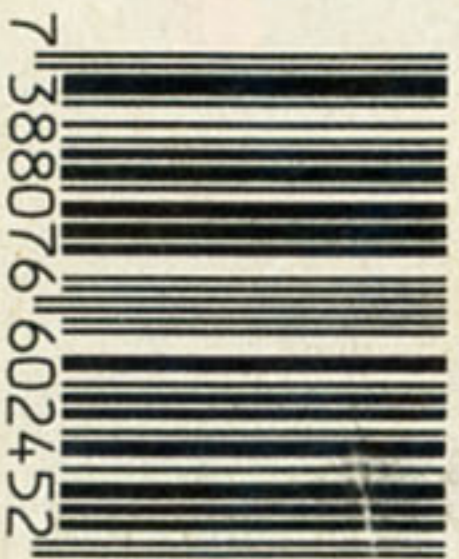
**DJUNGEL  
BOKEN**

THE RETURN OF THE

# BILLAGA

OF POWER

TIDSAM  
0766-05



05



# HAN ÄR NÄSTAN LIKA COOL SOM JAG.



Du är strandens coolaste snubbe. En liten röd prick med armar, ben och solglasögon. Du tar dig fram på ett sätt som får Mr Cool själv att bli grön av avund. Landkrabbor, fula fiskar och skeppsmaskar är dina fiender. Genom att skjuta kolsyra tar du dig fram.

Cool Spot är ett plattformspel med helt nya finesser och unik grafik. När du spelar handlar det om att vara kall som is ända ut i fingerspetsarna.



**SEGA**  
BEAT US. IF YOU CAN.



# Preliminär releaseplan för

# SEGA

**MEGA DRIVE**

**MEGA CD**

**GAME GEAR**

**MASTER SYSTEM** ∞

26/5

**Subterrania**  
**Eternal Champions**  
**TeeV Golf (Tillbehör)**

**Ecco the Dolphin**

7/6

**Lost Vikings**

**Double Switch**  
**Dracula Unleashed**

10/6

**Virtua Racing**

**Jurassic Park**  
**Fifa**

30/6

**Dune 2**  
**Pete Sampras**  
**Tennis (J-Cart)**  
**Andreotti Racing**

29/7

**Bubba 'N' Stix**  
**Markos Magic Football**  
**Streets of Rage 3**  
**Combat Cars**

**Tomcat Alley**

**Formulat 1 (Namn ej spikat)**

26/8

**Super Streetfighter 2**  
**Body Count**  
**(menacer & mus)**  
**Jungle book**

**Dune**  
**Terminator**

**Asterix 2**

**Asterix 3**

30/9

**Shining Force 2**





# nummer 5



|   |           |
|---|-----------|
| Den här sidan.....                      | 4         |
| Recensenterna och betygsskalan .....    | 5         |
| Nytt.....                               | 6         |
| <b>JUNGLE BOOK .....</b>                | <b>10</b> |
| <b>MARIO ANDRETTI RACING .....</b>      | <b>12</b> |
| <b>PGA EURO TOUR.....</b>               | <b>14</b> |
| <b>SKITCHIN' .....</b>                  | <b>16</b> |
| <b>NBA SHOWDOWN .....</b>               | <b>18</b> |
| <b>MARKO'S MAGIC FOOTBALL.....</b>      | <b>20</b> |
| <b>Galleriet.....</b>                   | <b>22</b> |
| <b>Sonic special! .....</b>             | <b>24</b> |
| <b>JURASSIC PARK CD.....</b>            | <b>30</b> |
| <b>NHL 94/BATMAN CD .....</b>           | <b>33</b> |
| <b>DEEP DUCK TROUBLE (Master) .....</b> | <b>34</b> |
| <b>ASTERIX/DEEP DUCK T. (GG) .....</b>  | <b>36</b> |
| <b>Hot line .....</b>                   | <b>38</b> |
| <b>Hints .....</b>                      | <b>40</b> |
| <b>NNR/TÄVLING .....</b>                | <b>44</b> |
| <b>PREMMA NU! .....</b>                 | <b>46</b> |

SEGA FORCE utkommer 9 ggr per år. Redaktion: Mats Jönsson, redaktör, Patte Lindqvist, layout.  
Ansvarig utgivare: Börje Nilsson ADDRESS: SEGA FORCE, Box 1074, 172 22 Sundbyberg  
PRENUMERATION: Pressdata, 08 - 29 00 35. PRENADRESS: SEGA FORCE, Pressdata, Box 3263  
110 03 Stockholm. Adressändringar ska vara hos Pressdata minst tre veckor innan du drar.  
Vinner du något i våra tävlingar, så får du betala skatten själv. Den som lånar ut den här tidningen  
i förvärvssyfte gör något förbjudet, och dessutom blir vi sura. Låt de andra köpa en själva, så  
tjänar vi mera pengar. ISSN 1103 - 0143  
© 1994 SEMIC PRESS. Tryckt i Finland 1994



# recensenter och betygsskala

**Johan:** Trevlig ung man. Hel och ren. Sportig. Kan både stava, formulera sig och skriva läsligt. Enda mysteriet: vad gör en schysst kille som han i en tidning som vår?



**Henrik:** Har till yrke att kränga Death Metal. Gillar plattform- och äventyrsspel. Tidsfördriv: att ordna sin samling av bisarra huvudbonader. (Bilden: en virkad kondom från Tibet, ca. 800 f. Kr.) Idoler: Poison ID, Sammy Davis Jr. och Anton LaVey.



**Matte:** Gillar grupper som har "Bad" i namnet. Tror att Greenpeace är något man har i sallader och äter pizza med händerna. Kommer inte Streeta of Rage 3 snart så sliter han upp 2:an.



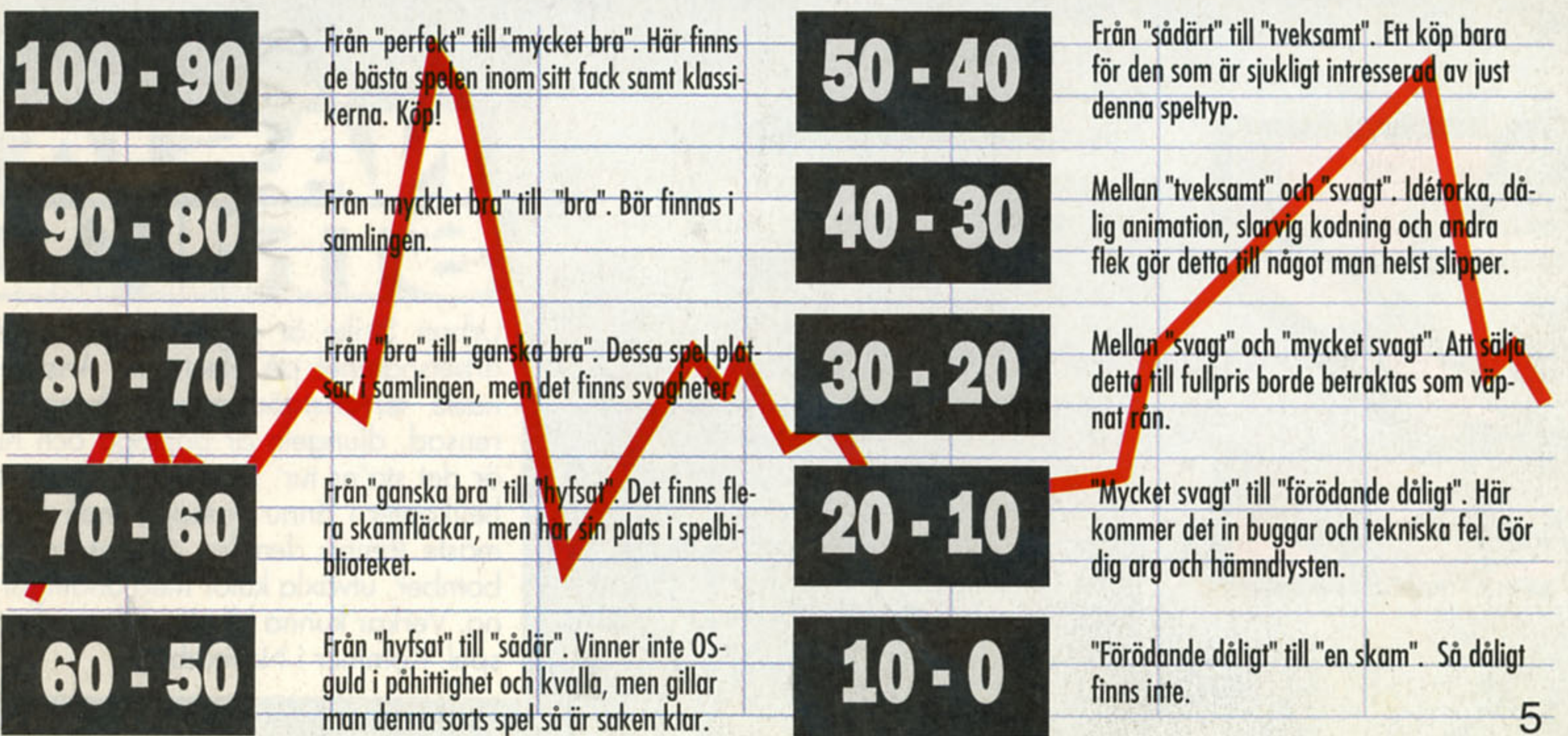
**Patte:** Ser ut så här. Kommer troligen inte att banta. Dyrkar Voivod och drömmer om att dom ska komma till Roskilde i år igen.



**Yesim:** Är (som ni ser) bra på att lägga masker. Försök hitta henne i True - D:s och Adastras videosar! Plattformsspelfantast och hemligt förälskad i Sonic the Hedgehog.

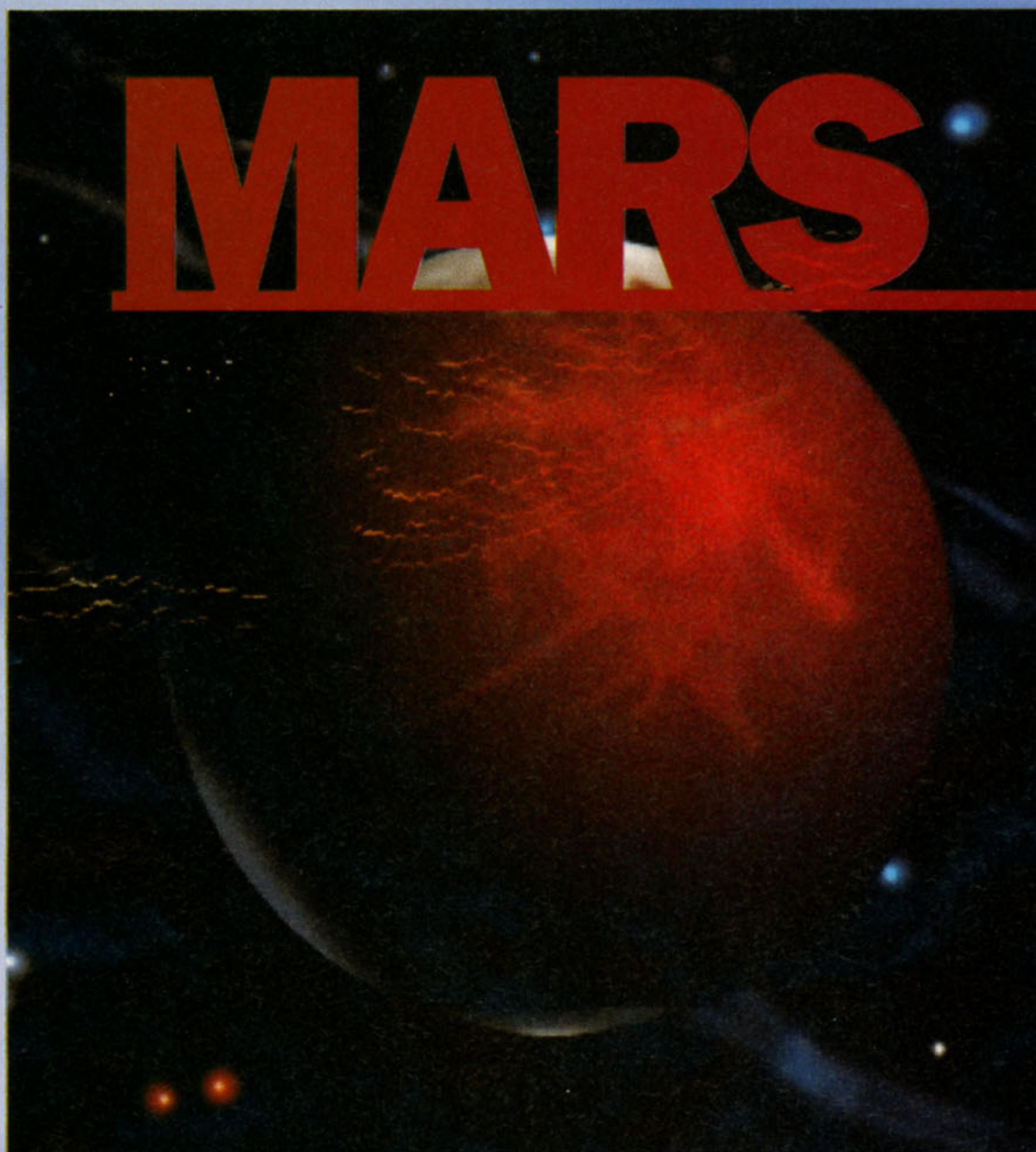


Spelen får ett enda betyg där allt vägs in. Grafik, spelkänsla och dylikt går vi igenom i texten. Alla betyg är ytterst subjektiva - som alla andra recensioner.





# SEGA



## Höstens UPPFÖLJARE!

- ◆ Streets of Rage 4
- ◆ Eternal Champions 2
- ◆ Ecco 2
- ◆ Ecco Junior
- ◆ Shinobi 4
- ◆ Marsupilami
- ◆ Mickey Mouse 3
- ◆ Taz-Mania 2
- ◆ Shining Force 2
- ◆ Bubsy 2
- ◆ Sparkster ( Rocket Knight 2)

Dessutom finns det åtminstone tre nya Sonic-spel strax under horisonten. (Mera om det i nästa nummer!)

Det här låter väl trevligt! Men man kan också fråga: varför så många uppföljare? Är påhittighet en skam? Nej, uppföljarfebern beror snarare på att de kamrater som styr världens öden älskar säkra kort. Att göra uppföljare till spel som sålt bra är mindre riskabelt än att utveckla helt nya saker. Och då gör man så,

trots att nyskapande och originella spel (Flashback, t.ex.) har gjort stora framgångar.

Fast vi förstår att man gör så här - ett fiasko kan bli extremt dyrbart, och utan ekonomiskt friska företag får vi aldrig de nyskapande spel vi alla vill ha.

Fast vissa uppföljare ser man ju med extra glädje, till exempel

## NÄSTA STRIKE

Urban Strike är ingen person, utan arbetsnamnet på Electronic Arts senaste terroristdöds spel. Öken är rensad, djungeln är ödelagd och nu är det sta'ns tur. Den här gången är helikoptern ännu vassare, men man måste lämna den för att desarmera bomber, utväxla kulor med ondingarna. Verkar kunna bli ett totalt combat-spel. Kommer i November.



# - en 32 bits Mega!

Konsolernas krig har börjat. SEGA rullar snart fram sin nya, tunga pjäs - Saturn. Men på SEGA vet man att folk inte gärna skrotar sin gamla fina Mega Drive, hur de än sukter efter 32-bits grejor och RISC-processorer. Så de skapade en uppgradering och döpte den efter Romarnas krigsgud. Det kan visa sig vara ett mycket bra namn...

**För att fylla gapet** mellan den tämligen avancerade Saturn och Mega Driven börjar man sälja den här burken redan i höst. Den gör din Mega Drive (och Mega-CD) till en 32-bitarsmaskin, och detta utan att ruinera dig. Ska man vara riktigt noggrann är Mars-adaptorn en 2 x 32-bitars maskin, för den innehåller två av de Hitachi SH2-chips som också Saturn-maskinen är byggd kring. Dessutom har Mars också det nya VDP-chipset (VDP=Video Digital Processor) och extra RAM.

**Sammantaget** ger det en rejäl skjuts åt grafikhanteringen - kraftigt förbättrade färger, så kallad texture mapping, förbättrad skalning och rotation av grafiska objekt på skärmen ("sprites", även känt som gubbar och pryttlar), videomöjligheter, skarvfria växlingar av 3D-perspek-

tiv och polygongrafik av samma kvalitet som i arkadversionerna av Virtua Racing och Virtua Fighting - och vi håller en tia på att just de här spelen blir de första som släpps. Dessutom får man möjligheter att lägga på ljud av CD-kvalitet. Vi har hört obekräftade rykten om att det så småningom ska komma en Mega 32 med allt detta digitalsnask inbyggt.

**Vad kostar** då denna drömburk? Tja, i USA har man satt priset till \$ 149:-, en summa som i dagens växelkurs motsvarar 1400:-. Lustigt nog säger man i England att priset ska bli £149, som närmar sig 1800:-, men man ska nog inte tro att det svenska priset blir SEK149:-! Med tanke på kronans låga popularitet utomlands kommer den nog att kosta lite mera, gissningsvis 1600:-, men Mars kommer ändå att bli det billigaste sät-

tet att skaffa sig ett 32-bitars-system.

**När kommer den?** Som alltid får Japan sin tilldelning först, sedan får USA, därefter kommer Europa och sist kommer vi, men om hängslena håller ska Mars komma till Sverige före jul.

**Spelen då?** Bristen på spel är ofta det som gör att folk tvekar att skaffa en ny maskin, men det genialiska med SEGA:s lösning är att man fortfarande kan köra sina gamla Mega Drive och Mega CD-spel medan man väntar på de nya. Pojkarna på huvudkontoret i Haneda uppger att 30 titlar är under utveckling bara inom SEGA, och att andra speltillverkare kommer att producera ungefär lika många under det närmaste året. Spelen kommer att kosta ungefär lika mycket som tidigare.

## WOLFENSTEIN

De flesta har hört talas om Wolfenstein, ett fabulöst snabbt och vanebildande slakta-nazi-zombies-i-en-jättelabyrint-spel som ett tag fanns i hälften av alla rikets PC-datorer. En del vet att det finns en SNES-version nu, åtminstone utomlands. Men ännu färre vet att man ville göra en anständig TV-spelsversion också, så Mega-ägarna kan sannolikt börja slakta redan till jul. PC-ägarna gottar sig redan med det tredje spelet i serien: Doom.

## ARKAD TOPPEN

Vart går de längsta köerna i Londons spelhallar? Till Virtua Fighting? Namcos Ridge Racer? Nej - SEGA:s racingspel Daytona! Nu finns maskinen också i Sverige - ett drygt halvdussin var på väg ut till de större spelhusen i

början av juli. I skåpet hittar man ett maskineri som kallas Arcade type 2, en vidareutveckling av datorn som drev de båda Virtua-spelen. Den kvarnar fram 300.000 texturerade polygoner i sekunden utan att svettas. Det resulterar i grafik som får Virtua Racing att likna Super Monaco GP. Kommer enligt uppgift att bli det första spelet till Saturn-maskinen, som väntas komma ut (i Japan) till jul. Stick ut och prov redan nu!

## J-CART

J-cart är en uppfinning gjord av Codemasters, den engelska firma som gav oss Micro Machines. Det är en genialiskt enkel metod att låta upp till 4 personer spela samtidigt - utan adapter!

Anslutningarna för två av spelarna finns nämligen på själva spelkassetten! I nästa nummer recenserar vi det första J-Cart-spelet, Pete Sampras Tennis, men i höst ska det komma flera - bland andra Micro Machines 2.

## RACING

Fartdärarnas höst är snart över oss med KAWASAKI SUPERBIKES från Domark. Där kan man åka världstourens 15 banor, inklusive Suzukas berömda 8-timmarslopp med förarbyten och nattkörning. Massor med optioner och framför allt hög fart - den här är gjord av samma team som tillverkade F1 Racing! Ska komma ut i oktober.

Mindscape släpper MEGA RACE på CD. Det vi sett är imponerande - ett brutalt, aggressivt stridsrace genom ett framtida megalopolis. Hög speed, slickad grafik och tät stämning är det minsta man kan vänta sig av det färdiga spelet. Släppdatum ännu okänt.

ROAD RASH 2 kommer på Game Gear i november. Spelet kommer från Tengen, som numera (tillsammans med Atari Games) ingår i Time-Warner Interactive-gruppen.



# Spel på HORROR

## MEGA-CD

### **Rebel Assault**

(JVC), Star-Wars shoot 'em-up PC-CD-liret med den grandiosa grafiken äntligen på SEGA. Besegra det onda imperiet, både i rymden och på marken, och bli en hjälte!

### **B.C Racers** (Core)

Chuck Rock på dino-driven motorcykel, ungefär. Projektet hette "Chuck Rally" ett tag, men bytte nyligen namn. Cliff Hanger och hans tjej Roxy rejsar genom 32 stenhårda nivåer, mot 13 tokgiga motståndare. Grafik av serie-teckningstyp, fylld av engelsk humor. För 2 spelare - en kör och försvarar åt vänster, en sitter i sidvagnen och slår åt höger. Den senare måste luta sig i kurvorna så att man inte åker av...

### **Dark Wizard**

Rollspel

Gigantiskt spel. Tar i genomsnitt 300 timmar att gå igenom. Figurerna har jätteögon och små piggnäsor, för de är ritade i japansk seriestil. Dark Wizard har allit ett bra rollspel ska ha - och i stora doser.

### **Mansion of Lost Souls**

Äventyrsspel

Du är fångad i ett förhäxat hus, där människor förvandlas till fjärlar och nålas upp på kartong av Jägaren. Din syrra står näst i tur. Hitta alla ledtrådar, lös alla gåtor så är ni räddade.



### **Eye of the Beholder**

(FCI) Rollspel

Spellet som lyfte Dragons & Dungeons-nivån på PC finns nu till din CD. Stor fördel: kan köras med mus.

### **Mortal Kombat**

(Arena) Välkänd moralskräck och Beat 'em-up Snabbare, mjukare, bättre: här

finns hela arkadspelets animation, förbättrade bakgrunder, en tvåminuters intro-video och rörliga presentationer av kämparna.

### **Rise of the Dragon**

(Dynamix)

Interaktiv mörk-framtids-deckare. Någon vill återuppliva en 3000-årig, elak kinesisk krigsherre för att skapa allmän otrivsel, och du ska (förstås) utreda hela den makabra historien.

## MEGA DRIVE

### **Art of Fighting**

(puckla-på)

Segt och gammalt Neo Geo-lir. Låt bli.

### **Daffy Duck in Hollywood**

(Plattform)

Den världsberömda Looney Tunes-ankan på jakt efter 12 stulna troféer genom ó typiska Hollywood-scenerier.

### **Dynamite Headdy**

(Plattform)

SEGA:s senaste figur - en docka som fått huvudet kapat! Hans lösa huvud kan byta skepnad och användas till många olika ändamål, såväl roliga som dödliga. Sex nivåer med underavdelningar, glassig grafte och högsta SEGA-kvalitet. Räkna med tung satsning på denna gubbe, som blir Sonics första stallkamrat.



### **Soleil/Ragnasentry**

(Äventyrsspel)

SEGA satsar tungt även på roll/äventyrsspelsfronten när det gäller att få fram spel med längre livstid. Namnet är ännu inte spikat på detta spel, (se notis!) men storyn är klar: Du är en pojke, beväpnad enbart med svärd, sköld och förmågan att

tala med djuren, och framför dig har du en lång och farlig resa. Du är jagad av monster som måste befrias och återvända hem, och till hjälp har du en mängd djur av olika slag.

### **Asterix and the power of the Gods**

(plattformaction)

Ja, nu är de här i ännu ett spel. Nu gäller det att hitta Vercingetorix sköld innan Caesar gör det. Gudarna jäklas lite och delar den i sju bitar som de sprider över världen. Sju lävvls blir det alltså, fyra figurer har man att välja emellan och två spelare kan man vara.

### **Feel**

(plattform)

Detta är inte en tvetydig uppmaning utan namnet på den lilla komet (!) som detta spel handlar om. För att bli fullvuxen måste han ladda sin "lyckojuvel" med ljus, men det är knepigt - han hamnar i ett solsystem fyllt av elände. Var och en av de sju nivåerna är en planet som måste sjsstas till av Feel. Några onda kungar ska också slås. Sagosött; riktat till de små. Se bilden nedan om ni tror vi är ironiska...



### **World Championship Soccer**

(soccer)

Till varje idrottstjohej av större format kommer US Gold med ett spel, så även till fotbolls-VM. Oftast är marknadsföringen bättre än spelet, så det finns ingen anledning att köpa den här kassetten så länge FIFA Soccer finns. Men om de gör ett lir som heter Swedish Korp Soccer & Gärdsgårdsserier (Fence series) så är det en annan femma - särskilt om alla spelarna är helsopiga och det blir slagsmål i slutet av varje match.

### **Story of Thor**

(äventyr/puckla på)



# ISONNTEN

Ett skinande blankt armband leder dig ut på en äventyrlig resa som omfattar hela 24 Meg. Mycket hugga-hacka (ibland mot jättesprites som täcker halva skärmen) innan du löser mysteriet. Förutom storleken på spelet har SEGA satsat på välsmord animation och Alladin-lik grafik.

## Relayer

(äventyr/puckla på)

Minns ni Immortal? Detta är ett snarlikt dungeons-äventyr, där du måste hacka och trolla dig fram genom arméer av läderlappar, jättesniglar, troll, spöken, demoner, skattejurister, zombisar, minotaurer och annat oknytt - utan att gå i de djävulska fällorna som de 15 nivåerna i denna skräck-källare innehåller. Det finns även gåtor att lösa i de 16 batteriuppackade meg som kassetten innehåller.



## Bara på MASTER SYSTEM

### Streets of Rage 2

(gå-och-slå)

Stritan 2 var det absolut bästa slagsmålspelet på Megan tills 3:an kom, och det finns ingen anledning att tro något annat om 2:an på Mastern. Vi blir bara sura över den anti-Maxism som breder ut sig - Max är borttagen ur SoR, och här är han inte heller med. (Tur för Mr. X och hans äckel till hantlangare!) Du får nöja dig med Axel, Blaze och Eddie. De har minst 9 moves per skalle, och det är inte illa på två knappar. 6 banor finns det i 8-bitarsversionen, som är på 4 Meg. För en enda spelare.

### Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Detta bisarra kamp-pusselspel, där det inte bara gäller att ta bort nedramlande geléblobbor på känt Tetris/Columns-manér, utan lika mycket att jäklas med motståndarna, kommer nu i 8-bitarsversion. Den är på 2 Meg och kan spelas av en (då sköter Robotnik motståndet!) eller av två personer mot varandra. En stor hit i Japan.

## MASTER och GAME GEAR

### ASTERIX and the Great Rescue

Även Master-ägarna får en version av det nya Asterix-spelet. Fem nivåer, tre svårighetsgrader, valbart ljud och musik samt förstås alla seriefigurerna finns inpackade på 4 meg. Det gäller att rädda två bybor som sitter fångna hos Romarna.



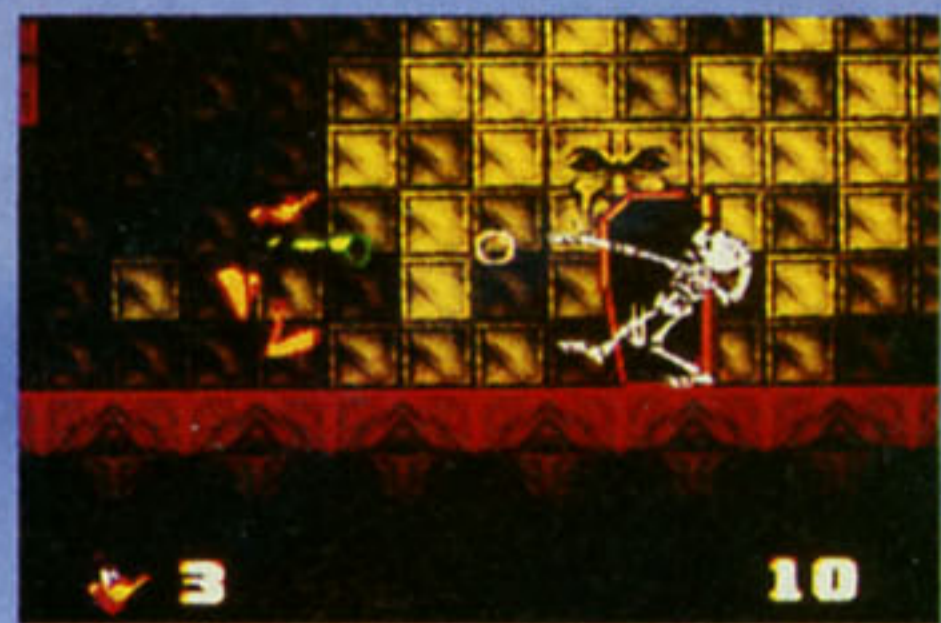
### ALADDIN

Behöver vi säga något mera? 1993 års hyllvältare kommer i en suverän 8-bitarsversion på 4 meg.



### Daffy Duck in Hollywood

Yosemite Sam, den skjutgalna surdegen som ni sett i diverse Looney Tunes-filmer, har blivit berövad sina tecknad film-Oscars av den onde professor Duckbrain. Daffy ger sig ut på jakt efter dem genom sex banor (med flera olika avdelningar) som alla består av olika sorts Hollywood-scenerier - allt från skräckfilm till spaghetti-western! Ett jättespel på 8 Meg. För en spelare.



## Bara på GAME GEAR

### SONIC SPINBALL

Folk antingen hatar eller älskar detta spel, åtminstone i Mega-versionen. Det går ut på att tränga in i och förinta Dr. Robotniks senaste fästning, Veg-O-Vulkanfortet. Dess försvarssystem är upplagt som ett flipperspel, och Sonic (du!) är kulan. Inget för folk med anlag för åksjuka eller svaga fingrar, för det är hysteriskt snabbt och mycket arbetsamt. Flipper är det inte, men det är mycket Sonic, på hela 4 Meg och 5 banor. Kommer i augusti.

### GP RIDER

MC-spel för sportmän och dito kvinnor. (Vi andra kör Road Rash!) Här finns det 15 GP-banor, 15 datorstyrda motståndare, 3 olika motorcyklar att välja emellan och slumpvalda väderlekar. Naturligtvis bygger spelet på arkad-framgången med samma namn.

Spelet är på 2 Meg och avsett för en enda spelare, men hör upp nu: det kan vara dags att skaffa en Gear-to-gear-sladd, för spelet medger 2-mannatävlingar om man har varsin GG, var sitt spel och denna sladd att koppla ihop dem med. Möjligheten att förnedra sina vänner lyfter alla spel några hack, men det har varit ont om "kopplingsbara" GG-spel.





# MEGA DRIVE

P O I N T S

82

Känns det tomt efter att ha kört igenom Aladdin? Lugn, snart är Jungle Book-spelet här. Alla de Mega Drive-ägare som älskar att knappa sig fram genom en tecknad Disney-film kommer att få precis vad de önskar sig!



# JUNGLE



Här har man återigen lyckats med grafik, handling och ljud och därmed gjort ännu ett bra Disney-filmspel som uppföljare till Aladdin. Jungle Book påminner för övrigt ganska mycket om Aladdin. Konceptet är det samma, och man härmar friskt - om det inte rentutav är samma gång som gjort JB! Möjligheten finns, eftersom båda spelen kommer från Virgin Games. Det fanns förhandstittar redan på ECTS-mässan i september 1993, och släppet var planerat till jul samma år, men antingen kärvade det rejält i utvecklingsarbetet, eller så ville man inte tvinga fansen att välja mellan

JB och Aladdin och senarelade släppet. Vi tror på den förstnämnda orsaken, för det förhandsexemplar vi testade var långt ifrån färdigt. Nå, du som tyckte om Aladdin kommer att digga Jungle Book!

**Detta är ännu ett bra plattformsspel av hög kvalitet.**

Du ska ta dig igenom djungeln helskinnad, fast den är fylld med faror - ormar som spottar och hypnotiserar och apor som nästan spränger skallen på dig med kokosnöterna som de kastar. Bäst hämnas du genom att

slänga bananer eller andra frukter på dina fiender. Du kan också hoppa på dem, men akta dig för aporna - de dör inte av en frukt, utan blir helt tokiga och börjar jaga dig. Så släng flera efter varann! Bananer får du samla utefter vägen. Power-upparna är en detalj där JB påminner starkt om Aladdin-spelet. En annan är de röda juveler du ska samla för att klara varje bana.

**Grafiken är jättebra.**

Precis som i Aladdin-spelet ligger bakgrunderna och banorna så nära filmens stil, att det känns mera som om man tagit





## Grafik

Snyggt, äkta Disney-style. Precis som filmen eller kanske bättre. Sköna moves! Läckra bakgrunder och massor med små fina detaljer, t.ex. att det sakta faller löv från grenarna när Mowgli rumsterar i trädtopparna.

## Spelkänsla

Lättrörlig snubbe, underhållande miljöer med en massa spännande saker att utforska. Coola fiender som upplöses i ett Alladin-artat moln av brunt stoff. (Tja, vi hoppas det är stoff...)

## Ljud

"Var glad och nöjd för vet du vaaa-ad..." Äh, skämt åsido. Låtarna kan man ju utantill sedan länge! Väldigt bra djungel-ljudsimulationer, som grodkvåk, bisurr och sådant. Men lite tjatigt med bongotrummorna, särskilt om man har fastnat på en bana...

## Hållbarhet

Patte blir nog jätteglad, för här är ett spel som varken tar en livstid att klara eller är speciellt svårt. Man behöver inte ens hans IQ för att greppa hur det ska gå till. (OK, där rök arvodet! Patte).

## Irritationsnivå

Hela Disney-idén är att till varje pris undvika att irritera, och det har man lyckats med JB är som babyolja i detta avseende. Aningen långtråkigt ibland, annars är det inte mycket som irriterar.

# BOOK

befälet över filmen snarare än ett spel. Mowgli rör sig jättecoolt och smidigt, men det kanske man måste för att överleva i djungeln. Hans framfart bland trädtopparna är mera avspänd än själve Tarzans, och hans liansvingande består av häpnadsväckande mjuka rörelser.

**Förutom de elaka djuren jag tidigare nämnde har vi mördarbina, myrpiggsvinen (som skjuter taggar), papegojorna osv.** Men alla djur är förstås inte elaka. Du har t.ex. björnen Baloo och elefanterna, som är till för att utnyttjas. Tja, det gäller bara att komma på hur man gör...!

**Musiken är direkt tagen från filmen,**

och den är väldigt bra. På vissa banor hör du bongotrummor, aptjatter och fågellåten som är mycket naturtroga.

**Det finns bonusbanor som du ska klara på tid,**

och där gäller det att studsa

runt på en massa sovande ormar för att kunna nå prylarna du ska plocka. Vissa banor är riktigt kluriga (asjobbiga, rättare sagt!) och det finns totalt 11 banor att ta sig igenom. Men detta är ett typiskt Disney-spel även när det gäller svårighetsgraden, så trots vissa problem är det ganska lätt att komma igenom spelet. Bossarna är inte heller något du behöver ge din ena hand för att klara. Man grejar spelet. Till och med Patte, som är en sådan loser, bör klara detta. (Det blir avdrag på arvodet! Patte) Det ger många timmars underhållning, och Mowgli får lite annat att göra än att äta myror...  
YESIM





# MEGA DRIVE

P O I N T S

85

Det var bara racing som fattades i Electronic Arts uppställning av amerikanska favoritsporter, men nu är också det hålet fyllt: Mario Andretti Racing har kommit för att njutas av alla som gillar att bränna gummi och metanol The American Way!



# m a r i o a n d r e t t i RACING

Det finns säkert några som tänker "Vem 17 är Mario Andretti"? I USA är han en superkändis - familjen Andretti är en institution i racingvärlden, jämförbar endast med dynastin Unser. Denne stålfarfar hänger med bra och vinner fortfarande ett och annat Indy-lopp vid 54 års ålder. Sonen Michael är kanske mera känd efter sitt gästspel som F1-förare, men nu är också han tillbaka i Indy-cirkusen. De som har Eurosport i sina kablar har kunnat följa dessa lopp på TV sedan länge, men nu har också TV2 börjat sända sammandrag i efterskott.

## Sport för hästkraftsdårar.

I Europa är väl den allmänna åsikten att Indy Car, NASCAR och Dirt Track är motorsport för enkelspåriga hästkraftsdårar som inte har något emot att bara köra vänsterkurvor, men Nigel Mansell sade nyligen "att köra ovalbana är racing i dess mest renodlade form", och han har ju att jämföra med. Stefan "Lill-lövis" Johansson är också med och tampas i den här branschen, inte utan framgång. Vill du också prova på, så skaffa det här spelet!

## Vad får man då för pengarna?

Vanvettsfart som i F1? Vektorgrafik som i Virtua Racing? Nej, varken eller. Detta är ett spel i rakt nedstigande led från Super Monaco GP, och grafikmässigt finns det inga större skillnader mellan Andretti Racing, SMGP och F1. Bilarna är aningen mera detaljerade än i de tidigare spelen och färgvariationerna är större, men bakgrunder och bana är likvärdiga. Ljudet är bättre och spelkänslan är mjukare än i föregångarna, men man kan ändå fråga sig







varför man skulle köpa just Andretti Racing.

### Det intressanta med Andretti Racing ligger just i själva USA-stuket.

Du får på sätt och vis tre spel i ett, eftersom det finns tre mycket olika biltyper att välja mellan. Väljer du läget "career" får du börja med den enväxlade, gokartliknande Sprint-bilen, som körs (med nästan konstant bremsladd...) på ovala grusbanor. Gör du detta bra nog så får du börja köra Stock Car, även detta på oval bana. Men räkna inte med att lyckas i första försöket! Lyckas du tukta även dessa vrålande strykjärn är det dags för Indy Car. De liknar F1-bilar, men har ännu mera hår på hasplåtarna. Detta innebär också att du får åka på "riktiga" banor med alla sorters kurvor.

### Mellan varje lopp får du tillfälle att köpa bättre grejor för prispengarna -

däck, bromsar, motor och (i Indy-loppen) personal (!). Ju skarpare (och dyrare) folk du har i depån, ju kortare tid tar de nödvändiga besöken för tankning och däckbyten. Byter du inte svålar, så blir Indy-bilen lika styrbar som ett infettat piano i en spiraltrappa, och utan soppa...ja, då är du torsk. Därför måste du lyckas bra i början, så att du får råd att skaffa de gre-

jer som ger dig chansen att lyckas i nästa lopp osv. Räkna med att det tar en stund att komma nå'nvart, särskilt på grusbanorna. Totala nybörjare kan åka några varv med Mario som guide för att få nyttiga tips, men vissa saker hör till avdelningen "lättare sagt än gjort".



Fast de obligatoriska depåbesöken är mycket lättare att fixa än i F1...

Det som kan göra en snäll människa (d.v.s jag!) helt rabiatt är spelets "skitfaktor", alltså den del av programmet som börjar sabotera din åkning när det går bra. Plötsligt står det bilar på tvären framför dig, din bil tappas plötsligt väggreppet i kurvor där det gått som på räls varvet innan osv. Och varvningarna ska vi bara inte tala om...! Spelet verkar anpassa sig efter din skicklighet.

MJ

## Grafik

Ren och snygg. Aningen bättre än SMGP och F1, särskilt på själva bilarna. I 1-spelarläge kan övre halvan av skärmen ställas om till olika visningar - backspegel, konkurrentvy, bankarta med tider och ren himmell! Snygga valskärmar, stillbilder och depåsekvenser.

## Spelkänsla

Utmärkt fin, ja rentav skitbra! Fast det kan vara struligt att kryssa mellan valskärmarna, och gå *aldrig* till Main Menu utan att ha skrivit upp ditt password! Då får du börja om på nytt...! Extra plus för tvåspelarmöjligheten. Det är faktiskt svårare att köra ensam!

## Ljud

Musiken påminner en hel del om trudeluttern från Road Rash, men den går att stänga av. Effekterna är mycket bra - schyssta smällar, dunsar, sladdlåten och motorljud.

## Hållbarhet

Racingspel är hållbara till sin natur (Om man inte hatar dem av ren princip), och Andretti Racing har ett ganska avlägset bäst-före-datum med sin tredelade uppläggning. Det är inte särskilt enkelt att göra "career" heller.

## Irritationsnivå

Frånsett det att man blir smäll förbannad på datorns låga tjuvtrix, så är det bara småstrul med navigationen bland valmenyerna som gnager en aning.



# MEGA DRIVE

P O I N T S

# 92

**Gillar du golfspel? Är du trött på att sopa banan med amerikanska flottmockor som vågar kalla sig proffs? Då är lösningen på ditt problem här, och Electronic Arts har gjort det!**

**Det heter alltså PGA European Tour. Nu får du äntligen fajtas med Seve Ballesteros, Anders Forsbrand och 58 andra europeiska yrkeslirare - däribland inte mindre än sex svenskar!**

# PGA EURO

Som du säkert förstår så är det här spelet i grund och botten likadant som PGA Tour Golf 1 och 2. Skillnaden är förstås att PGA European Tour bygger på den europeiska golftouren, men det finns också ett flertal förbättringar - två nya tävlingsalternativ, nya banor och finputsningar på smådetaljer.

## I pro-shopen bestämmer du dig för övningsrunda,

tävling, skins game, matchspel eller särspel (ett slags "sudden death"). Men är du helt försäkra du kanske rent av tillbringa de första minuterna på driving rangen eller övningsgreenen. Det som verkligen ger PGA European Tour känsla är slagmätaren, för dess uppbyggnad

gör det lätt att räkna ut längden på slagen. Klubbans längd (alltså hur långt man slår med klubban) står angiven, sedan är det bara att räkna ut hur många procent av den kapaciteten man vill utnyttja. På så sätt får man det lättare med precisionen, så att man på allvar kan slåss om tätplaceringarna och de riktigt stora pengarna.

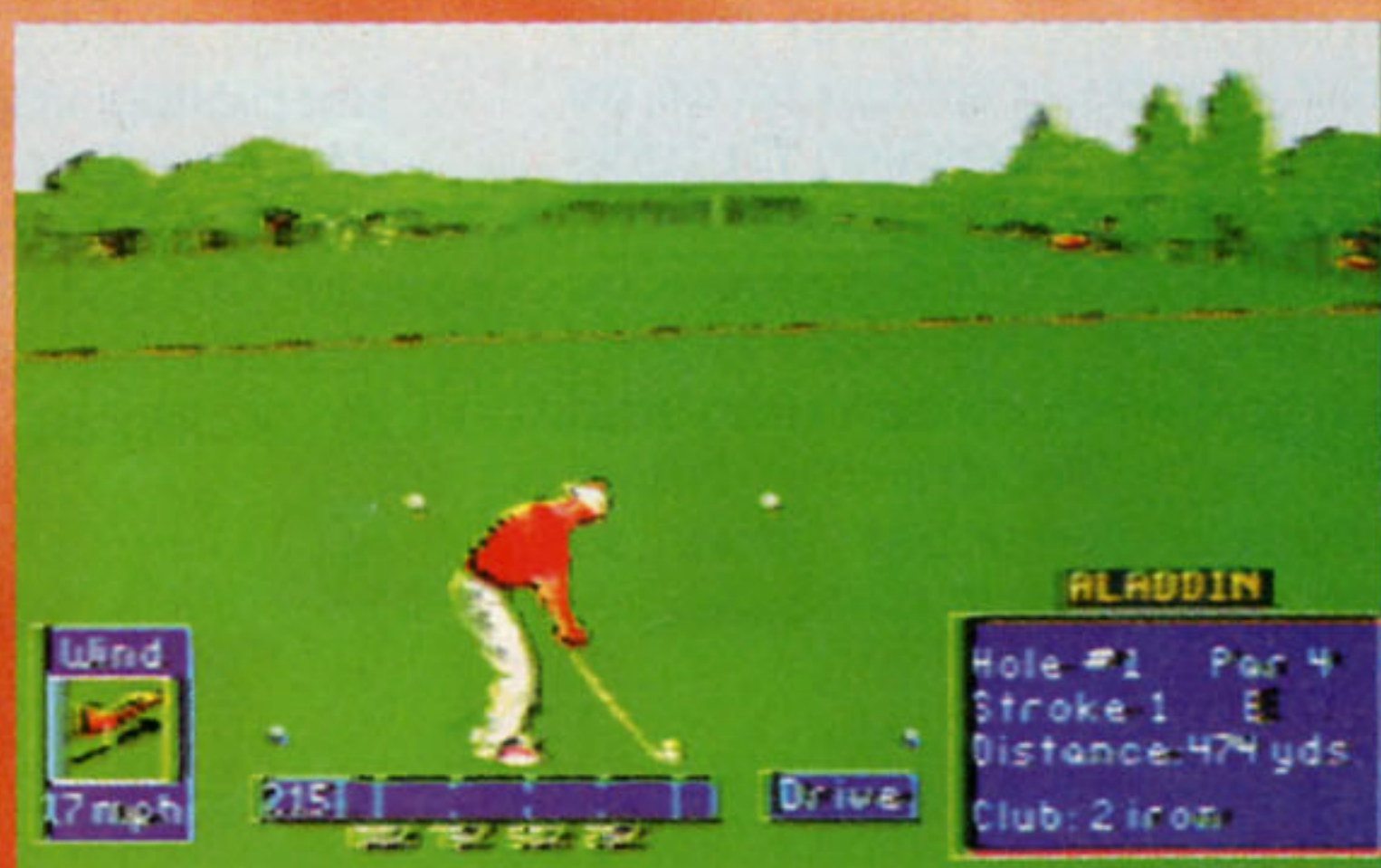
## Spelet är försett med batteri-backup,

så all statistik finns bevarad - t.ex. längsta slaget, inspelade pengar och om du gjort hole-in-one (det händer, må ni tro!). Har du inte någon kompis i närheten, så kan du utmana ett tiotal kompletta datormotståndare. Bernhard Langer och José-Maria Olazabal är bara två av

dem som jag brukar tvåla till rejält!

## Innan de släpper ut dig på banan är du tvungen att plocka ut 14 klubbor från ett urval på 17 stycken.

Det är tydligen väldigt noga med antalet, för jag fick mig en riktig föreläsning när jag ville ha med en femtonde klubba. Det finns fem banor från alla Europas hörn att välja emellan, och när du har valt återstår bara en liten väderleksrapport. Varje hål inleds med en flygbild, samtidigt som ett proffs uttalar sig om vilka svårigheter som kan uppstå. Dom kallar det "råd", men jag tror bara att killen försöker lura mig! Inte skulle jag ge tips till en konkurrent när det står £ 500.000 på spell!







# PGA EUROPEAN TOUR

## Jag trycker snabbt förbi flygsekvensen med start-knappen,

och så är det dags att börja spela. I en liten ruta bredvid spelaren står allt man behöver veta: avståndet till flaggan, antal slag över/under par och aktuell klubba. Något slags cad-die förser en med "lämplig" klubba för varje slag. *Skjut honom!* Jag måste ändå alltid byta klubba själv. Det gäller också att hålla koll på vindarna - inte bara riktingen, utan också styrkan. Bollen påverkas inte lite! När jag så har dammat iväg bollen byts kameravinkeln plötsligt, och jag ser bollen komma emot mig istället. Det är en klar fördel, måste jag säga. Att se bollen slå ner på fairway är kanske inget märkvärdigt, men när den närmar sig greenen och hålet är det desto mera upp-hetsande.

## Det gläder mig fruktansvärt att puttningen inte är tråkig!

Det är rent av kul att putta! Man får fram ett rutnät som visar greenens ojämnheter och nivå-skillnader, men det krävs lång träning för att lära sig hur myck-

et bollen påverkas, så det kan vara ganska frustrerande i början. Men - efter 13 hål ligger jag fyra slag över par, och då börjar saten till kommentator att skrämmas. Att han har försökt psyka ner mig genom att tala om att den och den spelaren har gjort en eagle (Två slag under par) osv., osv. just när jag ska putta - ja, det har jag stått ut med, men nu säger han att jag minsann inte kommer att kvalificera mig till nästa runda. Jag skulle vilja dra till honom över näsroten med puttern! En tävling omfattar nämligen 4 x 18 hål, och det finns alltid en kvalgräns för att få fortsätta.

## PGA European Tour är verkligen ett bra spel.

Mest för att det är så verklig-hetstroget, men också på grund av tre små detaljer: Slagmätaren är graderad i procent, man får se bollen komma emot sig och så är det *inte* tråkigt att putta. Har du inget golfspel, men är sugen på lite digital moderatbandy, så är det dags att gå och handla nu!

Johan Spångberg

## Grafik

Snarlik den i de båda föregångarna. Jag hade inte tjurat om den var bättre, men den duger gott och väl. Det viktiga med denna typ av spel sitter inte i grafiken.

## Spelkänsla

Här finns inte mycket att klaga på. Tempot är kanske inte så högt, men det är enormt fängslande när man börjar rulla i birdie efter birdie och ser sig själv avancera i resultatlistan.

## Ljud

Eftersom det inte finns så mycket ljud i PGAET är det inte mycket att orda om. Ljudeffekterna - särskilt applåderna - är bra. Men EA verkar inte ha haft särskilt mycket tid att ägna åt musiken mellan hålen.

## Hållbarhet

Det här spelet kommer man att plocka fram med jämna mellanrum under lång tid. Möjligen kan man tröttna tillfälligt, men efter någon vecka är man där igen, tro mig! I alla fall om man gillar golf.

## Irritationsnivå

Låg. Det enda som irriterar mig är att avstånd uttrycks i yards (91,4 cm), inte meter. Fast jag får väl stå ut med det. Va...? Fågelkvittret? Ja, vissa påstår sig störas av det. Men inte jag.



# MEGA DRIVE

P O I N T S

59

**Om du är en fegschnubbe/brud på rollerblades som hellre sitter hemma och lirar racingspel typ Road Rash och F1 medan dina blades ligger och ruttar i garderoben - så låt dem ligga! Spring och köp Skitchin' istället och bli den ultimata råcoola schnubben som bläjdar sig igenom stat efter stat i dom grymmaste tävlingarna hittills.**

# SKITCHIN'

Det hela gäller alltså att lifta bakom bilar och samtidigt fightas med de andra, som försöker mangla dig och göra dig till den mest nitade bläjdaren i historien. För att inte tala om bilarna, som älskar att köra rakt på dig, krossa ned ditt nylle i asfalten och plastikoperera dig till en totalpizzas utseende. Och medan du bläjdar fram bland ramper, avspärningar och tåg som blockerar din väg måste du också greppa en del sjsyssta weapons (så att du kan banka skiten ur de andra bläjdarna) dvs. järnrör, kättingar, piskor, baseballträn eller pistoler och andra coola slagsmålstillhyggen.

Du kan även hugga en eldsläckare och speeda iväg på. På varje sträcka finns dessutom ett antal ramper som du ska bläjda upp och stajla på.. Du ska alltså göra ett gäng moves i luften, som poängsätts av några domare.

## **Mellan varje bana dyker det upp en kommentator,**

som tillsammans med stans grymmaste bläjdare ger dig råd om hur du ska räjsa. När du sedan kört banan får du se en poängtablå samt en översiktskarta på din utrustning, så du vet hur mycket pengar du har vunnit och vilka prylar du måste köpa. Du sliter ut de gamla snabbt - precis som din allmänna hälsa! Om du inte gör bra ifrån dig, så får du inga stålar - alltså ingen utrustning och inga pengar till sjukhusräkningar! För att inte tala om snuten, som är ute efter att snuva dig på heder, stålar och årets räjs.

Bonusbanorna skiljer sig åt lite grann beroende på vem som har stajlat dem. Varje stads bästa bläjdare har en egen bana som de låter dig räjsa om möjligt. I Jezebels bana hittar du till

exempel en massa hopp och vapen.

## **Soundtracket är helt OK!**

Du har nämligen en freestyle-CD där du kan välja mellan sexton olika tunes! Ljudeffekterna kunde vara smaskigare (särskilt knytnävsslag, järnrörskunk etc.) och gatuljuden är lite torra, så när som på polissirener och ljudet från förbirusande sportbilar. Tävlingarna utspelar sig utanför några av de större och kändare städerna i USA. Banorna är ganska lika, skillnaden ligger i olika tajt trafik, stadssilhuett, kurvor och aggressiviteten hos medtävlarna.

Grafiken är ganska klassisk (Vi smygtittade på bakgrundsgrafiken för ett år sedan och trodde det var Road Rash 3, så ni begriper hur det ser ut. RED), med halvtaskigt mosaikstuk på omgivningarna, men schnubbarna



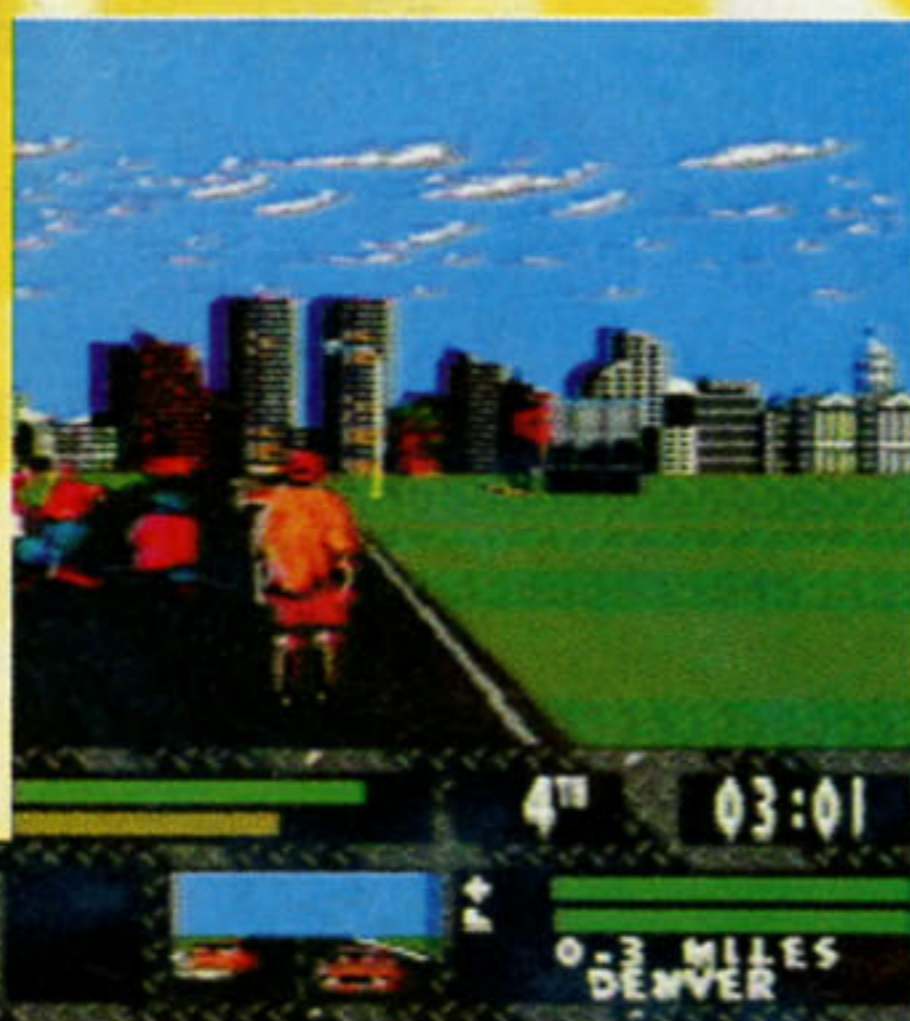




# H I N



Split screen skitch. Roligast - särskilt när konkurrenten gör armhävningar med öronen som grabben i övre delen av skärmen. Hahahahaaa!



och schnubborna som bläjdor rör sig däremot mycket realistiskt. De hankar, rasar, skejtar och fightas på ett mycket verklighetstroget sätt. Introna är halvtråkiga, men med rätt OK graffitti och "tags". Roligast blir loret om ni kör två eller flera i "Tourney"-läge.

Att manövrera schnubben kan däremot vara lite halvsvårt när bilarna far och flänger. För att bli nummer ett krävs det att du tar många vapen, "skitchar" många bilar mot mållinjen och har en hel del "bankunskap". Men spelet är knappast det svåraste jag lirat, så hållbarheten är knappast högre än medel. Och du - läs förtexten på in-trot och prova inte att "skitcha" i verkligheten, om du inte vill sluta som Bambi på Autobahn...!  
Henrik

## ORDLISTA

- Blades = Rullskridskor med hjulen i rad
- Schnubbe = maskulinum av schnubba
- Bläjda = åka på blades
- Bläjdare = en som bläjdor
- Weapons = vapen
- Speeda = åka kring med fart & kläm och så
- Stajla = spela Allan (i luften)
- Räjs = kappåkning
- Moves = trix & stajlningar
- Boring = tråkigt
- Bambi på Autobahn = ett slags köttfärs med viss vilt-smak

## Grafik

Rätt så boring, som sagt. Men mosaikträd växer ju i många racingspel, så...Ingen dunderhöjdare men fullt tillräcklig. Figurerna är bäst.

## Spelkänsla

Att röja iväg efter en sportbil i 120 knutar låter väl frestande! Och så får man nita en massa schnubbar på samma gång! Mycket kul om man spelar flera. Inga buggar vad jag märkt. Miljön är tyvärr lite boring, men det struntar väl racingspelfansen i.

## Ljud

Schysst hardcore-grunge-metal-komp. 16 låtar att välja mellan! Hetsar stämningen en hel del. Effektjuden är godkända men kunde haft mycket mera "oomph".

## Hållbarhet

Medelhållbart. Inte som konserver men längre än färska ägg. Det tar sin tid att lära sig var hinder, vapen och hopp finns, annars är det bara att mangla på. Ett lir att köra tillsammans med polaren/polarna.

## Irritationsnivå

Medel den också. Blir man t.ex. påkörd 14 gånger blir man ganska fruströ...



# MEGA DRIVE

P O I N T S

# 50

Hupp, tänkte jag, ännu ett *roligt basketspel*.

(Fast egentligen tänkte jag nog "©#√ΠΣ!!")

Jag har aldrig riktigt förstått den sporten, så ni som gör det får väl gnissla tänder - men det är bara ett enda studsande från korg till korg.

Och lång måste man också vara!



# NBA SHOW



Nåväl, spelet var ju från Electronic Arts, så jag beslöt mig för att ge det en fair chans. Som i EA:s andra nya sportspel finns det möjlighet för 1-4 spelare att delta, men då måste man förstås ha 4-lirar-dosan. (Märk väl: SEGA:s dosa funkar inte på EA-spel! RED)

**Jag börjar med att massakrera startknappen för att få bort alla menyer och komma ut på plan.**

Jag hann dock välja ett av de 33 lagen - 27 klubblag, 2 all-starlag och 4 lag till vilka du själv kan ta ut 12 valfria spelare ur

hela ligan. Nå, valet är gjort och matchen är snabbt igång

**Till en början ser det illa ut.**

Spelarna liknar mest streckgubbar och man tycker att de rör sig hur ryckigt som helst, men man vänjer sig - det här är faktiskt ganska underhållande! I början är det otroligt svårt att bryta eller blocka bollen när motståndaren susar förbi och dunkar i poäng efter poäng. 0-14, bravo...! Plötsligt får jag ett jätteläge att blocka när en fiende kommer flygande mot min korg. Jag gör ett perfekt upphopp, och...KA-SCHMACK! Snubben pajar glaset. Och poäng gör han också. Jag har aldrig sett maken till hemmado-mare!

**Efter ett par matcher utan taktik börjar jag snegla mot avbytarbänken.**

Utöver de fem dårarna på planen finns det sju avbytare. Spelarna har 12 olika styrke-kategorier (Skott, bollkontroll osv.), och vad bättre är: de tillhör äkta spelare med riktiga namn! Notera också spelarnas längd,

för det är alltid en fördel att slänga in en riktig långskank under korgen!

**I huvudmenyn kan du välja träningsmatch eller slutspel,**

men jag hittade även ett annat intressant alternativ: "New Season". Då spelar du en hel säsong mot 26 andra klubblag! Grundspelet sträcker sig mellan november och april, och du tilldelas en tjusig almanacka som är späckad med matcher.

**Räkna med att börja som "rookie"**

Du väljer själv om säsongen ska omfatta 26 eller 82 matcher. Men är inte 82 matcher väldigt mastigt? Nix. Du behöver nämligen inte spela alla matcherna, utan kan trycka fram resultatet direkt med B-knappen. Men även om du vill spela alla 82 matcherna, så är det inget problem. Spelet har batteri-back-up, så du kan spara en påbörjad säsong närhelst du vill. Är du riktigt duktig och håller dig på





# DOWN

tabellens övre halva, så kvalificerar du dig till slutspelet. Det spelas från åttondelsfinal och framåt i bäst av 3, 5 eller 7 matcher, beroende på vad du har valt.

## Spelet har tre olika svårighetsgrader,

så räkna med att börja som "rookie". Före matcherna kan du välja om det ska uppstå skador, dömas för fotfel och liknande. Lyd ett gott råd och välj



bort så många regler som möjligt i början, annars är det stor risk att saker börjar gå sönder hemma hos dig...

## Det är bäst att du plockar fram dina coach-talanger,

för det finns olika uppställningar och kombinationer för försvars- och anfallsspel. Naturligtvis får vi också en liten kommentar före matchen, men inte av vår gamle vän Ron Barr, som jag tror har glappat lite för mycket med käftan, då han är ersatt av en annan viktigpetter. Om du absolut måste köpa ett basketspel, så köp NBA Showdown '94!

Johan Spångberg

| SUBSTITUTION |     |    |     |         |     |     |
|--------------|-----|----|-----|---------|-----|-----|
| TEAM 2: HEAT |     |    |     | RATINGS |     |     |
| NAME         | POS | NO | OFF | DEF     | FG  | FT  |
| SADLEY       | -F  | 22 | 7.4 | 8.4     | 8.0 | 7.4 |
| RICE         | -F  | 41 | 8.8 | 7.5     | 9.2 | 9.0 |
| SEIKALY      | -C  | 4  | 8.5 | 7.7     | 8.0 | 8.1 |
| MINER        | -G  | 32 | 8.0 | 7.0     | 7.7 | 7.6 |
| SMITH        | -G  | 3  | 9.1 | 8.5     | 8.6 | 8.5 |
| LONG         | -F  | 43 | 7.6 | 8.8     | 7.7 | 8.4 |
| BURTON       | -F  | 34 | 8.0 | 7.2     | 7.8 | 7.2 |
| ASKINS       | -F  | 2  | 7.2 | 8.0     | 7.4 | 7.6 |
| GEIGER       | -F  | 52 | 6.8 | 7.4     | 7.6 | 7.0 |
| BOL          | -C  | 10 | 5.6 | 8.5     | 6.1 | 6.0 |
| COLES        | -G  | 12 | 8.4 | 8.5     | 7.6 | 8.4 |
| SHAW         | -G  | 20 | 7.7 | 8.3     | 7.4 | 7.6 |

SCORE: 21 TIME: 0:00 TIMEOUTS: 5

REGAME STATS C-SUBSTITUTE PLAYER  
 BESHATCH TEAM START TO EXIT

## Grafik

Mjaa...knappt godkänd. Jag tycker att man kan kräva lite vassare grafik till ett så'nt här spel. NBA showdown är inte riktigt i samma klass som andra EA-sportspel, t.ex. NHL '94 och FIFA Soccer, på den här punkten.

## Spelkänsla

Jovars, känslan finns och den sitter i dunkningarna. De är många och olika, beroende på hur man kommer in på korgen. Det är bra djup också, men publikfriande anfall är sällsynta. I det här spelet har man bara ett mål: att vinna matchen!

## Ljud

Ljudeffekterna är godkända, men mer är det inte. Det är programmerarnas mening att man ska kunna höra vad coacherna säger, så har de klara problem - detta är inte samplingar! Sludder kallar jag det. Musiken är OK, men går att stänga av.

## Hållbarhet

Det är möjligheten att göra en hel säsong som får mig att fortsätta efter 7-8 matcher. När man väl har vunnit sluspelet är åtminstone min motivation borta, och man vill knappt se spelet igen. Men för basket-freaks kanske det håller en bit in på nästa århundrade.

## Irritationsnivå

För sjunde gången döms jag för charging. Det gör mig sk\*targ! Det är ju för h-vete han som springer rakt på mig! Tacka 17 att han ramlar...



# MEGA DRIVE

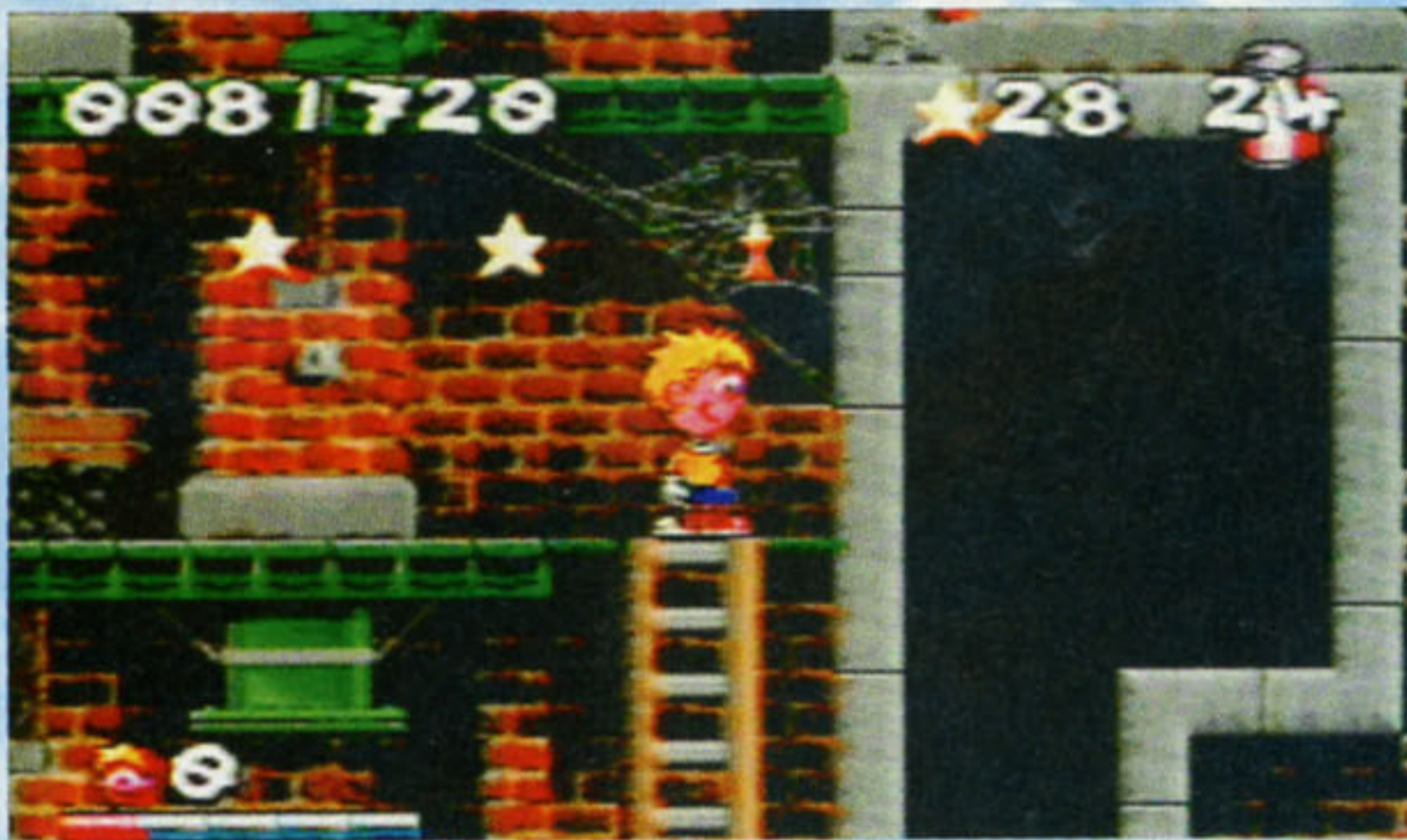
P O I N T S

83

Leksaksfabriken Sterling Toys tillverkar inga vanliga leksaker. Den elake ägaren, överste Brown, har en ond plan! Med hjälp av en galen vetenskapsman framställer han en unik genetisk substans som kan transformera levande materia till slembobbor! Oskyldiga små djur blir deras testoffer (Rahahaha! Patte). Om översten kan sprida tillräckligt av sitt slem över staden, så kommer den att vara helt i hans våld!



# Marko's Mad FOOTBALL



Men de räknade inte med att lillgrabben Marko skulle se dem när de hällde substansen i kloakerna. Med hjälp av sin fotboll, som också fått genetisk smörja på sig och blivit ganska speciell, ska Marko nu sätta sista kulan i kryssset...

**Marko går genom stad,** skog, kloak och cirkus och utrottar slajmet genom att sparka på det med sin otroliga boll. Men det är ingen lätt uppgift - Marko

måste verkligen jobba häcken av sig, för det är hög dödlighet på honom. Ha papper och penna till hands och skriv ner alla passwords så fort du ser nå't, för annars kan du bli så galen att din egen mor sviker dig och ringer Beckomberga. Hon kommer att le förnöjt när de kommer och sätter på dig tvångströjan!

## Han är en riktig liten miljöpartist, vår Marko!

Inte nog med att han ska ha bort slemgubbarna, han ska också plocka aluminiumburkar som han i slutet av varje bana pantar i en återvinningsrobot. Detta får man poäng för. Man ska också plocka stjärnor, ungefär som Sonic plockar ringar. Turisttjejer med kameror finns lite här och var, och när du har blivit fotograferad av en så har du en startplats att återvända till när du "dör".

## I det här spelet får du ha ihjäl poliser

(kanske för att uppväga den allmänna politiska korrektheten...? RED) clowner och soldater. Medge att det där med poliser låter lite lockande! Det finns en hel del skumma prylar utspridda i spelet, t.ex. killen som tar din boll i munnen när du sparkar den på honom. Och jättehamburgaren - vad ska man med den till? På vissa stäl-



Från introt: Här ska det hållas slajm på en stackars kanin!



# agic LL

len ligger det en liten blå gegga och blinkar. När du plockar upp den märker du att dess effekt kan variera - du kan bli osårbar (för en stund!), din boll kan bli en bomb och du kan få ett skjutvapen. Extraliv, kraftpåfyllningar och sådant är svåra att hitta, men de finns oftast gömda högst upp, så studsa på bollen och leta. Du kommer att behöva dem - tro mig! - så leta noggrant, du har ingen tidsgräns

Nedan: Marko ser ett hjärtformat godis bortom en ridå av slajm. "Tacka vet jag allsvenskan" tänker han. Kanske.



## Marko's Magic Football är en blandning av nya prylar

och saker man känner igen från spel som Aero the Acro-Bat och Bubba'n Stix. Det gläder oss plattformsfans att spelmakarna anstränger sig lite för att göra nya roliga grejer. Fast grafiken är lite som filmen Roger Rabbit - bakgrunderna är hur coola som helst, medan gubben är tecknad som en seriefigur (Spelet är från engelska Domark, men Marko ser väldigt svensk ut med sitt blonda hår och blågula dress.) Man kanske hade förväntat sig att få se något blodigt, barnförbjudet mörsarspel, men i stället kommer en ful liten pojke med en fotboll som årets high-tech-vapen. Ja, det är lite av charmen med Marko's Magic Football. Om du inte är särskilt förtjust i plattformsspel, så kan detta bli anledningen att ändra åsikt. Och du som redan vet att plattisar är det bästa som finns - vad väntar du på?



Ovan: Här har Marko inte bara lagt bollen på hyllan, utan även sig själv. Men så är det ju i plattformsspel...

## Grafik

Snygga bakgrunder, stora gubbar. Helt enkelt j-vligt bra.

## Spelkänsla

Att hantera bollen är inte det lättaste att lära sig. Banorna är stora, och man kommer inte igenom på första försöket. Lär dig bolltrixen (han kan både nicka, kicka och ladda iväg bi-cykletas!) så blir det lite lättare. Komiska händelser och häftiga motståndare förgyller ständigt.

## Ljud

Halvhetsig musik som blir rätt jobbig efter ett tag, men den går att stänga av. Men på något sätt behövs den för att man ska palla med alla motgångar

## Hållbarhet

Ju längre du kommer i spelet, desto svårare blir det. Därför kommer det att vara ganska länge. Du hamnar i kniviga situationer som kräver både sans och vett!

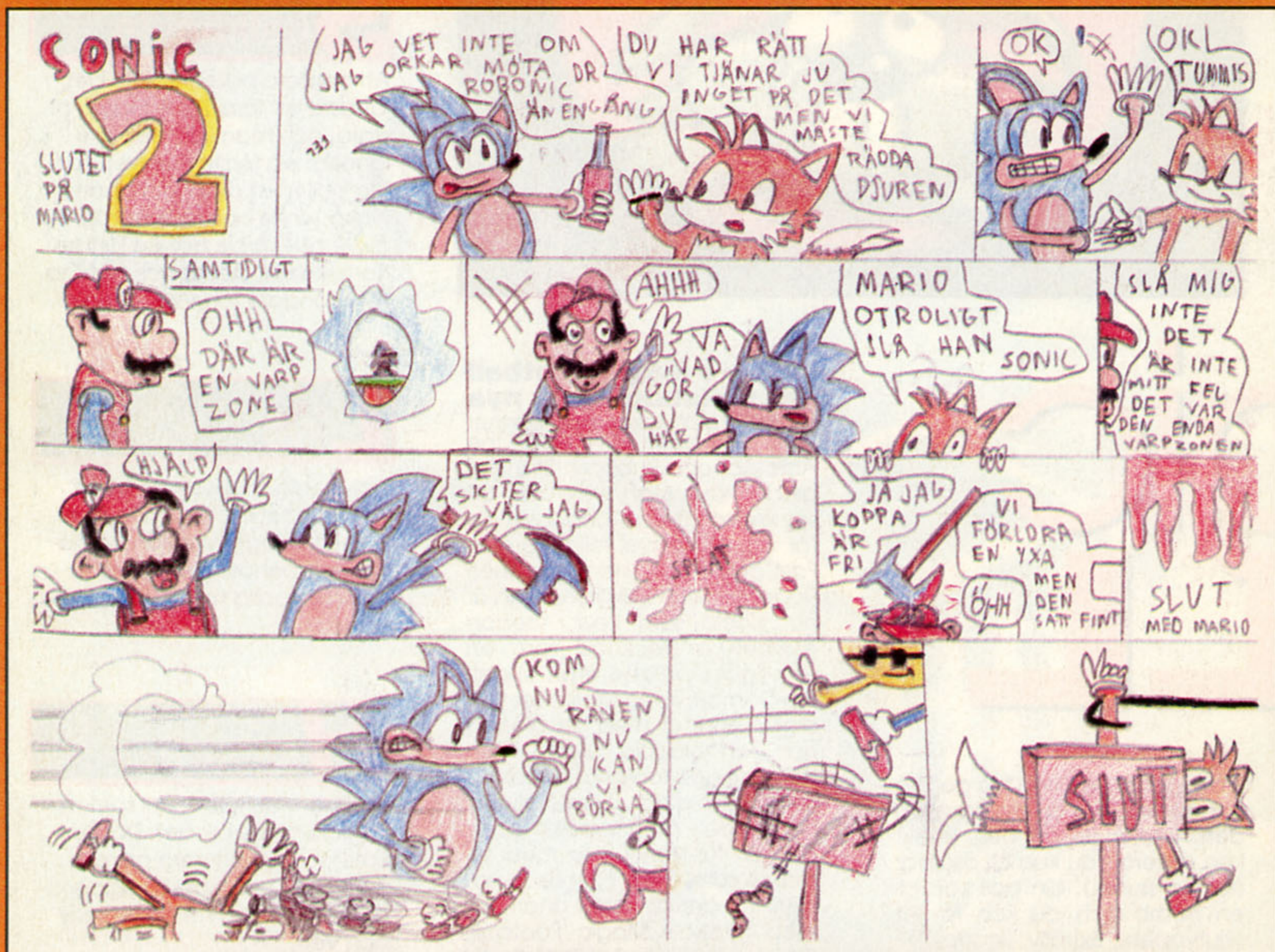
## Irritationsnivå

Medelhög! Det är lätt att dö, särskilt en bit in i spelet, och passwords kommer lite som dom vill - inte när du vill. Ibland retar man sig lite på att det tar en liten men ofta dödlig stund att få tillbaka bollen. Och mot slutet är "dom" lite väl jäkliga mot den stackars Marko, men...liret ska ju inte vara för lätt!



# GALLERIET

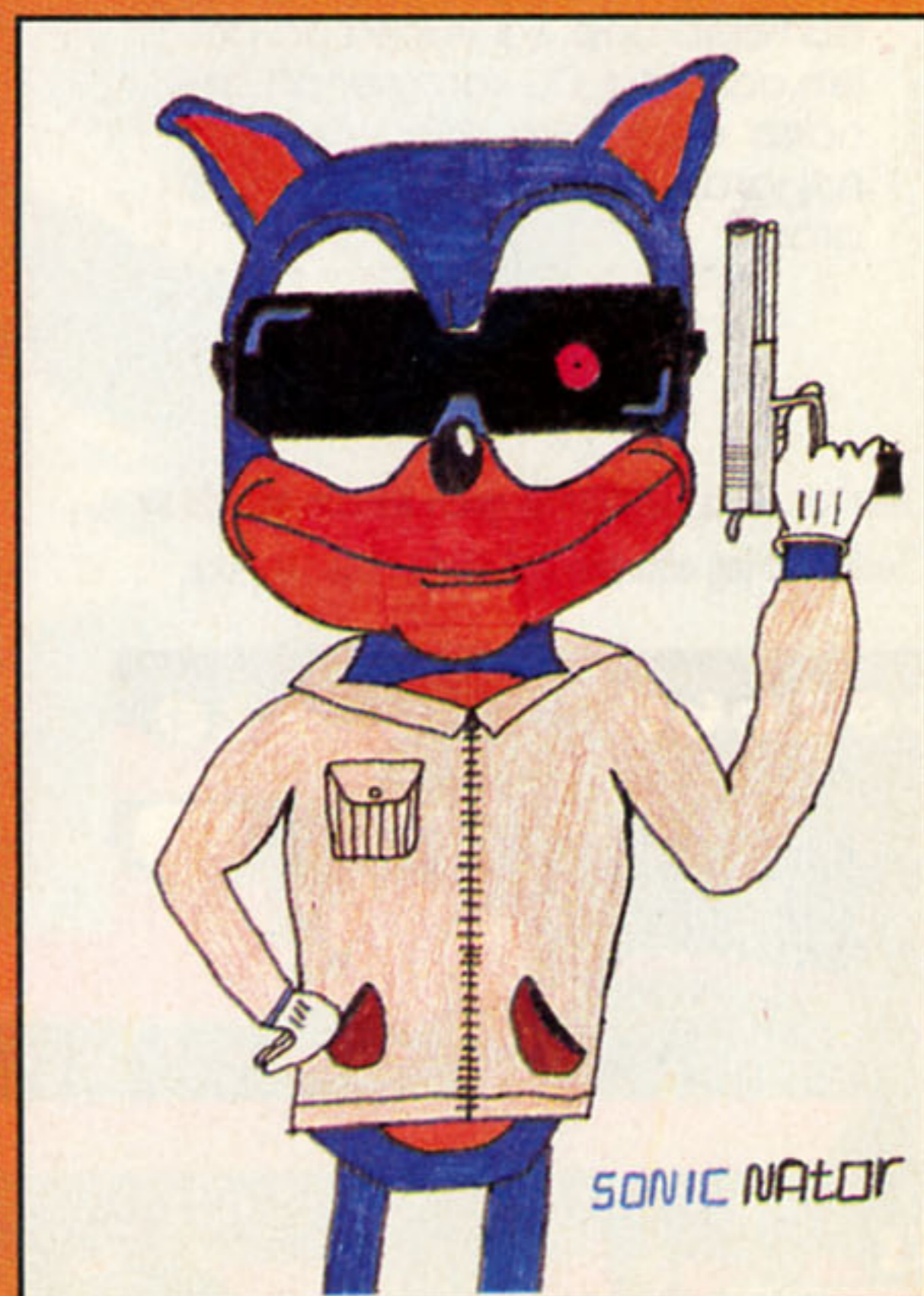
Här presenteras några konstverk insända av Force-läsare. Det är bara att se, förundras och njuta. Blir du grinfärdigt avundsjuk och vill visa vilken totalkonstnär du är. Tveka inte, skicka dina alster till: "GALLERIET, SEGA FORCE, BOX 1074, 172 22 SUNDBYBERG.



Denna serie, som vi på redaktionen tyckte var en klar hit, är gjord av Thomas Hellström i Malmö.

Teckningen till höger, som faktiskt är en baksida på ett kuvert, är gjord av någon som vi lyckats slarva bort namnet på. Hör av dig!

Sonicnator är gjord av Jorge Roberto Hernandez. Ingen dålig spelidé!





**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!

POSTGIROT SVERIGE

Mottagande till betalningsmottagaren

INBETALNING / GIRERING A

PKS OMRÅD 1

PKM 2 • Konto • Avg • Bel •

Till postgirotkonto/bankkonto nr

3279-7

Bank- / inbetalningsmottagarens namn

SEMIC

172 22 SUNDBYBERG

NAMN

GATUADRESS

POSTNR & POSTADRESS

Ej giltig till betalning

Skicka till

149:-

JAG VILL BESTÄLLA  
SEGABOKEN.  
1 EX á 149:-

INBETALNING / GIRERING A

PKS OMRÅD 1

PKM 2 • Konto • Avg • Bel •

#00#



# SONIC



# SPECIAL

# MEGA

Mega Drive-ägarna har fyra Sonic-spel att välja mellan - om man nu måste välja. Alla är värda en plats i samlingen och har sin egen charm.

Här lägger Sonic-fans ut texten om skillnader och likheter!

Sonic verkar fundersam inför en av de många olika igelkott-krossarna i 1:an, men den är inte så farlig. Det finns värre! Snabbhet, spelbarhet, variation och påhittighet gjorde Sonic 1 till en butiksvältare som alla plattformsspel i fortsättningen har att mäta sig emot. Få klarar den jämförelsen...



Medge att det som fick dig att välja SEGA framför Nintendo var den alerta blå igelkotten Sonic! Du har säkert inte ånkrat ditt val, och kommer inte att göra det heller eftersom Sonic ynglade av sig en tvåa, en trea, en Cede och ett flipperspel - uppföljare som blivit mera populära och kritikerrosade än några andra plattformsspel. Billigare och sämre kopior dyker upp titt som tätt, men ingen har hitintills slagit Sonic-liren. Kort sagt - Sonic har brädat den lille italienaren och alla andra som velat sätta krokben för hans spinnande framfart.

En vacker dag 1991 klev den lilla blå krabaten fram och blev med ens SEGA:s maskot. Sonics uppgift är alltid att få tag på alla kaos-smaragdena innan Dr. Robotnik hinner före. Denne herre, Ivo Robotnik, är en wacko vetenskapsman som är ute efter att behärska världen (svettas inte - Sonics värld ligger i cyberspace!) och han låter inget hindra honom. Han förvandlar alla de små djuren i Sonics värld till robotar! Deras uppgift är att hjälpa honom mot Sonic samt att bygga det värsta vapnet som finns. (slutbossen.) Men vidare smart kan han inte vara för Sonic fixar alltid biffen ganska lätt.

**Robotnik färdas i små rymdskepp som har olika egenskaper varje gång han dyker upp i slutet av en nivå.** Sonic förgör dem genom att kasta sig emot dem, spinnande, 8 gånger. Alltså gäller det att klubba sig igenom alla banor och hamna på specialnivån där du har chansen att ta en kaos-smaragd...vilket inte är det lättaste! Under spelets gång gäller det även att samla ringar. Får du ihop 100 stycken, så får du ett extraliv. Ringarna gör också att du inte dör om en fiende attackerar så det gäller att alltid försöka ha så många ringar som möjligt. Har du 50 ringar har du tillträde till specialnivån, men det gäller inte på Sonic 3 - där finns det en speciell bonusbana. Den





3 :an har många nyheter, bl.a. dena "eldsköld". Men spelet känns en aning för kort - vi misstänker att alla 2-spelaroptionerna inte gav plats åt mera på de 16 meg som man av prisskäl fick hålla sig till.



är utformad som en tuggummi-automat, där du studsar upp och matar ut bitarna. På varje bit står det vad paketet innehåller - allt från tio ringar till ett extraliv - och du plockar bara det du vill ha.

### Knuckles, som du möter i 3:an, sägs vara ett myrpiggsvin

(Echidna), men den elake bastarden liknar mest en rosafärgad rastafari-rätta.

# DRIVE

Specialbanorna är olika i alla spelen. I 1:an är det en roterande labyrinth där du ska slå bort barriärerna kring smaragden samtidigt som du undviker de röda cirklarna - de kastar ut dig ur banan. I 2:an är det en racerbana där du ska plocka vissa antal ringar i olika steg för att få fortsätta. Efter tre lopp är smaragden din. I 3:an springer du på ett schackbräde och plockar blå bollar. När du tagit alla får du smaragden (och en massa ringar).

### I Sonic 2 fick vår taggige vän sällskap av räven Miles Prower, även kallad "Tails"

- en hänsyftning på att han har två svansar, som han kan snurra på och flyga med. (Om Tjernoby har med detta att göra vet vi inte, men två svansar har han i alla fall.) Tails kan vara en mycket krävande "spelkollega", då han emellanåt, i sin iver att hjälpa, faktiskt tar kål på Sonic i stället. Han snor t.ex. luft i undervattensscener och försätter Sonic i kniviga situationer. Men oftast märker man att man skulle gått på en propp i 190 utan den lille Tjernoby...eh...lille räven. Så håll ett öga på vad Tails gör, det kan bli din räddning.

Han uppenbarar sig endast i slutet av nivåerna för att sätta käppar i hjulet för Sonic och Tails. Detta myrpiggsvin har nämligen fått allt om bakfoten: som urinnevånare på den svävande ön vaktar han även de gömda smaragderna, och Robotnik har lurat i honom att Sonic och Tails är de verkliga bovarna. För att klara dig måste du ha en massa liv så att du har "råd" att dö. Det får du genom att ta TV-skärmar med extraliv och att samla ringar. 100 ringar ger ett extraliv i alla Sonic-spelen hitintills. Det måste vara någon sorts naturlag...?

### Det finns också TV-aparater med olika sköldar - stjärnskölden som gör dig

Sonic Spinball (t.h.) har en helt annan typ av grafik, men så är det också en sorts flipperspel. Vi känner ingen som är galen i det.

I 2:an (t.v.) är Sonic störst. Snabbheten har ökat - man blir nästan åksjuk på vissa ställen!



osårbar en tid fanns redan i 1:an, men i 3:an tillkommer magnetskölden (som drar till sig ringar och skyddar mot en attack), eldskölden (som ger möjlighet till flam-attacker) och luftskölden (som håller dig vid liv under vatten och ger studsformåga på land).

### Grafiken har förbättrats avsevärt för varje spel -

förutom kanske i Sonic Spinball, som kom ut 1993. Det spelet skäms nog Sonic lite över. Där föreställer han en totalt ostyrbar flipperskål. Sonics uppgift här är att förinta berget Mount Möbius genom att ta alla smaragder och på så sätt framkalla ett vulkanutbrott som innebär slutet för doktorn. Spelidén är alltså samma som tidigare, men utförd som ett flipperspel - vilket inte är helt lyckat. Spinball är ett slit-samt spel, och den som tänker ta sig igenom det kan börja träna fingrarna redan nu...

### I Sonic 3 finns däremot mycket nytt och roligt.

Banorna är mycket längre än i de tidigare spelen, men tyvärr är spelet alldeles för kort. Kanske är det för att kompensera som det har lagts in olika spel för två, tids-tävling och möjlighet att spara banor du har klarat, men det kan också vara så att det inte rymdes flera banor när alla dessa extraprylar hade stoppats dit. Kassetten är på 16 Meg, och skulle man gå upp till nästa steg - 24 Meg - skulle priset bli härresande högt. Det dröjer nog inte så länge förrän nästa Sonic-spel kommer ut i butikerna!

Men, men...du vet säkert redan allt det här, eftersom du redan har alla Sonic-spel. För vad vore väl livet utan Sonic...?

YESIM



# SONIC



# SPECIAL

# MASTERS

På detta uppslag tänker jag (Patte) recensera tre Master-spel : Sonic 1, Sonic 2 och Sonic Chaos. Mycket har hänt på Master-fronten det senaste året, och jag undrade om gamla Sonic 1 överhuvudtaget hade någon chans mot de nya och (förhoppningsvis) bättre uppföljarna. Läs den rafflande upplösningen, för om ni är sugna på att köpa ett av dessa spel så kan det vara livsviktigt att veta vilket som är bäst. Okej, kanske inte livsviktigt, men när man har så ynkligt med pengar kan man åtminstone få något bra för dem, eller hur?

## SONIC 1

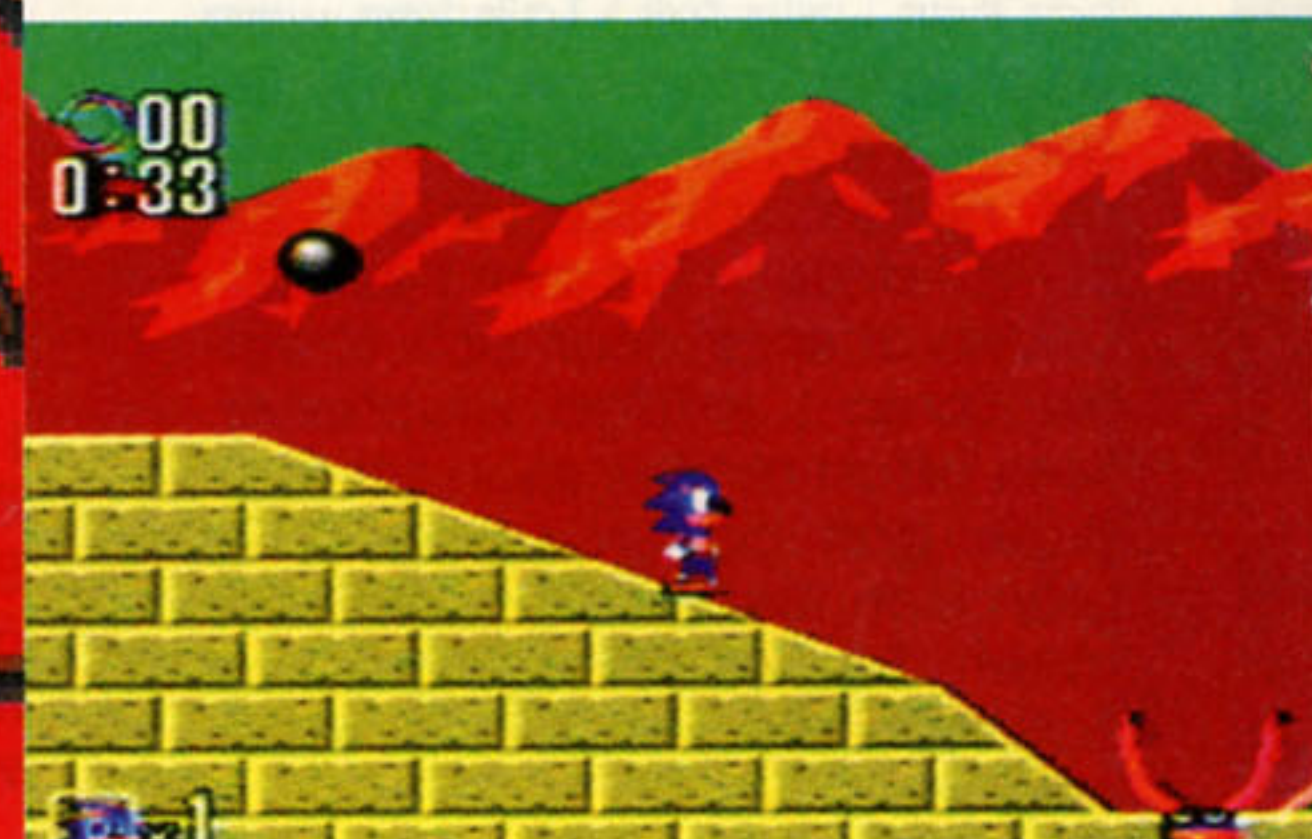
Tyvärr känns Sonic 1 väldigt gammal och trött, trots att gubben är snygg och välanimerad och går utmärkt att styra. Det är bakgrunderna som stinker.



På bara ett år har Master-llren fått så mycket bättre grafik att Sonic 1 känns både surtråkig och platt i det avseendet.

**När man jämför ettan med de andra två spelen, så är det en otrolig skillnad.**

Spelkänslan är seg, man upptäcker att man sitter och sakta men säkert tappar intresset för spelet, och detta resulterar ganska snabbt i att man börjar förlora en massa liv. Men tyvärr (kanske man ska säga) så bryr man sig inte. En viktig skillnad i jämförelse med Megan är att när (eller om) man lyckats ta sig till en boss, så får man försöka spöa honom utan ringar - det vill säga att man bara har en chans. Detta gäller också för Sonic 2, som står näst i tur.





**Det fruktade struthuvudet dyker plötsligt upp och gör livet surt för Sonic med eldkulor och näbbhack.**



## SONIC 2

Eftersom jag nu är ganska sur och på dåligt humör efter att ha tampat mig igenom sura Sonic 1 så är det med stor lättnad som jag snart upptäcker att Sonic 2 är miljontals bättre än Sonic 1.

gångar har man spöat honom så hårt så att det borde räcka för flera livstider? Tydligt inte tillräckligt ofta).

**Den annars så sura Green Hills Zone som man alltid får trilska**

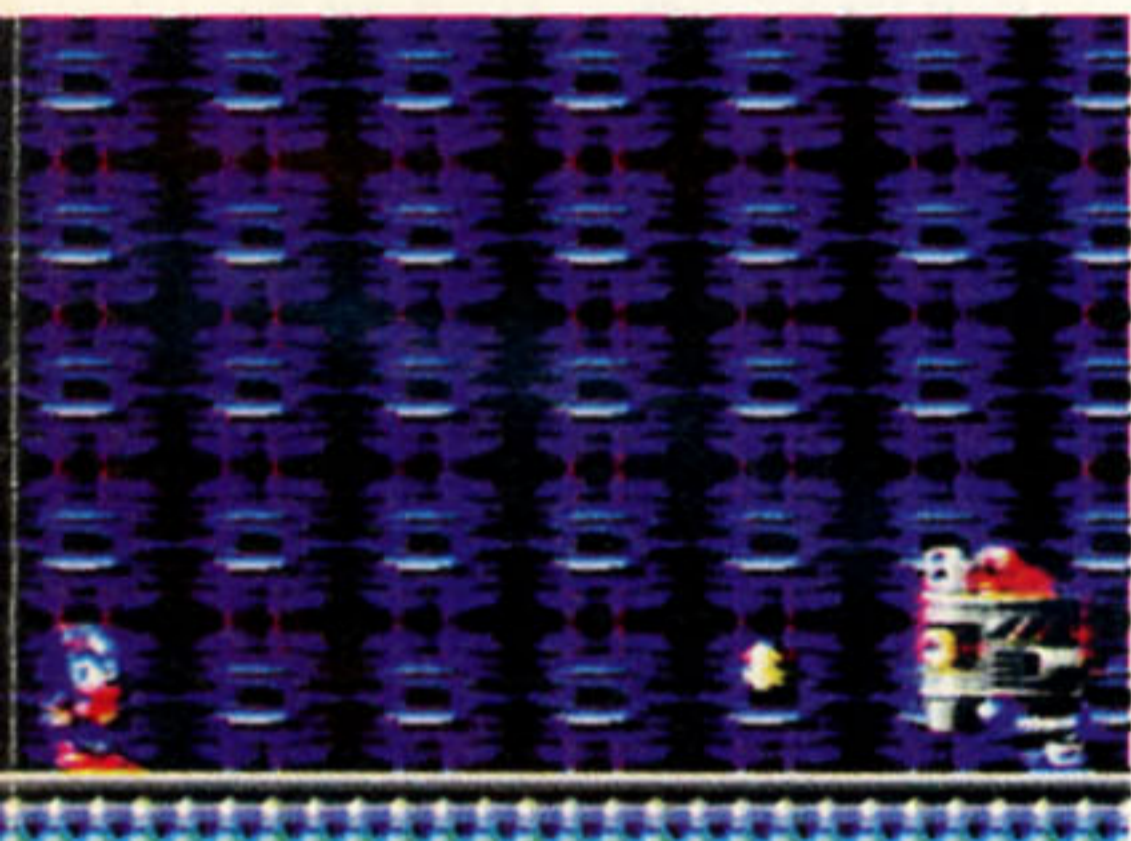
## CHAOS

Och så kommer vi till det senaste spelet, Sonic Chaos. Om ni ska köpa ett av dessa tre Master-lir, så ska ni helt klart satsa på Chaos. Graffen är helt enastående. Ibland snuddar det vid Mega-standard! Gubbarna är stora och rör sig helt enastående. Spelkänslan är total. Det finns en massa gömda gånger och skrymslen där man kan hitta extra liv och dylikt.

**De som tycker att Sonic inte är nog kan välja att vara Tails.**

Som Tails har man möjlighet att sätta snurr på svansen och flyga en kort stund. Sonic kan faktiskt

# SYSTEM



**Det man snart också märker är att tvåan är mycket svårare.**

Men när man sitter och har kul istället för att lida så gör det inget att man åker på smällar lite då och då. Här har man tänkt till lite innan man har pulat ihop spelet! Det finns massa hemliga gånger med extraliv och annat kul i. Det är också späckat med klurigheter, drakar (sådana som man flyger i) och vattensurfing för att bara nämna ett fåtal roliga nyheter. Om man hoppas på ett spel som man kan vara två på, så får man en ordentlig långnäsa. Visst finns Tails med på omslaget, men det betyder inte att han finns med i spelet. Okej, lite är han med, för det är nämligen honom man skall rädda från den hemske (och tydligen odödliga) Robotnik (hur många

**sig igenom i början på alla Sonic-spel kommer först som fjärde bana.**

Det gör att den plötsligt känns fräsch, och det känns betryggande att spela på en bana som man känner igen efter sådana toksvåra dödsbanor som Aqua Lake Zone. Över huvud taget så känns Sonic 2 helt okej och är ett klart bra köp. Gubben (Sonic) rör sig perfekt och ser bra ut, graffen är enkel men bra och framför allt så är bossarna lite annorlunda. Det är inte alltid Robotnik i en fånig farkost som försöker ta kål på dig, utan andra märkliga tingestar, t.ex ett strutshuvud av stål och en säl som tuggar tugggummi.

flyga han också, men han behöver ett par speciella skor som finns utplanterade lite varstans. När Sonic får på sig dessa raket-skor så kan även han flyga en bit. Som vanligt är det gamla Robotnik man är tvungen att slåss mot, men denna gång så är Robotnicke lite trött, för motståndet är i klenaste laget. Är du en rutinerad spelare kan du ganska lugnt spela igenom spelet på första försöket. Det är sex banor, men här kunde man helt klart ha lagt till ett par banor eller gjort spelet svårare. Men fast Chaos är lite för lätt, så är nog detta det master-spel som kändes bäst. Hatar man lätta spel ska man ta Sonic 2, men vill man ha ett snyggt spel - satsa på Sonic Chaos, tycker Patte.

**Tails har bestämt sig för att kolla läget, så han sätter igång sin svans och flyger iväg.**





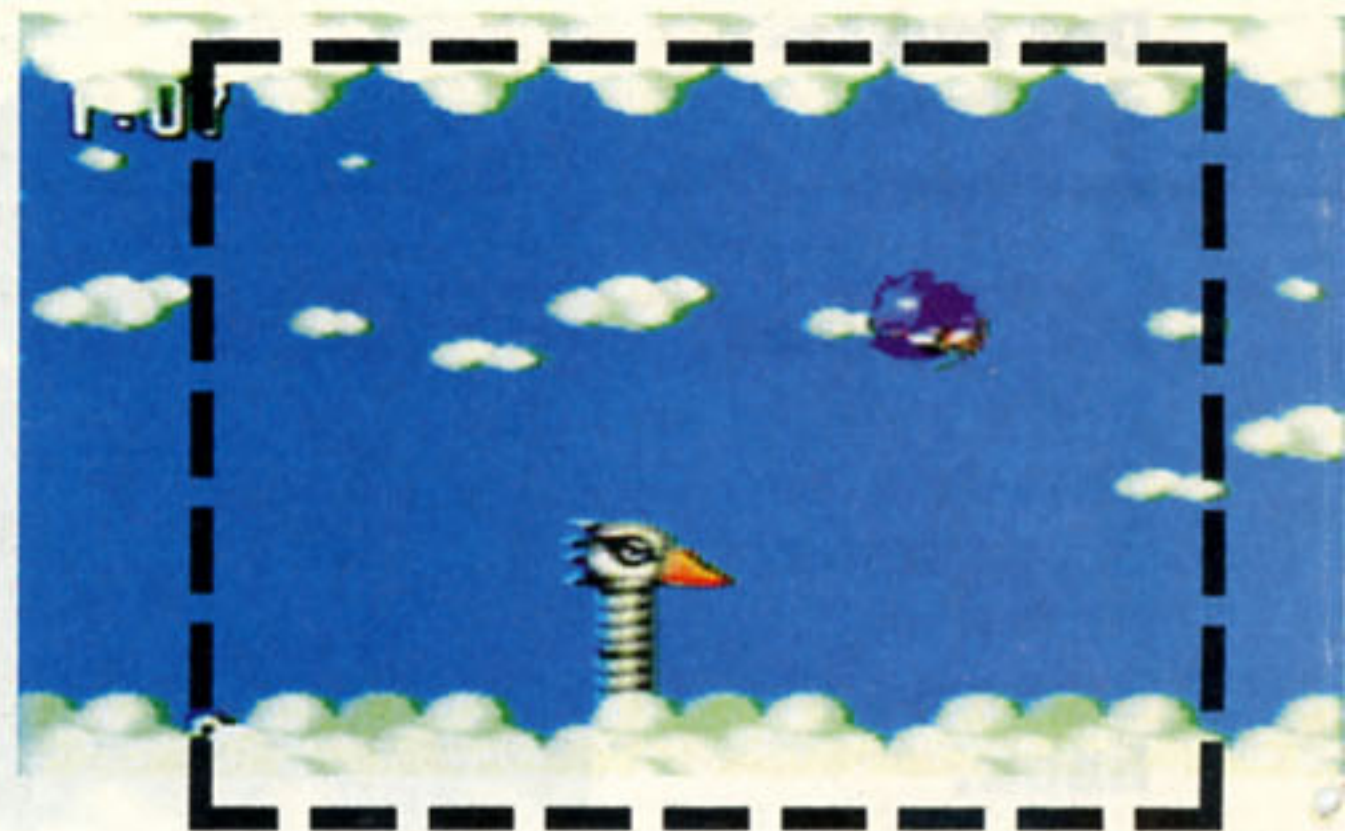
# SONIC



# SPECIAL

# GG och

"Den Bärbare",  
även känd som  
Game Gear, kunde  
lika gärna kallas  
"Den Svåre". Gillar  
du de raka och  
rena 8-bitarsspelen  
och dessutom vill  
ha en aning mera  
tuggmotstånd, så  
är GG-spelen som  
gjorda för dig. Om  
din grej är tokbra  
grafik - köp ceden!



inte de vanliga robotiserade gosdjuren. Man stöter också på en läckert designad, ondskefull robot-sonic, som tyvärr är lite för lätt att klå. Men för fansen är Sonic-spelen inte grejor som hamnar i garderoben när man kommit igenom dem. De plockas fram gång på gång, så snart man känner för en tripp genom Sonics värld.

Sonic CD är det mest sällsynta spelet med den blå kotten, och det beror förstås på att cedeägarna ännu är ganska få här i Sverige. Man kan säga att SCD inte skiljer sig särskilt mycket från de andra spelen, men man kan lika gärna vända på steken och mena att spelet håller stilen - och lite till.

### Grafikmässigt ligger SCD någonstans mellan stilarna i 2:an och 3:an,

och förutom spelgrafiken finns det ett långt, läckert tecknat intro med motsvarande slutsekvens. I likhet med de andra Sonic-spelen är SCD inte särskilt svårt, men banorna är rejält långa och innehåller mycket som måste utforskas. Svårighetsgraden hänger mest på hur ärelysten (eller pedantisk...) du är.

### Vill man ta varenda ring,

varenda TV och oskadliggöra fienden till sista man får man det klart mera slitigt än om man bara satsar på att slinka igenom banorna med livet i behåll. Specialbanorna är fantastiska springa-omkringbanor i simulerad 3D med enormt djup. En annan detalj i SCD är att man här befriar små blomster från den onde Robotniks inflytande -

Det enda som kan få ett Sonic-spel att kännas lite gammalt är - hitintills - ett nytt Sonic-spel! Vi tycker att SCD borde vara ett standardnummer i varje Mega-CD-ägares spelsamling!

## SONIC PÅ GG

De som tycker Sonic-spelen är för lätta ska skaffa Game Gear - då får man tre Sonic-spel att välja på: Sonic 1, Sonic 2 och Sonic Chaos. Dessa spel är till sin uppbyggnad mycket lika Master System-versionerna, men GG-skärmen är mera kvadratisk än TV-bilden, så du ser ett smalare segment av banan. Det innebär att du lättare blir överraskad av fiender och fällor - och har kortare tid att reagera. GG-spelen känns dessutom snabbare. Vi har inga siffror som bevisar detta påståande, men det gäller faktiskt alla spel där man kan jämföra MS och GG-versionerna.

### Alla GG-spelen är värda att ha,

men Sonic Chaos är bäst. Man har ibland svårt att tro att Chaos verkligen är ett 8-bitarsspel, men musiken ser till att du inte glömer det någon längre stund. 8-bitarsmusik borde skrivas in i Genèvekonventionen som ett inhumant stridsmedel.



Den streckade rektangeln visar Game Gear-skärmens format ovanpå en bild från Master System-spelet. Ibland är GG-versionernas grafik en aning "ihoptryckt" för att matcha formatet, men inte alltid. Därför är det lättare att gå på en mina när man spelar bärbart. Figurerna är större i GG-spelen, något som man snabbt kan konstatera om man skaffar en adapter och kör Master-spel i GG:n.

Om det inte vore för det där TV-programmet, så vore vi frestade att säga: "Det kommer mera!"



Det händer mycket i Japan just nu, och till jul kan vi ha fått se ett Sonic-spel som inte har någon motsvarighet inom TV-spelsvärlden. Allt avslöjas i nästa nummer!

**Sonic 1:**

En klassiker på sin tid; känns lite ödsligt numera. Inte många fiender, men desto flera fällor. Längre fram krävs både snabbhet och precision i hoppen om man ska klara sig någorlunda.



**Sonic 2:**

Tails förekommer på omslaget och intro-skärmen, men syns inte i själva spelet: det hela går ut på att rädda den lille spjuvern ur Robotniks onda klor. 2:an är betydligt svårare - och mera intressant! - än 1:an. Här finns det mycket nytt - bland annat får du flyga hängglidare med Sonic. Ringar är det gott om, och det är lika lätt att skaffa sig extraliv som det är att bli av med dem. Klurigt spel, och svårt redan i början - slutbossen på den första världen är dubbelt så svår som i MS-versionen, eftersom man har så gott som noll förvarning när kloten faller. Det gäller även i fortsättningen...

**Sonic Chaos:**

Nu är Tails med som spelfigur. Väljer man honom blir banorna lättare. Han kan dessutom flyga under korta perioder. Sonic har fått en motsvarande förmåga - han kan nu göra spin-attacker från stillastående precis som i Mega-spelen! Mängder med korkskruvar, loopar, hissar och utstuderade dödsfällor gör banorna intressanta. Bossarna är som alltid påhittigt gjorda. De verkar svåra i början, men så snart man ser mönstret är saken Oskar.

# 11 X SONIC

**MD** .....

|                |       |                |             |
|----------------|-------|----------------|-------------|
| Sonic 1        | ✓✓✓✓  |                | 199:-*      |
| Sonic 2        | ✓✓✓✓✓ | 2-spelarbanor  | 495 - 595:- |
| Sonic Spinball | ✓✓✓   | "flipper"-spel | 550 - 600:- |
| Sonic 3        | ✓✓✓✓✓ | 2-spelarbanor  | 650 - 700:- |

**MS** .....

|             |       |                 |             |
|-------------|-------|-----------------|-------------|
| Sonic 1     | ✓✓✓✓  |                 | ca. 350:-   |
| Sonic 2     | ✓✓✓✓  |                 | ca. 450:-   |
| Sonic Chaos | ✓✓✓✓✓ | Tails el. Sonic | 450 - 500:- |

**GG** .....

|             |       |                 |           |
|-------------|-------|-----------------|-----------|
| Sonic 1     | ✓✓✓✓  |                 | ca. 350:- |
| Sonic 2     | ✓✓✓✓  |                 | ca. 400:- |
| Sonic Chaos | ✓✓✓✓✓ | Tails el. Sonic | ca. 400:- |

**CD** .....

|          |      |  |             |
|----------|------|--|-------------|
| Sonic CD | ✓✓✓✓ |  | 650 - 700:- |
|----------|------|--|-------------|

**Priserna gäller nya spel och är bara ungefärliga.**  
 \* Utförsäljningspris på Sonic 1. Har kostat 399:-.  
 ✓✓✓✓✓ är högsta betyg, ✓ är lägsta.



**Är du en av de lyckliga som har köpt Jurassic Park-ceden? Är du också en av de olyckliga som inte kommer någon vart i detta svåra spel? Börja inte grina för det, det finns en lösning. Läs den på de följande sidorna! Dr. Roffe har svettats ihop den åt er, och med den blir loret (nästan) en baggis!**



*Hur man klarar*

# JURASSIC PARK

JP på CD är OK! Fast försenat. Men vad är väl ett halvår för djur som varit utdöda sedan miljoner år? Särskilt när resultatet blivit ett cede-spel som *inte* är ett Mega-lir som spacklats upp med Full Motion Video och fläs-kigare sound. Det är ett helt nytt spel - och det är så svårt, att ni får en guide i stället för en re-cension! Vi ger ordet till Dr. Roffe:

## Grattis!

Du har just överlevt en helikop-terkrasch! Din snurra har pajat på Isla Nublar - där den världs-berömda Jurassiska Parken ligger. Du har nu 12 timmar på dig att klara av en del saker. Du ska samla ihop ägg från sju olika di-nosauriearter:

**Brachiosaurus,  
Dilophosaurus,  
Gallimimus,  
Compsognathus,  
Triceratops,  
Velociraptor (yechh!)  
och (burr!)  
Tyrannosaurus Rex.**

För att kunna få tag i äggen måste du först hitta diverse verktyg och andra föremål, samt

vapen för att klara livhanken. Du måste dessutom vara snabb, för annars åker du på stryk så att det ryker om det! Du är numera ett vandrande mellanmål för vissa hungriga dinosaurier, så glöm inte det viktigaste: spara data så snart du har en chans!

## Okej, då kan spelet börja:

**1.** Ta en **stun-pistol** som finns i helikoptern. Gå sedan mot sydväst och ta en **sten**. Gå österut genom en grotta.

**2.** Ta en **White Key** i Procompsognathus-boet. Gå sedan till besökscentret. Det finns bara en väg att gå. Gå in, titta i lådan till vänster och ta **tången** som ligger där. Gå ut och titta på stolpen till höger. Ta **tången** och dra ut **datakortet** som finns här (**Blue Key**). Gå in i centret och undersök saker och ting noga!

**3.** Gå till rum 1 och **spara data**. För att komma in i övriga rum behöver du andra nycklar (datakort).

**4.** Gå ut ur centret, söderut. Vid bilen öppnar du bagage-luckan och tar en **avbitartång**. Gå sedan österut. Här finns en baby-Triceratops. Fortsätt åt sydöst. Här stöter du på en il-sken Trisse och en skadad dito. Gör nu så här: Tuta med bilens signalhorn (vindrutan) en gång. Nu anfaller Trissen bilen. När han vänder sig emot dig tutar du igen. Då anfaller han för andra gången. Upprepa en tredje gång! Nu ramlar det ut en **Triceratops-CD, en injektor och en kofot**. Ta dem snabbt, vänd dig mot den skadade Trissen och ge den en injektion.

**5.** Gå norrut till baby-trissen. Ta söder och titta på trädet. Här kan du hämta en **kvist**. (baby-trisse-godis!) Ge kvisten till ungen, så kan du öppna **väska** som ligger bredvid honom. Nu hittar du den **sista nyckeln**. Gå västerut igen, och du kommer tillbaka till centret. Leta igenom rum 3 - där finns **gasvapnet**. OBS! Används endast mot T-rexen! **DUBBELOBS!** Var **sparsam med bedövningspilarna!** Du behöver så många du kan få på slutet mot raptors, T-rexen och bovarna!





# BRACHIOSAURUS

**6.** Använd **CD-skivan** i datorn som finns i rum 3. Skriv upp **koden** du får här!

**7.** Ute i hallen står det stora lådor! Öppna en av dem och ta **detektorn** som finns här.

## HUR MAN TAR ÄGGEN

**8.** Gå ut från centret. Gå norrut. Ta din stunner och skjut mot den närmaste Gallimimusen. När de springer iväg tar du en **sten** som ligger här, samt äggen. Gå norrut. Lägg stenen vid en stock i vattnet. Gå norrut till Dilophosaurus-området, men strunta i träffarna du får - leta istället snabbt igenom bilen du finner västerut. Ta **bensindunken** och fyll på bensin i gummiflottens utombordare! Åk med gummiflotten och hämta diloäggen. Här kan du också hela dina skador. Åk tillbaka med gummibåten. Gå söderut, söder igen och sedan västerut. Du är nu tillbaka vid centret. Jag rekommenderar att du tar de Gallimimus-ägg som finns på vägen tillbaka.

**9.** Gå in och spara data. Äggen stoppar du naturligtvis i förvaringsmaskinen.

**10.** Nu går du till Galli- och Dilo-området. (Trädstam i vattnet norrut) Bedöva Gallimimus i riktning söderut så att du kan gå åt det hållet. När du kommer fram ser du en **varningsskylt** i söder och en **ryggsäck** i väster. Klipp av **repet** som håller upp ryggsäcken och ta skiftnyckeln som ramlar ut. Ta av söderut och tryck med handen på den murkna **trädstammen** så att den faller omkull. Detta skrämmer bort Gallisarna som står i vägen. Ta äggen, gå söderut och ta flera ägg. Nu ska du bedöva en groda som sitter på en sten i riktning öster, så att du kan hoppa över och fortsätta åt det hållet. När du kommer fram puttar du undan en stock, och där hittar du en **bultsax**. Använd den till att öppna gallret till avloppstunneln. Gå genom tunneln, först norrut och sedan väst, så kommer du tillbaka till centret. Lägg äggen i maskinen och spara data!

**11.** Nu går du söderut, sedan österut förbi jeepen och slutligen mot sydöst. Använd Trinyckeln och gå in i kraftstationen, Triceratops håla. Inne i kraftstationen finns det många

Trissar som anfaller dig. Bry dig inte om anfällen, så länge du är snabb nog att inte dö! Du kan förstås bedöva dem, men som sagt är det bättre om du kan klara detta utan att slösa bedövningspilar. Ta nordväst och fixa en **trasig rörledning**. Öppna sedan dörren längst till höger i skåpsraden och **stäng av strömmen**. Gå sedan till dörren näst längst till vänster och **slå in koden** som du fick tidigare i centret. Gå genom dörren, söderut. Ta en **sten** i väster och vänd dig mot ett Triceratops-bo och vänta tills en Gallimimus snor ett ägg från boet. Då **kastar du stenen** på Gallisen och lägger snabbt beslag på ägget som den tappar! Skynda dig nu åt vänster och hoppa ned i hålet. När du är tillbaka i kraftstationen går du norr-norr-väst-väst för att komma tillbaka till centret. Gå in, lagra äggen och spara data.

**12.** Lämna centret och gå öster-sydväst-norr. Ta Procompy-äggen och spela sedan Brach-CD:n. Lyssna på alla meddelandena. För att få Brachiosaurens ägg måste du lyssna på ljuden som deras ungar ger ifrån sig. När du hört ljudet kan du ta äggen i ett bo som du ser till vänster. Gå till centret, lagra och spara.

**13.** Gå söder-söder från centret, sedan söder igen så kommer du till Raptor-området. Ta upp en **sten** som ligger här. Kasta den till höger på bergväggen, så att det blir ett **stenras** till höger om gruvöppningen.



# JURASSIC

P A R K C D

## OBS!

**Nattglasögonen** hittar du i ett av rummen i centret! Nu måste du vara snabb i vändningarna, om du inte ska bli dagens rätt på Restaurang Raptor!



Gå in i gruvan och ta sydväst när bilden klarnar. Ta upp en sten och gå sedan uppför en trappa i sydväst. Sök åt väster tills du hittar en **brunn**. Kasta stenarna i brunnen och ta en **raptor-nyckel**. Gå mot sydväst. Du har nu tre grottor framför dig. Bedöva två Raptors i riktning söder, spring sedan snabbt mot norr och använd Raptornyckeln. Vänd dig snabbt om och bedöva alla raptors som anfaller sig medan porten öppnas. **OBS!** Om du skjuter ned tre stycken bredvid varandra, så kommer det inga flera! Spring in i grottan och kolla din **varningsmonitor** hela tiden! Du måste nu röra dig otroligt snabbt, annars blir du raptor-godis! Det går INTE att skjuta ned dem härinne! Gå öster, sedan snabbt sydöst och ta raptor-äggen. Ta öster, sedan använder du snabbt din **kofot** på luckan du hittar och hoppar ned i öppningen. Gå nordöst-väst till centret, lagra äggen och spara data.

**14.** Gå söder från centret, sedan norr. Nu är det dags att spela T-rex CD:n. Du klipper av ståltråden och går ned till T-rexen. Sätt i nyckeln och vänta till grinden har öppnat sig. Nu blir det

hårda papper, för T-rexen är mycket svår att överlista. Dessutom har han en käft stor nog att vara parkeringsplats för japanska småbilar...men det vet redan ni som sett filmen!



Skjut **bedövningspilar** på högra käkbenet och till slut en **gasbomb** i munnen! Nu lyfter han sitt huvud, och du kan kuta in i grottan mellan benen på honom. När du kommer upp i T-rex-området går du norrut. Där finns **två knappar** som du ska slå på. Gå sedan snabbt till höger om knapparna och skjut ned en Galli som blockerar din väg. Gå igenom en tunnel åt vänster. När du kommer ut, ta nordöst och ta upp ett **björnhorn**. **OBS!** Det är mycket svårt att se! Ta sedan söder - där finns T-rex-äggen! Ta dem, så kommer T-rexen rusande för att göra slarvsylta av dig och rädda äggen! Snabbt vänder du dig mot tunneln till höger om T-rexen. Nu trycker du **tre gånger** på knappen här. När rexen sparkar upp grinden använder du **björnhornet** - då backar hon undan. Nu kan du

gå genom tunneln till en övre nivå. Gå norr till exit och sedan söder för att komma ut ur T-rex-inhägnaden, därpå västerut till centret. Vid det här laget minns du nog vad du ska göra när du kommer dit...!

## OBS!

Du kan samla ihop äggen i vilken turordning som helst. Det viktiga är att göra det så snabbt som möjligt, eftersom du spelar på tid! Allt måste göras så fort som möjligt! Du måste också snåla med bedövningspilarna, för du behöver massor av dem i slutet av loret!

## HUR MAN KLARAR SLUTET

**15.** Du måste ha full styrka innan du försöker fly med äggen. De illaka bovarna har nu landat på ön, och de är ute efter att ta äggen som du slitit med att samla! Du måste alltså fixa dem, innan...! För att kunna ta deras helikopter gör du på följande sätt: Gå norr från centret till galli-inhägnaden, sedan söderut där du skjuter ned några gallisar som står i vägen. Ta söder, sedan är det bovjakt: det kommer två skurkos från väster, och en från vattnet i öster. När avskummet tuggar grus fixar du deras starka kille i väster, sedan kan du ta helikoptern.



**Jurassic Park på CD är ett mycket svårt lir. Enorm timing är det som gäller, och du är under extrem tidspress spelet igenom. Det är dessutom ont om de bedövningspilar som du försvarar dig med, och det gäller verkligen att spara på dem. JP på CD är ganska spännande mellan varven och stundtals rena rysaren. Man lever sig in i det så mycket att man är på gränsen till hjärtklappning ibland. Lycka till med detta fina CD-lir,**

**önskar Dr. Roffe!**



NYGAMMALT PÅ

# MEGA CEDEN

P O I N T S



# BATMAN

R e t u r n s

Inte kommer vi att bli av med Batman i första taget! Så fort vi tror att han har krupit så långt in i sin grotta så att han omöjligt kan hitta ut, så dyker den rackarn upp igen.

**Men denna gång känns vår vän ovanligt välbekant.**

Vad kan detta bero på? Jo, det är nämligen exakt samma som det MD-spel du kanske redan har som dammsamlare i hyllan. Okej, man har lagt in massa tunga intro-bilder och en ny bil-

sekvens. Att skjuta sig fram genom Gothams gator kan vara ganska roligt, men ack, så lätt man tröttnar! Graffen är på sina ställen totalt virrig, och man fattar inte alltid vad man håller på med. Batmobilen känns dessutom ganska så stel att manövrera. Ny musik har man också lagt på. Skönt med tanke på att den gamla stank! Värt att skaffa bara om man är en sjukligt fixerad Batman-freak eller inte har Mega-versionen... tycker Patte.



# NHL

H O C K E Y ' 9 4

Många människor har skaffat Mega Drive enbart för att kunna spela EA Hockey, NHLPA eller NHL '94. Nu finns NHL '94 även på CD, och man frågar: är det så mycket bättre att vi kan rekommendera dem att skaffa en Mega-CD enbart för detta spel?

**Svaret är nej.** Själva spelet är exakt detsamma, såvitt våra experter kunde avgöra. Den som äger NHL '94 på Megan har redan världens bästa hockeylir i

TV-spelskategorin, och det som CD-versionen tillför är bara grädden på moset. Fast om man tillhör den växande skaran Ron Barr-hatare, så är det snarare fråga om lök på laxen - en av förändringarna är att Mr. Barr pratar något alldeles otroligt i den här versionen! Ljudet är allmänt förbättrat, men de gamla "houh"-stönen är kvar, och det låter som gammeldans på zombieteket jämfört med publikvrålet. Ljudet inkluderar nu också dånande orgelmusik som är minst lika hemsk som i verkligheten, men om detta utgör en förbättring kan diskuteras i dagar.

Det finns mycket FMV (Full Motion Video) på den här skivan. Introt är imponerande, fast vissa av de lagrade spelsekvenserna är lite väl gryniga. Fast det finns några pärlor där såväl tacklare som den tacklade förvinner över sargen, och det skadar inte i ett spel där fajterna ta-



gits bort. (Fast slagsmålen i EA Hockey var faktiskt rätt sura...) På en CD finns det plats för massor av data, och även när Ron Barr har torkat sig om mun med en stor bit toalettpapper och gått hem, så ryms det otroliga mängder statistik. Eller som Johan S. kallar det: "spelarnas hela brottsregister", dvs. karriärdata ända tillbaka till knatte-laget. Här finns också info om de olika arenorna.

**Har du en Mega-cede och saknar ett hockeyspel så är saken biff:** gå raka vägen till butiken och skaffa den här skivan. Men om du redan har Mega-versionen, så måste du vara råfanatiker, statistikdåre och underredsbehandlad mot orgelmusik för att skaffa den här.

MJ & JS





# MASTER SYSTEM



P O I N T S

**Farbror Joakim har råkat ganska illa ut. Han är uppblåst som en ballong och svävar omkring i himlen på grund av en förbannelse. Vad ska Kalle ta sig till? Med kommande arv i bakhuvudet så ger sig Kalle i väg för att ställa allt till rätta igen. Men innan saken är klar återstår det ett gäng faror att övervinna! Disney-gänget har alltså slagit till igen!**

## D E E P TROU

Master-spel är man ju inte bortskämd med nuförtiden, så när man får ett tar man och spelar igenom det ett par gånger för att vara riktigt säker på hur det är. I detta fall så tog spelandet inte särskilt lång stund, detta berodde inte på att jag tröttnade utan på att det var så lätt. Men nu ska vi inte förhastna oss och dra slutsatsen att detta spel är dåligt på grund av detta, för så är det inte. Donald (eller Kalle som han kallas i detta land, Sverige) rör sig helt perfekt och man har aldrig några problem med att styra honom igenom alla dödliga faror som väntar denna stackars anka på hans väg.

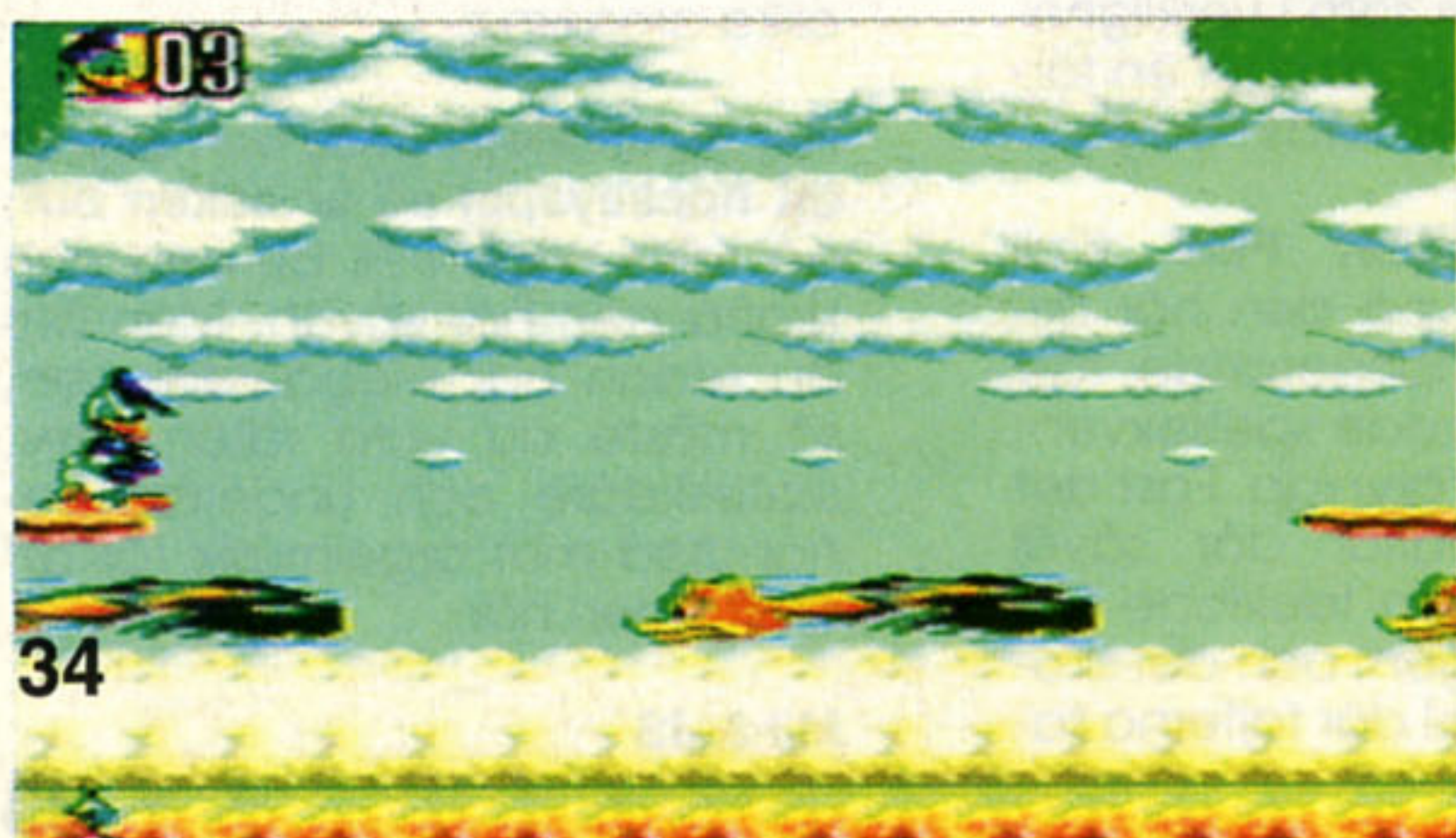
### **Ankor tål inte vatten!?**

I TV-spelens skumma och ibland även tvetydiga värld så kan de mest ofarliga ting bli dödliga vapen som sprider skräck och blodsutgjutelse kring hjälten. I detta spel är det till synes så ofarliga vattnet (som dom flesta förhoppningsvis använder varje dag) något som medför likstelheter till Donald. Men från att ha varit dödsdömd av denna vätska i ena nivån så går det utmärkt att simma flertalet lågder under vatten i nästa nivå.

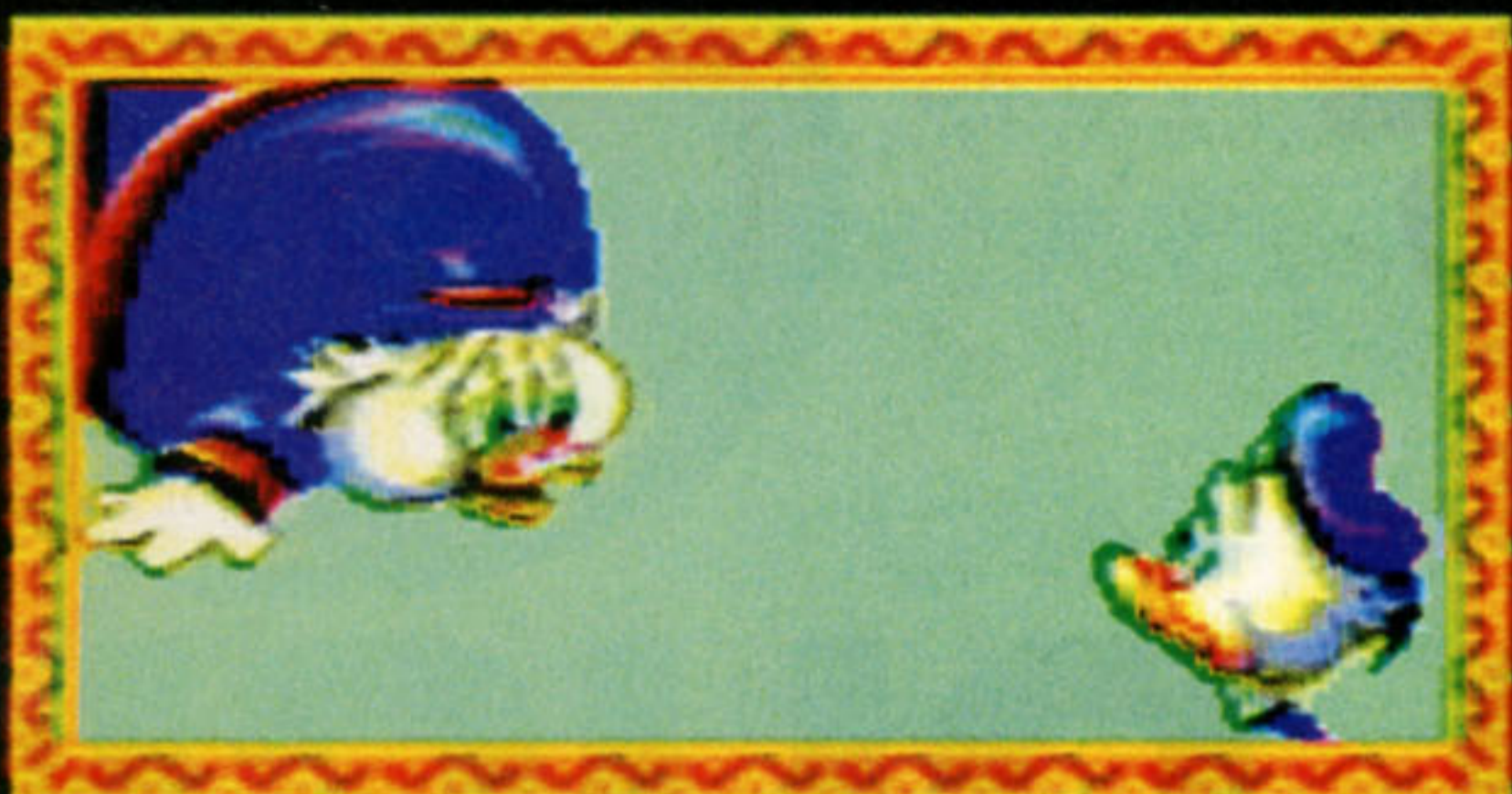
**Hajen dog inte alls i Hajen 4, han bara teleporterades in i Deep Duck Trouble.**

### **Man känner igen vissa delar från andra spel.**

Här har man helt klart varit ganska lata för man har plockat saker från andra Disney-hittar. Fladdermössen är tagna från Quackshot, de skjutande huvudena och åkplattorna är från Land of Illusion osv. DDT är väl inte det bästa Disneyspelet som finns att få tag på, men som alltid levereras det ett gäng med goa svårigheter (som i och för sig i detta fallet inte alls är så svåra) och bra spelkänsla. Man kan även om man vill inhandla Deep Duck Trouble till sitt Game







I'M CURSED, YE FOOL!  
CAN' I YE SEE I'M  
AS BLOATED AS A BLIMP?!

# DUCK BLEK

Gear. Spelet är exakt likadant för utom en liten detalj; GG versionen är klart svårare, och på vissa ställen mer genomtänkt. GG-versionen är snabbare och blir därigenom mer svårtacklad.

## Den största skamfläcken är den superlätta slutbossen.

Den loser man får möta är inte

Isbanan är den svåraste på hela spelet. Inte ens en anka klarar att hamna i det iskalla vattnet...



svår och absolut inte skräckinjagande. Man blir djupt besviken när man inser att den halvtöntiga, elaka ankan som man med sådan lätthet spöade faktiskt var slutbossen, och att spelet i och med detta är slut. Slut är även denna recension...Patte.

Den fasansfulla vattenbanan. En tå i det farliga VATTNET kan få fasans följder, i alla fall för en anka som inte vet vart han ska...

## Grafik

Klart bra, funkar helt okey. I slutet så blir det bättre. Man ser tydligt vad man gör.

## Spelkänsla

Om det inte vore så att Deep Duck Trouble var så lätt så skulle det vara en totalhöjdare att spela. Spelkänslan finns där och man trivs medan man spelar, men när allt tar slut efter en timme, så känns det lite tråkigt. Är du däremot en som hatar att förlora, så är detta spel ett måste.

## Ljud

Småtrevliga melodier som är utförda på ett femhundra-kronors Casio-keyboard. Vad trodde ni? Death Metal?

## Hållbarhet

Här har vi det stora problemet. DDT håller inte alls särskilt länge. Om man inte är hopplöst dålig på att spela så knäcker man spelet på högst tre timmar. Bra för nybörjare och småtingar.

## Irritationsnivå

Förutom att det är för lätt, så existerar egentligen inget irriterande i detta spel. Gubben rör sig helt perfekt så man har inget problem med att komma igenom de svårigheter som man ställs inför, och banorna är lagom olika varandra för att man inte ska tappa lusten.





# GAME GEAR

POINTS

## DEEP DUCK

T R O U B L E

Har man läst recensionen av Master-varianten (s. 34) på detta spel så vet man precis vad det går ut på. GG-versionen är i stort sett samma spel. Skillnaderna beror mest på att GG:ns skärm är mera kvadratisk än TV-skärmen, och det tvingar ibland fram ändringar i banornas dragning. Men Kalles försök att göra sin ballongsvulne farbror normal igen ger en annan upplevelse på den bärbara.

**GG-spelet är faktiskt klart svårare.** Hur konstigt det än kan låta, så är Game Gear-spelet klart snab-

bare och därmed svårare än på Mastern, och eftersom MS-spelet känns lite för lätt så är GG:n en gudagåva. Deep Duck Trouble är klart värt pengarna, det är både kul och så vanebildande att man inte kan lägga spelet ifrån sig. Det man direkt kan konstatera är att GG-spelet är klart bättre än MS-versionen. På vissa ställen i MS-liret kan man bara gå och hämta extraliv, men på GG:n är man tvungen att tänka till och krångla sig igenom vissa faror. Klart värt...

tycker Patte & Matte

85



# ASTERIX

AND THE SECRET MISSION

**Det hemliga uppdraget består av - blomsterplockning!**

Miraculix behöver örter till sin kraftdryck, och var ska man leta? Nej, inte i det medeltida Gallien, utan i detta plattformspel! Du som tar på dig uppdraget kan välja mellan Asterix och Obelix, såväl i början som mellan banorna, och valet har viss betydelse för hur det ska gå.

Asterix är roligast, tycker jag. Han kan kuta på ganska bra om man håller slagknappen nere.

Han kan hoppa riktigt högt om man dubbeltrycker hoppknappen. Det är en förmåga som jag i vanliga fall avskyr, men här funkar det oftast. Båda kan slå iväg fiender, men om man hittat en flaska trolldryck blir det mera löd i nävarna. Man kan även hitta andra slags buteljer med nyttigt innehåll, samt de vanliga krafttillskotten.

**Grafikgänget har gjort sin plikt** när det gäller bakgrunderna, men inte stort mera - de har satsat på figurerna. Alla som läst serien känner igen sina hjältar utan svårighet, till och med på gången: Asterix knatar, Obelix lunkar.

**I början** kan en någorlunda rutinerad spelare knalla fram med ena ögat på skärmen, men det börjar bli knepigt redan i vikingaskeppets innandöme. Där kan man gå runt, runt hur länge som helst innan man chansar på att hoppa ned bland spikarna på ett visst ställe...

80

Rundgången som tema kommer tillbaka. Det finns ställen där man drattar tillbaka en bit i handlingen när man misslyckas, men det är bara att vara envis. Det finns obegränsade continues, så det är ditt tålamod som sätter gränsen.

**Fienderna, fällorna och knepigheterna** är hyggligt varierade, och svårighetsgraden ökar i lagom takt bana för bana. Det är alltid knepigt att ange svårighetsgrader för spel, eftersom alla är olika skickliga, men detta kan jag med gott samvete kalla lätt till medelsvårt.

**Men så är det ju musiken.** Som vi alla vet kvittar det om Beethoven eller Arvingarna har gjort trudelutterna - i 8-bitarsljud blir allt en sorts kinesisk vattentortyr. Men det finns ju volymratt på GG:n...

MJ





# No. 1

NY TIDNING NY TIDNING NY TIDNING NY TIDNING NY TIDNING

Varannan torsdag  
Nästan gratis



NY MUSIKTIDNING — FINNS ÖVERALLT

Mest musik

6

Prenumerera — 08-29 00 35



Mest nyheter

15

Rock, Pop, Indie, Metal, Dance, Video m.m.



LÄS  
DEN  
NU!

Billboard Topp 200 • Sverige Topp 40 • Radio Airplay • Euro Topp 20 • Mest musik • UK Topp 20 • Indie • Mest Nyheter • Regional Crossover Top 10 • Euro Dance Radio Top 10 • Dataspel • CD-Börs • Dance • Mest Musik • Metal • Video • Euro Hit Radio Top 40 • Mest Nyheter • MTV Braun European Top 20 • World Topp 10 • Norge Topp 10 • Modern Rocktracks Topp 10 • Classical Topp 10 • Jazz Topp 10 • Mest Nyheter • Japan Topp 10 • Heatseekers Top 10 • US Hot Rap Singles • DJ Dance • US Hot Latin • Billboard Topp 200 • Mest Musik • Biotoppen • TV-Toppen • Pocket Topp 10 • Mest Nyheter • Euro Topp 20 • Billb



# HOT LINE

## PRINCE OF PERSIA

### MEGAN

Lävvvelkoderna till detta knepiga labyrintlir kommer här:

|    |        |
|----|--------|
| 2  | MTUEZQ |
| 3  | TYZJED |
| 4  | AEFRTH |
| 5  | HJRWYT |
| 6  | OOPEOY |
| 7  | DEFUNN |
| 8  | QYZOMS |
| 9  | QYZPWR |
| 10 | QYZQGR |
| 11 | QYZRQQ |
| 12 | QYZSAQ |
| 13 | QYZTLP |
| 14 | QYZUOO |
| 15 | QYZVEO |
| 16 | QYZWON |

Och som alltid gäller det att hålla utkik efter dolda rum, att sno på duktigt och att inte slarva. Annars kan ingen speldoktor i hela världen rädda dina skinkor!

## ASTERIX

### MASTER SYSTEM

För att lättare klara av detta spel kan man samla ihop en massa extraliv i början av spelet. När du kommer till en kruka med ett extraliv, så slår du till den, tar livet och går ut ut skärmen. Om du nu går tillbaka, så är krukans där igen, och du kan upprepa pro-

ceduren tills du krokmar. Nu är du väl rustad för att tackla detta ganska kluriga lirl!

## RINGS OF POWER

I detta spel finns det också ett sätt att skaffa sig bättre resurser! För att få mycket guld går du till koordinaterna 32,2 - 6,6 och tar guldet i kistorna där. Detta kan du göra om och om igen, så att du blir rik som ett troll! Nu är det mycket lättare att klara lirl.

## QUACK-SHOT

Ännu ett exempel på samma sak finns i detta klassiska Kalle Anka-spel. När du kommer till vikingaskeppet, så ska du hoppa upp i hisskorgen och ta alla pengapåsarna som finns uppe i amsten. Nu går du till höger och klättrar ned på ett rep. Här finns ett extraliv! Ta det och upprepa tills du är nöjd. Då ska det väl gå att komma igenom lirl...!

## GYNOUG

Detta gamla fina shoot' em up-lir har många frågat om på sisto-

**Har du kört fast? Verkar det obotligt? Är du grinfärdig? Ring då speldoktorerna och be om hjälp!**

**Tel 08-600 51 71**  
**Måndag - Torsdag:**  
**1730 - 2000**  
**Söndagar:**  
**1300 - 1500**

ne, och är inte så konstigt. Gynoug är nämligen en hård prövning för reflexerna och avtryckarfingret, men nu har även gummifingrade en chans att få se sig om i lirl. Så här kan du nämligen välja nivå - gå till "Option" och ställ markören på "Control Menu Option". Håll in A, B och C-knapparna i ungefär 10 sekunder, så får du fram Level Select.

## CHUCK ROCK

### MEGA-CD

Känner du nå'n som har problem med Chucken på cede? Var då snäll mot honom eller henne! Skriv av de här koderna och gå hem till människan med lappen. Är de inte hemma, så beror det ofta på att de inte alltid hittar hem vid första försöket. Lägg då lappen i brevlådan.

**level 2 GJFKFN**  
**level 3 PDPKKN**  
**level 4 JWNTXF**  
**level 5 TSFNVP**

## RISKY WOODS

### MEGA DRIVE

Detta recept har jag lämnat på telefon till åtskilliga som gått vilse



## Skriv till SEGA HOT LINE Box 4076, 128 04 Bagarmossen

i Risky Woods. Titeln är inte på något sätt överdriven - detta är ett ganska svårt spel. Men fusk finns det, så häng med nu, ni som har det struligt:

Lira som vanligt och samla ihop 25.000 poäng. Nu ska du låta det bli Game Over. (Det är inte så svårt att fixa...!) Nu får du skriva in dina initialer på en high-scoretabell. Skriv EOA och gå sedan till OPTION. Så ta mej i håret - nu finns det en Level Select! Nu ska du väl fixa't!

## DELFINEN ECCO

Att vara åttabitorsdelfin på den bärbare är svårt. Svårare än i något annat format, så jag känner det som en plikt att lindra symptomen med en laddning koder även till Game Gear. Hjälper inte det så ta två albyl och ring mig i morgon. Annars måste vi nog operera! MED KNIV! Hahahaaa! Åh...jag vet inte vad som flög i mig där. Här kommer koderna:

|                       |              |
|-----------------------|--------------|
| <b>1 Medusa Bay</b>   | <b>QMBAB</b> |
| <b>2 Undercaves</b>   | <b>OVVKC</b> |
| <b>3 Ridge Water</b>  | <b>SFFTD</b> |
| <b>4 Open Ocean</b>   | <b>SKRAE</b> |
| <b>5 Cold Water</b>   | <b>CKRMF</b> |
| <b>6 Open Ocean</b>   | <b>QIGOV</b> |
| <b>7 Deep Water</b>   | <b>CKROH</b> |
| <b>8 City of...</b>   | <b>EQIKR</b> |
| <b>9 Origin Beach</b> | <b>GGFEI</b> |
| <b>10 Dark Water</b>  | <b>ESKGV</b> |
| <b>11 Deep Water</b>  | <b>AQLKR</b> |
| <b>12 City of...</b>  | <b>IAMGW</b> |
| <b>13 The Tube</b>    | <b>UOOGU</b> |
| <b>14 The Machine</b> | <b>SGWMP</b> |
| <b>15 The Vortex</b>  | <b>AWQGW</b> |

## NIGHT TRAP

### MEGA-CD

Det är nog inte många som har CD-spelet Nighttrap, men de som har det, de har också en del problem. Det är nämligen

inte enkelt att vara på rätt ställe i rätt tid, och vi har fått några ganska förtvivlade böner om hjälp. Tack vare Daniel Guldfors i Märsta får ni hela tidtabellen här...!

| TID   | PLATS       |
|-------|-------------|
| 00:05 | HALLWAY 1   |
| 00:25 | LIVING ROOM |
| 00:33 | BEDROOM     |
| 00:48 | BATHROOM    |
| 01:00 | LIVING ROOM |
| 01:22 | KITCHEN     |
| 01:34 | ENTRYWAY    |
| 02:50 | ENTRYWAY    |
| 03:10 | HALLWAY 1   |
| 03:20 | BEDROOM     |
| 03:29 | LIVING ROOM |
| 03:40 | HALLWAY 1   |
| 03:45 | DRIVEWAY    |
| 04:01 | HALLWAY 2   |
| 04:20 | BATHROOM    |
| 04:38 | BEDROOM     |
| 04:53 | LIVING ROOM |
| 05:02 | LIVING ROOM |
| 05:25 | BEDROOM     |
| 05:35 | DRIVEWAY    |
| 05:40 | ENTRYWAY    |
| 05:45 | LIVING ROOM |
| 06:08 | HALLWAY 1   |
| 06:18 | HALLWAY 2   |
| 06:49 | HALLWAY 2   |
| 07:05 | KITCHEN     |
| 07:17 | BEDROOM     |
| 07:40 | DRIVEWAY    |
| 07:48 | HALLWAY 1   |
| 08:02 | BEDROOM     |
| 08:10 | HALLWAY 2   |
| 08:25 | HALLWAY 1   |
| 08:35 | BEDROOM     |
| 09:00 | LIVING ROOM |
| 09:10 | LIVING ROOM |
| 09:20 | ENTRYWAY    |
| 10:45 | HALLWAY 2   |
| 10:55 | DRIVEWAY    |
| 11:00 | DRIVEWAY    |
| 11:29 | HALLWAY 1   |
| 12:03 | LIVING ROOM |
| 12:37 | BATHROOM    |
| 13:10 | HALLWAY 1   |
| 13:27 | ENTRYWAY    |
| 13:55 | LIVING ROOM |
| 14:13 | LIVING ROOM |

|       |                  |
|-------|------------------|
| 14:40 | HALLWAY 2        |
| 15:00 | ENTRYWAY         |
| 15:15 | UTLÖS EJ FÄLLAN! |
| 16:25 | DRIVEWAY         |
| 16:35 | HALLWAY 2        |
| 16:43 | LIVING ROOM      |
| 16:54 | HALLWAY 1        |
| 17:10 | BEDROOM          |
| 17:25 | LIVING ROOM      |
| 17:35 | HALLWAY 2        |
| 17:48 | LIVING ROOM      |
| 17:54 | BATHROOM         |
| 18:00 | HALLWAY 2        |
| 18:10 | DRIVEWAY         |
| 18:25 | ENTRYWAY         |
| 18:33 | LIVING ROOM      |
| 19:00 | HALLWAY 1 *      |
| 19:20 | LIVING ROOM      |
| 19:50 | ENTRYWAY         |
| 20:10 | LIVING ROOM      |
| 21:14 | BEDROOM          |
| 21:30 | DRIVEWAY         |
| 21:40 | KITCHEN          |
| 21:50 | HALLWAY 2        |
| 22:05 | BEDROOM          |
| 22:23 | HALLWAY 1        |
| 23:03 | HALLWAY 2        |
| 23:15 | HALLWAY 1        |
| 23:30 | LIVING ROOM      |
| 23:50 | DRIVEWAY         |
| 24:00 | LIVING ROOM      |
| 24:15 | LIVING ROOM      |
| 24:25 | HALLWAY 1        |
| 24:30 | BEDROOM          |
| 24:50 | BATHROOM         |
| 25:08 | HALLWAY 2        |

☛ = byte av kod

\* : utlös inte fällan första gången det blir rött. Vänta till andra gången!

Lycka till - vi hörs i nästa nummer!

**Speldoktorerna Roffe,  
Daniel L. och Daniel R.**





Genvägar till ära och lycka.

# håNTS

## ZOMBIES

Här kommer några vandöda koder från Haiti...nej, Sundsvall stod det visst. Erik Ström har sänt in dem, om det kan vara till någon ledning.

|    |      |
|----|------|
| 5  | RYZJ |
| 9  | NBRT |
| 13 | LCFJ |
| 17 | BMLK |
| 21 | VQBB |
| 25 | QLNK |
| 29 | QNKR |

## WARRIORS OF THE ETERNAL SUN

Johan i Löddeköpinge är lat. Så här skriver han: "Är du trött på att gå hela vägen till den sista grottan? Varför inte ta en genväg? Den finns i staden, i ett av hålen vid kyrkogården. För att komma ut på andra sidan måste du passera ett antal löndörrar, så det kan ta lite tid första gången. OBS! Stadsborna måste först ha rivit staden, annars kommer du inte in genom hålet. Så enkelt var det!

## SONIC 3

Sauli Sjöstrand i Borås har lyckats igen! Han har kommit på hur man ska bli Super-Sonic i det senaste spelet.

"Det är ju skitenkelt, bara men vet hur man ska göra!" Ja, brukar det inte vara det? Jag menar: om man inte vet hur man ska göra, så kan man ju inte göra det. Nå:

"Först ska man ha alla sju juvelerna, vilket är lätt som en plätt att fixa, ju." Visst, en ren bagatell. (OBS! ironi!) "Sedan när man börjar spela banorna igen, så ska man gå till den stora ringen där man kom till specialnivån tidigare. Hoppa igenom

ringen, och Sonic blir aktiverad till att bli Super-Sonic med två tryck på C-knappen. Prova själva! Vad häftig Sonic blir då - jag har aldrig sett något liknande! En kille med super-go i! Sonic blir "vanlig" igen om man t.ex. hoppar in i en bonusbana, men det är bara att aktivera honom igen vid en ny guldring."

## SHADOW OF THE BEAST

Är man en riktig beast-fantast kanske man vill se alla dolda credits. Då trycker man

**A, B, C och START**

samtidigt när Psygnosis-logon kommer upp, menar Magnus Tigne i Genarp.

## ALIEN 3

Vill du banhoppa i Alien 3 på Megan? Hanki Franzen i Jönköping vet hur: Du behöver 2 jäjpaddor. Starta spelet, gå till OPTIONS med ettans jätte. Ta tvåan, tryck

**C, UPP, HÖGER, NED, VÄNSTER, A, HÖGER och NED.**

Har du gjort rätt hörs ett "blopp". Starta spelet med ettan. När du nu trycker

**C, A, B och sedan START**

kommer du genast till nästa bana! Men Hanki har ett tips till

## COOL SPOT

Du kan välja bana genom att resetta spelet samtidigt som du håller in A och START. Vill du komma till slutet på den bana du spelar, pausa spelet och tryck

**A, B, A, C, B, A, C, A, B, C, A.**

## PHANTASY STAR 1

"Är det någon som har problem med slutbossen Lassic i PS1 (Master)?" frågar Jonatan Lundbäck i Farsta.

"Är du trött på att se texten "Lassic dodges Alis attack" så har jag ett tips: åk till Skure på Dezoris. Köp en "Lsrgrn" åt Odin. Den är inte så kraftig som "Laconian Axe", men den träffar (nästan) varje gång man pepprar någon, och man slipper se den #∞§@~!-skylten "Lassic dodges Odins attack"! När du kommer till sista labyrinten, så ta åt vänster i början. När du kommer till "Shadow" och har dödat den tar du åt höger! Sälj allt du inte behöver och köp så många "Burger" du kan bära, fast spara plats till en "Transfer" ifall Alis och Myau inte överlever slutstriden. Spara dina "Burger" och Myaus magi! Det är det enda som kan fylla på din power under striden! Fly från så många strider du kan för att spara H.P.! Låt Alis och Noah använda magi mot Lassic - vapnen gör inte mycket skada. Om du behöver mera H.P. innan du tacklar Lassic, så använd Noahs magi "Cure". Håll Myau vid liv, hans "Cure" är väldigt bra att ha när man slåss mot Lassic. Om du vill ha "Crystal", gå till Damor och säg Yes, Yes, Yes, No, No så får du den! Jag är ingen speldoktor, men jag hoppas att det här funkar - i alla fall för någon!"





## ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Tony i Almunge har skrivit detta: "Den här lilla effekten är tillägnad Matte, han som gillar explosioner! Om du vill få Sparkster att explodera, så låt raket-mätaren stå på fullt en lång stund. Efter ett tag exploderar raketerna med ett litet pjutt, och Sparkster blir alldeles svart i ansiktet!" Matte hälsar att han föredrar STORA explosioner.

## JAMES POND

Ett fiskt fusk från en anonym Stockholmare: Vill du ha 10.000.000 poäng i bonus, så samlar alla bokstäverna i de hemliga bonusrummen så att de stavar **JAMES POND!**

## DRAGON'S FURY

Är ni trötta på musiken till Dragon's? Då kan ni använda de här koderna från Mattias Olsson i Umeå - de ger fem nya låtar!

**OMAKEBGM00**  
**OMAKEBGM01**  
**OMAKEBGM02**  
**OMAKEBGM03**  
**OMAKEBGM04**

## DESERT STRIKE

På **Game Gear!** De tre följande tipsen kommer alla från

Andreas Ångström i Skarpnäck: Knappa in följande koder för de olika uppdragen:

**2 CJELFD**  
**3 GGMIHPE**  
**4 GIVMIOH**

I campaign 4 behöver du massor av Hellfires för att tvåla till ubåten. Spara därför vapenlådan som ligger längst norrut, närmast havet. Då kan du fylla på vapenförrådet innan ubåten försvinner. Tips: töm allt på stackar'n, så fort du kan!

## NINJA GAIDEN

**Act 2: NINJA**  
**Act 3: GIDEN**  
**Act 4: DRGON**  
**Act 5: SWORD**

## OUTRUN

Tryck neråt vänster på D-knappen och tryck ned knapp 1 och 2 samtidigt. Håll detta och tryck på START. Har du gjort rätt får du obegränsad tid på dig, och kan inte heller krocka.

## FIFA SOCCER

Koder till playoff-matcher:

**XQ \*W39JZ** Italy-Brazil  
**ZQDBY612** Holland-Germany  
**147XN81G** Sweden-Belgium  
**YVOWHJ7R** Brazil-Argentina  
**W\*+WS61** Denmark-Germany

Här är en kod till LEAGUE:  
**MX7WW61P6HPM5**

Du har då denna statistik: 1 Germany: 13 spelade matcher, 12 vunna, 0 förlorade, 1 oavgjord och 25 poäng. Du har en match kvar; mot Colombia. Dessa koder kommer från Mikael Magnusson och Per Jansson i Växjö.

Magnus T, Genarparen, har ett illslut tips för detta spel: Välj ditt lag, välj sedan att spela motståndarlaget. Gå ned till Starting Lineup, välj den sämsta målvakten! Gå sedan till Control Setup och var med i ditt eget lag. Då bör det inte vara så svårt att vinna!

## GODS

MT har också postat in några koder till Gods. Om ni (som vi) inte är några guda-ämnen och blir knäpp av att knäppa knappar så kan de vara bra att ha:

**level 2: NASHWAN**  
**level 3: COYOTE**  
**level 4: FOXF**

## TURRICAN

Okej, ännu ett från Genarp. Öppna gravkammaren, gå till den innersta kryptan och vänd på farmor. Ligger ditt gamla Turrican där? Nähä? Nå, var det än ligger så skrapa av möglet och jacka in det. Gå till optionsskärmen. Välj EXIT. Håll in pilner, tryck

**A, B, B, A, B, A, A, B, A, B, A, A**

så får du fram en annan optionsskärm. Nu kan du välja liv, power och stage select. Får du INTE fram skärmen så tryck upp och gör om igen!

flera hints på nästa sida! ●●●●▶



Genvägar till ära och lycka.

# håNTS

## JOE MONTANA 3

Va? Har han inte gett upp än? Nå, då drar vi väl MT:s lista på koder till detta Football-spel. Med dessa kan du spela vilket lag som helst i play-off. Först väljer du ett lag och trycker in det lagets bokstav eller siffra, sedan avslutar du koden med TCY??KDJ!

B-Atlanta

V-N.Orleans

C-Buffalo

W-New England

D-Chicago

X-NY Giants

F-Cincinnati

Y-NY Jets

G-Cleveland

Z-Philadelphia

R-LA Rams

J-Denver

1-Pittsburgh

T-Minnesota

L-Green Bay

3-Seattle

M-Indianapolis

4-San Francisco

N-Kansas City

5-Tampa Bay

P-Houston

6-Washington

Q-LA Raiders

H-Dallas

O-Phoenix

S-Miami

K-Detroit

Z-San Diego

## ROBOCOP VS. TERMINATOR

Från Fredrik Hallström i KBA kommer detta tips för den som vill samla på sig multum med extra-

liv inför bataljen med slutbossen. Ni kanske är så'na hotshots att det inte behövs (Henkepojken, vår recensent, hade 69 liv när han kom till bossen, och 18 kvar när den slutligen bet i gräset), men det går till såhär: På nivå 5 går du vänster genom väggen i början av banan. Som du ser är du på väg mot den hemliga nivån, men innan du går in där skjuter du ned en robot i taket och tar det extraliv som kommer dalande. Gå nu in i den hemliga nivån och ut igen! Skjut roboten med extralivet en gång till. Upprepa detta till du är nöjd med antalet liv!

## FINAL FIGHT

Detta CD-spel är inte särskilt lätt, eftersom skurkarna är bra mycket mera stryktåliga än hjältarna. (Det är inte särskilt väl kodat heller - när vi testade det här fusket blev stackars Guy helt osynlig då och då!) Men det hjälper om man kan slå Turbo-slag! Gör så här: Gå in i option-menyn och sätt pilen på EXIT. Tryck NED, HÖGER, A, B och START. Håll knapparna nedtryckta. Välj kille. När du håller in slagknappen så slår han automatiskt. Det fungerar bäst med Guy, menar inskickaren Peder Nordvaller. Men han har mera att komma med:

## WONDER-DOG

Detta CD-spel kanske inte är det vanligaste i Sverige, men här har ni lävvelkoderna. Dogsville MYSTIC

Dogsville 2  
Loony Moon  
Planet Weird  
Planet Foggia  
Planen Kninus

ANKLES  
LEDZEP  
REEVES  
PIXIES  
WOOPIE

## TIMEGAL

...och ett gäng genvägar genom tidsflödets veck och skrynklor, för denna almanackskrysare till tjej:

BC 7000000  
BC 3000  
BC 1600  
BC 44  
AD 500  
AD 666  
AD 1588  
AD 1941  
AD 1991  
AD 2001  
AD 3001

DODZILLA  
STONEAGE  
ELEPHANT  
OSIRIYA  
HARDWORK  
DEATHOUL  
SOUTHERN  
WORLDWAR  
LANDMINE  
RECKLESS  
MURDERER

## SUPER MONACO GP 2

Det är synd att Ayrton Senna's SMGP 2 inte blev bättre än ettan. Senna dog i en svår krasch på Imolabanan dagen innan detta skrevs, och SMGP 2 kommer att bli hans minnesmärke inom spelvärlden. Om spelet vore tiendeten så bra som Ayrton Senna, så skulle inga andra spel behövas. Men vad ska man göra, om man inte bara vill ha det som ett monument över en stor sportsman? Kanske som Henrik Andersson i Markaryd föreslår. Då får man ut ytterligare några minuter nöje av det hela:

Starta spelet, välj WORLD CHAMPIONSHIP. Ta sedan NEW GAME och välj nivå - vilken kvittar. Skriv in ditt namn som HANG-ON! Med utropstecken! Gå igenom valskärmarna och starta ditt kval-åk. Du ska gå ur loppet (pausa och lägg av) både nu och i själva rejset! Tryck fram SAVE-rutan och spara det-



ta frivilliga fiasko. Tryck nu RESET, välj FREE PRACTICE och sedan IMAGE TRAINING. När du har valt bana trycker du A och nedåt på D-knappen tills växelvals-rutan kommer fram. Har du gjort allt detta rätt, så får du se en bisarr syn: DU KÖR MOTORCYKEL! Vi lovar, det funkar!

## MARBLE MADNESS

på Game Gear. Med detta trick från Simon Schött i Bro får du välja bana och har "evig" tid att ta dig igenom den! Välj Test FX "C" och Test Tune "6". Nu kan du gå ned till Start Level. Sätt Difficulty på "0", så får du obegränsad tid på bana 2 och uppåt, men ej på 1:an.

## MORTAL KOMBAT

Du som har ett ex. av Mortal Kombat, 1993 års mest ombråkade hyllvälfare, kan säkert DULLARD-fusket (Down, Up, Left, Left, A-button, Right, Down) som trollar fram fuskmenyn. Men vad betyder alla dessa "flags"? Det ska du få veta här, med Henrik Nilssons ord:

"Flaggorna har följande funktioner:

**0:** Du behöver bara ge motståndaren en smäll, så dör han med undantag för 1:a rondan mot Goro.

**1:** Som ovan fast tvärtom.

**2:** Aktiverar Reptile (Gröna ninjan). När du slåss i "The Pit" så måste du göra 2 "Flawless" och en "Fatality" utan att blockera. Då blir du kallad till hans håla...

**3:** Aktiverar också Reptile, med

du måste sätta "The Pit" som ställe, annars fungerar det inte.

**4:** Reptilen ger dig ledtrådar till varje fight, plus att motståndaren blir försvagad i 2:a och 3:dje rondan. (som 0:an)

**5:** Obegränsad Continue.

**6:** Datorn avslutar med en "Fatality".

**7:** Du får bara möta väldigt svåra motståndare ute på "The Courtyard".

## DRAGON'S REVENGE

Från spelgalna Sauli Sjöstrand i Borås kommer det ännu några tjuvtrix. Han tycker att Dragon's Revenge blir tjatigt efter ett tag, då det saknas det där lilla extra i fantasiväg som höjer ett lir över massan. Men lite roligare kan det bli om man får flera kulor, så här kommer det passwords:

|                  |                |
|------------------|----------------|
| <b>10 kulor:</b> | <b>LT9LAKD</b> |
| <b>15 kulor:</b> | <b>XMH5AQD</b> |
| <b>20 kulor:</b> | <b>D7Q4ADM</b> |
| <b>25 kulor:</b> | <b>D8Z4AIY</b> |
| <b>30 kulor:</b> | <b>D994ANB</b> |

## TOEJAM & EARL

På bana 1 i Toejam & Earl finns det två extra öar: en i översta högra hörnet (med sex paket) och en i nedersta vänstra hörnet. På den sistnämnda finns två paket och ett hål. Hoppa ned i det, så får du se vad som händer, skriver Markus Nevlund i Upplands Väsby hemlighetsfullt...

## STREET FIGHTER 2

Andreas Gustafsson i Norrköping har kommit på det här nedrigt lågsinta fusket till Striffajtern två, och man kan nästan höra hur han bovskrattar när han utför det. Så här gör man:

"Man startar spelet som vanligt och väljer sin favvo-player. Om man sedan får ordentligt med spö av t.ex. aset Ryu, som är äckligt bra på de svårare nivåerna, så pluggar man bara in joypadden i port två under matchen och trycker på START. Då syns texten "Here comes a new challenger!" Man kommer då tillbaka till "Select Player", fast då är man ju två som ska kubbas. Välj då Ruy som spelare 2 och tryck START. Spö sedan brallorna av honom - han kan ju inte göra något! Efter matchen börjar spelare 2:s continue räknas ned, men låt det vara...! På "Select Player" ser man sedan att äcklet är besegrat, och ett stort härligt kryss täcker Ryus bana! Bra, va?! Detta går att göra med alla gubbar utom slutbossen Mr. Bison." Jaha, då behöver vi bara nåt som gör betongknuten Bison lite mör...

Alla de lyckligt lottade som står med på dessa uppslag kan vänta sig en trevlig pryl i brevlådan. Skulle ni andra också villja bli en av de övermän/kvinnor som får sina fusk och namn förevigade i Sega Force? Tveka inte, skriv till:

**"SEGA FORCE  
HÄRSKAR ÖVER  
VÄRLDEN"**

**SEGA FORCE.  
BOX 1074**

**17222 SUNDBYBERG**



# NUMMER 6

UTE 6  
14/9!

## ÄNTLIGEN! STREETS OF RAGE 3



Vår favvo-champinjon!

**BATTLECORPS**  
**ETERNAL**  
**CHAMPIONS**  
**SOULSTAR**

**R.B.I. BASEBALL 94**

massor med annonser!

Gör ett klipp i

**SVARTA**  
**MARKNADEN!**

GRYMT SVÅR OCH NÄSTAN ORÄTTVIST HÅRD

# TÄVLING!



## VINN 3 SPEL!

Du kan vinna ett exemplar av Sonic 3 genom att besvara denna fråga:

Den kraftige mannen på bilden upptill är mellanboss till yrket. I vilket spel jobbar han? (ledtråd: det finns tre spel i denna serie. Alla är bra.)

- ① SHINOBI
- ⊗ STREETS OF RAGE
- ② SONIC

Skriv namn, adress och rätt lösning på ett vykort, märk det "Stor & Stolt" och sänd det till:

SEGA FORCE  
TÄVLINGSEXPEDITIONEN  
109 48 STOCKHOLM

...senast den 14 september 1994!

## MÅNADENS SPEL STREETS OF RAGE 3 625:-

### MEGA DRIVE

|                     |       |
|---------------------|-------|
| GENERAL CHAOS       | 395:- |
| SPIDERMAN / X-MEN   | 395:- |
| COOL SPOT           | 395:- |
| COMBAT CARS         | 495:- |
| MARCO MAGIC         | 595:- |
| BUBBA N' STIX       | 595:- |
| PETE SAMPRAS        | 595:- |
| DUNE 2              | 595:- |
| WORLD CUP -94       | 595:- |
| MUTANT L. HOCKEY    | 625:- |
| VIRTUAL RACING      | 725:- |
| ROCK N' ROLL RACING | RING! |
| CHAOS ENGINE        | RING! |
| NBA JAM             | RING! |
| DJUNGELBOKEN        | RING! |

FÖR ÖVRIGA TITLAR, RING!!!

### MEGA CD

|                 |       |
|-----------------|-------|
| FINAL FIGHT     | 495:- |
| SHERLOCK HOLMES | 495:- |
| BATMAN RETURNS  | 495:- |
| DUNE 2          | 549:- |
| NHL -94         | 559:- |
| TOMCAT ALLEY    | 559:- |
| JURASSIC PARK   | 595:- |
| MORTAL KOMBAT   | RING! |
| WORLD CUP -94   | RING! |
| ANOTHER WORLD 2 | RING! |

### GAME GEAR

|                |       |
|----------------|-------|
| MICRO MACHINES | 349:- |
| ASTERIX        | 349:- |
| ALADDIN        | 349:- |
| DJUNGELBOKEN   | RING! |

## 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



NYHET!

SEGA

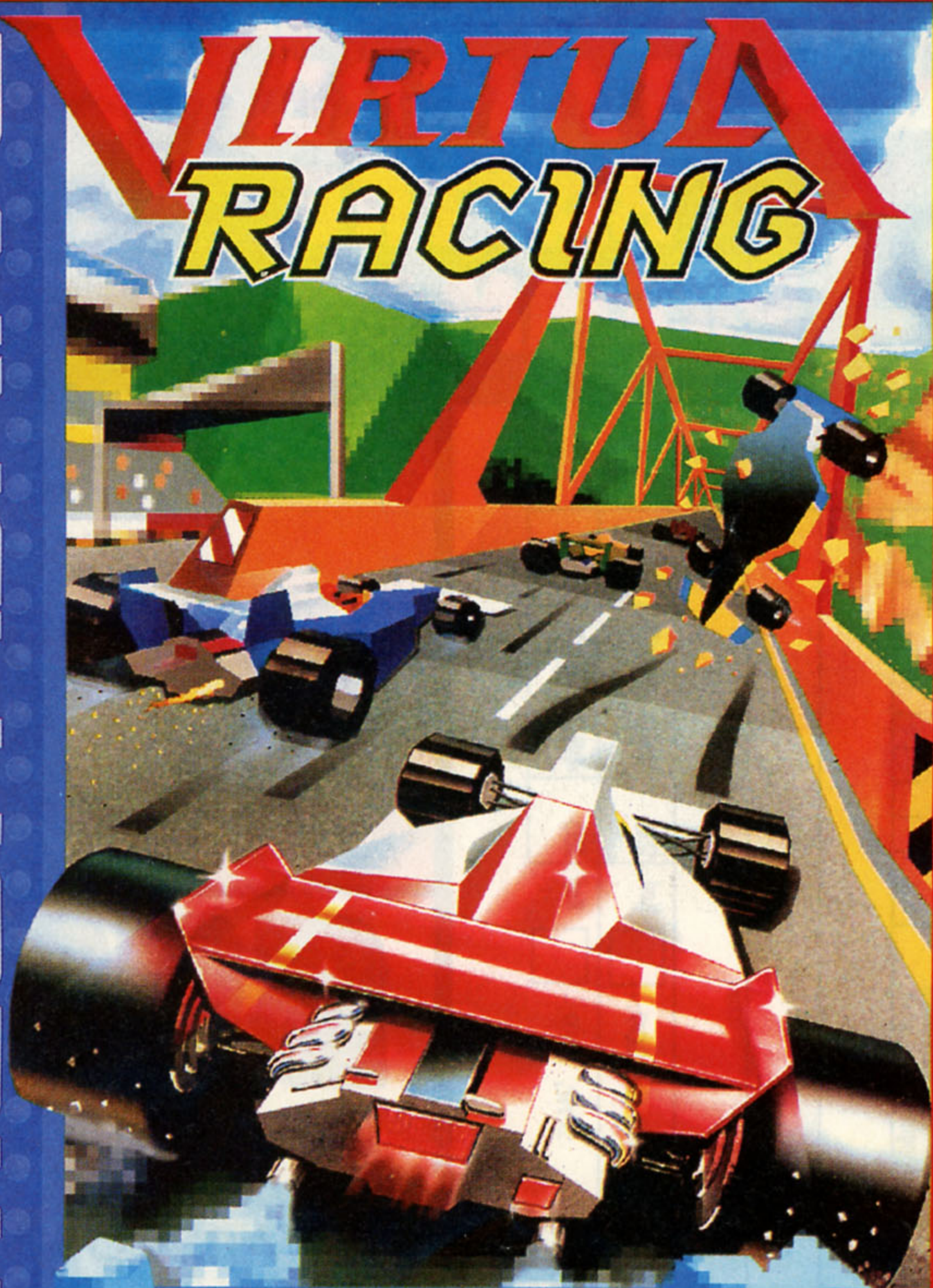
NYHET!

# Första spelet

med SVP-chips!

MEGA-DRIVEN

## VIRTUAL RACING



SEGA™

SEGA VIRTUAL PROCESSOR  
SVP

Hej!

Nu får du äkta ARKAD-känsla på Mega-Driven! Första spelet med SVP-chips i kassetten.



För information  
Tel 033 -1410 41

NYHET! RELEASE JUNI -94. NYHET! ÄKTA ARKADKÄNSLA.



# SEGA FORCE



SEGA FORCE blir tjockare, tyngre, bättre och allt svårare att vara utan. Så nu är det dags att premia! Ingen annan tidning kan klara dig genom julfloden som vi. Ingen annan tidning ger dig rena SEGA-news, hints och artiklar! Missa inget, fyll i och posta nu!



**TJOCKARE.  
TYNGRE.  
BÄTTRE.  
PREMMA NU!**



**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)

Personnummer = kundnummer.  
Frivillig uppgift

|              |             |     |    |     |         |
|--------------|-------------|-----|----|-----|---------|
| Namn         |             |     |    |     |         |
| Adress       |             |     |    |     |         |
| Postnummer   | Ort         |     |    |     |         |
| Underskrift: |             | Kod |    |     |         |
|              | 9 nr, 209:- |     | 20 | 462 | 002 131 |
|              | 5 nr, 119:- |     | 20 | 462 | 002 133 |

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

SEGA FORCE 5/94

SKIPPA  
FRIMÄRKET!  
DOM DUMSNÄLLA  
PÅ SEGA FORCE  
BETALAR  
PORTOT!



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

# SEGA FORCE

**SVARSPOST**

**Kundnr.**

**110 662 554**

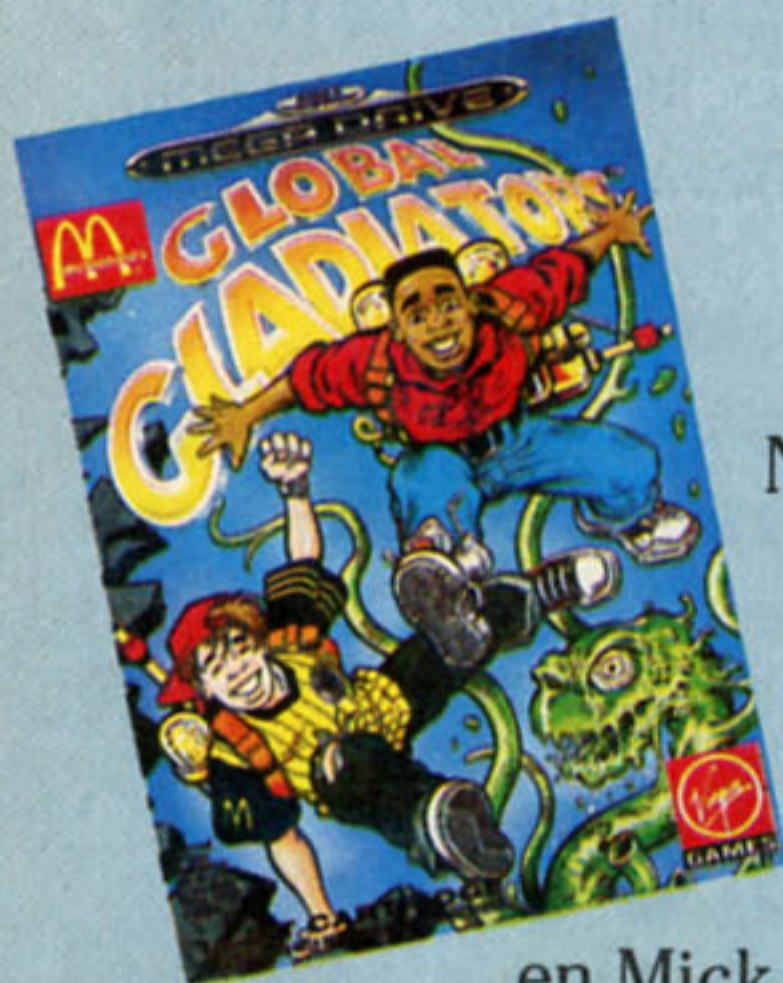
**110 03 Stockholm**



**JAG  
HATAR  
ALLA  
MILJÖ-  
BOVAR!**



# GLOBAL GLADIATORS



ANSEBY, HBG

Nu får det vara nog. Alla måste dra sitt strå till stacken för att världen ska må bättre. I Global Gladiators är du antingen

en Mick eller Mack, två unga killar

som gjort det roligt att rädda jorden från nedskräpning och miljögifter.

Du slår dig fram genom fyra nivåer – Toxi-Town, Arctic, Forest, Slime level. Det gäller att stoppa giftmonster och ta dig

fram på möjliga och omöjliga vägar.

Samtidigt är du ivrigt påhejad av Ronald McDonald som bjuder på hamburgare om du har tur. Allt detta är inramat av otroligt ljud och fantastisk grafik.

I Global Gladiators gör du vad alla borde – Räddar världen innan det är försent.

**SEGA**  
**BEAT US. IF YOU CAN.**





# NORSE

## NORDIC SOFTWARE ENTERPRIZES

UTDELAS  
08.08 005  
SEG

NORSE är ett ungt och snabbt växande spelutvecklings-bolag vars ambition är att ge alla duktiga svenska programmerare och grafiker en chans att arbeta med det de helst skulle vilja jobba med, nämligen spelutveckling. NORSE har god grund att stå på med finansiell backning och utvecklade kunskaper och kontakter inom den internationella spelbranschen.

Spelen utvecklas dels för dagens konsoler och datorer (SNES, Mega-Drive, Mega-CD, Gameboy, Gamegear, Amiga, PC) men även för framtida basenheter såsom CD-ROM, Sony PSX, 3DO, Sega Saturn, Atari Jaguar och Project Reality.

På grund av vår snabba expansionstakt med ett antal nya spelprojekt och internationella konverteringsarbeten söker vi nu omgående ett antal nya förmågor som vill vara med på denna möjlighet. Arbetet kommer främst att ske i vårt Stockholmskontor, men även en del frilansarbete kommer att erbjudas. Möjlighet till goda löner och tryggad framtid finnes.

### PROGRAMMERARE

Du måste helt behärska en eller flera av följande processorer: 80X86, 680X0, 65816, Z80, 6502 samt något av programmeringsspråken C, C++ eller Turbo Pascal. Du skall även ha mångårig erfarenhet av programmering (icke nödvändigtvis applikations-programmering).

### GRAFIKER

Du skall ha en naturlig konstnärlig talang med goda kunskaper inom bitmap-baserad grafik. En fördel är om du har arbetat med Deluxe Paint (Deluxe Animator), Photoshop eller liknande program. Erfarenhet utav 3D animations program som 3D-Studio, Real 3D, Alias eller Wavefront m. fl är en merit.

Om du anser att du vill arbeta som spelutvecklare eller om du på annat sätt skulle kunna bidra till den svenska spelutvecklingen på något vis, så ser vi gärna att ni skickar oss en skriftlig ansökan plus arbetsprover. Möjligheter till utbildning finnes hos oss.

## NORSE

BOX 20107

104 60 Stockholm

Tel: 08 - 640 38 58

Fax: 08 - 641 94 34