

NR 8/93 Pris 21:50:- inkl moms
I Finland FIM 19:50:-

SEGA



ROBOLIC FORCE

ROBOLIC

THE **VERSUS**

TERMINATOR

**ÅRETS
BÄSTA
ACTION!**

**NHL HOCKEY 94
THUNDERHAWK
FINAL FIGHT
SON OF CHUCK**

TIDSAM
0766-08

08



THE RETURN OF THE

BILAGA

OF POWER

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.

SEGA



FORCE FORCE

Innehåll 8/93

3**DEN HÄR SIDAN**

4**NYTT**

6**EA HOCKEY**

8**ROBOCOP 3**

10**F 15 STRIKE EAGLE**

12**ROCKET KNIGHT**

14**SON OF CHUCK**

16**ROBOCOP vs TERMINATOR**

18**FINAL FIGHT**

20**THUNDERHAWK**

24**COOL SPOT**

25**SON OF CHUCK**

27**COOL SPOT,
SON OF CHUCK**

22**EM-ARTIKEL**

26**TÄVLING**

28**HOT LINE**

30**HINTS**

Nu kommer den tid när alla människor blir helt rabiata. Folk börjar spendera pengar som de inte har för att köpa onödiga prylar till folk som de annars inte ens skulle dra upp ur en isvak. Helst skulle de trampa personen på fingrarna, men nej! inte under Julen. Då springer alla omkring och är sååå äckligt skenheligt snälla. Vårt råd och uppmaning till alla läsare är denna: ta era favvo-spel, läs in er på rummet och kom inte ut förrän eländet är över. Är det så att folk i ens omgivning är tvungna att köpa en kläder som inte passar, Ninture-spel, Hårshampo i en Garfieldbutelj köpt på brandskade-rea etc. så be dem att lägga prylarna utanför dörren så du i skydd av mörkret kan smyga ut och plocka in dyngan utan risk att behöva delta i allehandajullekar. Om ni nu skulle få något som ni vill ha, det vill säga ett nytt Sega-spel, så vet ni var ni ska vända er när ni har spelat igenom det fyrtio gånger: Gula sidorna i Sega Force. På Gula Sidorna har du chansen (om än mikroskopiskt liten) att byta bort ditt ex av Altered Beast mot ett Street Fighter 2 The Champion Edition! Bra va! Ju fortare ni skickar era annonser, ju fortare börjar vi. Se sid. 23!

Nedräkningen har börjat till Sonic 3 på Megan. Om man ska våga tro på Sega of Europe och PlayMix så ska det komma i Januari. Vi väntar och ser.

MatteåPatte

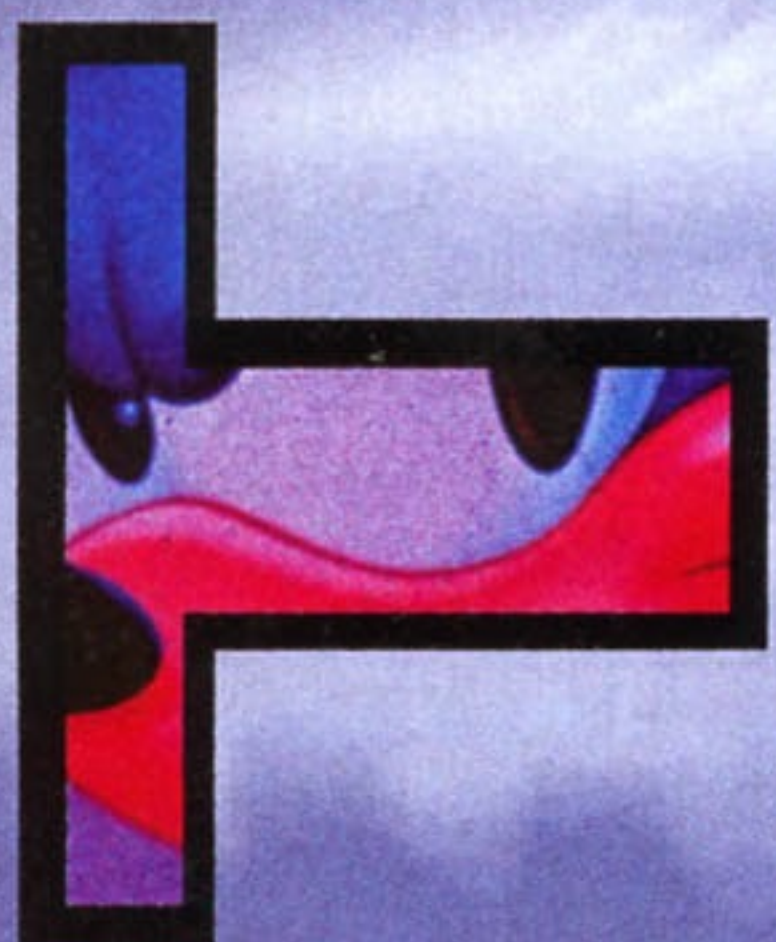
FORCE

Kul att veta

SEGA FORCE utkommer 9 ggr per år. Redaktion: Mats Jönsson, redaktör, Patte Lindqvist, layout. Ansvarig utgivare: Börje Nilsson ADRESS: SEGA FORCE, Box 1074, 172 22 Sundbyberg PRENUMERATION: Pressdata, 08 - 29 00 35. PRENADRESS: SEGA FORCE, Pressdata, Box 3263 110 03 Stockholm. Adressändringar ska vara hos Pressdata minst tre veckor innan du drar. Vinner du något i våra tävlingar, så får du betala skatten själv. Den som lånar ut den här tidningen i förvärvssyfte gör något förbjudet, och dessutom blir vi sura. Låt de andra köpa en själva, så tjänar vi mera pengar. ISSN 1103 - 0143 © 1993 SEMIC PRESS. Tryckt i Finland 1993

Recensenter i detta nummer: Mikael "Deg" Stenmark, MatteåPatte, Johan Spångberg och Janne "Alve" P.

SEGA



A D A P T E R

STRUL

Nu finns det två olika fyrspelar-adapters till Mega Drive! En från Electronic Arts och en från SEGA - och de är INTE utbytbara! EA:s adapter fungerar bara med EA-spel och SEGA:s med SEGA-spel. Hur kunde det bli på detta viset? Jo, när EA lade fram sina planer på 4-mannaspel och en adapter fick man grönt från SEGA, som menade att firman inte hade något intresse av att utveckla något liknande. Men under utvecklingens gång hann man ändra sig, så nu gäller det att välja vilken adapter man vill satsa på! Båda kommer att hamna i ett prisläge mellan 350 och 400 kronor. Vilka SEGA-spel som kommer att ha 4-spelarmöjlighet har vi ännu inte fått veta, men EA kommer (som vanligt) att satsa på sportspel. NHL '94 är det första! Se sid. 6 för recension.

ZOO

N Y N I N J A

Zool är en ninja från 7te dimensionen, och han kommer snart till en SEGA-konsol nära dig. Fast kanske som en "hero" - ninja är ju ett av de där fula orden nuförtiden. Men spelet är totalt våldsfritt, och Zool liknar mest en myra, så han kanske klarar sig. Spelet är ett av många försök att följa upp Sonics exempellösa framgångar, och för första gången tycker vi att någon kommit i närheten. Zool är förstås inte särskilt charmant som gubbe betraktad, men han är snabb, rörlig och lever i en värld av nästan överdådigt påhittad grafik.

Vi hade glädjen att köra Zool parallellt på Stor Grå Låda och Mega Drive. MD-versionen var bättre i allt utom ett avseende - de blå färgerna var klarare på Grå Lådan! Vad det nu kan bero på. Zool har funnits ett tag som hemdatorspel, men verkar ha vunnit på konversionen till TV-spel. Det är inte så vanligt...



DUNE

S I M U L A T O R

Alla som läst Frank Herberts böcker om ökenplaneten Arrakis (även känd som "Dune") och dess härskare Paul Atreides kommer att bli lite sugna på ett spel med denna titel. Det är ett strategispel med stridsmoment i realtid (klokt nog - strategi kan vara lite sövande.) där man kubbas med de andra maktfaktorerna på Arrakis - husen Harkonnen och Ordos. Kan bli hårda papper!



BRUCE

LEE - THE DRAGON

Från Virgin Games kommer till vårkanten ett nytt fightingspel med världens mest berömda martialiske artist, Bruce Lee. Det ska bli intressant att se hur pressreleasernas löften står sig i verkligheten! 30 meg spel komprimerat till 16, 36 olika moves och äckligt intelligenta motståndare utlovas. Träning hos Yip Man, Lees lärare, krävs säkert om man ska lära sig alla rörelserna. En sexknappars-pad är förmodligen ganska nödvändig också, men om detta vet vi inget i dagens läge. Men den mest intressanta frågan är - kommer spelet att importeras till lilla Svärje?



- ◆ THUNDERHAWK
- ◆ SPIDERMAN VS. KINGPIN
- ◆ SILPHEED
- ◆ INDIANA JONES
- ◆ JURASSIC PARK

- ◆ STREETFIGHTER II
- ◆ SONIC SPINBALL
- ◆ FIFA INTERNATIONAL SOCCER
- ◆ McDONALD TREASURE
- ◆ JOHN MADDEN 94
- ◆ LANDSTALKER
- ◆ F1 RACING

- ◆ SONIC CHAOS
- ◆ JAMES BOND
- ◆ DJUNGELBOKEN
- ◆ COOL SPOT

- ◆ SHINOBI 2
- ◆ ROBOCOD
- ◆ STAR WARS
- ◆ DJUNGELBOKEN
- ◆ COOL SPOT

*Med reservation när det gäller förseningar, jordbävningar, inbördeskrig, taskigt väder, fartygsolyckor och japanskt julfirande.

HULK

STOR & GRÖN

De stängde inte dörren fort nog! I hemliga rummet hos US GOLD fick vi en snabb skymt av ett spel där en mycket stor, mycket grön och mycket arg figur krossade sina motståndare med verkligt tunga moves! Det var förstås Hulken själv. Av någon anledning förnekade man spelets existens. Om vi inte var Australiensare, alltså.

"Är ni från Australien?"

"Nej, vi är svenskar".

"Tyvärr då".

Hulkspelet som enbart existerar för Australiensare kommer till våren. Vad kan detta förbehåll betyda? Har man bara råkat göra spelet uppochnedvänt kan man ju som svensk alltid vända TV:n, men har man fått med Kylie Minogue finns det nog inget att göra.

GUNSHIP

Det ska vara häftiga helikoptrar numera. Som skjuter och pangar och förintar. Men bara otäcka, garanterat hemiska typer som ingen saknar eller gråter över. Gunship är ett gammalt dataspel som

ska bli TV-spel till våren. Det är en bisarr blandning av sett-från-ovan-spel (som Jungle Strike) och sidscrollande skjut-dem-i-bitar. Vi har provat det. Vi tyckte inte om det. Håll er till Desert Strike och Jungle Strike, där får ni skjuta för pengarna. Thunderhawk är visserligen ett CD-spel, men det är cirka 1000 gånger bättre. Se upp.

OS94

STOR & VIT

Ingen kan ha missat det faktum att Sverige inte fick Vinter-OS '94, men de som verkligen sörjer är nog inte flera än att Winter Olympics-spelet från US GOLD kommer att bli en hit, precis som Olympic Gold förra sommaren. I nästa nummer kommer ni att hitta en djupgående recension, men vi kan redan nu avslöja att spelet är ett veritabelt mini-Lillehammer som är godkänt och licensierat av IOK.

Detta innebär bland annat att maskoterna är med, och att inlednings- och avslutningsceremonierna kommer att följa verkligheten i hög grad. Några hisnande överraskningar kommer dock inte att drabba den som spelat Olympic Gold. Alla atletiska övningar utförs (givetvis) med fingrarna.



Skidskytte: Svårt, både i åkningen och skyttemomentet. Nedan: Bob. Man startar med snabba tryckningar, sedan gäller det att hålla snabbaste linjen...



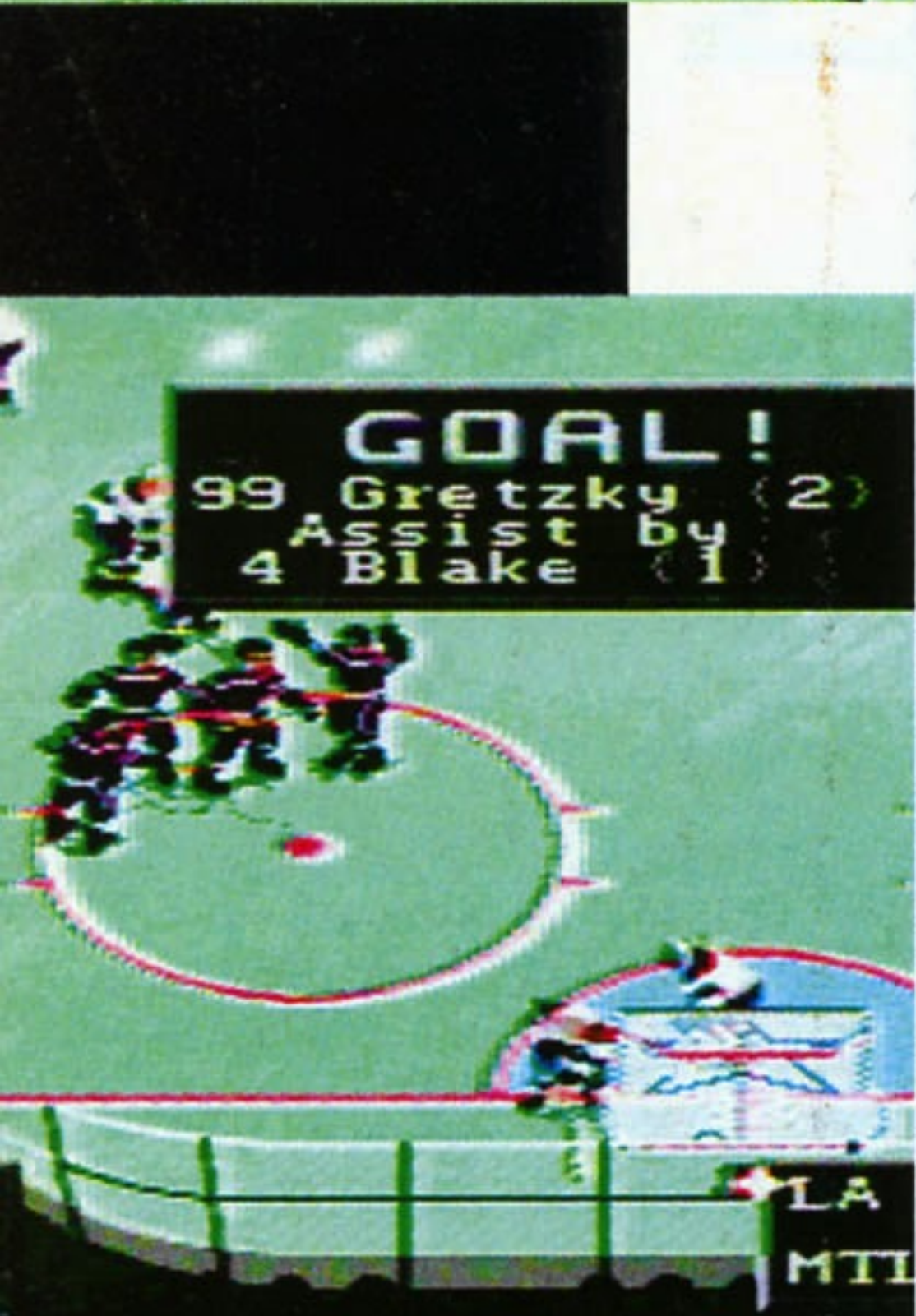
Backhoppningen ger viss tröst åt svenska hjärtan. Se vilken stil alla hoppare kör med...

Det bli alltså inte bara spel i TV, utan även TV-spel. Tio olika grenar finns med, varav två (skridsko och freestyle-skidåkning) är tvåspelar-grenar. I de övriga kan fyra man turas om att tävla med varandra. Spelet är flerspråkigt - såväl norska som svenska kan väljas. Det finns en mängd options och full statistik i spelets 16 meg, så det bör tillfredsställa alla soffsportare. Hur roligt det är står i nästa nummer...

MEGA DRIVE

P O I N T S

96



Grunden lades i EA Hockey, och den förbättrades i uppföljaren NHLPA '93. Hur skulle då NHL Hockey '94 vara? Min hand darrade av förväntan när jag slog på strömbrytaren till Mega Driven, och snart rådde det inget tvivel om att detta spel är bättre än de två tidigare.

NHL

När menyn kommer upp har du 28 lag att välja emellan. Alla 26 NHL-klubblagen är inprogrammerade, och två av dem är nya: Florida Panthers och Disney-gänget Anaheim Mighty Ducks - plus två all-star-lag. Över 500 spelare finns med, och vi hittar däribland t.ex. Tommy Söderström, Eric Lindros och Mario Lemieux. Samtliga lags klubbmärken finns med och de största profilerna har fått sina ansikten avbildade. Imponerande!

Och blir det vackert, se'n? Målvakten har inte en suck. Han dunkar vredgat klubban i ribban och med tårfyllda ögon ser

Innan matchen kommer igång får du kolla läget i lagen: vissa spelare kan vara inne i en svacka, andra är i sitt livs form - det ändras från match till match. Du kan, om du vill, knäpa ihop egna femmor.

Varje spelare har individuella kvalitéer - det finns 15 olika egenskaper, allt från snabbhet till aggressivitet. (EA:s statistiker berättade för oss att han fått sura telefonsamtal från flera spelare som tyckte att de fått för låga "ratings"...RED) Om du inte är nöjd med målvakten kan du byta ut honom också. Målvakten, ja - han har berikats med ett par nya parader sedan sist, och nu kan du till och med styra honom själv. Men det är inte lätt att ta plats mellan stolparna!

Spelstatistiken har utökats.

Utöver målskytt och passningsläggare håller spelet nu även reda på det antal mål laget gjort i powerplay och boxplay, skott- och målstatistik per period plus en hel del annat. Stämningen på läktaren är det heller inget fel på. Arenan har en decibelmätare som visar hur högt publiken skriker - och skriker gör den! Så snart hemmalaget vinner en tekning eller skjuter på mål så sätts det igång. Det är fullt ös i avbytarbåset också, spelarna ställer sig upp och viftar



- 94

med armarna. Men - kan ingen skjuta huliganen som står och bankar i plexiglasen?

Spelalternativen är rejält utbyggda gentemot de två tidigare spelen,

för NHL '94 är ett av SEGA:s första spel där fyra man kan spela samtidigt. Då måste man förstås skaffa den nya kopplingsboxen och fyra jåpaddar, annars får man nöja sig med att välja en mot datorn, två mot datorn eller en mot en. Så kan du förstås också välja mellan turnering och vänskaps (?) match.

Väl ute på isen är det bara att köra hårt.

I NHL '94 har man möjlighet att lossa av direktskott, s.k. "one-timers". Och blir det vackert, se'n? Målvakten har inte en suck. Han dunkar vredgat klubban i ribban och med tårfyllda ögon ser jag repriserna. Här finns det videokontroller så att man kan stega fram bild för bild, man kan byta vinkel och alltså se målet både fram- och bakifrån. Ganska fiffigt, faktiskt.

Matchen fortsätter,

och jag riktigt njuter när jag tacklar motståndare efter motståndare halvvägs över sargen, där de ligger och sprattlar som fiskar. Rätt vad det är så ligger en kvar och vrider sig på isen. Ha-ha! Skadad resten av matchen! Jag har bara en fråga...VAR ÄR BLODET? I NHLPA '93 rann det ut en liten pöl på isen, men inte här. Det är lite synd. (Och några slagsmål blir det inte heller, fast dem saknar man mindre - det blev rätt tråkiga kubbningar. Då är det bättre att skaffa Streets of Rage 2. RED) Nåväl, snart är det min tur att bli fälld - när jag är fri med målvakten. Utvisning? Nej - straffslag! Äntligen! Det som jag saknade redan i EA Hockey. Och nu finns det med! Vilket spel! Handen darrar lite fortfarande...

Johan Spångberg



Grafik

Som den varit sedan EA Hockey: mjuka och jämna rörelser. Det som skiljer är en del nya målvakts- och spelarrörelser. Fina spelarbilder och klubbmärken.

Spelkänsla

Det enda man kan klaga på är målen. När pucken äntligen slinker förbi målvakten vill man ju ha lite nätrassel, men pucken bara lägger sig till rätta mitt i målet. Men har du överseende med det så är spelet suveränt. Känslan ligger på topp. Och vilken höjdare att kunna spela två mot två!

Ljud

Ljudeffekterna är klart godkända, även orgelmusiken. (JAG tycker att orgelmusiken inte bara skulle vara avstängbar, utan att den som spelar skulle få livstids utvisning på vatten & bröd. RED)

Hållbarhet

Mycket, mycket lång. Snacka om valuta för pengarna!

Irritationsnivå

Låg - inte ett irritationsmoment så långt ögat når. (Men kanske örat hittar några!) Sorry om jag tjatar, men den flåshurtiga orgelmusiken är precis som i verkligheten - totalt vedervärdig! Hellre 52 jularbo-kloner på elektriska dragspel i en buss som använts till förvaring av gammal fisk.

MEGA DRIVE POINTS

43



Robotsnuten är tillbaka för att göra livet surt för alla onskans rackarpojkar, men lyckas faktiskt bara förstöra humöret på redaktionen. Vad har dom gjort med stackars Robocop? Man har just bara lust att gråta.

ROBO

Hur man har lyckats med att göra Robocop 3 till ett sådant bottenapp är för mig helt ofattbart. Det första man lägger märke till är den otroligt dåliga grafiken, som skulle stinka till och med om detta vore ett Master-spel. Plattare grafik än denna får man verkligen leta efter. Storyn (om man kan kalla det en story - gå omkring och skjuta bovar?) utspelar sig i en mörk framtid där jorden tydligen har blivit platt: om man blir skjuten av den kylskåpsliknande Robocop, så trillar man över kanten och far obönhörligen ner i underjorden. Undrar ni vad jag menar? Det är nämligen så, att när en skurk blir eliminerad av Robotsnuten, så får han stelkramp och rasar ur skärmen; troligen på väg till hvetet.

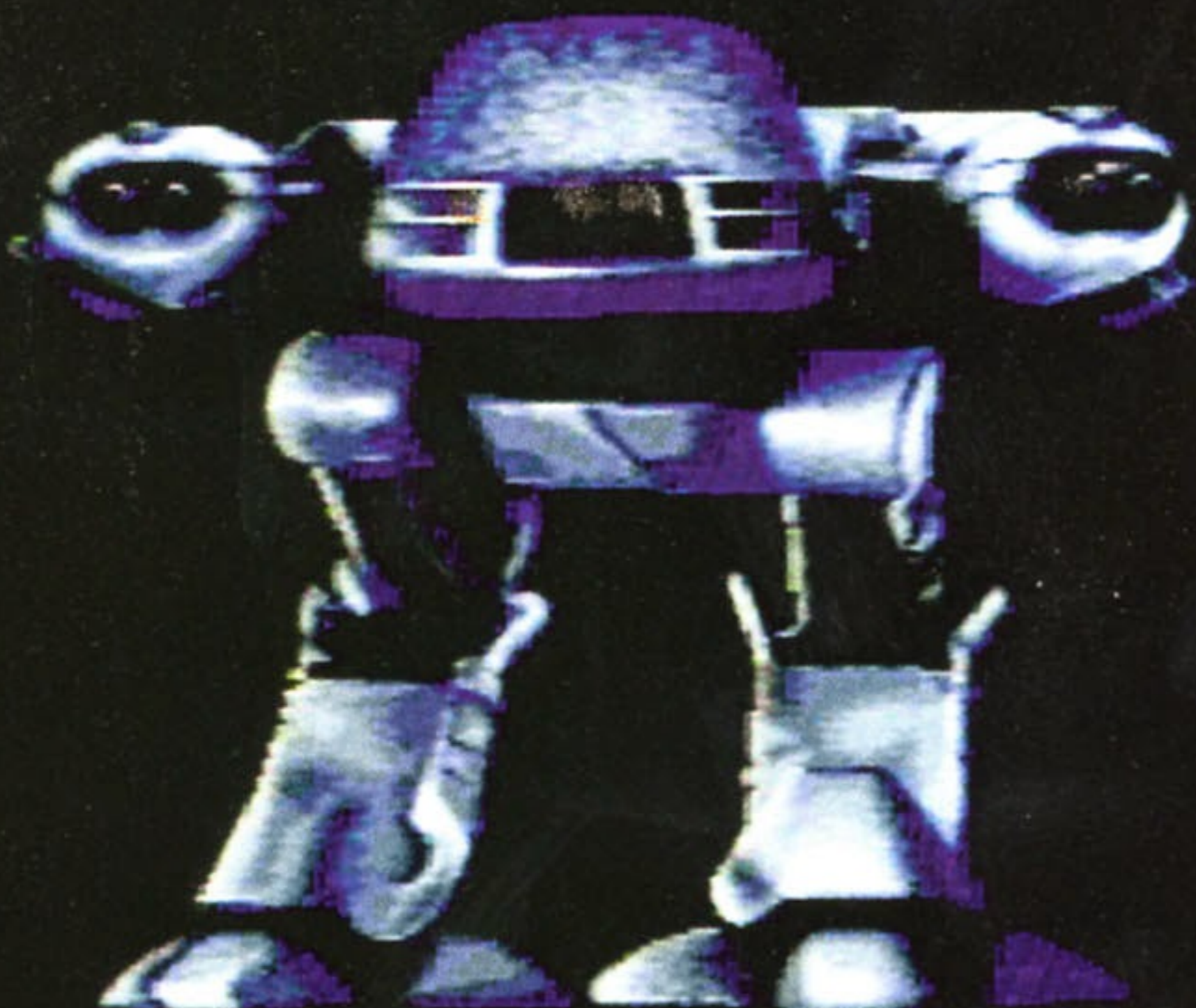
Robocop är lika vig och lätt att manövrera som en transformatorstation.

Det är alltid lika roligt att se Robocop hoppa. Har du

tröttnat på spelet, så börja hoppa med den något oviga roboten. Det kan skänka flera minuters fnissande. Efter ett par tråkiga stages med samma sura skurkar som biter i gräset på samma sätt och en otroligt ful boss som är löjligt enkel att piska, så kommer man till en flygscen. En scen där Robocop flyger? Va! Robocop kan *inte* flyga - och det är ett faktum.

Om spelet bygger på filmen Robocop 3 återstår att se.

Antagligen inte, det skulle i alla fall förvåna mig. Robocop dyker upp på Megan i ett annat (och tio gånger bättre) spel, tillsammans med en annan superrobot - allas vår favvo-dödsdödare Terminator! Detta spel, som jag har spelat ett par nivåer på, är ett mycket bättre köp. Men - tillbaka till Robocop 3! Ett litet krux som man fort upptäcker är att man har väldigt svårt att skjuta ihjäl skurkar när man står väldigt nära dem. Detta blir till slut väldigt irri-



COP

terande, särskilt när man kommer lite längre in i spelet där det krävs lite precision. Vad värre är: när du står nästan jämsides med ditt tilltänkta offer och skjuter utav bara attan - då händer inget. Men skurken får in alla sina skott, och Robocop rasar i hop till en plåthög.

Om ni inte har mega fi-re så kan ni lika gärna lägga av direkt.

Jag upptäckte ganska snart, att i flygscenen måste man ha megafire, annars så är

man snart ordentligt död och har svåra smärtor i fire-fingret. Varför man överhuvudtaget har lagt in denna totalfåniga flyglevel kan jag inte alls fatta. Spelet är inte särskilt mycket bättre än Master-versionen (recension i nästa nummer!), som är ett rakt och hederligt äventyr. Nej, spara pengarna tills Robocop vs Terminator kommer, den är klart värd pengarna...tycker Patte!



Grafik

Absolut inget att bli lycklig över. En platt dussinvara som det antagligen inte tog särskilt lång tid att göra. Man tycker sig ett mönster av en massa olika spel som bygger på kända filmer, och där det bara är en sak som gäller - pengar.

Spelkänsla

Robocop rör sig lika smidigt som ett kärnkraftverk. Det är halvsvårt bara att få honom att vända sig i tid. Skurkarna är likadana och skiljer sig bara på färgen. Bossarna är fula och fantasilösa och det är lätt att spöa dem. Ingen höjdare alltså.

Ljud

Musiken är faktiskt inte helt fel, och funkar helt ok. Robocops pistol låter också bra. Tungt ljud som klart kunde vara sämre. Man kunde absolut ha lagt dit lite tyngre och mera varierade skrik från skurkarna när de dör, istället för ett töntigt, standardiserat UGGH.

Hållbarhet

På HARD så spelar man nog igenom spelet på en vecka. Det är inga konstig heter med detta spel. Man har sett allt förut, och har man minsta spelvana får man inga överraskningar.

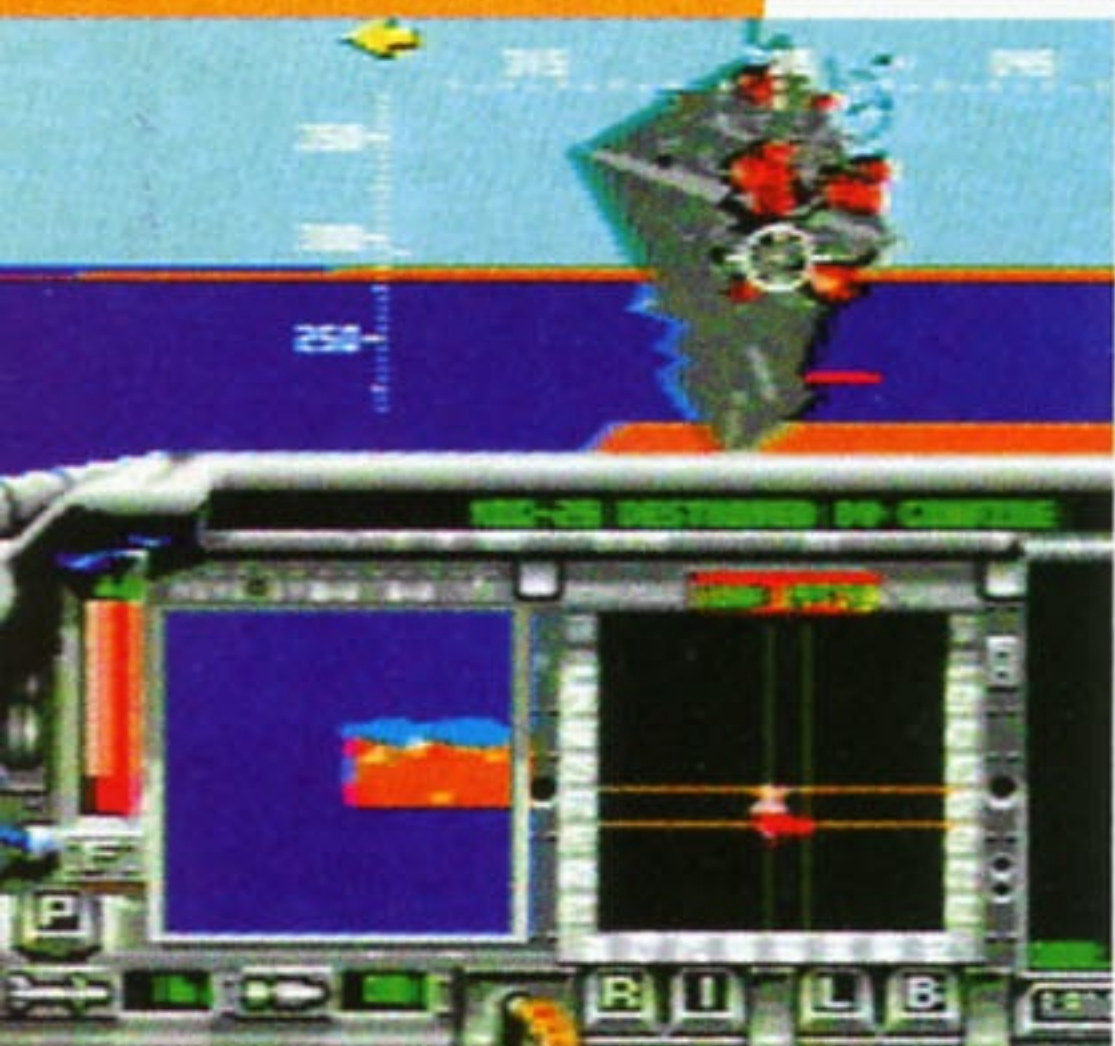
Irritationsnivå

Det finns en del små saker, men största irritationskällan är att spelet är en sådan typisk, förutsägbar filmlicens.

MEGA DRIVE

P O I N T S

83



Mina automatkanoner spottar död och förintelse mot fienden. Förvriden metall susar förbi när ännu ett fientligt jaktplan faller ner ur skyn och biter i gräset, ackompanjerat av mina förnöjda och skadeglada skrattsalvor...

F-15

S T R I K E

Så var det dags att ta på sig hårdhandskarna och värma upp avtryckarfingret. F-15 är inget vanligt tråkigt urvattnat flygsimulatorspel. Detta är ett seriöst mörsarspel där man kan flyga omkring och skjuta ner fiendeplan (en del allierade plan möter dödsdöden också, får jag erkänna) på löpande band. Man har förstås ett uppdrag att utföra, men dessa klarar man snart av och sedan så är det bara att ta sig an de stackars krakarna som vågar utmana dig i luften.

De mystiska, gråa, svävande fyrkantema...

Som i alla flygsimulationsspel så är det förstås vektorgrafik, så allt ser kantigt och konstigt ut. Det tog mig ett tag att inse att dessa konstiga, helt fyrkantiga grå block som svävade omkring i luften var moln. En stor besvikelse var det också att de piloter som hade räddat sig och drev genom luften i fallskärm bara såg ut som ett streck. Man vill ju kunna flyga förbi det brinnande vraket, för att sedan kunna svepa förbi piloten

som hänger och dinglar i sin fallskärm och se hans ynkliga ansiktsuttryck när man kapar linorna med vingen.

Brinnande vrakdelar fyller luften!

Det som fattas i nästan alla flygsimulatorspel är det där dödsdödandet. Jag menar - man vill ju ha lite action och krig och istället får man sitta och läsa tabeller och glo på mätare... BORING! I F-15 händer det saker hela tiden, man är ständigt tvungen att göra undanmanövrar för alla missiler som fyller luften, och g-kraft utlovas i mängder när man gör konster som skulle få vilken superpilot som helst att börja grina av avundsjuka. Man behöver inte tröttna på F-15, för varje uppdrag ändras hela tiden. Det vill säga: de saker som du ska skjuta i atomer ligger aldrig på samma ställe. Detta är nog det roligaste simulatorspel jag spelat...tycker Patte!





E

E A G L E

F-15 E STRIKE EAGLE PÅ RIKTIGT

F-15 E är en allväders-attackversion av jaktplanet F-15. Till skillnad från den maskin du flyger i spelet har Strike Eagle två mans besättning, och den har ingen inbyggd automatkanon. Däremot har den ett mycket avancerat nav-attacksystem baserat på en Hughes AN/APG-63 terrängföljnings- och luftmålsradar, och kan bära mycket varierande vapenlast - från 22 226 kg:s Mk 82 bomber till de AGM-65 Maverick-robotar man oftast an-

vänder i spelet. Automatkanoner får hängas på utsidan i kapslar, liksom Harpoon-robotar för attack mot fartyg och Durandal-bomber för flygbas-förstörelse. I dåligt väder och på natten bär man en Pavé Tack-kapsel med FLIR-sensor (Forward Looking Infra Red) och laserutrustning. En Strike Eagle kan alltså hitta ett visst utedass i djungeln, fast det är kolsvart och regnar småspik, och sätta en bomb rakt i tunnan. Sådant slipper du i spelet.

Grafik

Alla som har sett vektorgrafik på Megan vet precis hur F-15 ser ut. Om jag ska vara ärlig så gillar jag inte sådan här graffe, där allt består av fyrkanter - molnen också! (men det är enda sättet att få olika synvinklar och verklig 3-D-känsla! RED) Grafiken i F-15 verkar dessutom snabbare än t.ex. MiG-29.

Spelkänsla

Det är helt klart känslan som lyfter detta spel. Det är helt suvve att ha luftstrider med andra plan! "Strike Eagle" är än fin blandning mellan shoot 'em-up och simulatorspel. Planet är väldigt kvickt i vändningarna! Lättskötta menyer underlättar också.

Ljud

Här är den stora skamfläck- en i spelet. Musiken är så hemsk att man undrar vad de tänkte på när de lade in den i spelet. Ljudet från planet är för lågt, och jag ger 17 i om det låter så i verkligheten! Man vill ju bli inspirerad av vrålände motorer och tjutande missiler, så att man krigar bättre.

Hållbarhet

Medel till lång, tack vare sex stridsområden och fyra svårighetsgrader. Målen genereras slumpvis, så uppdrag- gen blir aldrig exakt likadana

Irritationsnivå

Sikten är mycket begränsad, det är jobbigt att byta vinkel - åxå musiken! AARRGH!



MEGA DRIVE

P O N T S



Hjälten är en raketdriven, rustningsklädd råttta (Nja...se faktarutan nederst till höger) vars enda vapen är ett svärd som han både kan kasta och hugga med. Detta svärd använder han flitigt mot elaka och fula grisar.

ROCKET ADVEN

Jag vet faktiskt inte vad själva uppdraget går ut på. Men ett stort monster i ett jätterymskepp som rövar bort små söta djur verkar vara den som man inte ska gilla iallafall.

Den första nivån börjar lite lugnt

- i en miljö som påminner om ett eldhärjat kalhygge - med att man blir attackerad av små ondskefulla grisar med huggtänder (vildsvin?), som är löjligt enkla att oskadliggöra, även när dom kommer i lastbil eller ridande på mekaniska strutsar. Det är bara att peppra järnet.

Man kan skjuta hur mycket som helst, ammon tar aldrig slut!

Men det gör faktiskt livet upptäckte jag, de små tjut som hördes från vår hjälte var inga jubelrop utan tvärtom. Man startar med nio liv (hjärtan) som inte varar speciellt länge om man som jag går blint in i varje strid. Nej det gäller att ta det lugnt.

En annan grej som det tar tid att fatta (i alla fall för mig),

är när man ska hoppa upp till eller över något, då duger plötsligt inte den vanliga jump-funktionen, man kan stå där och hoppa tills fingrarna blöder.

Det finns små bossar, större bossar och ännu större och svårare bossar

Nej, då gäller det att ta fram rätt-turbon genom att samtidigt som man trycker ned Upp - ned - vänster - höger - knappen (det finns säkert ett namn för den också.) (D-knappen, Alve! D-knappen! Patte) så trycker man ned skjutknappen tills det börjar tjuta, då släpper man skottknappen och floff, drar man iväg som en raket i den riktning man har valt. (Ja, Alve lille - det är kanske detta som är raketerna i spelets titel? RED)



KNIGHT ADVENTURES

Och hoppa högt det måste man, för längst upp i träden på såphala grenar finns både extraliv och extraspel.

Man ska också samla någonting som ser ut som en korsning mellan tre bananer och en vattenmelon.

Vad man ska ha det till har jag inte en aning om, men det visar väl sig om något år. Ja, så svårt tycker jag att spelet verkar vara. (Förstår ni nu varför vi inte pratar så mycket om svårighetsgrader? RED) Det finns små bossar, större bossar och ännu större och svårare bossar på samma nivå. När man tror att "nu äntligen är jag igenom!" då dyker nästa äcklo upp, suck.

Råttan flyger, simmar, går, hoppar och klättrar. Möter svin på trimmade källar, slåss mot fladdermöss, knockar en dansande robot med världens längsta armar - till ackompanjemang av de bästa SE-

GA-låtar jag hört. När kommer soundtracket på skiva?

Det här är ett spel som kommer att hålla mig sysselsatt ett bra tag framåt, det är bra mycket mer varierande och oförutsägbart än tönt-Sonic.

Så stick ut och köp! Tycker Alve.

Stick själv, Alve, innan SEGA of Japan skickar en flock Yakuza efter den som skrev det där om Sonic.

En vän.



HJÄLTE-INFO

Vår hjälte Sparkster är ingen rått, utan en opossum, meddelas det från Konami. Man frågar sig varför tillverkaren valt ett nattrörligt pungdjur med osedvanligt liten hjärna till huvudrollen. Kan det vara så att Igelkottens (The Hedgehog) och dess nattliga vanor har blivit alla spelmakares ledstjärna? Nå, Sparkster var den som fick flest röster bland 70 olika figurer när Konami frågade 10.000 japanska mässbesökare, och fick därmed också uppdraget att rensa planeten Elhorn från Lord Black och hans arméer av sadistiska svin.

Grafik

Kanske, kanske är bakgrunden lite väl platt men i gengäld så är figurerna skitbra. Man ser verkligen hur knäckta de små svinen blir när man skjuter brallorna av dem.

Spelkänsla

Råttan känns lite trög och svårstyrd i början. Han går liksom sin egen väg - det gäller främst när man ska hoppa. Raketten går inte att styra i luften - siktar man rakt upp, så går det rakt upp. (Om det bara vore SÅ väl...RED)

Ljud

Helt otroligt bra! Musiken är kanon T.om TV-spelshataren Maria har svårt att sitta still när Rocket Knight Adventure goes rocking.

Hållbarhet

Måste vara länge. Även för dem som är säkrare än jag... (Känns det för lätt, så välj HARD. RED)

Irritationsnivå

Det jag var inne på förut: att han kan vara lite svårmanövrerad i bland, först och främst i vatten, då vet man inte riktigt vem som styr.

MEGA DRIVE

P O I N T S

80



Chuckens son invaderar såväl Game Gearen, Mastern som Megan, och efter att ha testat både GG och Mastern så är det nu dags att kolla in Mega-versionen. Är den bättre, är den sämre? Läs och förundras...

SONIC CHUCK

Som alla vet så har Chucken varit en busig kille och gökat ihop en son som nu är ute på äventyr. Som alla ungar så gillar han gaddas (Det vill säga godis för alla som inte hänger med), och så fort han får tag i lite så ökar poängen! (undras vad alla tandläkare säger om det?) Det som åxå räknas som poäng är att tillexempel att slå ihjäl andra människor, döda fula mammor (jag skämtar inte, man slår ihjäl en morsa och lämnar hennes tre barn skrikande och hjälplösa, får en att undra om detta egentligen är ett barnspel) och dödsdöda små fåglar som sitter på elledningarna. Chuck Rock har uppfostrat en hård unge som inte viker för något, det måste medges.

Det finns en del fyndiga hemligheter i spelet.

Dom hemliga vägarna tar det ett tag att upptäcka, men när man väl har gjort det så verkar spelet bli en baggis. För på nästan alla kluriga ställen så finns det extraliv och power-nappflaskor - och båda behövs om man ska kunna klara spelet.

Bonusbanorna är klart mer pantade på Mega versionen,

och det stör mig. Till exempel var båt-tävlingen rolig i Master versionen, men på Megan får jag den nte alls att funka lika smidigt och bra.

Banorna är ganska ojämna.

"going up the tree" och "going down the tree" är

**Stenålderssnille eller
kötthuvud? Läs vad Patte
tycker!**

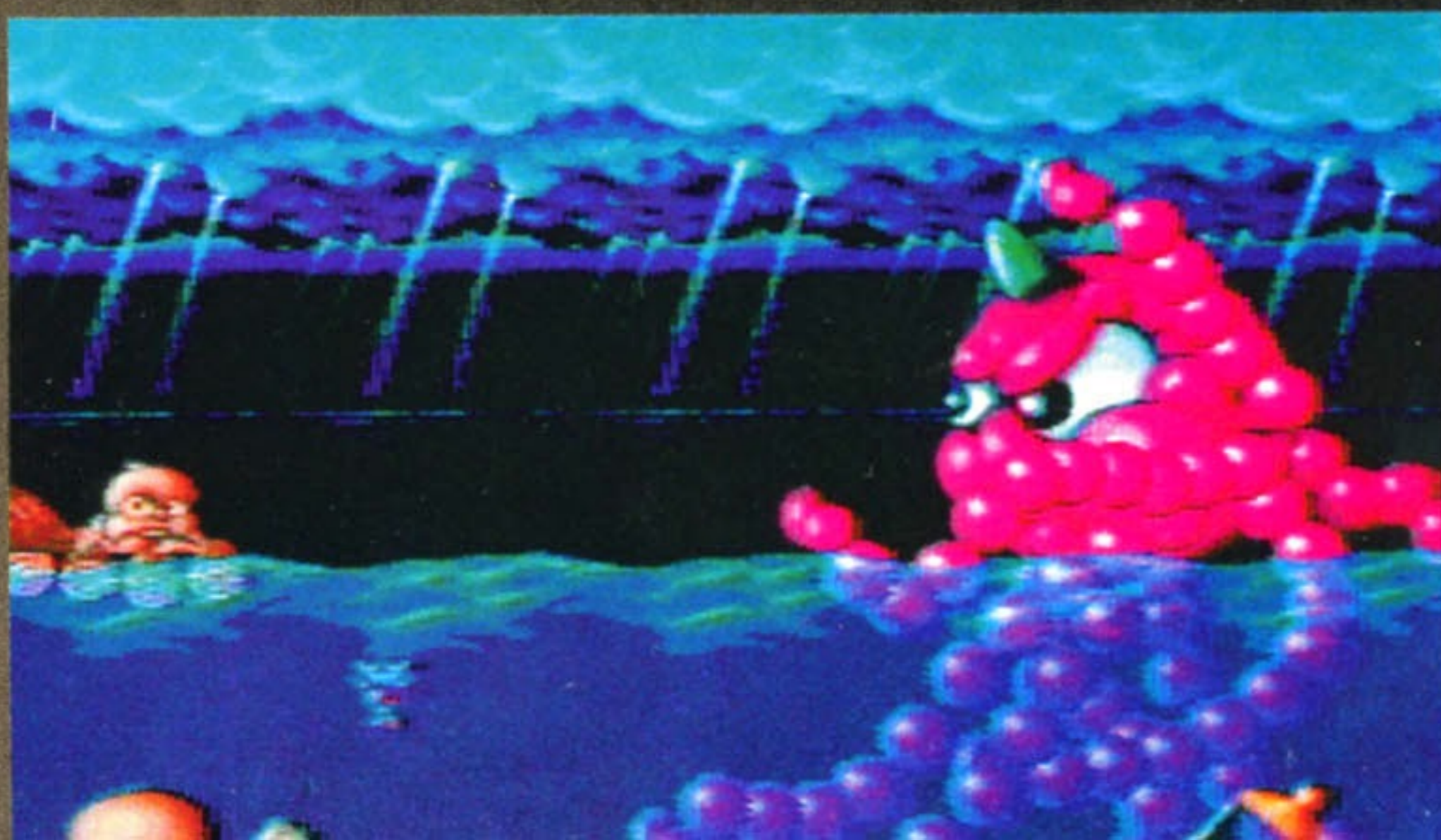
DF LUCK

mäkta tråkiga och pantade, medan vattenfallsbanan är riktigt kul.

Och när vi ändå är på kritikhumör, så måste jag säga att timingen i Son of Chuck är väldigt speciell (läs: gräslig). Den lilla illbatteringen är snabb som en sengångare när det gäller att slå någon i huvudet, och man förlorar många liv bara därför. Högst

irriterande.

För att sammanfatta, så är detta ett spel för folk som aldrig tröttnar på plattformspel, hur enfaldiga de än må vara. Detta är inget dåligt spel, bara så likt alla andra. Och nog var GG- och Master-versionerna en aning bättre...tycker Patte.



Grafik

Muggig och på sina ställen klart grötig, en klar besvikelse. Jag hade väntat mig något mera av detta spel. En ganska platt känsla får man också, trots den yviga grafiken.

Spelkänsla

När denna lilla skitunge slår så söligt, får man snart lust att slänga spelet hårt i närmsta stenvägg. De bästa barnorna känner man igen från Master- och GG-versionen, de som tillkommer i Mega-versionen är klart sämre. Har man gjort Master och GG spelen först för att sedan smälla ihop Mega-versionen?

Ljud

Musiken är bra och varierad, faktiskt bland det bästa för året. Skrik, läten och annat skrån får också passera som godkänt.

Hållbarhet

Första timmen kanske är lite klurig, men sedan flyter det på bra fort. Man är lite rädd att det ska ta slut samma dag, men på grund av den konstiga timing klubban kräver, så håller det kanske en vecka. Bossarna är inte särskilt hårda att knäcka - att överleva transportsträckan är värre.

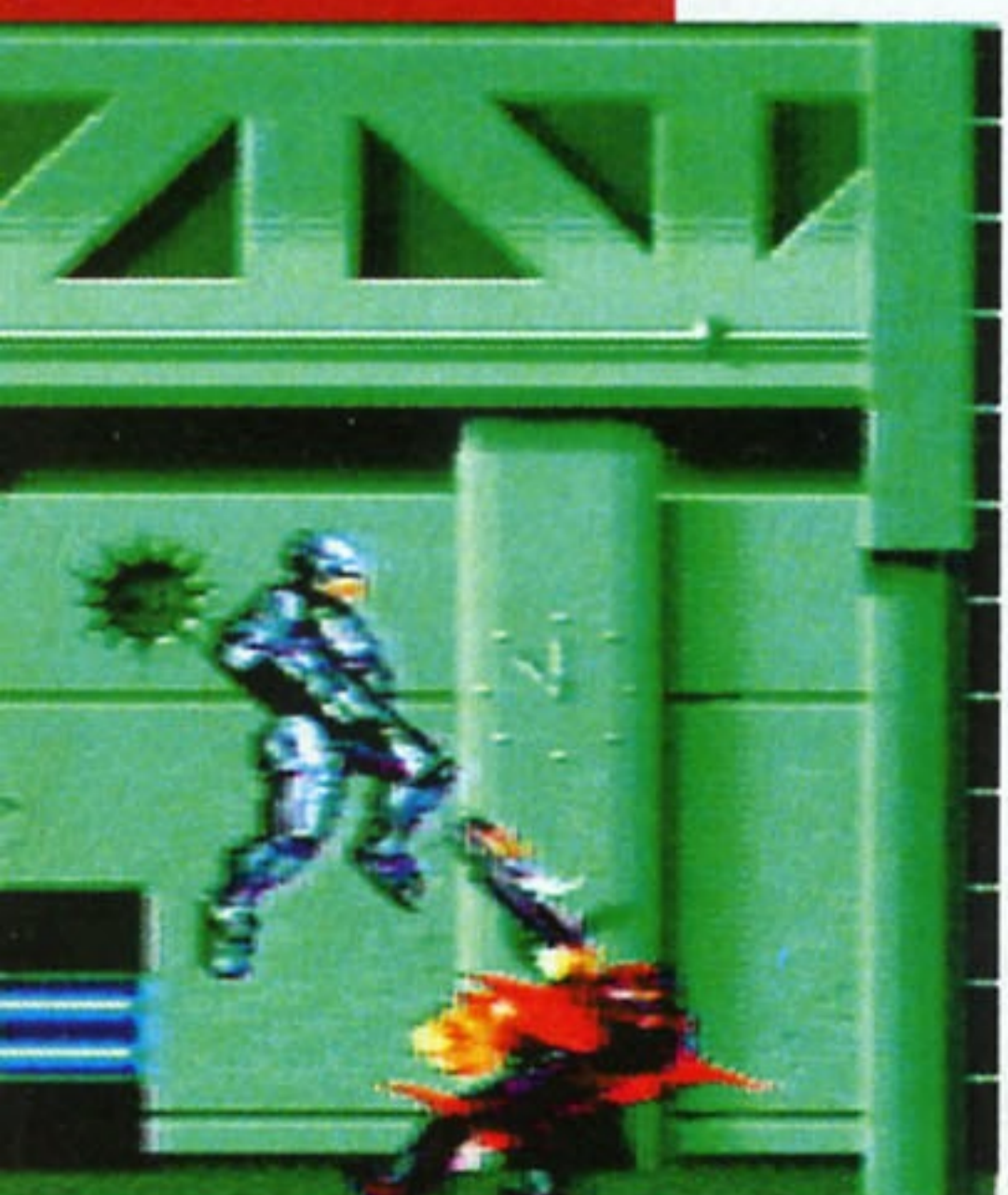
Irritationsnivå

Oj! Bär ut alla värdeprylar ur ditt rum! Det kommer att höras många frustrerade skrik innan du har spelat igenom detta spel.

MEGA DRIVE

P O I N T S

98



Du är Robocop. Du ska rädda framtiden. Okej, det går åt helsefyr med några kvarter av nutiden, men lite spill får man räkna med när årets mest sanslösa röjarspel sitter i Megan. Missa det inte.

ROBOCOP TERMINATOR

Robocop vs. Terminator är en upplevelse. Det har atmosfär - mörk, dyster, sinister, futuristisk - och det har så mycket action att det kryper i armhålorna på en efter några minuter. Grafiken är mycket bra. Figuren är snabbare än en svulten iller och vig som en gatukrobat - denna Robocop är ingen plåtniklas! Ljudet är förkrossande. Var försiktig med volymknapparna - vi höll på att spräcka högtalarna på redaktionsburken. Du trycker av och får ett BADA-BOOM som om det stod en haubits laddad med växelpengar i garderoben. Det rungar, brakar, klirrar, smäller, dönar och exkreveroploderar så att själva tapeterna ber om nåd!

Men det är inte så konstigt. Dina vapen får en AK-4 att likna nå't som hjälper mot tandlossning. Du börjar med din vanliga pistol (men med autofire rasslar

den på som en Vulcan-kanon) och hittar så småningom de mest diaboliska vapen: eldkastare, automatraketgevär, "smarta" granatslungor där skottsvärmen kan styras efter avfyrningen, missilsprutor som sågar sig fram i dödliga bågar, lasergevär, dito pistoler... för ska man tukta Terminators räcker det inte med nå'ra salladsbestick. Bossarna är ännu värre. Med standardpickan kan du skjuta en hel eftermiddag utan att ens göra repor i lacken på dem, så var rädd om det tunga artilleriet. Men barnorna är långa och hårda, så det är inte lätt...

Robocop Vs. Terminator har perfekt känsla.

Du störtar fram genom ett konstant dödshot. Luften är tjock av kulor, marken är ett trädgårdsland sått med mordiska maskiner där krevaderna blommar som djävulens pelargonior. Alla du möter är



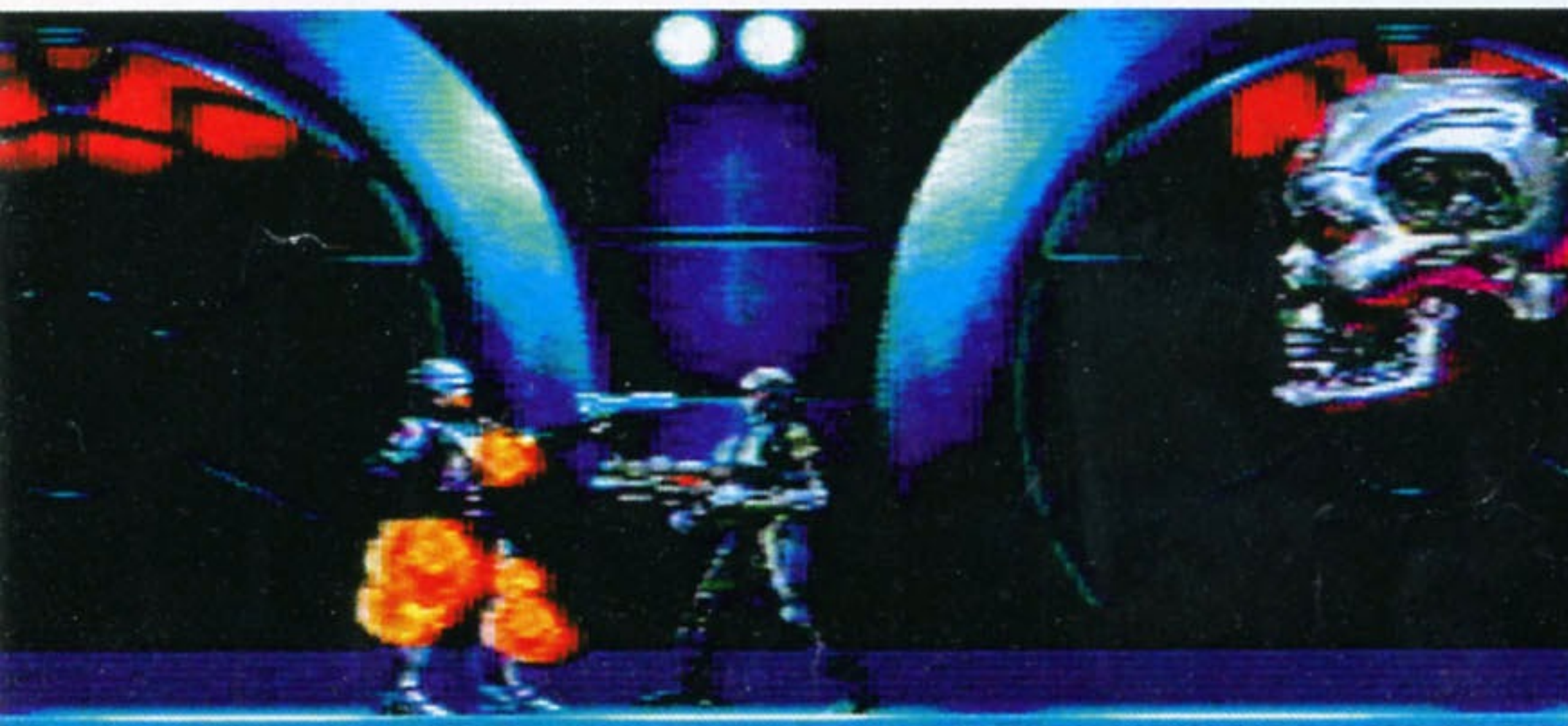
Ett Robokopf, som tyskarna skulle ha sagt.

COP VS. THE NATOR

rabiata mördarmaskiner, förutom de skrikande fångar du fritar från de sadistiska metallmonstrens klor. Och du vadar fram genom dem i kölvattnet efter sönderslitande raketkärvar, flygande murar av skoningslösa grå granater och väsande vita laserstrålar. Luften fylls - först av terminatorkött, sedan av flisor från deras metallskelett och slutligen av brandröken från deras maskinella inre. Du svingar dig fram i trasiga byggnadsställningar, skjuter dig fram genom ödsliga stadslandskap, kämpar dig fram genom underjor-

diska komplex och grottlabyrinter och härjar sanslöst genom kontorslandskap där maskinerna spyr död och förintelse snarare än xerox-kopior. Men det är inte allt! Robocop Vs. Terminator har flera hemliga nivåer och mystiska irrgångar än Påvens bibliotek, och därtill en mängd dolda och/eller svåråtkomliga power-ups. Ska du bara köpa ett spel i år, så se till att det blir Robocop vs. Terminator. Belägra handlar'n nu!

MJ



Grafik

Dystert skönt landskap. Oklanderligt viga gubbar i perfekt storlek. Dödligt sköna krevader, eldslågor och skott-sprites. Digital konst!

Spelkänsla

Otrolig. Totalt sanslös! Robocop Vs. Terminator sätter en ny standard för action-spel. Så här skulle det alltid vara!

Ljud

Musiken är häftig, hetsig/kuslig bizarro-techno som skulle platsat i Dario Argentos film Demons. Skott- kross- och förintelseljuden är underbara. Ljudmattan utgör en stor del av upplevelsen.

Hållbarhet

På "Wimp" (mesnörd)-nivå kan en envis spelare nå slutbossen på 3-4 timmar, men då har spelaren missat alla de hemliga nivåerna. På "Normal" kommer man knappt ens halvvägs på den tiden, och på "Killer" kan det ta hur lång tid som helst. Men du kommer alltid tillbaka efter mera, baby!

Irritationsnivå

"You are terminated"! Detta spel går som ett urverk.

SLUTSTRIDEN: Robocop har kämpat sig fram till Skynet-bossen. En hård motståndare...

SEGA
MEGA DRIVE



SKROTA DITT GAMLA FOTBOLLSSPEL



Olika skärmbilder

OCH UPPLEV
KÄNSLAN I
ETT RIKTIGT



MMMAÅÅÅÅ

En snabb rusch i korridoren - en motståndare hänger på. Han har inte en chans.

"Realismen och spänningen är enastående"
- SegaPro.

En försvarare glidacklar beslutsamt. Du petar bollen förbi och hoppar över honom. Ha, känn dig blåst. Publiken exploderar när du dyker in i straffområdet.

"Grafiken fångar verkligen känslan på ett stort fotbollsstadion" - Megatech.

Du har hjärtat i halsgropen. Det står 1-1 med bara sekunder kvar att spela. Du tittar upp, inga hinder i vägen, du skjuter.





FIFA INTERNATIONAL SOCCER

16
MEG



"Spelarna är mycket detaljrika och rör sig precis som i verkligheten" – Sega Power.

Tjong. Aaaah. Bollen studsar från ribban. Du springer fram och möter. Du vänder. Den kommer. Pang. Du sätter en cykelspark i högra krysset. Bollen visslar förbi målvakten och dundrar in i nätet. Slutsignalen går.

Du springer, slår en volt och hälsar på dina fans. De dyrkar dig. En reporter rusar fram med mikrofonen. Han verkar OK.

"Förvånansvärt realistiska sprite-rörelser"

– Sega MegaForce.



Han säger: "Berätta om spelet".

Du säger: "Suveränt, Brian. 16 meg, 48 landslag, 960 spelare, 13 olika färdigheter, 4 WAY PLAY och det är det enda spelet som är godkänt av FIFA.

"FIFA International Soccer kommer att spela skjortan

av alla andra fotbollsspel" – Sega MegaForce.

Han säger: "En enastående prestation, ett enastående spel, enastående."



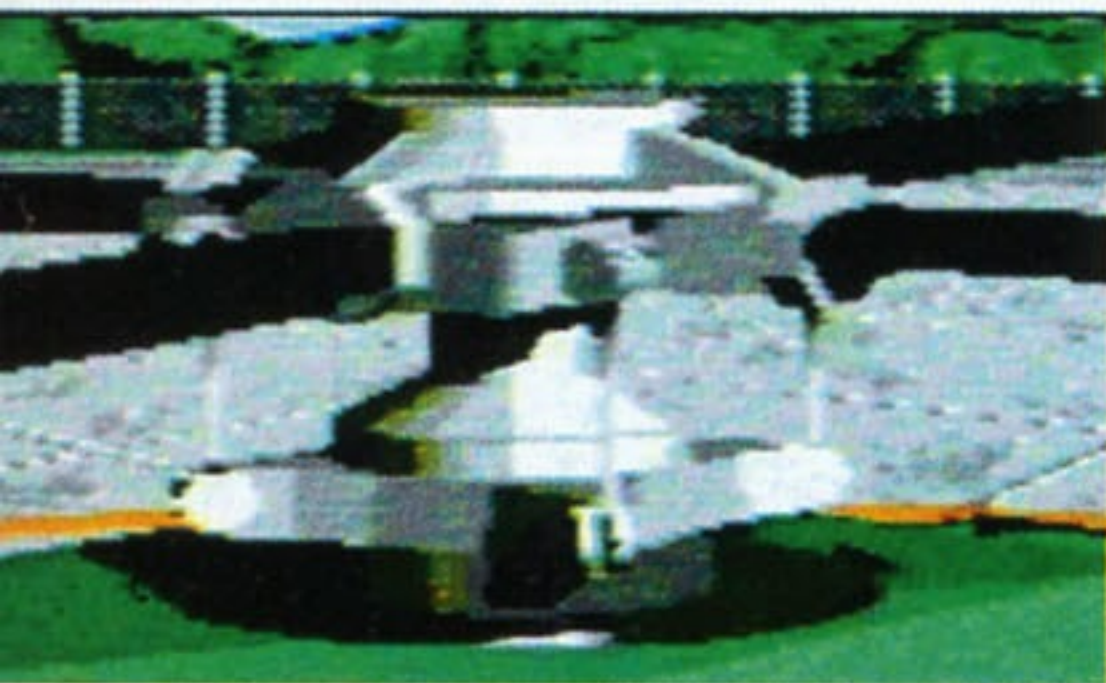
ÅÅÅÅÅÅÅÅÅÅ!



MEGA CEDEN

P O I N T S

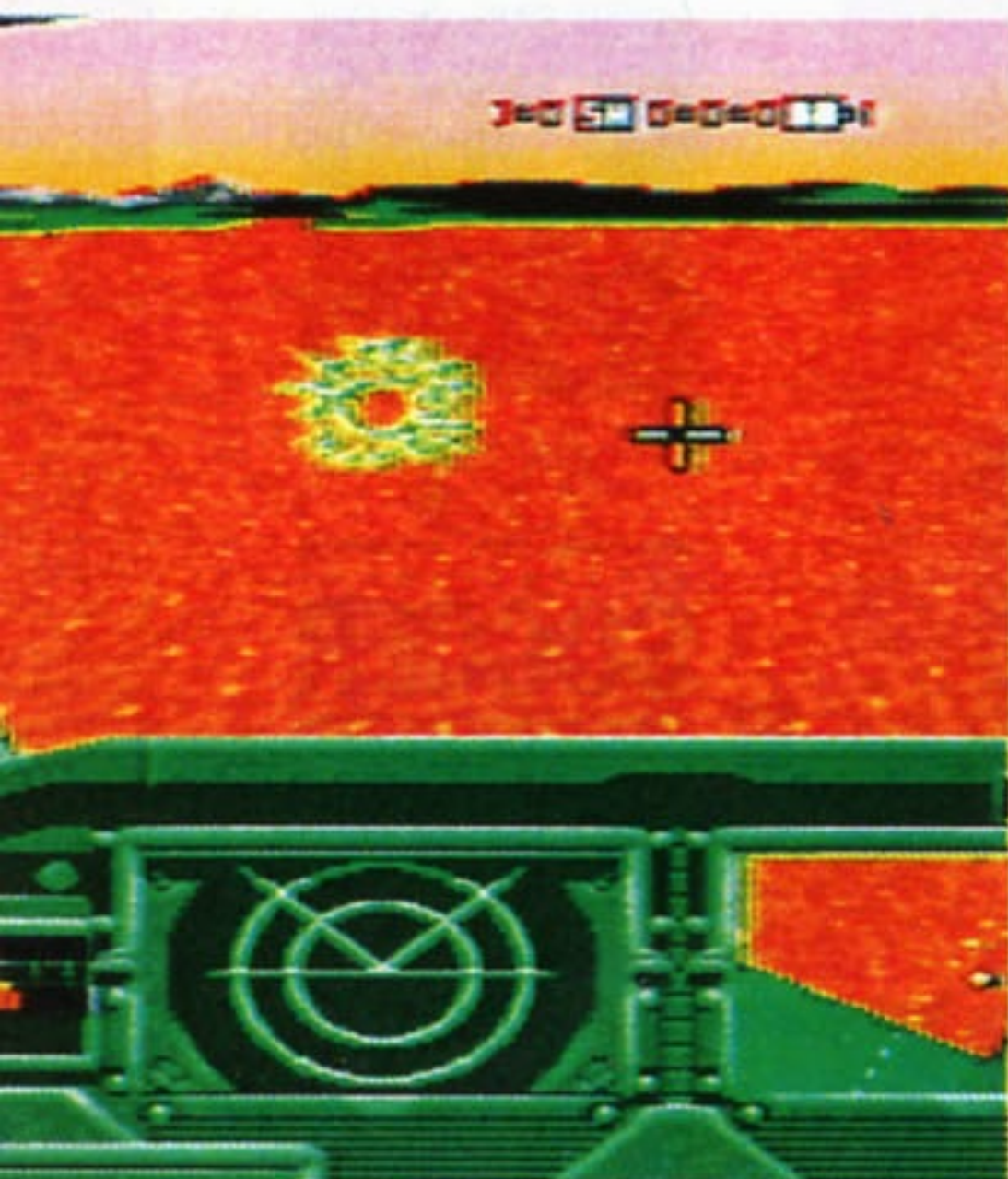
95



Rotorn på din AH-64 börjar sakta rotera, och ännu ett livsfarligt uppdrag väntar. Ja, du kan ramla av stolen och bryta håret!



Pattes medaljsamling får ännu ett tillskott. Han blir snart befördrad till Överdödsamiral av 35:e graden.



Plötsliga extra-lufthål i rutan är ett tecken på att du kanske ska byta karriär. Varför inte satsa på hemförsäljning av plast?

Värm upp avtryckarfingret, för nu blir det ösmörsa. Detta är nämligen ett seriöst mörsarspel. Vart du än tittar så flyger det het metall från dina fiender, men du ger dem bara mer av samma sort...DEATH FROM ABOVE!!!

THUNDER

HAWK

Krig är kul, i alla fall på Ceden. Man måste ju medge att det inte direkt har kommit för många tunga spel till Ceden, men här kommer en totalmörsare. Ni minns väl Cobra Command? Glöm den! Thunderhawk är tio gånger tyngre och mörsigare. Gillar du att se dina fiender splittas i bitar och deras baser ödeläggas, medan du själv sitter och njuter och bara gör räd efter räd så är detta spelet för dig.

Själv älskar jag spel som det här.

...där det bara är att fatta uppdraget och sedan ge järnet. När du börjar komma lite längre in i spelet, så kommer du att lära sig att du inte kan åka omkring och skjuta sönder *allt* i din väg, som man kunde i början, utan blir tvungen att åka till målet direkt och förstöra det snabbt och smidigt, annars kan fienden hinna smita (till exempel med stulna forskningsdata). Då får man cirkla omkring och undra var målet har tagit vägen, tills man brutalt blir skjuten i småbitar, och det vill man ju inte. Men det finns gott om tid att dödsdöda tanks och annan fiendetrustning när huvuduppdraget är slutfört. Flygkänslan är total och farten hög; Dunderhöken är så vändbar

att känsliga individer bör ha spy-påse till hands när det börjar hetta till.

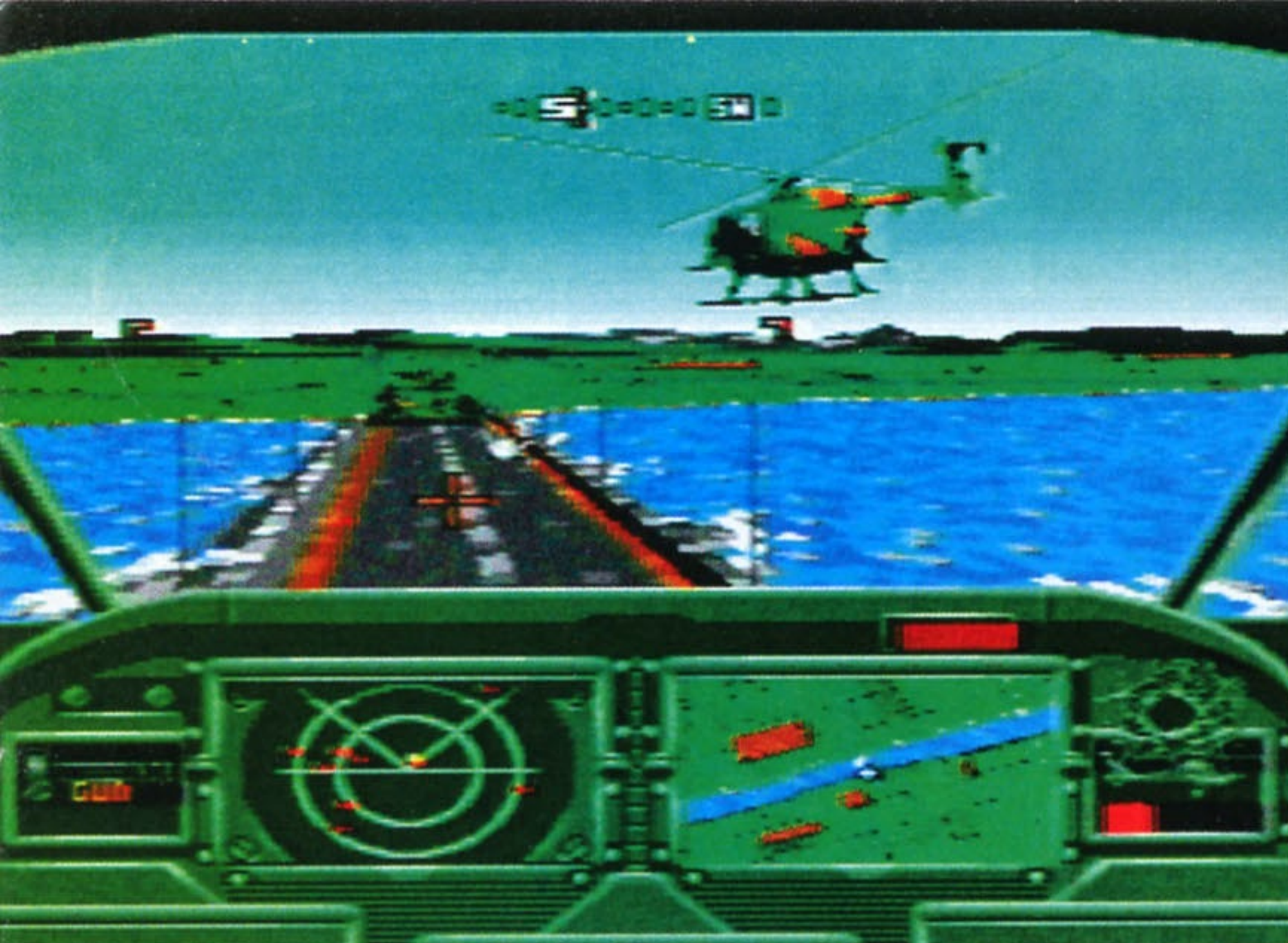
Du kan välja mellan tre olika vapen.

Automatkanonen (som man använder mest), raketer (som oftast tar slut med en gång för att dom är så tunga att mörsa med) och missilerna (som man använder på alla flygplan eller riktigt stora mål som hårda hus). Ibland får man bomber, men bara när du skall bomba sönder broar och ubåtar, så slösa inte bort dom meddetsamma som jag gjorde. Då är det kört...

Ett spel för dödsdödare.

Älskar du att se saker gå sönder, gillar du att skjuta sönder föremål så att metallen sprutar, gillar du att spöa bort dina fiender från jordens yta, då är detta spelet för dig. Jag älskar det...säger Patte!





DER AWWK

Ovan: En av fiendens Hughes 500 på väg in i Pattes sikten. Snart är den ett minne blott liksom bron under Dunderhökens dödsstina buk.
HAHAHAHAHAHAHA
AHAHAHAHAHAHAHA

AH-64 PÅ RIKTIGT

Tomvikt.....4657 kg
 Max Startvikt8006 kg
 Max hastighet (Vne)309 km/h
 Max vertikal stigning878 m/min
 Räckvidd utan extratankar 611 km
 Motorer: 2 x 1.536 hkr GE T700 friturbiner
 Besättning: 2 (pilot + skytt/spanare)
 Beväpning: 1 fast 30 mm Chain Gun med 1.200 skott blandad ammunition (hylslösa patroner, men DEFA och ADEN 30 mm hylsad ammo kan också användas).

4 upphängningspunkter kan ta 16 Hellfire-robotar eller 4 kapslar med 76 2.75" FFAR-raketer, eller en blandning av bådadera. AH-64 är utrustad med PNVS (mörkerseende för piloten) TADSS (målmätning och märkning) samt IHADSS (Hjälmmonterade sikten och displaysystem), FLIR för dag- och nattbruk samt laser för avståndsmätning, målföljning och målmarkering. Kritiska delar tål träffar med vapen upp till 23 mm kaliber. Turbinerna har "Black Hole" IR-kylare för minskad upptäckbarhet. Radar- och IR-störutrustning medföres.



Patte slår ett slag mot privatbilismen... eller nå't. Men trivs gör han. Med Thunderhawk. från Core Design.

Grafik

Ljuvlig grafik. Fantastiskt djup, bra detaljrikedom. Här skjuter man sönder tanks och helikoptrar, inte blobbar. Man ser skillnad på Hokum- och Defender-helikoptrar...

Spelkänsla

Spelet flyter otroligt bra. Det kanske kan bli lite enahanda men då är det bara att skjuta sönder mer grejor, så blir det kul igen. Grafiken gör det roligt att spela, för man ser precis vad man skjuter på (inte som alla dom andra vektorspelen, när man skjuter på en kub, och sedan får veta att det var en kamel). Här visar Ceden verkligen vad den duger till!

Ljud

Musiken är bra (om man gillar hårdrock). Explosioner och dylikt låter också helt ok. Klart skönt med cede för ljudet blir så bra. Men vad har hänt med rösten som berättar vad uppdragen går ut på? Har karlen ätit en tavel sudd? Det är ett sådant hemskt mummel och läspande att man får lyssna både en och sju gånger för att fatta vad man ska göra! Surt sa räven, när han sket rönnbär.

Hållbarhet

Drygt 40 uppdrag i olika delar av världen ger en veckas kvällsnöje på EASY. På HARD kan det vara hur länge som helst...

Irritationsnivå

Läspandet retar. Och onödigt gaggande: "You are off course". Tro tusan det - jag ska ju mörsa en därborta...!

MIKAEL ROTH VINNER

EM!

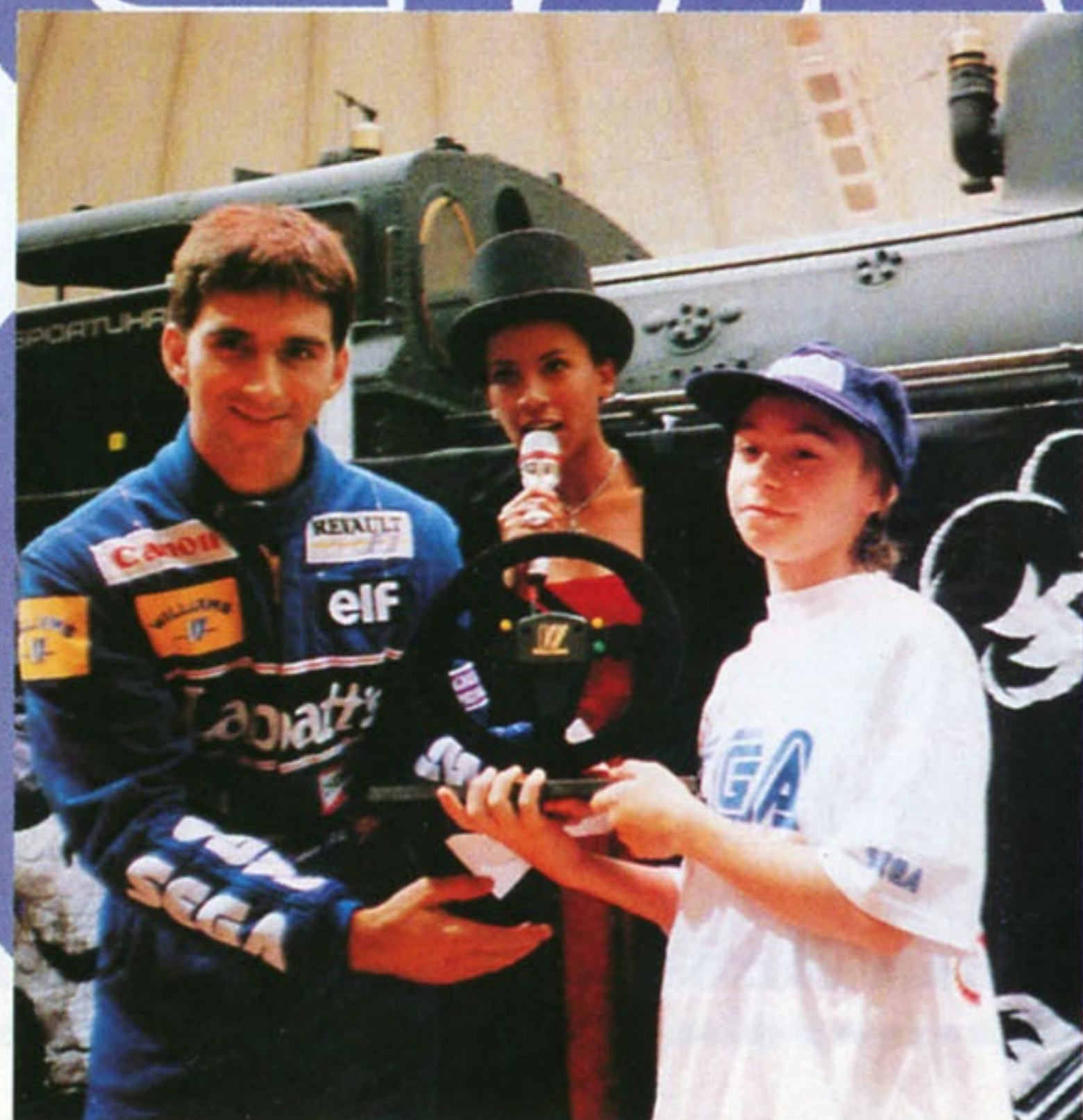
Den 4:e september samlades Europas bästa SEGA-spelare i Wien för att göra upp om EM-titeln. Visst höll det svenska gänget tummarna för sina killar - junioren Mikael Roth från Stockholm och senioren Per Lundborg från Linköping - men resultatet överträffade alla förväntningar. Mikael tog EM-titeln för juniorer och Per krigade till sig en hedrande tredjeplats bland seniorenerna! Där vann finlands Markku Rankala, tätt följd av José Garcia från Spanien.



Dagen före hade finalisterna värmt upp på de aktuella spelen och gått på konsert med Billy Idol och Bon Jovi. Finalen ägde rum i Wiens anrika tekniska museum under massiv TV-bevakning, men svenskarna tycktes inte känna av någon rampfeber. Fyra spel skulle fälla utslaget - Cool Spot, Final Fight, Jungle Strike och Jaguar XJ220. Det var jämnt och hårt, särskilt för Per, men Mikael tog ledningen i sin grupp på ett tidigt stadium. Tävlingen gick ut på att ta flest poäng på viss tid.

Inte så stor, men en tung lirare! Per Lundborg bär på europamästaren: Mikael är 13 år och bor i södra Stockholm. I tre av de fyra grenarna vann han med övertygande siffror, men i den fjärde kom han sist. I seniorklassen var marginalerna mindre, och tyvärr var de inte på 15-årige Pers sida.

Trots att det gick mindre bra i bilspelet XJ220 vann Mikael, och priset delades ut av den man som vunnit de senaste tre F1-loppen i verkligheten: Damon Hill, stallkamrat med Alain Prost hos det tungt SEGA-sponsrade Williams-Renault-teamet. SEGA FORCE gratulerar!





- | | | |
|-----|--|------------------------------------|
| 100 | PERFEKT!
En klassiker! | KÖP! |
| 90 | MYCKET BRA!
Måste ha! | KÖP! |
| 80 | BRA!
Bör finnas i samlingen | KÖP! |
| 70 | HYFSAT. Platsar i samlingen, men det finns svagheter | Köp kanske |
| 60 | TVEKSAMT. Köp om du gillar den här sortens spel - annars inte! | Hyr först... |
| 50 | SVAGT. Idétorka, dålig animation, slarvigt kodat. Meningslöst slöseri. | Köp begvärt 25:- |
| 40 | MYCKET SVAGT. Att sälja sådant till fullpris borde betraktas som väpnat rån. | Kasta bort el. ge till ovän |
| 30 | DIGITALBAJS. Ta inte emot det ens om nå'n kastar det efter dig. | Kasta långt bort |
| 20 | DUBBELSKRÄP. kastar nå'n det efter dig - ring polisen! | Bränn och kasta |
| 10 | SÅ DÅLIGT finns inte - på SEGA, åtminstone. Men vi vet andra märken. | Mal ned och bränn |
| 0 | OLYCKSFALL I ARBETET
ROM-kapslarna innehåller styrdata till en matberedare | Pulvrisera och sprid |
| -10 | OLYCKSFALL I ARBETET
Spelet förvandlar konsolen till en mikrovågsugn | Elda i masugn |

Våra betyg är resultatet av flera rutinerade spelares åsikter, men 100% objektiv kan man aldrig vara. Så bli inte grinfärdig om vi fnyser åt ditt favoritspel - smak och tycke är trots allt olika.

GULA SIDORNA

Detta är din chans att sälja, köpa och byta SEGA-spel! Sänd in din annons - kanske vill någon ha det spel du tröttnat på i utbyte mot ett du aldrig provat! Det tar i värsta fall två månader innan annonsen kommer in, men å andra sidan kostar den bara ett brevporto! Det underlättar om du använder denna kupong, men vill du inte klippa i tidningen går det bra med en avskrift eller en kopia.

Namn:

Telefon:

Jag vill: Köpa Sälja Byta Ha spelkompisar

Annonstext:

SÄNDES TILL:
GULA SIDORNA, SEGA FORCE
BOX 1074 172 22 SUNDBYBERG



MEGA-LISTA

från Kristofer O. och Reine G

- 1 NHLPA Hockey
- 2 EA Hockey
- 3 Mario Lemieux Hockey
- 4 Sonic 2
- 5 Moonwalker
- 6 Sonic 1
- 7 Robinson Basket
- 8 Spiderman
- 9 Taz-Mania
- 10 Back to the Future III

MEGA-LISTA

från Emil i Nacka

- 1 Sonic 2
- 2 Mickey And Donald
- 3 Sonic 1
- 4 Greendog
- 5 Taz-Mania
- 6 Golden Axe II
- 7 Kid Chameleon
- 8 James Pond
- 9 NHLPA Hockey
- 10 PGA Golf

COOL-LISTA

- 1 Bad Brains
- 2 Bad Religion
- 3 Bad Company

MEGA-LISTA

från ADDE

- 1 Fantasy Star II
- 2 Quackshot
- 3 EA Hockey
- 4 Olympic Gold
- 5 Fantasy Star III
- 6 Golden Axe I
- 7 Speedball II
- 8 Strider
- 9 Chuck Rock
- 10 European Club Soccer

MASTER SYSTEM

P O I N T S

Nu har vi parallellspelat Cool Spot på GG

och Master och är nästan vansinniga på

musiken - men också säkra på vår sak:

Cool Spot är kusligt nog bättre på GG!

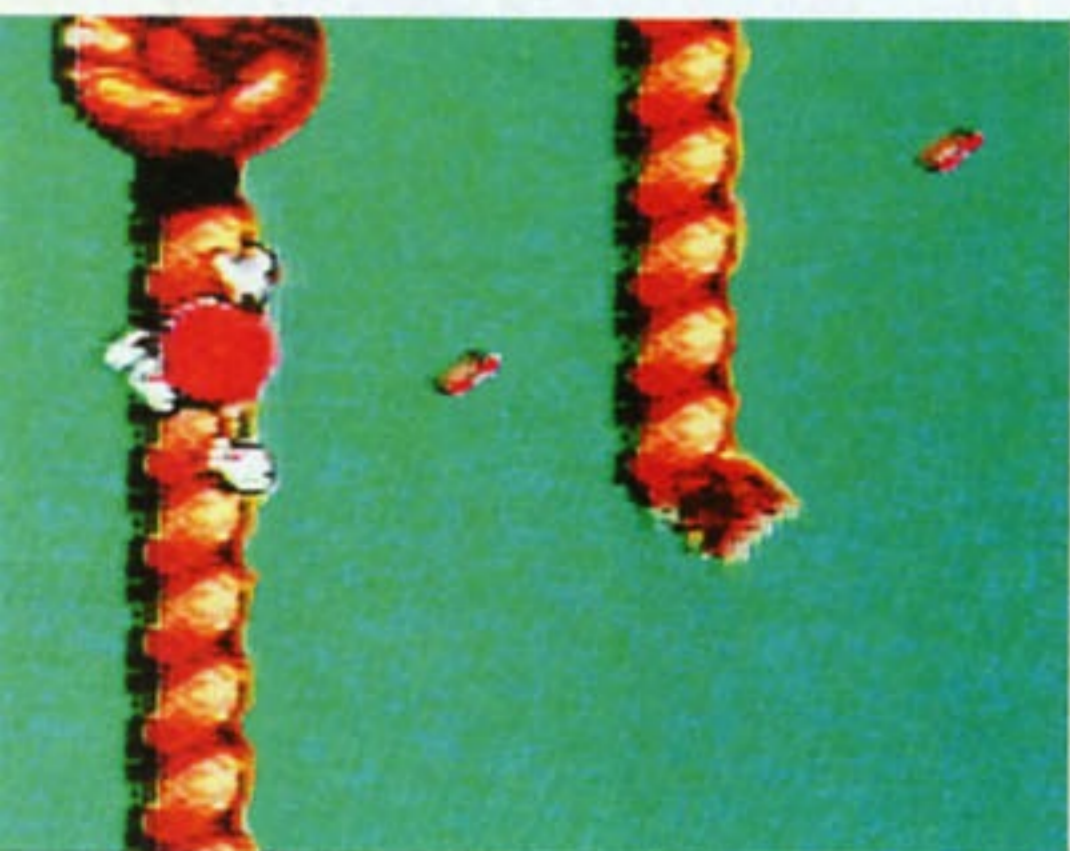
COOL SPOT

Ja, gott folk (och alla ni andra), här kommer vi med nästan vetenskapliga bevis på att den lille bärbare (Game Gear, alltså) faktiskt är bättre än storebrorsan Master.

Redan i början hade jag känslan av att den röda fläcken Spot kändes klart bättre (snabbare, vigare) i GG-versionen, och alla som fick prova höll med. Vi behövde inte ens hota dem.

Men för den som bara har Master, eller inte pallar med GG:ns lilla skärm, är detta spel verkligen gott

nog. Som tidigare handlar det om ett plattformsspel med den coola röda 7up-fläcken som huvudperson. Det är inget nytt med själva spelmekaniken, men hela greppet på grafik, musik och banor känns fräscht och konsekvent - Spot utplånar sina fiender med kolsyre-bubblor, och liknande bubblor (fast större) ger honom extra skjuts i bonus- och ballonghopparscener. Det är inte speciellt överraskande att just Virgin Games, avläggare till Virgin Records, står för konceptet och produktionen. Man känner igen musikindustrins handlag... MJ



Grafik

Kusligt lik Mega-versionen. Mastern kan mera än man trott! Fina färger, enkelt och rent med klart sommarlovsstuk.

Spelkänsla

Utmärkt. Inte samma sirapsmjuka animation som i 16-bitarsversionen, men vaddå? Spot går dit man pekar honom, och han kan skjuta samtidigt som han hoppar. Luftfärderna kan vara besvärliga i början, men de är lönsamma - tid, kraft och coola pryttlar hänger här för att plockas.

Ljud

Musiken är OK, men ni vet vad en Master kan göra med låtarna...

Hållbarhet

Ganska låg på EASY, men mera genomsnittlig på NORMAL och HARD. Det som ger mest strul när man lärt sig banorna är tidsbristen.

Irritationsnivå

Låg - men vi MTV-hjärnor går i halvspagat när det inte går att trycka bort copyrights-kärmarna och Virgin-logotypen. Man har väl annat att göra, va. Än att sitta och glo i flera sekunder på det där.

MASTER SYSTEM

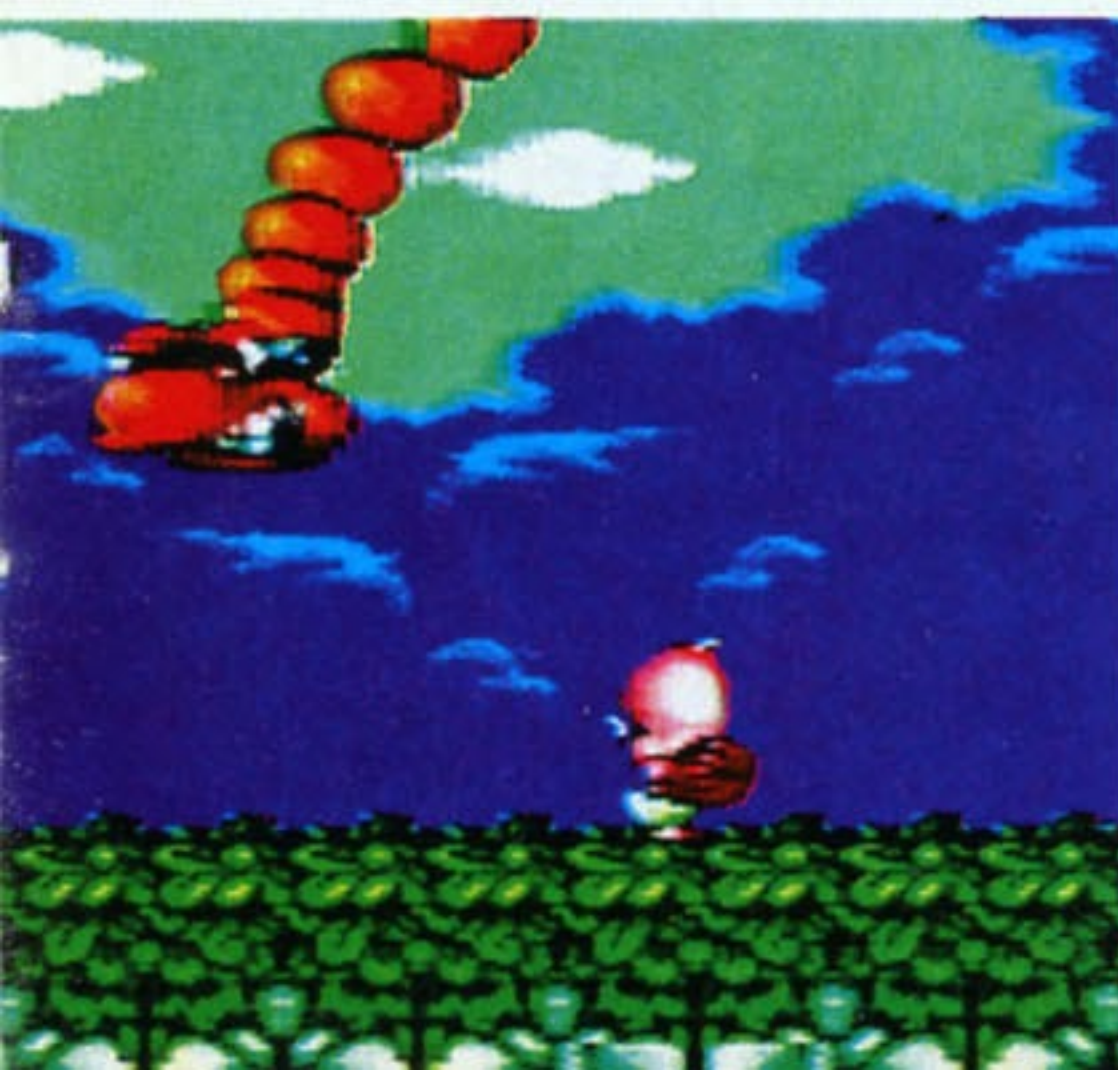
P O I N T S

Det är dags för en ny Sega-hjälte att kliva in i Masterburkarna. Chuck Rocks egen son måste ge sig ut på egen hand för att söka reda på sin bortkomne fader som mystiskt har försvunnit.

SON OF CHUCK



Chucks son, eller Son of Chuck som spelet heter, är ett bra Masterspel, kanske riktat till något yngre spelare (men jag gillade det själv fast jag är lite äldre som det heter). Det är förvisso något begränsat eftersom Chucks son inte kan utföra så mycket annat än att gå och slå. Men det är ett actionladdat plattformspel som tar dig igenom en ganska ogästvänlig värld där endast den starkaste och snabbaste överlever.



Det finns en mängd luriga faror där ute.

Allt från fällor och äckliga små fåglar till utklädda fruntimmer som tycks önska Chucks son något otäckt. Mot detta är det bara att låta klubban tala. En munter detalj som finns i de flesta plattformspel är fjäderplattan. I SoC ser vi den i form av en gubbe, som efter att ha klubbats av den lille gossen sätter händerna över huvudet och sedan slänger iväg bombar-babyn nr. 1 dit han ska.

Ett gott råd är att försöka ta så många nappflaskor som möjligt

(för naturligtvis går grabben på flaskmat). Det kommer att öka din chans till överlevnad något rent avsevärt mycket (att samla så mycket poäng som möjligt är förstås ett måste i ett sådant här spel). Som alla småbarn är lill-Chucken väldigt glad i sötsaker, och det finns karameller i massvis. Fast inte alltid på lättåtkomliga ställen.

Med andra ord, Son of Chuck är ett oerhört bra Masterspel. Tycker Deg!



Grafik

Oerhört bra för att vara ett spel på mastersystemet (vilket bara bevisar att spelkonstruktörerna varit lite slöa på att utnyttja masterns hela kapacitet tidigare). Det är bra 3D-känsla i Chucks son.

Spelkänsla

Bra! Chucks son har ganska bra rörelsemönster och banorna är inte allt för enformiga. Bossarna är helt OK! Ganska trixiga faktiskt, vilket är ett plus! Man får ofta slösa bort ett eller annat liv på att tampa med dem innan man lyckats finna deras svaga sidor.

Ljud

OK! Bättre musik kunde väl i och för sig ha passat detta (i övrigt trevliga) spel bättre.

Hållbarhet

Säkerligen några veckor. Jag satt ett bra tag med mastern och plöjde igenom detta spel.

Irritationsnivå

Det skall väl vara det faktum att Chucks lille krabat till son inte kan göra så mycket annat än hoppa och slå. Man skulle kunna ha önskat sig någon annan effekt eller liten gimmick att leka med.

TÄVLING

HÄR KOMMER TÄVLINGEN NI ALLA HAR VÄNTAT PÅ! NI KAN VINNA TRE SIGNERADE CD MED PATTES Å MATS FAVVO-BAND - BAD BRAINS!

Bad Brains är bandet som gillar att spela TV-spel (läs den spännande intervjun med sångaren nedan). För att kunna vinna en signad Cedemed kultbandet, så behöver ni bara svara på en ynkans fråga. Skriv svaret + namn och adress på ett vykort och skicka det till BAD BRAINS, SEGA FORCE, TÄVLINGSREDAKTIONEN, 109 48 STOCKHOLM senast 12 Jan 94. Åsså till frågan...

Vem är pappa till Son of Chuck?

- 1) Chuck Norris
- 2) Chuck Rock
- 3) Chuck Berry



PATTE INTERVJUAR BAD BRAINS.

Bad Brains var i Sverige för att göra en konsert på Melody i Stockholm, och eftersom de är helt suvve i övrigt, så var jag tvungen att få veta om de lirade Sega-spel.

Jag travar in backstage efter en helt läcker konsert och möter genast sångaren (Israel Joseph) och gitarristen (Dr Know).

"Aha!" skriker de. "Det är galningen som blev uppkastad på scenen!"

"Det måste varit nå'n som liknar

mej", sa jag. Och då Israel är ganska ny i bandet, fortsätter jag:

"Hur känns det att efterträda en kille som HR?"

IJ: "Det är lugnt. Jag försöker bara göra min grej, förmedla det som jag tror på."

P: "Ni har precis släppt en ny skiva. Vad kan du säga om den?"

IJ: "Vi har jobbat länge på den för att bli helt nöjda, och det är vi också. Det känns bara bra att jobba med dom andra i Bad Brains."

P: "Bad Brains brukar spela på ganska stora arenor. Hur känns

det att komma till Sverige och spela på ett litet ställe som Melody?"

IJ: "Det känns helt perfekt. Det är faktiskt mycket roligare på små ställen, eftersom man får mer kontakt med publiken. Var det inte du som blev uppkastad?"

P: "Hrrrm...och nu till den viktiga frågan: Vad tycker ni om Sega-spel?"

IJ: "Vad tror du vi gör hela dagarna på bussen mellan spelningarna?"

P: "OK, jag förstår"



GAME GEAR POINTS

COOL SPOT

Förhoppningsvis så har alla spelat Cool Spot på Megan vid det här laget, och upptäckt vilket suvve spel det är. Nu kommer Cool Spot på Game Gearen, och inte är det sämre där - det kan jag lova.

Det som får en att gapa är hur lite skillnad det är, grafik- och spelmässigt, gentemot Mega-versionen. Man sitter helt enkelt och drägglar av ren förvåning och lycka när man ser den fantastiska grafiken.

En tår av lycka rinner ned för min Cool Spot-tröja.

Det är helt enkelt magi. Den som har en GG och inte har ett ex av Cool Spot har definitivt missat något. När man tänker på att det finns Mega-spel som har sämre graffe och spelkänsla (till exempel Robocop 3 - se recension i detta nummer) så blir man grinfärdig. Det är helt otroligt hur man har lyckats klämma in så mycket i det lilla GG-cartridget.

GG versionen är klart svårare än Megan.

Det finns tre svårighetsgrader att välja mellan, och tror man att Easy-nivån kommer att vara sur-lätt, så misstar man sig rejält. Man märker snart att GG-versionen är klart svårare än Megan, och det är bara bra. Jag tyckte nämligen att 16-bitaren var lite för lätt. Till dem som hatar musik i sina spel har vi goda nyheter: man kan stänga av den! Bara en sådan grej gör att man måste ha spelet. Köp nu...beordrar Patte lyriskt.

Chucken har busat till det med sin bravd, och resultatet blev en mini-Chuck. Denna lilla illbatting är nu ute på egna upptåg och med sig har han en stor knölpåk som han avverkar fulingar med. Son of Chuck kommer att finnas på alla 4 systemen, fast helt klart på Cede-fronten är det nog inte. Den som lever får se.

Son of Chuck är, som farsans spel, en plattformare där man får slå sönder och samman olika förhistoriska fulingar. Nu när det är så coolt med dinosaurier, så borde Son of Chuck bli en hit eftersom hela historien utspelar sig i en mörk forntid. Därför blir man lite förvånad, när man efter att ha slagit ihjäl ett antal skräcködlor plötsligt kommer till bana fyra, som utspelar sig i kloakerna?

SON OF CHUCK

Inte visste jag att det fanns kloaker på stenåldern, men varför inte! Har man svalt spelidéer som Rolo, så varför inte detta?

Spelkänslan är total.

Chucks son rör sig smidigt och snabbt så det blir en fröjd att spela. Det bli snart till ett gift och man sitter där med stel nacke och stirrar frenetiskt ner i GG som en zombie. Till slut så inser man den grymma sanningen...för mycket spelande av Son of Chuck resulterar i en snar förvandling till en grymtande grottmäniska, men det är det värt. Det som är ballt i SoC är alla hemliga rum och kluriga bonusprylar. Det gäller att kolla alla möjliga sätta att ta sig till målet, annars så kan man missa en hel del gaddas. Det som förvånar en mest är hur kort och lätt SoC är. Bara fyra banor (i och för sig med tre delar i varje, men ändå!) som man enkelt spelar igenom. Men Mega-versionen (sid. 14) är inte så mycket svårare!

Grafiken är helt enorm.

Det som man impas mest över är grafiken som är total, aldrig har ett GG spel sett så bra ut. Man bara sitter och njuter. Okej, det är kanske lite kort, men det finns tre svårighetsgrader, så man kan hålla på med Son of Chuck rätt länge utan att tröttna...tycker Patte!



HOT LINE

För att få grina

för ROFFE, ring:

08 - 600 51 71

Må, Tis, Ons, Tor

1730 -2000.

Lör 1300 - 1500

...så får ni tröst.

GHOST- BUSTERS

Det är många som undrar om det finns något fusk till detta Master-spel, men som vi nämnt i denna spalt för länge sedan: svaret är tyvärr nej. Däremot kan jag ge er en kod, som gör att ni får en massa pengar - en vara som det är svårt att ha för gott om.

Slå in AA och sedan 1173468723

Då får ni 2.000.000. dollar, och kan köpa allt som finns att köpa. Då bör ni klara spelet lättare!

BUBBLE BOBBLE

Jag fattar det inte själv, men det måste vara något extremt klurigt med detta Master-lir. Det är många som ringer och frågar hur man kommer till bana 200. Nå, vi släpper koden till bana 200, där ni har alla saker och kan gå och (förhoppningsvis) slå slutbossen. Så här ska det vara:

9S5CLNN3

SPIDER MAN

Här får ni äntligen ett riktigt, maffigt, heltäckande recept som gör slut på alla era plågor när det gäller Mega Spidde-spelet. Med denna kunskap som vapen kan ni till och med klå Kingpin (som annars är nästan oslagbar!), men ni måste vara två och ha två joypads.

- 1) Ta pad 1, gå till OPTION, flytta Spidde till LEVEL.
- 2) Ta pad 2, tryck NED + START
- 3) Ta pad 1, tryck ABC samtidigt och håll dem inne. Tryck UPPÅT-HÖGER (snett uppåt alltså).

Har ni gjort rätt så poppar det fram tre utropstecken efter LEVEL!!!

Då kan ni göra följande val:
PAUS och sedan A = Fullt nät
PAUS och sedan B = Full energi
PAUS och sedan C = Odödlighet i 5 sek.
PAUS och sedan ABC samtidigt = Ni kan byta bana

COOL SPOT

Den här killen är så cool att man aldrig behöver ta tempen på honom, dessutom hoppar han så läckert att man ser hur kärnfrisk han är. Men om din teknik är sämre än du önskar att den vore, så kan du "spotta upp" dej ändå! Med detta trick kan han även hoppa från nivå till nivå.

Pausa mitt i liret. Ta 1:ans pudde eller sticka och tryck

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

När du hör en ton är saken Oskar (alt. Oscaria), för det är bekräftelsen på att du har lyckats. Nu syns en skärm med texten **LEVEL COMPLETED**, hur taffligt du än har skött dig hitintills. Tänk om de hade haft ett så'nt här cheat i plagget...!

COOL SPOT

...var väl ingen höjdare, så det är väl ingen som blir förvånad om vi inte har några höjdarfusk till det spelet heller. Men ni som har det och vill ha råd för att kunna klara

Skriv till SEGA HOT LINE Box 4076, 128 04 Bagarmossen

av det kan åtminstone få dessa strategiska tips:

- 1) Sätt fällor i alla husen! Du har inte mycket tid på dig, så söla inte!
- 2) Utforska husen och leta upp bra vapen!
- 3) Följ efter bilen och tvåla till bovarna!
- 4) Fastna inte i dina egna fällor! Lycka till med att sätta dit bovarna!

SHINING IN THE DARKNESS

...är en åkomma lika vanlig på min mottagning som influensa hos distriktssköterskan, men till skillnad från flusnan kan symptomen vara väldigt olika. Man måste nästan ge personliga råd och anvisningar, men för att avlasta mottagningstelefonen tänkte jag ge en del upplysningar om var man hittar de viktigaste sakerna i spelet.

Ta Pyros magi och kolla på kartan var någonstans ni befinner er i labyrintherna. På kartan finns koordinater utsatta, t.ex.

7S 23 E = 7 syd, 23 Öst (East).

Cave of Courage: Bossen.
Trappsteg till bossen
10S 9F

Cave of Truth: Fake Idol:
7S 23E

Cave of Wisdom: Håll att falla ner i:
10S18E

I tornet, level 3: Light Helm:
8S 29E Light Shield:
9S1E Rep: 27S 1E

I tornet, level 4: Light Blade:
55S 1E Cell Key: **13S 9E**

I tornet, level 5: Light Armor:
5S 9E

Bossar

Kaiser Crab: level 1:
18S 12E

Gila: Cave of Strength,
21S 7E

Tortolyde: Cave of Courage,
17S 4E

Doppler: Cave of Truth,
7S 21E

Grim Wall: I tornet ,
20S 16E

Black Bone I tornet, våning 3
27S 19E

Dark Night I tornet våning 4
13S 7E

Dark Sol: I tornet, våning 5
11S 15E

JUNGLE STRIKE

Här får du koder till Jungle Strike, så att du kan pröva på alla nivåerna. Att fullgöra uppdragen kan tyvärr ingen hjälpa dig med...

2) RLFFR9V7GFB

3) 9VMD9XTLHZF

4) XTPCKV74PJY

5) VNC9L6PC3XJ

6) W6HYVWN4CDV

7) THZKVWNL4HM

8) 7CZRWTL4SPP

9) N46MJBVWT4X

PRINCE OF PERSIA

På begäran av en som kallar sig Zoran (grinfärdig taxichaufför i Mölnlycke) trycker vi här nedan några koder till Prince of Persia på **Game Gear:**

1) IKKKGC

2) FGGCIE

3) LEKIEO

4) JHIJFW

5) KGHJFO

6) LENIEY

7) NFKJFA

Och så till sist, har jag lite plats kvar på sidan. För de som bryr sig kommer här Pattes totala Mega-favvo-lista. Tack och hej.

PATTES FAVVOSAR

1) Robocop vs. Terminator

2) Mortal Kombat

3) Streetfighter 2

4) Streets of Rage 2

5) Cool Spot

6) Jungle Strike

7) Road Rash 2

8) Sonic 2

9) Shadow of the Beast

10) Zool



Genvägar till ära och lycka.

hINTS

MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat har ni säkert hört talas om (om inte, ge er själva en ordentlig rundkick i pannan). Det är spelet som får föräldrar att skrika efter censur och alla fighterspelfantaster att grina av förtjusning. Om ni får möjligheten att få tag i detta suvve spel (Det kommer troligen inte att säljas i Sverige) kommer ni att märka att spelet inte är så gore-igt som i arkadversionen, men frukta inte, för då slår du in...

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

när bilden med en massa text (där det står en massa löja om någon hemlig kod och respektera varandra och sånt). Nu så kan du njuta av en massa blod och dom sköna Death moves. Om inte det räcker så finns det ett fusk till. Slå in...

NER, UPP, VÄNSTER, VÄNSTER, A, HÖGER OCH NER.

när du är på Game start/Option-bilden, och vips kan du välja en massa gosiga fusk.

SONIC 2

Här kommer det enda Sonic-fusk som vi inte har haft med tidigare, i vilket fall som helst så är det inskickat utav fanset Viktoria i Sölvesborg. Hon skrev lite annat också, men:

För att få fjorton liv så...

1. Välj options
2. Välj sound test
3. Lyssna på dessa ljud-effekter i följande ordning: 19, 65, 09, 17, 01, 01, 02, 04.
4. Välj player select
5. Tryck start

(Nej, Vicko! Kuverten till Hints kommer nästa gång *inte* att vara märkta "sug och svälj, trevlig helg". Vill du få oss anmälda? Snyggt kuvert, förresten. Patte)

E. HOLYFIELD BOXING

Detta fusk är inskickat av Roger Bauman från Valbo.

1. Välj "Börja ny karriär"
2. Skriv in "The Beast"
3. Tryck på start. En grön boxare med blått hår (????) skall nu dyka upp. Du har nu fått full kraft, snabbhet och försvar.

Om din motståndare backar när hans styrka är liten, tryck då in A, B, C samtidigt och han rör sig framåt, redo att få ordentligt med box.

GALAHAD

Här kommer ett bra fusk till favvo spelet Galahad som inte är så väldans lätt; inskickat av Kristoffer Eliszewski i Lödöse.

Ändra password till LTUS, starta spelet och tryck ner: A, B och start samtidigt. Nu

befinner du dig vid slutet på banan med full poängställning.

(Vilken bana Kristoffer menar fattar jag inte. Jag pallar inte testa fusket heller så det får bli en överraskning. Patte.)

GOLDEN AXE

Är det någon som kommer ikåg yxspelet Golden Axe? Ja, jag gör det i alla fall. Det var ett helt suvve spel som man kunde njuta av i välsorterade arkadhallar, och senare på Megan. Golden Axe har nu kommit på Cede (där man har tagit bort dom balla dödsskriken av någon korkad anledning).

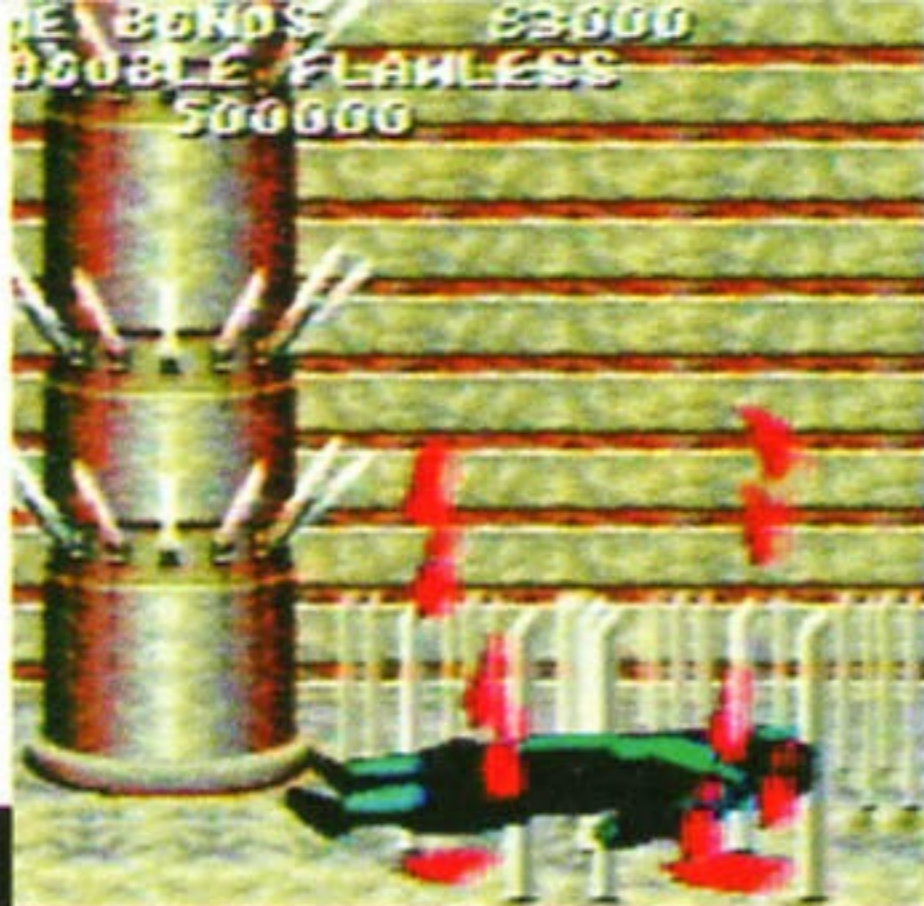
Här ger Viktor Lundberg från Göteborg oss ett tips om hur man kan välja bana.

När du väljer figur, så skall du hålla nere B-knappen samtidigt som du styr Nedåt / Vänster med D knappen. Nu kan du välja bana.

Obs! Detta trevliga fusk funkar inte till Cede-versionen.

Viktor L ger oss åxå ett litet bonusfusk till **THUNDER FORCE 2.**

Välj bana. Tryck samtidigt knapparna A, B, och C samtidigt som du sätter på spelet. Fortsätt att hålla knapparna och tryck samtidigt på Start när Titelbilden kommer upp, då kan du välja bana, svårighetsgrad med mera.



Här är ett brev från Viktor Wätterbäck i Nacka.

"Hej Sega Force, först och främst så tycker jag att ni är sopor som inte klarar T2.

Jag har ett fusk som ni säkert vet, men ändå, här är koden till Sonic 1. Upp, Ner, Vänster, Höger och A/Start. Hej då sopor! En Sega-Diggare."

Svar:

Kära loser:

T2 klarade vi för hundra år sedan (ungefär en minut efter att vi hade skrivit att vi inte klarade det, men vi orkade inte ändra texten). Och hur kan du komma med det äldsta fusket i världshistorien. Finns det någon som inte vet det? (Skulle det vara så att ni inte kan fusken till Sonic 1, skriv då till Nintanto-Magasinet och fråga. Jag vägrar svara. Patte)

Det svåraste i T2 är bana 3, där du ska se till att John Connor klarar sig levande genom lävveln i pickup-bilen. Det är de flygande Hunter-Killer-skeppen som är värst. Koncentrera dig på dem och knäpp dem med robotar. De kommer i följande ordning:

Vänster, höger, vänster, höger, höger, vänster, höger, vänster, vänster, vänster, höger, höger, vänster, höger, vänster, vänster, höger, vänster, vänster, vänster, höger, vänster.

skeletten får man ta efter möjlighet. OK, man är lika stressad som en enarmad tapetserare, men inte lika illa ute som en enbent man på rövsparkartävling.

STREETS of RAGE 2

Det gäller Blaze: hennes låga rundkick är en livräddare när skärmen är full av hårdingar, men den är svår: D nedåt och B+C-trycket gör ofta att hon hoppar istället, och det är inte bra mot "Z" och hans likar. De svarta killarna har ett fult uppåtslag som man får rakt i matluckan. Håll därför nedåt + B, tryck sedan C. Då funkar det!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Här är ett fusk från David Hult i Linköping. Han vill ha något j#vligt bra för detta fusk. Skulle ett Super Mario spel till Super NES passa?.....nej, börja inte grina nu, det var bara ett skämt!

Tillbaka till fusket. Om du gör detta rätt så ska du kunna välja bana och få obegränsat med liv.

Gör så här: När titelskärmen kommer upp, så tryck snett uppåt till höger på D-knappen samtidigt som du pressar ner A och C-knappen. När du håller alla dessa knappar intryckta, tryck Reset. När titelskärmen visas igen, tryck B och en ny meny framträder. För att

komma till sista banan behövs ett annat fusk. Efter första fusk, tryck fram hela kartan och starta sedan spelet. Välj direkt skärmen där vännerna syns och håll ner A, B och tryck på D knappen.

Och det var allt för denna gång.

Om det skulle vara så att ni provar dessa fusk och de inte funkar, så ring inte hit och berätta det. Jag orkar inte testa alla hundratals fusk som kommer in hit, så det är inte mitt fel att det inte funkar. Om ni vill vara säkra på att vi kastar bort era brev så skriv ner banväljarfusken till Sonic ett och två. Vi kan dom, lovar jag....Patte!



Alla de lyckligt lottade som står med på detta uppslag kan vänta sig en trevlig pryl i brevlådan. VAD har jag inte bestämt än, så det får bli en trevlig överraskning (eller en sur besvikelse, vem vet? HE HE! Skulle ni andra också vilja bli en av de övermänniskor som får sina fusk och namn förevigade i Sega Force? Tveka inte, skriv till...

"SEGA FORCE HÄRSKAR ÖVER VÄRLDEN".

SEGA FORCE.

BOX 10 74.

17222 SUNDBYBERG

SEGA 9

FORCE



NUMMER PER ÅR!

ÄR DU SOFFPILOT?

Plattform-fan? Sportfåne? TV-fighter? Det kvittar. För att veta vilka spel du ska satsa på måste du läsa SEGA FORCE! Prenumerera, så hänger du med i utvecklingen.

Du sparar dessutom pengar och slipper risken att missa något nummer. Fyll i och posta kupongen redan i dag - portot är betalt. Du får ett inbetalningskort, skickar in pengarna, och plötsligt är du prenumerant! Välkommen i gänget!

PRENUMERERA NU!

FYLL I, KLIPP UR och POSTA!

Ja tack, jag vill gärna prenumerera på SEGA FORCE! För 159:- får jag de kommande nio numren hem i brevlådan. (Helår)

Personnummer= kundnummer. Frivillig uppgift		-			
Namn					
Adress					
Postnummer		Ort			
Underskrift:		Kod	20	462 002	111

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

SEGA FORCE 8/93

**9 Nr
FÖR 159
kronor!**

SUVVE JULKLAPP!



FRANKERAS EJ!
SEGA FORCE
betalar portot!

SEGA FORCE

SVARSPOST

Kundnr.

110 662 554

110 03 Stockholm

BÖRJA NYÅRET GOTT MED

SEGA

FORCE

1/94 12 JAN

**SE OSS SKROTA
SPELET T2 THE
MOVIE!**

**SE OSS GRINA
AV LYCKA ÖVER
SONIC 3 PÅ
MEGAN!**

**SE OSS SLÅSS
MED SPIDERMAN
OCH X-MEN!
OCH...**



Ta häftiga skär!



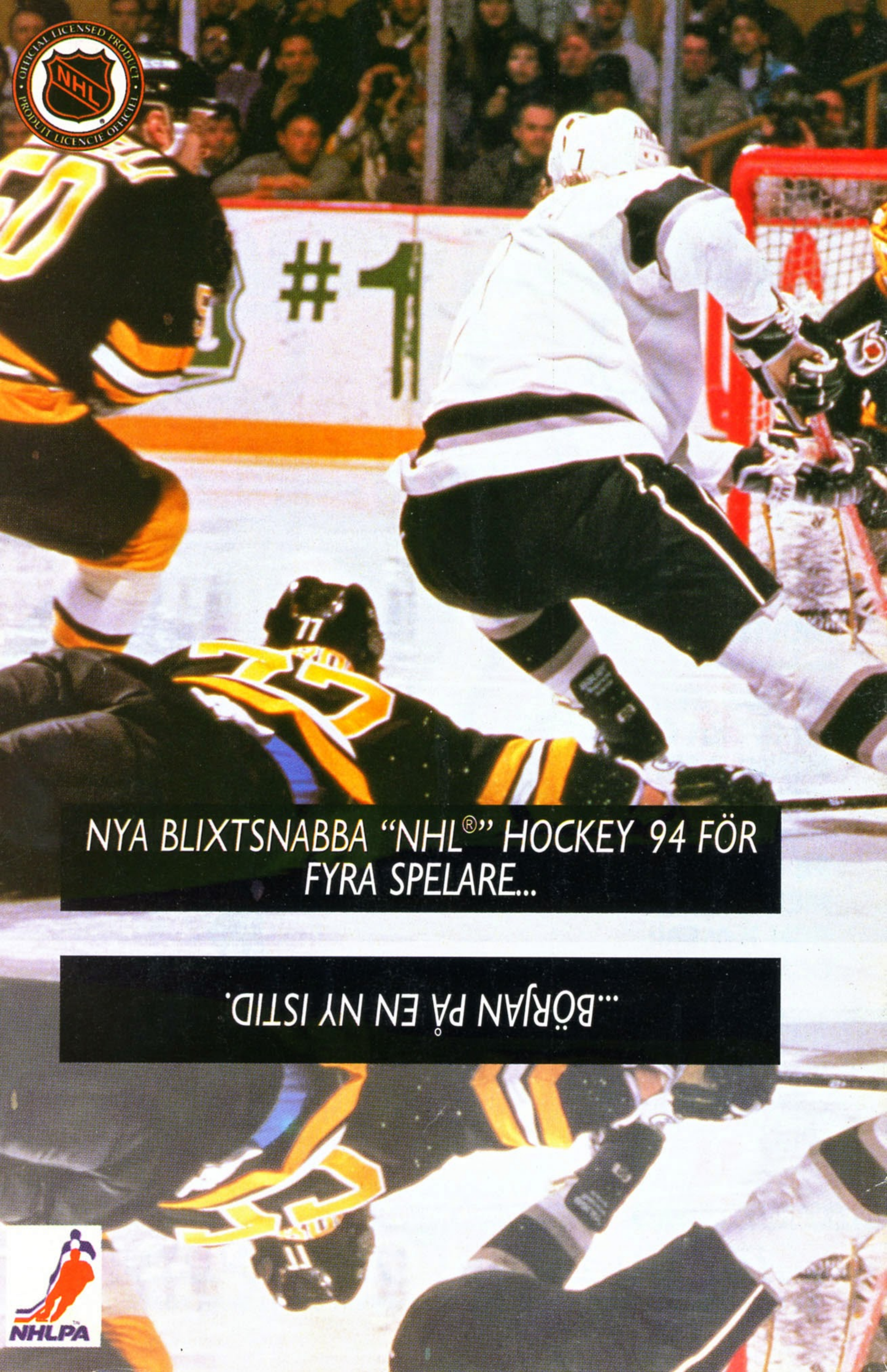
Hamna på glid!



Skida och skjut!

...för nu är det OLYMPIAD!

SE OCH FRÖJDAS ÖVER DETTA OCH ALLT ANNAT GOTT I SEGA FORCE 1/94!



NYA BLIXTSNABBA "NHL[®]" HOCKEY 94 FÖR
FYRA SPELARE...

...BÖRJAN PÅ EN NY ISTID.



SEGA
MEGA DRIVE



Ett spel som NHL tillåter att det bär deras namn, NHL Hockey® 94 gör att du tappar andan snabbare än om en hink med is hålls i dina kalsonger.

Till att börja med har du fyra gånger så mycket action tack vare Electronic Arts isande nya 4 WAY PLAY adaptor. Denna adaptor ger dig nämligen möjligheten att spela 1, 2, 3 eller 4 spelare samtidigt.

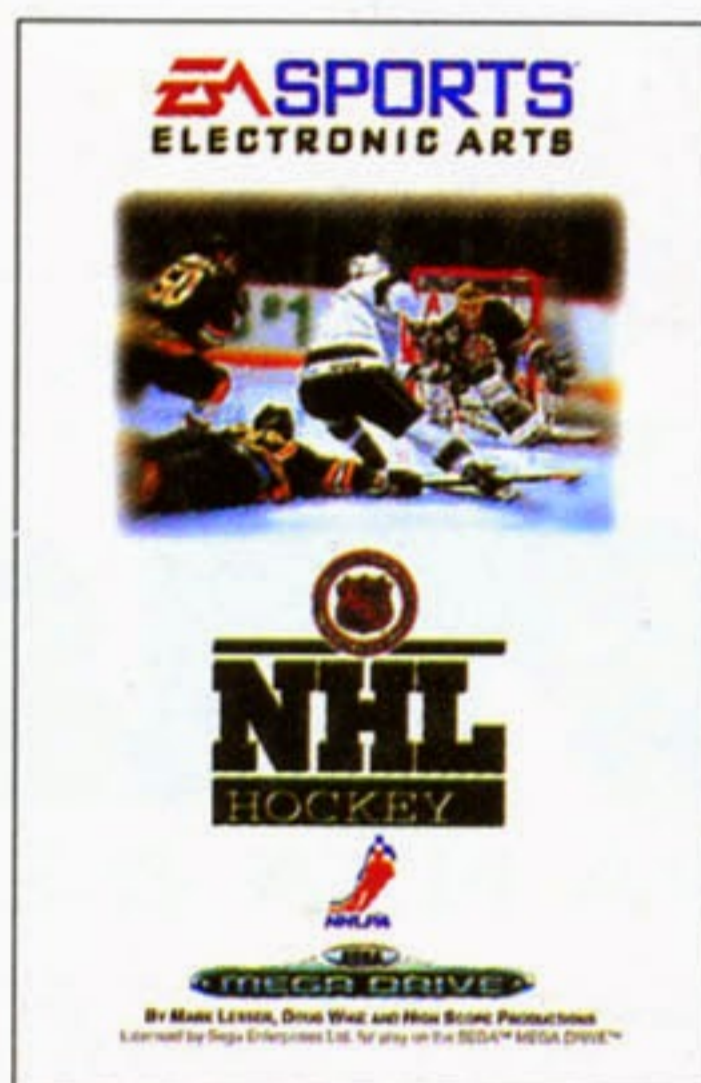
Den är också snabbare än sin super-laddade föregångare. Så snabb att pucken behöver en ytterrock av asbest. Och det är större. Mycket större.

De 25 nya funktionerna erbjuder en helt ny spel-upplevelse, yttrarna kan skjuta direktskott, du kan själv kontrollera din egen målvakt med akrobatiska räddningar och dödsföraktande stört dykningar framför motståndarforwards. De nya staffslagen skapar dramatiska man-mot-man attacker mot målvakterna. Det finns nya speciella rinkar, var och en med sina egna kännetecken, lyssna till Sharks fansens vrål när de stampar eller kastar sina hattar i luften vid varje



hattrick. Vansinniga busvisslingar och 70 olika stycken adrenalin-pumpande orgelmusikstycken skapar ytterligare atmosfär och spänning. Ny batteri-backup lagrar personliga rekord på upp till 7 spelare på samma kassett. Och dessutom, eftersom de bär NHL:s namn är alla de uppdaterade lagen och spelarna i NHL Hockey-94 verkliga. Om du hört det förut, kom ihåg namnet....

IF IT'S IN THE GAME. IT'S IN THE GAME.™



EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS
IF IT'S IN THE GAME. IT'S IN THE GAME.

EA DIRECT Contact EA DIRECT on 0044 753 549 442

EA SPORTS, the EA SPORTS logo, IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME, Electronic Arts and 4 Way Play are trademarks of Electronic Arts. NHLPA, National Hockey League Players Association and the logo of the NHLPA are trademarks of the NHLPA and are used under license by Electronic Arts. NHL and the logo of the NHL are trademarks of the NHL and are used under license by Electronic Arts.

Marknadsförs av PlayMix, 283 00 Osby.

ÄNTLIGEN

Nu finns vi i Göteborg!



**KÖPER
BYTER
SÄLJER**



Kom till vår

SUPER-MEGA BUTIK

i 5:an huset -
Nordstaden

*Vi byter
in dina gamla
TV-spel!*

TV-SPELSBÖRSEN

KÖPER * BYTER * SÄLJER BUTIK * POSTORDER
SPECIALISTEN PÅ NYA & BEGAGNADE TV-SPEL

POSTORDERFÖRSÄLJNING

Ringvägen 133 - 116 61 Stockholm

Tel: 08 - 640 69 96

BUTIKER

STHLM - CITY

Klarabergsg. 31
08 - 200 353

KARLSTAD

Galleri REGNBÅGEN
054 - 15 15 32

BORÅS

Österlånggatan 44
033 - 100 234

BUTIKER

SÖDERTÄLJE

Galleri LUNA
08 - 55 08 98 60

VÄSTERÅS

Smedjegatan 8
021 - 13 00 14

KRAMFORS

Strandgatan 1
0612 - 104 60

BUTIKER

UPPSALA

Bredgränd 4
018 - 14 13 15

ÖREBRO

Köpmang. 6
019 - 10 17 00

SUNDSVALL

Centralgatan 6
060 - 12 30 60

BUTIKER

STHLM - SÖDER

Ringvägen 133
08 - 640 64 05

GÄVLE

KONTUREN, Nygat. 13
026 - 14 13 15

GÖTEBORG

5:an Huset/Nordstaden
031 - 15 35 30

ÖSTERSUND

Varuh. KÄRNAN
063 - 13 01 50