

NR 2/95 Pris 24:50 inkl. moms
I Finland FIM 24:50



SEGA

FORCE

MORR! SNARF!



FORCE

MORR! SNARF!

32X

VIRTUA RACING

STAR WARS OCH...



FILMNYTT! ★
★ STARGATE!



Tung Tävling!

VINN SONIC & KNUCKLES-SPEL!

GENERATIONS LOST

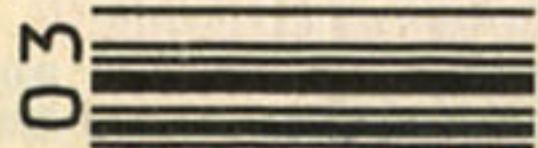
SOLEIL ★ TECHNOCLASH

★ CANNON FODDER

WARLOCK ★ LÖSNINGAR

NYHETER ★ HINTS M.M.

TIDSAM
0766-02



7 388076 602452

SVAR TA
MARKNADEN I

VI KÖPER OCH SÄLJER PER POSTORDER

NORDIC GAMES EXPRESS

POSTORDER

TILL CHOCKLÅGA PRISER - RING OCH BESTÄLL NU!

LEVERANS PÅ 2 DAGAR

(om det finns i lager)

3 MÅNADERS GARANTI

(1 års garanti på nya spel)



TELEFONTIDER

**Vardagar
Helger**

**12-18
Stängt**

SEGA MEGADRIVE - NYA

Road Rash 3	599:-
Theme Park	599:-
Power Rangers	549:-
NHL Quarterback Club '95	699:-
Pitfall	649:-

ÖVRIGA NYHETER

Handkontroll (vanlig)	149	PGA Golf Tour 3	599
Ecco the Dolphin 2	599	Micro Machines 2	599
Cannon Fodder	599	Sonic & Knuckles	649
Rock'n'Roll Racing	549	Bubsy 2	549
WWF Raw	699	Zero Tolerance (Doom)	599
NHL Hockey '95	599	Lemmings 2	649
FIFA Soccer '95	599	Shining Force 2	649
Syndicate	599	Maximum Carnage	649
John Madden Football '95	599	Urban Strike	599
Lion King	649	Mortal Kombat 2	699

CHOCKPRISER NYA

Joystick	89	Gunship	349
Agassi tennis	249	Hardball '94	398
Ball Jacks	249	Joe Montana 3	249
Barkley Shut Up And Jam	349	LHX Attack Chopper	299
Blades of Vengeance	199	Mickey & Donald	349
B.O.B.	249	Mutant League Football	249
Burning Force	249	Robocop 3	349
Castlevania IV	398	Skitchin	199
Cool Spot	349	Speedball 2	249
Corporation	249	T2 Judgement Day	249
Davis Cup Tennis	249	Toe Jam & Earl 2	398
Dragon's Revenge	249	WWF Royal Rumble	398
FIFA Soccer	398	Zombies	398
Gauntlet IV	349		

SEGA MEGADRIVE - BEG

668 Attack Sub	275	100	California Games	275	100
Abrahms Battle tank	275	100	Castle of Illusion	250	80
Aero Blasters	225	50	Castlevania	325	120
After Burner 2	195	40	Centurion	275	80
Aladdin	350	150	Chakan	275	80
Alex Kidd	225	50	Chiki Chiki Boys	250	80
Alien 3	275	80	Chuck Rock	295	80
Alien Storm	125	30	Chuck Rock 2	350	150
Alisia Dragon	195	50	Columns	150	50
Altered Beast	95	10	Combat Cars	325	150
Amazing Tennis	295	100	Cool Spot	325	150
Another World	250	100	Corporation	325	120
A.Palmer Golf	250	60	Crack Down	225	50
Aquatic Games	250	80	Crew Ball	250	60
Arch Rivals	195	50	Cyberball	250	60
Ariel Little Mermaid	275	60	Cyborg Justice	295	100
Arrow Flash	150	40	Dark Castle	150	40
Art Aliva	175	40	D.Robinssons Basket	225	60
Asterix	350	150	Davis Cup Tennis	295	100
Back to Future 3	275	80	De Cap Attack	195	80
Batman	175	40	Desert Strike	295	120
Batman Returns	250	80	Dick Tracy	250	80
Battle Squadron	275	80	Double Dragon	250	80
Block Out	295	100	Dragons Fury	295	100
B.O.B.	250	50	Dragon's Revenge	295	120
Bonanza Bros	225	60	Dungeons & Dragons	295	120
Bubsy	350	100	Dynamite Duke	295	100
Buck Rogers	195	50	Dracula	275	100
Budokan	250	80	Dune 2	525	300

EA Hockey	150	40	Mario Lemieux Hockey	195	60
EA Double Header	175	40	McDonald Treasure Isl.	350	150
Ecco the Dolphin	295	120	Mega Lo Mania	195	60
Empire of Steel	250	60	Mercs	275	60
Eswait	150	40	Might & Magic	325	120
European Clubsoccer	250	80	Mig 29	350	150
E. Holyfield Boxing	295	100	Moonwalker	125	30
Ex Mutants	250	80			
F1-Race	325	150	Mortal Kombat 2	575	300
F15 Strike Eagle	395	150	Muhammed Ali Boxing	350	150
F15 Night Storm	350	150	Mutant League Hockey	350	150
Faery Tales	275	80	Mystic Defender	125	30
Fantasia	250	100	NBA Jam	450	250
Fatal Fury	275	120	NHL Hockey '94	350	120
Fatal Lybyrint	175	40	NHL Hockey '95	525	300
Fatal Rewind	145	30	NHLPA Hockey '93	195	40
Ferrari Grand Prix	295	120	Olympic Gold	250	80
FIFA Int. Soccer	350	150	Out Run	225	50
Fire Shark	250	80	Out Run 2019	250	60
Flashback	295	120	Pac Mania	250	60
Flicky	250	60	Paperboy	195	50
Flintstones	395	150	Pete Sampras Tennis	495	250
Forgotten Worlds	194	40	PGA Tour Golf	225	50
Gain Ground	295	100	PGA Tour Golf 2	325	120
Gauntlet IV	295	120	PGA European Tour	350	150
General Chaos	295	120	Phantasy Star 2	325	120
George Forman Boxing	175	40	Phantasy Star 3	295	100
Ghostbusters	150	30	Phelios	195	50
Ghoul's n' Ghosts	195	40			
Global Gladiators	295	80	Populous	250	80
Gods	295	100	Populus 2	395	150
Golden Axe	195	50	Powermonger	295	80
Golden Axe 2	225	60			
Grand Slam Tennis	250	80	Puggsy	295	100
Greendog	275	80	Qvackshot	295	100
Gunship	295	80	Rambo 3	225	50
Gynoug	225	50	Rainbow Islands	295	150
Hardball 3	325	120	Ranger X	295	100
Hard Drivin	275	80	Revenge of Shinobi	225	50
Hellfire	275	100	Rings of Power	275	80
Home Alone	225	50	Risky Woods	250	60
Hook	325	120	Road Rash	195	40
Immortal	295	100	Road Rash 2	295	120
Indiana Jones	250	70	Robocop 3	295	100
James Bond	225	60	Robocop v/s Terminator	295	120
James Buster			Rolo	225	50
Douglas Boxing	250	80	Sensible Soccer	395	150
James Pond	175	50	Shadow Blaster	195	40
James Pond 2	225	50	Shadow of the Beast	195	40
James Pond 3	275	60	Shadow of the Beast 2	2250	60
Jennifer Capriati Tennis	325	120	Shadow Dancer	175	40
John Madden Fotball	145	30	Shin. in the Darkness	295	120
J. Madden Fotb. '92	145	30	Shining Force	325	120
J. Madden Fotb. '93	275	100			
J. Madden Fotb. '94	450	250	Side Pocket	295	120
Joe Montana Fotball	145	30	Simpsons - Krusty's		
J. Montana Fotball 2	145	30	Fun House	275	100
J. Montana Fotball 3	275	80	Simpsons Space Mut.	250	80
Jordan vs Bird	225	50	Smash TV	295	100
Jungle Book	450	250	Snake Rattle'n'Roll	295	100
Jungle Strike	325	150	Sonic 1	125	30
Jurassic Park	295	120	Sonic 2	275	100
Kid Chameleon	225	50	Sonic 3	450	200
Klax	250	50	Sonic Spinball	395	150
Landstalker	395	150	Sonic & Knuckles	525	300
Last Action Hero	250	60	Space Harrier 2	175	30
Last Battle	250	60	Speedball 2	295	100
Legend of Galahad	250	80	Spiderman	250	80
Lemmings	25	120	Spiderman v/s X-men	295	120
LHX Attack Chopper	275	100	Splatterhouse 2	275	80
Lotus Turbo Challenge	225	60	Starcontrol	295	80
Marble Madness	295	100	Starflight	250	60

GÅ MED I NORDISKA SPELKLUBBEN!

För hundra kronor per år får du följande förmåner:

5% RABATT PÅ NYA SPEL
15% RABATT PÅ BEG. SPEL

- Du får ett klubbblad regelbundet med bl. a. recensioner på nya spel. Även gamla spel kommer att recenseras. Dessutom presenterar vi de allra senaste nyheterna i TV-Spelvärlden.
- Du får regelbundna specialpriser som bara medlemmar får. (Nya o. beg. spel till Megalåga priser!)
- Du får vara med i utlottningar av nya spel på ditt eget medlemsnummer!
- Du får 15% mer när du säljer spel (ej basenheter)
- Givetvis kan du bli medlem samtidigt som du beställer och får då även vår medlemsrabatt.
- Vill du bara bli medlem betalar du in 100:- på postgiro 50 0028-6.

OB! Detta är inte samma klubb som Nintendo Videospelsklubb!

Street Fighter 2	395	150	Tiny Toons	350	150
Streets of Rage	225	60	Toe Jam & Earl	195	50
Streets of Rage 2	295	120	Toki	275	50
Strider	150	30	Truxton	175	30
Strider 2	250	60	Turrican	225	50
Subterranea	395	200	Turtles - Hyperstone	350	150
Summer Challenge	225	50	Twin Hawk	195	40
Super Hang On	175	40	Ultimate Soccer	295	80
Super Kick Off	295	100	Where in the Time is...	250	8+
Super League Baseball	175	40	Where in the World is...	395	150
Super Monaco GP	150	30	Wimbledon	250	60
Super Monaco GP 2	250	80	Winter Challenge	225	60
Super Real Basketball	195	30	Winter Olympics	295	100
Super Street Fighter 2	575	300	Virtual Pinball	295	100
Super Thunder Blade	175	40	Virtual Racing	525	300
Super Wrestle Mania	250	80	Wiz'n'Liz	295	100
Superman	275	100	Wonder Boy 3	250	80
Sword of Sodan	350	150	Wonder Boy 4	325	100
Sword of Vermillion	325	120	Wonder Boy 5	295	150
T2 Arcade Game	275	60	World Class Leaderb.	275	80
T2 Judgement Day	295	100	World Cup Italia '90	95	20
Talespin	295	80	World of Illusions	295	100
Talmit's Adventure	250	60	WWF Wrestlemania	250	60
Tazmania	225	50	Xenon 2	125	30
Terminator	175	40	X-Men	295	120
Test Drive - The Duel	225	50	Zerowing	225	30
Thunder Force 1	175	40	Zool	275	60
Thunder Force 2	175	40	Zombies	450	200
Thunder Force 4	250	50	Zoom	125	30

SEGA MEGA CD - NYA

Another World 2	599	Rebel Assault	649
Flashback	499	Soul Star	599
Rise of the Robots	649	Novastorm	549
Dragon's Lair	599	Links	649
Ecco 2	599	Sherlock Holmes	199
NBA Jam	549		

Vi har även begagnade CD - ring och hör om köp- och säljpris!

SEGA MEGA 32X - NYA

Vi kommer att ha **KANONPRIS** på **ALLA titlar!!!**

Enhet 32-bit	RING!	Star wars	RING!
Doom	RING!	Virtual Racing	RING!
Fahrenheit	RING!		

Så här beställer du:

PER TELEFON:

Ring 054-18 83 18 vardagar 12-18 och prata med Lars, Perra eller Göran

PER BREV:

Skriv vad du önskar beställa på ett papper och skicka det till: Nordic Games, Box 59, 663 00 Skoghall

PER FAX:

Faxa 054-10 16 50 dygnet runt

Köpinformation:

- Priserna gäller t.o.m. nästa annons.
- Priserna gäller inkl. moms.
- Porto o. postförskott 45:- tillkommer (basenheter 79:-).
- Vid slutförsäljning läggs ordern automatiskt i kölista.
- Ange ALLTID reserver!
- Outlösta försändelser debiteras enligt lag.
- reservation för slutförsäljning
- 1 års garanti på nya spel och 3 månaders garanti på begagnade spel.

Så här säljer du:

- Räkna ihop summan du skall ha och lämna namn, adress, telefon och personnummer. Saknas kartong drar vi av 30%. Saknas manual drar vi av 30%. Skriv även hur du vill ha pengarna; postgiro eller personkonto (endast postens).
Glöm ej lämna kontonummer. Saknas ovanstående skickar vi en check. Dina pengar kommer ca 10-14 dagar efter att vi mottagit och testat spelen.
- Skicka spel och lapp till oss. Vi rekommenderar postens "Sverigepaket" à 45:- (upp till 20 kg).
Nordic Games AB, Box 59, 663 00 Skoghall.
Tel. 054-188318 kl. 12-18, helger stängt. Telefax 054-10 16 50.

Meddelanden

Det finns många fördelar med att spela TV-spel ofta och länge.

Barn, ungdomar och vuxna som sysslar med TV-spel, data-spel, rollspel osv. har inte tid att vara ute på sta'n och härja. Dom har inte några pengar över att lägga på knark, sprit och anabola steroider. Nja...kanske inte riktigt så, men i det allmänna skället på allt som inte fanns på 40-talet (och som därmed är oroande och farligt och orsak till allt elände) kan det vara kul att vända på steken.

Mycket av gnället och de enfaldiga teorierna om "våldet" hittar man i Expressen, som annars är mest känd för att vara i "kris". När det gäller bevakningen av TV-spelsmarknaden är "total bullshit" ett lämpligare uttryck. Om Expressens sportbevakning låg i samma klass, så skulle fotbollsreportrarna bli häpna över att man slutar spela och byter sida mitt i matchen. På det planet låg åtminstone tidningens titt på de nya konsolerna den 12 mars.

Kan inte Mats Olsson ta över, undrar

Mats Jönsson, redaktör



SEGA WORLD!

Good NEWS /
Bad news

Dålig nyhet: jättespelhallen Funland i Trocadero-huset vid Piccadilly Circus i centrala London kommer att försvinna. God nyhet: SEGA har köpt hela kåken och har lagt in om byggnadstillstånd för att göra det till Europas första SEGA World - ett nöjescenter för hela familjen med de allra senaste apparaterna.

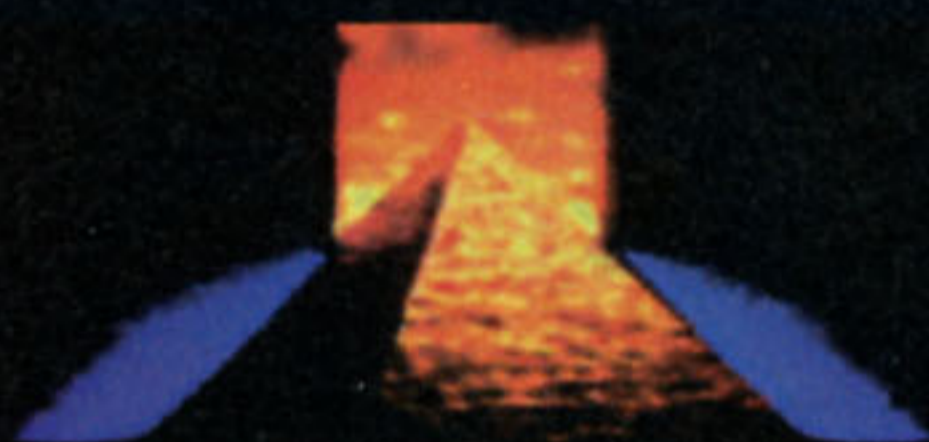
SEGA CHANNEL

Good NEWS

I början av december 94 började den nya kabel-tv-kanalen SEGA Channel byggas ut över hela USA. Tester har gjorts i 12 områden från kust till kust, och försöken har gett glädjande siffror: 37% av abonnenterna har skaffat SEGA Channel som första betal-kanal, och 8% har skaffat kabel bara för att kunna ta in SEGA Channel. 99% gillar bekvämligheten och 91% anser att kanalen är prisvärd. Med en speciell minneskassett i Megan kan man ta hem demo-spel.

GEORGE

nummer 1



Den här sidan.....	4
Recensenterna och betygsskalan	5
32X-Star Wars.....	6
32X-DOOM	8
32X nytt.....	11
32X-Virtua Racing	12
Asterix Preview	14
SATURN	15
Technoclash	16
Soleil	18
Generations Lost	20
Stargate.....	22
Cannon Fodder.....	24
Warlock.....	26
Mortal K & Streetfighter blir film!.....	28
Tävlingar	35
Resten	36
Slam Masters	38
Hot Line	40
Hints	42

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

recensenter och betygsskala



DEGEN: "Äntligen slipper jag (som är så cool) spela dom tråkiga liren och behöver bara skriva om dom!"
Fast det kommer han att få sota för, säger Yesim.



HENRIK: Doom. Doom. Doom. Doom. Doom. Doom. Doom. Doom. Doom. Doom. Doom. Doom. Doom. Doom. Och lite musik.

YESIM: "Ge mej bra och roliga spel, annars...!" Hon vet hur långt det är mellan de "bra" spelen. Medan hon väntar spelar hon de spel som Degen skriver om... Fyller snart år igen.



JONATAN: "Varför finns det inga TV-spel i skogen? Då skulle djuren ha det mycket roligare och inte springa omkring och bajsar i buskarna." Jonatan får inte ha sitt Virtua Racing i fred för pappa. Är det därför han är i skogen?"



BETYGEN:

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



STAR WARS

Hejsan alla glada, som vissa (jag nämner inga namn) brukar säga. Nu finns det muskler hos SEGA åsså. Men har programmerarna bakom SWA utnyttjat dem? Läs här nedan om du är nyfiken på vad JAG tycker. Vad det handlar om får du veta på köpet, så att säga...)

Rebel Assault på pezezed (pc-cd ROM alla lärare) var ju ganska bra grafiskt sett. Svårt också... Det finns ju på MegaCD nu, men med mycket mycket sämre grafik. (Färre färger vetni...) Det var Star Wars... är detta bättre? Det må ste det ju vara när Virtua Racing var så bra! Men - grafiken är kass, ljudet är någorlunda bra och spelkänslan är blöörk! Vad tänkte programmerarna och spelutvecklarna på när de satt och fifflade ihop det här nerköpet? Nå gonting helt annat än att det skulle bli ett bra spel som recenserter som jag skulle tycka om. Tydliggen... Okej, det är väldigt likt lirtet ni hittar nere på arkaden. Samma banor också plus lite annat skoj som en helt ny 32X-version. Bara välj på menyn. Men om det här skulle släppas på arkad i dagens läge tror jag att det skulle säljas en per land i världen. På SE-GAS fabrik skulle flera hundra maskiner stå och rosta sönder. Jag skulle inte köra det här. Jag skulle hellre köra någonting annat. Men nu är man ju recensent, så...

Vad går SWA ut på då? Jo, på att förinta den dödsfarliga dödsstjärnan som Darth Vader och hans pack har roat sig med att bygga. Nu skall ni allt få, kejsaranhängare! Här kommer Luke skywalker! (Jag eller du eller den som spelar spelet.) Finns det då någonting i det här spelet som är bra? Jo, det finns det. För de köttätande människor som är över tolv år. Tja, det är klart, vegetarianer skulle ju klara av det utan att må dåligt... det är nämligen svårighetsgraden. Den är hög. Det är svårt. Tidsbegränsat.

Vad åker man omkring i? En förväxt lådbil med vingar? Ja! Rätt gissat! Fyra vingar. Fast istället för hjul har den... ja...ingenting! Fyra turbomotorer och ställbara vingar. Vad pratar jag om? Jo, naturligtvis Rebeller-nas specialbyggda "starfighter" Incom T-65B X-wing. 7 pansarsköldar skyddar förarens skalp, skeppet har fyra laserkanoner och två protontorpedavfyrare. Bak på skeppet sitter R2-D2 och sköter saker som man av stridstekniska skäl inte har tid att sköta, smärre

hushållsarbeten och dylikt. Autopilot och allmänt pladder samt varningssignaler hör till hans repertoar av tekniska finnesser. Autopiloten tar en till rätt bana och den sköter R2. Lite försynt frågar jag droiden: Ehh, kan vi inte hoppa över en bana? loooooo-ruuutspqrspflutt? Arriiiiieo pip pip skrammel... Nehej, han var inte på det humöret.

Som jag tidigare skrev finns det två versioner av StarWars i den här kassetten. 32X-versionen bjuder på 8 banor medan arkadversionen bara har fyra på programmet. Vilken är svårast? 32X-versionen. Helt klart.

R2? Kan jag inte få hoppa över en bana nu då? Brrrrriiiiia! Hansa att om jag inte slutar att tjata om det så gör han saker som inte är så bra för skeppets hälsa - det vill säga min hälsa som pilot. Hur bra är egentligen X-wingens på att hålla sina passagerare vid liv under en brutal attack? Nå ja, inte så tokig! Men för att vara ett så litet skepp så pallar det för mycket.

Grafiken i detta spel då? Hur är den? Det enda som gör att man kan skilja det här spelet från ett Megaspel är faktiskt grafiken. Den är inte bra för att vara 64-bits standard med 32.768 färger, men räddar ändå spelet från att förväxlas med ett Megalir. Fast det är klart, med SVP-chip kan nog gammel-mäggen komma upp i den här standarden.

Kan man vara två? Ja är svaret. Då får den ena, (Player ett) vara pilot och den andra vara ansvarig för kaffekvarnselden. Skoj? Det är i alla fall roligare än att sprätta upp dödsstjärnan ensam. Bättre också, för det blir större eldkraft på samma gång. Pang pang eller kanske blast, blast, för så låter det. Skuuuuuifioooooouung låter det när Darth Vader kommer förbi med sitt skepp.

En liten sammanfattning: Ett svårt spel som kanske roar någon men inte mig. Dålig grafik om än avancerad. Spelkänslan är väl hyfsad men grafik-scrollningen drar ned betyget något så hemskt. Inget djup i grafiken! Dålig hantering av 32X:ens möjligheter. Gör bättre ifrån er nästa gång, Lucas Arts, snälla!

Författat av Jonatan "Stolmannen" Wallmander



46

46

46

Grafik

Kass. Värdelös. Urdålig. Har sett bättre mellanscener på Mastern.

Spelkänsla

Skräp eller skrot? Skräp låter så absurt, skrot tar vi.

Ljud

En liten höjdare. Låter väldigt snarlikt CD-musik. Godkänt.

Hållbarhet

Säg det? Jag har inte klarat det än, men jag kanske gör det någon dag...

Irritationsnivå

Låg faktiskt. Ja, en viss äcklig barnungemusik på namninskrivningen är vansinnigt irriterande. Inget speciellt i övrigt.



DINA GAMLA
KNEKTPOLARE,
ETT PAR PISTOL-
SKOTT KNÄCKER
DEM. KANONMAT!
DU KAN TILL OCH
MED *SLÅ* IHJÄL
DEM.

F.D. MÄNNISKA



SERGEANTERNA
ÄR SOM OVAN
FAST SEGARE.
GE DEM ETT PAR
SKOTT MED
HAGELBÖSSAN.
SÄRSKILT KUL
FÖR ALLA SOM
GJORT LUMPEN.

F.D. SERGEANT

SMÄDJÄVLARNA
DRAR EN HEL
DEL AMMO.
DE SKJUTER
ELDKLOT SOM
SNABBT TAR NER
DIG PÅ MARKEN
OM DU INTE
MANGLAR DEM
FORT.



SMÄDJÄVLAR

AJ-AJ-AJ!
HÄR MÅSTE DU
TÄNKA STRATE-
GISKT! DU BÖR
HA ETT BFG 9000-
GEVÄR, ANNARS
ÄR DET RÄTT SÅ
KÖRT!



HELVETETS BARON

FIENDEN

DEMON



ABSOLUT
VÄLDIGT
JOBBIGA KREATUR!
DU MÅSTE
ANVÄNDA DE
TYNGRE VAPNEN,
T.EX. DEN
SEXPPIGA
KULSPRUTAN.

CACODEMON

(FÄR MIG ATT
TÄNKA PÅ
DEICIDE!)
DESSA ÄR
NÄST VÄRST.
ANVÄND
PLASMABÖSSAN!



MEGA 32X



Vad kan man egentligen säga om detta spel? Även om man så bara har en GG och bor i en källare med påtagen frigolithjärm, så har man förmodligen sett eller hört talas om det. Massor av spelfanatiker har kört det på sina datorer om inte annat, och det har höjts till skyarna av kritikerna, som nästan blivit religiösa på kuppen. När jag skrev recensionen på Zero Tolerance i förra numret tänkte jag självklart på Doom, för om du vill köra ett 360-graders sidscrollande texture-mappat lir på din Mega, så får du hålla till godo med ZT. Men så kom den lilla men otroligt tunga 32X-konsolen och smack ned i Megan - en uppgradering som ger både arkad- och PC-stuk på allvar! Omportningen av Doom känns nästan på pricken som PC-versionen - men visst f-n går det väl snabbare ändå!?

”...spelet är tungt, och det är du som går omkring i korridorerna...”

Jag är faktiskt helt nöjd. Jag menar - inlevelsen är total. Ni vet, sådär att när man somnar så drömmer man Doom - hela tiden! För er som inte känner till lirtet, så är läget detta: Du har, som bångstyrig marinsoldat, blivit deporterad till Mars. På Phobos (en av Mars månar) där man pysslar med skumma materia-transportexperiment, har det

100°

VAPNEN

ballat ur på allvar så att saker och ting plötsligt har vridits tillbaka till medeltid. Här har helvetet bokstavligt talat brutit loss. Du hör dina Space Marines-kollegors sista förtvivalade rop på hjälp innan du skickas iväg för att hjälpa dem, ensam och praktiskt taget utan vapen och ammunition.

Det som följer är en massaker, en tripp genom mörker, ondska, skräck och en konstant krypande känsla av att vara förföljd. För det du möter i korridorerna och hallarna på Phobos-basen har ingen människa dittills sett och överlevt...! Här måste du alltså mangla allt och alla. Jag lovar, värre busar har du aldrig sett. Demoner, onda andar, hela legioner av helvetets undersåtar och därtill dina gamla kompisar från kåren, som nu blivit till vansinniga, sataniska mördarmaskiner. Man blir helt klart paranoid. Är du en av de där lättpåverkade, så hör mitt ord av varning. Spelet är TUNGT och det är DU som kliver runt i korridorerna!

Fast om man har känsligt balanssinne blir man faktiskt lätt lite rörig i plåten. Du rör dig nämligen ganska snabbt, som

Forts. på nästa sida



DETTA ÄR KARTAN. UTAN DEN ÄR DU SOM MORS LILLA OLLE I SKOGEN, FAST HÄR ÄR BJÖRNARNA UTBYTTA MOT DJÄVLAR OCH DEMONER.

KNYTNÄVEN

DUGER I VÄRSTA FALL, SOM NÄR DU VET ATT DU SKA DÖ MEN VILL FAJTAS TILL SISTA ANDETAGET! "BERSERKER PACKS" GER REJÄL KRAFT ÄT SLAGEN.



PISTOLEN

PISTOLEN ÄR DITT UTGÅNGSVAPEN. DEN ÄR RELATIVT KLEN MEN MED LITE FÖRSIKTIGHET OCH HYFSAT MED AMMO RÄCKER DEN FAKTISKT TILL EN HEL DEL RÖJNING - PÅ DE LÄGRE SVÄRIGHETSGRADERNA ALLTSÅ..!



HAGELGEVÄRET

VANLIGAST OCH MEST GÅNGBART. GÖR LIKSOM EN VÅT FLÄCK AV FIENDEN. TAR TYVÄRR EN SEKUND ATT LADDA OM MELLAN VARJE SKOTT.



GATLING-KULSPRUTAN

KUL! RIKTIGT MANGELVAPEN. DET ÄR BARA ATT RÖJA. BRA NÄR T.EX. 20 DJÄVLAR HOPPAR PÅ EN. TYVÄRR SAMMA (KLENA) KALIBER SOM PISTOLEN.



RAKET-GEVÄRET

BRA PÅ LÄNGT AVSTÅND, MEN STÅR DU FÖR NÄRA EXPLOSIONEN RASAR DET PÅ DIN HÄLSOMÄTARE OCKSÅ!



PLASMA-GEVÄRET

BRA TRYCK! MED DETTA VAPEN TAR DU UT DE FLESTA ODJUREN DIREKT!



BFG 9000

"B" STÅR FÖR "BIG" OCH "G" BETYDER "GUN". VAD F-ET SKA BETYDA FÅR NI LISTA UT SJÄLVA. ETT TIPS: INGET FINNT ORD. TÖMMER HELA RUMMET PÅ FULINGAR!



MOTORSÅGEN

HELT J-LA BÄST! SVÄR ATT HITTA, MEN NÄR DU VÄL HAR DEN BLIR DET ROLIGT! HÖJER SPELKÄNSLAN 25 GGR. SÅ BRA ATT DE OSÄGADE DEMONERNA FÖRSÖKER FLY!





**"Detta spel
räcker helt klart
som anledning
att köpa en
32X!"**

Forts. från föregående sida

sagt. Snabbare än i PC-versionen. (Heja 32X!) Det som mest skiljer dessa format åt är att 32X-versionen bara har 15 (näja då, 17) nivåer mot PC:ns dryga 50. I övrigt hittar du samma slaktoffer, lika mycket blod och lika många vapen. Ärligt talat trodde jag inte att det skulle kunna bli så här bra! Detta spel räcker helt klart som anledning att köpa en 32X!

Till din hjälp har du för övrigt en karta som du inte klarar dig utan. Du kan zooma in och ut och även navigera på den, dvs. det går att styra den lilla plutten som är du över kartan. Du kan lägga upp ett rutnät på den också, men ännu förstår vi inte vad det ska vara bra för. Att spela Doom med sexknapparspadda känns faktiskt mycket bättre än att sitta och fjabba på ett flottigt tangentbord. Total spelkänsla! Du glömmer snart bort att du har en jojje i näven, och när knapptrycken sitter i förlängda mårgen börjar ångesten komma krypande på allvar. Du måste se dig omkring för att bli säker på att du är hemma och inte på Phobos, ensam med helvetets värsta mutantdjävlar!

Musiken är på intet sätt irriterande, den är tvärtom mycket bra och riktigt otäck, (Kunde nästan varit gjord av Graeme Revell från gamla industribandet SPK! Nästan!) men

om du stänger av musiken kan du lättare höra demonernas steg och flås. Ja, jag skulle kunna fylla hela blaskan med sjysta, mörka splatterbeskrivningar från Doom, men då tar jag ju nöjet ifrån er! Så det blir inget av med det. Hållbarheten är lång och då menar jag lååång - för du har ju hela fem olika svårighetsgrader att välja på. Vad sägs om medium - här kallad "Hurt me plenty" - eller svåraste: "Nightmare Mode"? (Tips: kör på högre svårighetsgrad, så får du se mera ondska!) Dessutom finns det massor av dolda gångar, och för att hitta t.ex. en motorsåg måste du verkligen leta. För att greja liret måste du alltså använda hjärnan, inte bara avtryckarfingret.

Sammanfattningsvis: folket på SEGA vet vad de gör när Doom blir ett av de första liren på 32X. För Doom är snyggt, svårt, ondskefullt och vanebildande, och alla är vi väl lite svaga för den mörka sidan...eller? Om inte, så kan man ju alltid leka dunder-inkvisitor, och då är detta kanske ett spel för Livets Ord. Jag säger bara: köp en 32X och Doom - eller dö HÅRT! Ia urz naagha!...hälsar Henrik.



Grafik

Allt ser ut som i originalversionen - snabb texturemappad miljö, tunga vyer och fläska gore-detalyer. Toppen!

Spelkänsla

Underbar! Snabbt, smidigt och ondskefullt. Man byter lätt vapen, vare sig du kör 3- eller 6-knappars jojje. Allting flyter på mjukt, inga buggar eller hakningar. Stämningilir för övrigt, men det vet ni ju redan.

Ljud

Ibland lite tyngre hetsmusik som i nästa stund kan förbytas i stilla skräckfilmsstuk. Ljuden från bestarna du knäcker är bäst. (skämt?RED) - det hörs att de dör hårt och vidrigt. Bra! Kul att man hör sig själv flåsa när man drattar i en syrabassäng. Tycker inte du som jag, så går det att stänga av musik och/eller SFX.

Hållbarhet

Lång. Varje bana kräver minutiös granskning, och de är både stora och invecklade. Dessutom har du (som sagt) fem olika svårighetsgrader.

Irritationsnivå

...va?



HÄR SER VI LITE AV LANDSKAPET PÅ PHOBOS, SOM INTE ALLS PÅMINNER OM DEN LILLA BERGKNALLE SOM MARS MÅNE ÄR IVERKLIGHETEN, UTAN MERA LIKNAR KALKKLIPPORNA VID KINESISKA SJÖN. KLOTET ÄR EN "SJÄLSPÅFYLLNING" SOM GER 200 HÄLSOPOÅNG.



32X

N

Y

t

t



Chaotix

★★★★

Chaotix är det första Sonic-spelet på 32X. Dessutom är Knuckles och många nya bekantskaper med. Man trodde inte att det gick att göra mera av konceptet, men...!

Super Motorcross ★★★

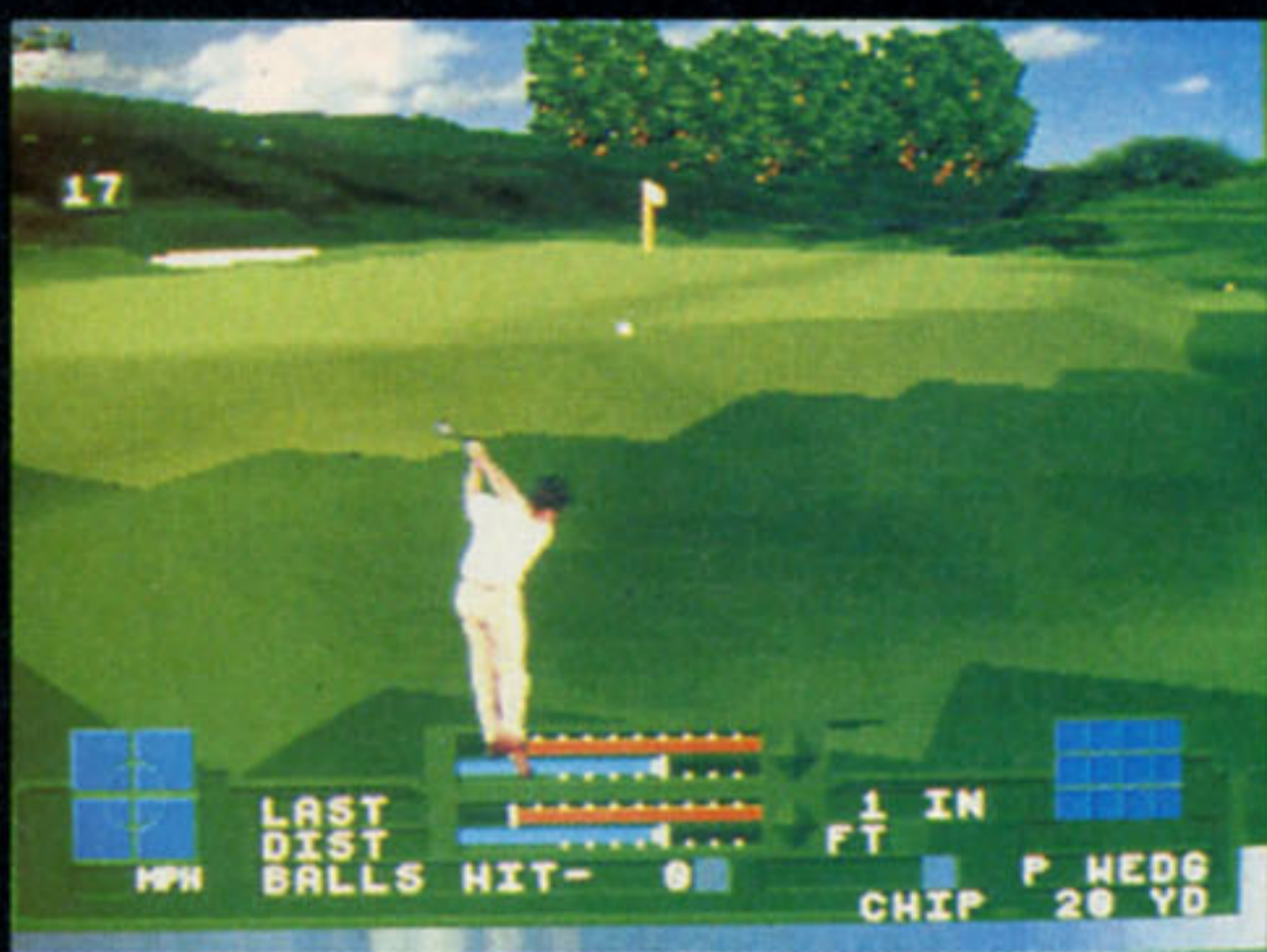
Tempo ★★

Super Space Harrier ★

Stellar Assault ★★

Cyber Brawl ★

Golf Magazines' 36 best ★★★★★



PGA-spelen från Electronic Arts har fått tung konkurrens i golf-facket. Suverän grafik och rätt känsla!

Holes starring Fred Couples

College Basketball ★★★

Metal Head ★

Fahrenheit CD ?

Midnight Raiders CD ?

Surgical Strike CD ?

Wirehead CD ?

Extremt ovetenskaplig ranking av kommande spel baserad på förhandstittar, välinformerade källor, utseendet på fiskars inälvor & andra järtecken.

SUPER 32X Afterburner



Precis som i spelhallen - tyvärr...!

Här flygs det nattetid och på dagen, över skogar, öknar och hav. Och så skjuter man.



Och så skjuter dom på en hela tiden. Skjuter och skjuter och skjuter och skjuter och skjuter.

Afterburner är ett typiskt arkadspel, och konversionen till 32X är perfekt. Det enda som fattas är spakarna och knapparna, men dem kan man skaffa i form av en Arcade Power-stick eller någon annan jåjsticke-modell. Då är väl allt toppen?

Nej, jag gillar inte Afterburner och har aldrig gjort det, så jag låter någon annan recensera lret till nästa nummer. Men om du är en av de tusenden som stoppat förmodigheter i de här maskinerna och gillat det - ja, då är din lycka gjord. Afterburner på 32X är mjukt, snabbt och högljutt, precis som i spelhallen.

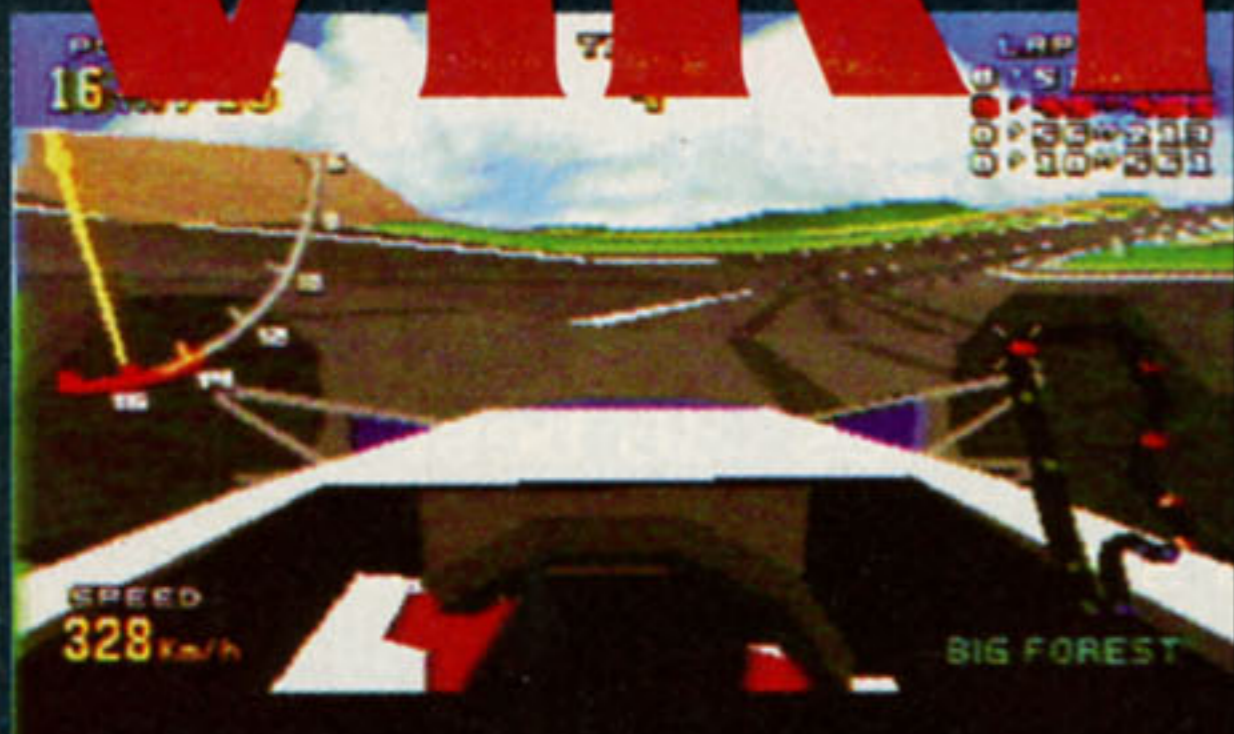
MJ



MEGA 32X

97°

VIRTUA RACING



) = L U X =

Första gången man såg till Virtua Räsing (som det uttalas på svenska) var 1992. Då fanns det som arkadspel. 1994 kom det på MegaDriven och hade dragit med sig ett läckert chip som vi säkert kommer att återse i något annat spel. I december samma år kom 32X-maskinen till Sverige. Med den kom Virtua Racing som återigen körs med 32 bitars kapacitet. Men Virtua Racing till 32X är bättre än någon annan version! Det är så bra att det får bära namnet Virtua Racing DELUXE! Det har tillkommit två nya banor och två typer av bilar samt en "Instant Replay"-funktion vars kraft får en att bli yr i rena förbifarten! Vilken rasande fart! Bantiderna är uppdelade i Tusendelar av sekunder! fantastisk grafik kombinerad med otrolig spelkänsla och bra ljudeffekter ger ett spel som spränger alla gränser. Det finns bilspel med bättre grafik, men jag tvivlar på att de är roligare att spela!

Det här är ett arkadspel, och när man spelar ett arkadspel så petar man ju först i ett mynt i maskinen för att direkt börja köra. Så är det också här, inga långa options och inställningar, bara tuta och kör. Options finns visserligen på menyn, men man hade klarat sig utan dem. De saker man kan göra på Options, är att byta svårighetsgrad, lyssna på musik och ljudeffekter samt tal och ställa in kontrollerna. Man kan köra två också. Då får var och en ställa in sina kontroller, inte som på andra spel, Player ett bestämmer... Nä, inget sådant. Men ett litet hack i kan-

ten är att Edit-delen av kontrollinställningsmenyn är nästan obegriplig. Usch för den.

Nu börjar vi! Three, two one Go! Säger rösten. Jag kör på Big Forest-banan och första kurva går galant. Jag zoomar in bilen och försöker skära andra kurvan, men jag får sladd och susar in i kanten varpå bilen voltar runt. Placering 4, 5, 6, 7... Jag halkade ned 5 placeringar på den kullerbyttan. Det skall ni få för. Hejdå, hejdå och åter hejdå. V8:orna har ingen chans mot min V12:a. Trea, tvåa och efter två varv ligger jag på första plats.

Det här spelet visar verkligen vad det går för nu när jag är klar med loppet och väljer Yes på frågan om jag vill se mitt lopp i repris. Absolut Speed kallar jag det! De två 32-bitarsprocessorerna byter kameravinkel i en sådan hastighet att man inte hänger med. Det här är ju som att titta på riktig TV när det gäller mjukheten, tänker jag. Men det hade varit ännu tuffare om man hade fått välja att se bilen ur alla synvinklar. In och ut-zoomningsfunktionen funge-

rar bara i ett läge horisontellt. Uppifrån, rakt uppifrån. Nä, jag byter till vanlig kameravinkel. Om det finns flera kameror att välja emellan, så görs detta med B-knappen.

Om man har en pappa eller en brorsa eller nå'n annan stackare i närheten så kan man köra Versus! Processorerna klarar det utan att dra ned på mjukheten. Delad skärm har väl aldrig varit bättre! Ingen dålig, ihoptryckt bild. Full fart bara. Och så var det bankartorna! De är lika många som antalet banor om jag inte minns fel... Unikt med det här spelet är att de vrider sig efter bilen och bilden. Höger är alltid höger, och man behöver inte vända på huvudet för att se åt vilket håll nästa sväng går. (!)

En noggran titt på hur datorn arbetar med de topologiska beräkningarna av polygonerna avslöjar att de som har gjort detta spelet är duktiga på matematik. 32X:en klarar av 50 000 polygoner samtidigt på skärmen. Spelet har programmerats så smart att det aldrig skall bli mer polygoner än datorn klarar av. De polygoner som man kan se i omgivningen



VR De Luxe har två nya banor som inte finns vare sig i Arkad- eller MD-versionerna. Den här sandiga banan är en av Red:s favoriter - snabb i största allmänhet men också försedd med ett gäng riktiga häfnälskurvor. Just på denna bild är Red ute och känner på sanden...

Från: SEGA
Släpp: Ute nu
PRIS: ca. 695:-

RACING



Den här bropassagen är ett tillfälle där 32X:en verkligen visar framfötterna när det gäller polygonhantering. Kör du i detta perspektiv är det lättast att hitta rätt linje genom böjarna, men man får inte samma fartkänsla som när man sitter "nere" vid asfalten. Läge 3 är en bra kompromiss!

under ett race är inte precis så många som datorn klarar av, med i beräkningen är att alla bilar skall kunna hanteras samtidigt på skärmen utan att datorn skall behöva ta bort någon omgivning. Men, det går faktiskt att överbelasta datorn ändå.

På instant replay-läget när man har kameran så högt som möjligt kan det hända att delar av banan plockas bort. (Bättre det än att processorn och chipen skall behöva växla mellan polygonerna och då gå saktare.) En sak som programmerarna dock har missat är att allt bara är ett skal. Det är tunna ytor med luft inuti. Men å andra sidan, om programmerarna hade fyllt dem med någonting så skulle det blivit mycket jobbigare för processorn. Snabbheten och spelkontrollen framför allt, borde vara dessa programmerares motto. VR är gjort för att vara underhållande och häftigt, inte för att visa musklerna hos 32X:en. (Fast det gör det kanske ändå...)

Vilka val finns det? På huvudmenyn kan du välja mellan tre olika körsätt. Time attack, two player Vs och Virtua

Racing. Det första är just som det låter- individuell tävling mot tusendelarna. Two player Vs är också just vad det låter som. Tuta och kör mot varann. Däremot är Virtua Racing är lite mer knepigt. Man har två typer av tider. Den första är den gamla vanliga, hur fort kör du runt banan? Den andra är lite klurigare, den räknar ned och man börjar med olika mycket beroende på vilken svårighetsgrad man har valt på Optionsmenyn. Man får också mer tid när man passerar en CP-port. (Checkpoint) Vad är detta? Jo, om den går i botten så är det Game Over, även om man befinner sig mitt inne i ett lopp. Detta måste vara en rest från arkadversionen...

Varför är VR så bra? Varför är det så härlig fartkänsla? Varför sjunker man in i bilden när man spelar? Varför finns Siwert Öholm? Tja, det finns bara ett svar. SEGA har gjort det igen...

Jonatan "spiken" Wallmänder skrev den här resencionen.



"De Luxe" betyder bl.a. att det finns tre olika biltyper att välja mellan. I arkadversionen får man nöja sig med en enda.



"Extend Time" kan man ju behöva när bilen befinner sig i den här positionen...



Grafik

Snygg, ren, mjuk. Inte sämre än att man svimmar första gången man ser den. Ger en otrolig verklighetskänsla.

Spelkänsla

Det är spelkänslan som höjer detta spelet till skyarna! Det bästa som jag har känt på. Härligt alltså! Den mjuuuuka grafikhanteringen gör att fartkänslan framträder!

Ljud

Godkänt. Talet skulle kunna vara bättre, motorljudet skulle kunna vara bättre och Musiken skulle kunna vara på hela tiden om man ville. Som det är i vanliga fall- man får höra en bra musiknutt när man passerar en CP eller START-porten.

Hållbarhet

Beror lite på hurdan människa man är. Gilar man körspelet som jag, så håller det nog tills det går sönder. Håll pappor och Mats Jönsson undan från det, annars har man problem om man vill spela något annat spel. Häähähähähä!

Irritationsnivå

När bilen har vurpat, så tar det fyra år och lika många placeringar nedåt innan man kommer upp i fart igen. Det förstås, det skall ju vara svårt... Annars inget.

ASTERIX

THE POWER OF THE GODS

Har man sett på 17, här kommer det ett Asterix-spel till! Den här gången har Gallernas hövding slarvat bort sin magiska sköld en kväll när han var på fyllan. Allt förklaras i ett serie-intro, som är riktigt trevligt att titta på, åtminstone för den som gillar serie-albumen om Asterix och Obelix.. När man tittat färdigt är det dags att bestämma sig för det språk man vill använda, samt om man vill spela som Asterix, Obelix eller bäggedera - det finns nämligen en 2-spelar-option.

Sedan ger man sig ut och knallar på kartan, där det finns ett försvarligt antal olika banor att ge sig in på. Liksom de tidigare Asterix-spelen är detta ett plattformsspel av klassisk typ, med tämligen varierade banor. Det var svårt att avgöra, eftersom vårt prov bara var ungefär 60% färdigt, men det verkar som om man kan tackla spelets banor i olika följd. Tidigare har man varit tvungen att

köra rejset som det var upplagt en gång för alla.

"Power of the Gods" är snarlikt men verkar vara förbättrat (jämfört med tidigare spel. Grafiken är inte riktigt lika grovhuggen som tidigare, där det har varit rejäl skillnad mellan sprites och bakgrunder. Gubbarna är ganska lätta att manövrera. De kan springa, hoppa och slåss.

Det har lånats friskt från Sonic-spelen på vissa nivåer. Byn "Lutetia" är ett medeltida tivoli med vagnåkning, roterande trippelplattformar, gungor och liknande som alla kommer att känna igen - men det har faktiskt gjort spelet klart mera intressant. Ni som har speciell förkärlek för de galliska hjältarna kan börja spara redan nu, för detta Asterix-spel ser bra ut redan på det här stadiet. Släpp den 24 mars.

MJ



Lutetias tivoli-bana kommer att verka välbekant för många...



Grafik

++

Spelkänsla

++

Ljud

+

Hållbarhet

?

Irritationsnivå

-



Den som inte vet att Asterix från början är en seriefigur döms till straffarbete i biblioteket.



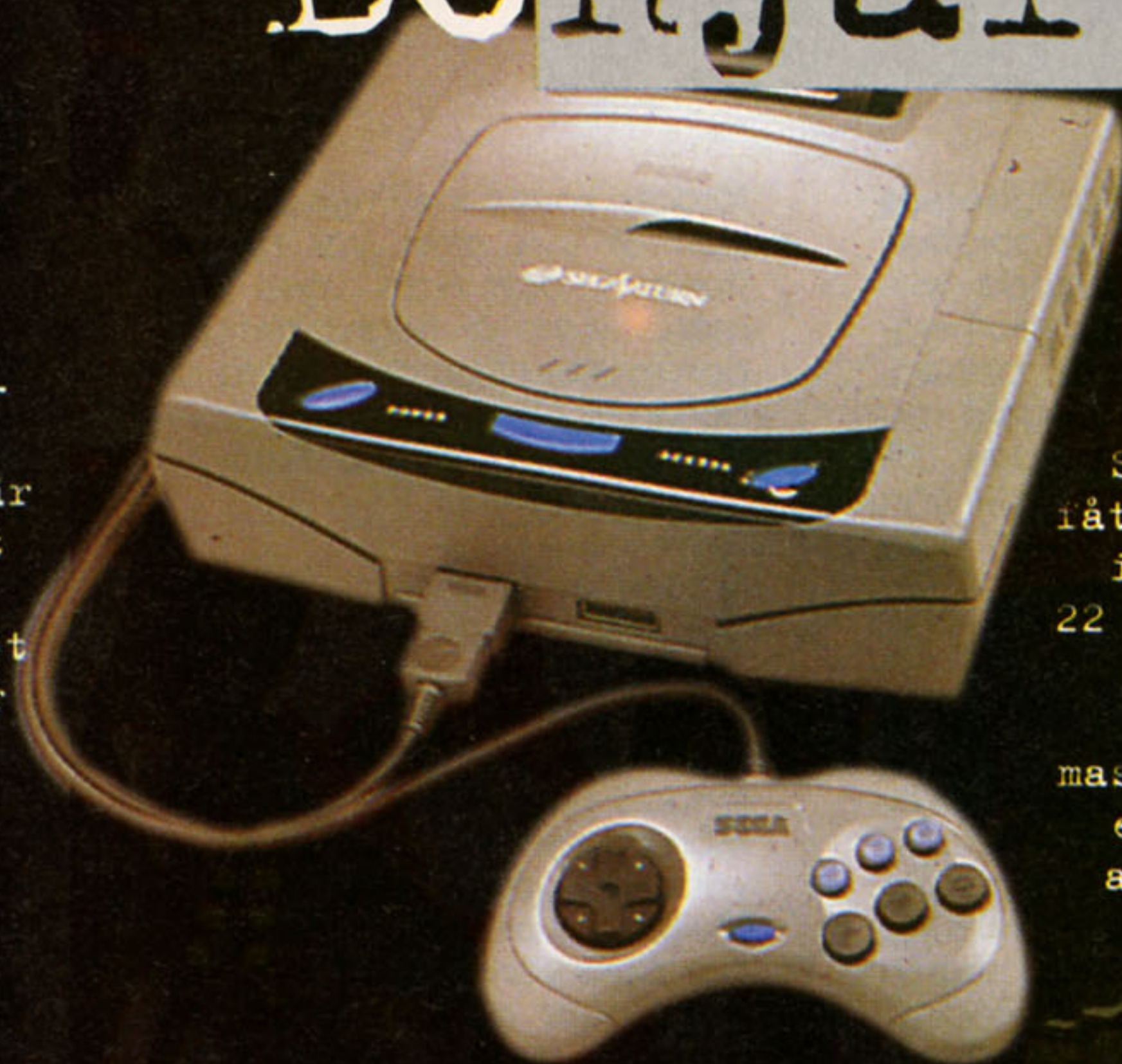
När spelet är färdigt blir det förmodligen text i bubblorna på intro-teckningarna...



Virtua Fighter är det spel som de flesta sukter efter, och det kommer att ingå i Saturn-paketet när USA-släppet sker under våren. Mums!

EightEN Har Börjat!

Vi har spelat Saturn hemma hos Dr. Roffe till vi blev utkastade. Det blev mest Virtua Fighting. VF är lika snabbt och mjukt på Saturn som på arkadmaskinen, och det tar bara 4-5 sekunder att ladda en ny gubbe. Vi vet inte vilken maskin Expressens Lennart Nilsson prövade, (12.3.) men det kan inte ha varit samma som vår.



Sega Saturn har fått en bra start i Japan. Mellan 22 november och 6 januari såldes mer än 500.000 maskiner. Det ger ett förhållande av 5 mot 3 jämfört med Sonys nya konsol Playstation. Snart är den här.

Clockwork Knight är ett plattformsspel som visar upp Saturns förmåga att generera otroligt detal-



jerad grafik med en djupkänsla man aldrig trodde var möjlig. Lite väl lätt, tyvärr, men det kan man inte säga om Yumemimysteriet som är i Myst-klass på alla sätt. Och det kommer mera!

**Fullständiga Saturn-
data på sid. 35!**



TECHNO ★ CLASH

Hållå! För ovanlighetens skull ska eran helt splattermaniske "Fort-ladda-nyttmagasin-jag-ska-mangla-hela-universum"-recensent presentera en alldeles fantastiskt bra rollspels/äventyrscartridge till Megan. Detta spel kommer från Electronic Arts, så klart - dom brukar veta vad dom gör.

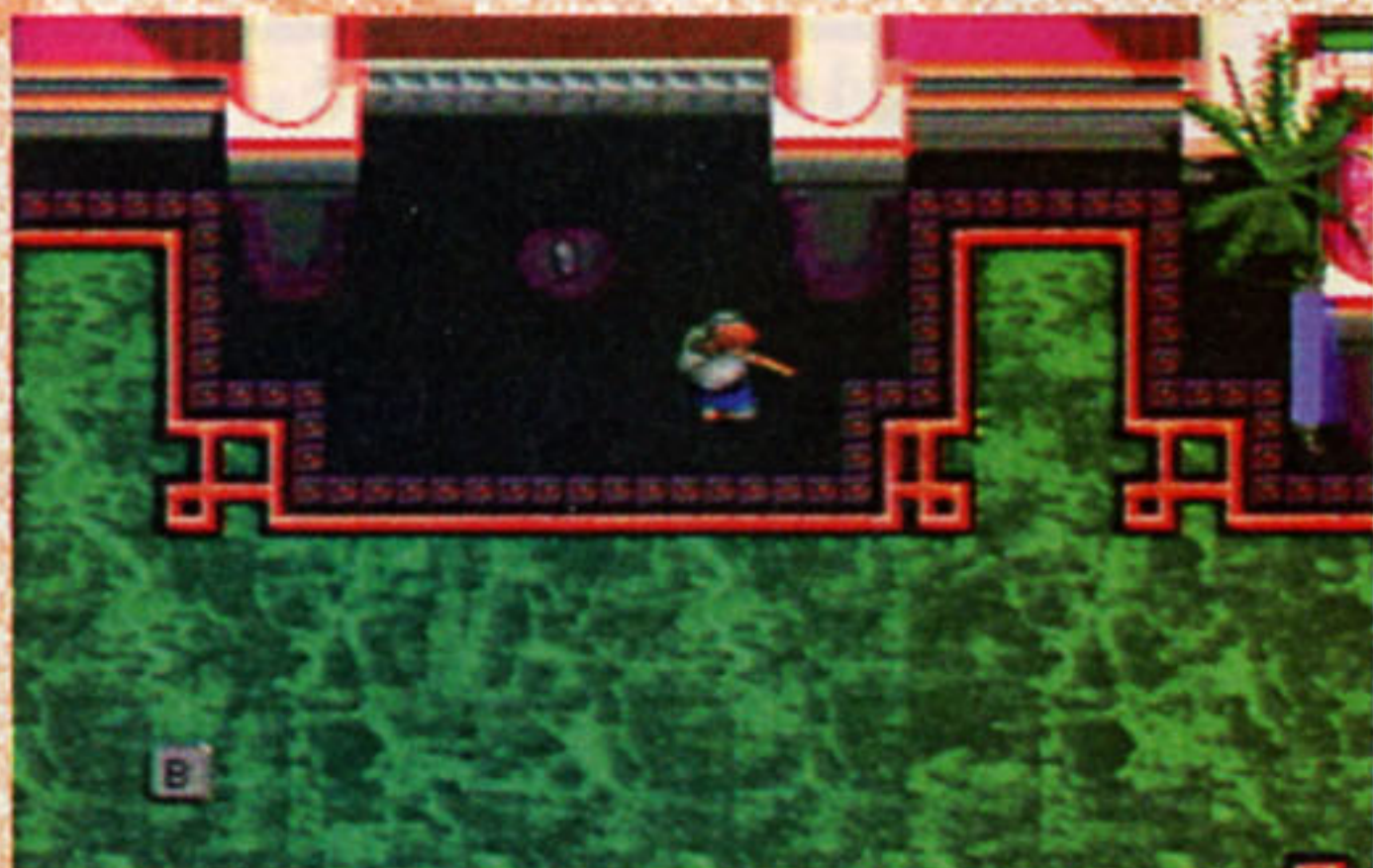
Technoclash är ett rollspel i Zombies-tappning, dvs. sett i snett fågelperspektiv (eller "isometrisk projektion", som det heter. RED) med stora gubbar - inga små bebisfigurer här inte. Detta lilla äventyr utspelas i "The Inner Realm" (Det Inre Riket. RED) och en massa andra världar, bl.a. vår egen. Hit har en ond människa

färdats, kallad the Engine Man. Han är ute efter vår hjälte, Ronaan, och hans värld där människorna är trogna magins och mystikens värden. Detta är början till ett krig mellan magin och tekniken - Technoclash!

Av sin läromästare, Magus Abaris, blir Ronaan ombedd att samla ihop sina följeslagare - livvakterna Chazz och Farrg samt sin synska falk Indar. I sin jakt på the Engine Man hamnar Ronaan och hans vänner på jorden i maskinernas Mekka - Las Vegas. Ronaan och hans vänner, jordnära och bundna till den mystiska världen som de är, slås förstas av hur hårt vi människor är styrda av den materiella och maski-

nella världen i stället för det andliga. (fet pekpinne!) Först tar de sin tillflykt till ett skrotupplag, men den onde Engine Man är dem hack i häl hela tiden och den evinnerliga striden mellan gott och ont är i full gång. Igen. Och värre blir det.

Jag måste faktiskt erkänna att jag aldrig varit intresserad av standardspelen inom RPG-genren, men TC är ovanligt kul, välgjort, spännande och till och med originellt. Storyn handlar för en gångs skull inte om bortrövade tontbrudar, elaka drakar och mesiga dvärgar. TC är helt klart ett lite vuxnare spel än de vanliga japaniska ökenlire. Men det är som sagt inte heller utformat som



Det hela börjar i Las Vegas. Snyggt kasino, men extremt ogästvänligt. Här skjuter man på gästerna med robotar. Konstigt att stället inte gått i konkurs.



Man får inte ens vara i fred ute i öknen, fast bakom en fin kulle har man eldä.

Från: EA
 SLÄPP: Ute nu
 PRIS: 549:-

Rollspel- Äventyr

Grafik



Detta är en syn du kommer att få se ofta när du spelar Technoclash - alternativet är att få se Game Over-skärmen. Denna meny innehåller alla de livsviktiga trollformlerna och styr även din spaningsrobot, falcken med vars ögon du kan se.

Techno-konfrontationen löper genom en mängd olika världar tills du är hemma i den Inre Världen igen. Denna är full av otäcka maskiner. I detta spel ska man tycka att maskiner är otäcka. Megan då?



t.ex. Shining Force eller dylikt, utan liknar mera Zombies. Samtidigt finns här också den klassiska knappa-fram-dialogen när krigarna pratar med varann.

Det finns också en späckad alternativ-menü med översikt och index över Ronaans trollformler, och från denna kan man också skicka ut hans "spaningsfalk" Indrar, genom vars ögon Ronaan kan "se". Med falcken rekar man nivån, dvs. kollar runt lite på ett sätt som går betydligt fortare än om Ronaan själv skulle ha knallat runt. Det finns heller inget egentligt att reta sig på i detta spel, annat än att man kanske dör lite väl lätt och ständigt måste skriva upp pass-

words. Det är nämligen så, att det password du får efter att ha dött gör att du får göra om allt, även om det är på samma nivå.

Allt som allt är TC ett bra och spännande spel som borde tilltala såväl rollspelsfantaster som äventyrsgamers. Ett stort plus för den långa hållbarheten och mängden av problem, det myckna pusslandet och de långa banorna. TC ska du definitivt ta en titt på, tycker

Henrik



Robotar och raketer och annat obehag är det gott om i TC.



Ovan: Alla diskussioner förs på det traditionella "tryck-fram-tugget"-metoden på små trevliga tavlor.



Mycket bra! (Och ännu bättre om du kör spelet via den nya 32X-maskinen!) Det hela påminner om Zombies-liret från ifjol - detaljerat och djupt. Dialogsekvenserna följer tyvärr standardmodellen.

Spelkänsla

Snabbt engagerande. En skönt krypande domedagskänsla. Starkt och hållbart äventyr med svåra uppdrag. Man lär sig snabbt att byta trollformler, vilket verkligen behövs - här kryllar det av fiender. Robotar, halvrobotar och annat dystopiskt patask. Det gäller att inte slösa på formlerna, annars kör du lätt fast.

Ljud

Även detta ovanligt bra. Mycket varierad musik, som är så bra att man nästan inte tänker på det. Ljudeffekterna är fläska och glassiga.

Hållbarhet

Låg! Möjligen kan man bli lite halv-frustro när man kört hela banan fram till bossen och - tjoff! så dör man. Här gäller det att ha snott p-wordet innan du dog, annars är det bara att börja om.

Irritationsnivå

Låg! Möjligen kan man bli lite halv-frustro när man kört hela banan fram till bossen och - tjoff! så dör man. Här gäller det att ha snott p-wordet innan du dog, annars är det bara att börja om.

SOLEIL



Soleil är en trevlig liten stad där alla fjortonåriga pojkar får ett svärd som de ska använda till att finhacka diverse monstra. Flickorna piper av upphetsning när de tågar iväg. Varför begriper ingen, för de här grabbarna får en smurf att likna Arnold Schwarzenegger. Men så är det i äventyrsspel från Japan, och särskilt när gänget bakom Zelda-spelen är inblandat...

Så släpper då SEGA äntligen ett nytt äventyrsspel. Och vad hittar vi då, om inte ett "hjärte-ska-ut-i-världen-med-sitt-svärd"-lir. Jag blev ganska besviken i början när jag såg introt, för det påminner om SNES-klassikern Zelda 3, men ge inte tappt! Spelet är mer än OK, fast det tar ett tag att komma in i det.

Du är alltså precis fyllda 14 år och får farsgubbens gamla svärd i födelsedagspresent av mamsen. Svärdet tar du med dig till Knugen. Då får du veta att du måste gå i din pappas fotspår

och bli en hjälte. Sagt och gjort - ta dig till träningsbanorna och försök vinna de tre medaljerna som är din biljett till hjältesvärdet. Detta är lättare sagt än gjort.

"Jag hade hört ryktas att detta skulle vara ett lätt spel, men det kan jag inte hålla med om."

Längs vägen till din hjälte-status träffar du på olika djur som följer med dig

och kan erbjuda vissa egenskaper till hjälp, t.ex. skydd mot eld (pingvin), slå fortare med svärdet (räv) och simma över vattnen (dinosaurie). För varje nytt djur du får i släptåg, desto mera ökar din oövervinnelighet. Jag ska inte avslöja för mycket, men det gäller att para ihop rätt kombination av djur när du ska slåss mot alla otäcka typer du stöter på. Du kan bara ha två djur "framme" samtidigt, men de kan samverka. "Bossarna" du möter i slutet av varje scenario är inte svåra att ta kål på. De dör alldeles för lätt, men å andra sidan kan vägen mot nästa delmål vara klurigare.

Alla figurerna talar bisarr engelska på svarta tavlor, men man klarar sig med ganska små kunskaper i språket. Jag menar, Dr. Roffe spelar japanska rollspel...



Vad i helsefyr gör Sonic i det här spelet? Ligger och coolar ner sej på beachen förstas. Det skulle du också vilja om du jobbade som plattformshjälte.



FRÅN: SEGA
SLÄPP: Ute nu
**En spelare, batteri-
 backup**

ÄVENTYR

Grafik



Hjälten tar en promenad på stranden. Ovanligt nog lämnar han fotspår efter sig. De bildar ett regelbundet mönster som får honom att inse intigheten i en tillvaro som hjälte. Han låter därför håret växa, och skulle ha köpt en Harley Davidson om inte Mauro Scocco redan hade gjort det.

Bra djup i bilden. Tydlig grafik i väldigt puttenuttiga färger, lite pastellkänsla sådär. Ganska kul att plötsligt hitta Sonic liggande i en solstol på stranden. I övrigt ungefär vad man förväntar sig av ett spel i denna klass.

Spelkänsla

Som sagt - har du bara tålmod stort nog, så är detta ett riktigt trevligt litet spel. Det känns väl inte särskilt nyskapande eller jät-tefräsch, men det vinner i längden och platsar helt klart bland de bättre spelen i genren.

Kört fast redan? På Hot Line-sidorna får du hjälp att komma igång!

När du väl har blivit hjälte (och har fått mastodontsvärde Sune) ska du hjälpa de gulliga monstren, som hela tiden suttit i finkan, tillbaka till sin egen värld. Att människorna betraktat dem som onda beror bara på inskränkthet och okunnighet! I och med denna upplysning så kan vi förstå att speltillverkaren inte bara vill roa oss och sätta vår hjärnkapacitet på prov, utan också ge oss ett antirasistiskt budskap. Det känns ju bra att förena nytta med nöje. (Fast det där med att föra monstren "tillbaka till sin egen värld" kan förstås tolkas tvärtom. RED)

Jag hade hört ryktas att detta skulle vara ett lätt spel, men det kan jag inte hålla med om. Naturliga mardrömmar, ofrivilliga darrningar i hela kroppen och en nästan obeskrivlig längtan att bränna hela skiten på bål (saktal!) har jag tampats med innan jag med viss hjälp från Dr. Roffe lyckades ta mig mot slutet. Som sagt, Soleil är ett helt OK lir, men varför alltid samma tjatiga story?

Cathrine Persson



Ljud

Ordinärt ljud för den här typen av spel. Musiken är hyggligt bra men kan bli lite tjatig. Går ej att stänga av.

Hållbarhet

Lång. Jag satt uppe dygnet runt i veckor och kom ändå inte till slutet. Får du inte krupp, gräddkräka eller vietnamesisk tröjpest har du alltså ett par veckor av schysst lirande framför dig med Soleil.

Irritationsnivå

Ganska hög. Det finns säkert smarta kids som spelar igenom Soleil utan att fastna i dagar som jag (en tjej som börjar närma sig 30) gjorde. Håll på att kasta lådan i väggen ett par gånger. Men när man efter idogt testande klarar sig igenom ett moment står glädjen desto högre i tak. Men stort tålmod krävs...!

Med ett tryck på pausknappen får du fram hela ditt Zoo. Ska du gå iland med det här lret gäller det att kombinera rätt djur vid rätt tillfälle, så den här skärmen får du se en hel del av. Här kan du också spara spelet.



GENERATIONS



"Ja, här står man mitt i spenaten och får dumma fåglar i håret", säger Monobe till den utsände från SEGA FORCE. "Och drullar man i vattnet får man kortslutning. Det suger faktiskt. Det finns killar i buskarna som skjuter på en också, men jag har ett skivkontrakt på gång så det gör inget."

Nej, det handlar inte om 40-talister utan om ett spel. En uppföljare till Flashback, sa folk. Njaa...knappast. Den väntar vi fortfarande på. Men Generations Lost är ett bra äventyrs-fantasy-actionspel som har starka influenser från Flashback!

Detta är ett av Time Warners första SEGA-spel, men det kommer snart mera från jättesupermediamultikoncernen - t.ex. Red Zone och Battlecorps. Människorna bakom detta spel måste helt enkelt vara samma som jobbat på Marvel-spelen Wolverine och X-men, för om man jämför ser Generations Lost ut som en kopia av X-men, eller vice versa. Originellt...! Nå, nog om detta, för Generations Lost är betydligt snyggare än X-men. Trevligt spel, så att säga. Kul att titta på, kul att spela. Tacksamt i dessa dagar då man nästan hellre dammar av gamla hederliga Strider än man rotar runt bland massor av färgbombsfyllda japanska bebisshoot 'em ups.

Du antar rollen som Monobe, en grabb från en fjärran mystisk värld där inte ens restskatten är uppfunnen. Hans stam har problem. De fattar inte var alla mystiska fenomen härstammar från (låter som Sverige 1995...RED), och skickar ut Monobe att gallra terrängen, så att säga.

Kyns älderman utrustar honom med en laserpistol och en magisk väst. Laserstrålen kan både användas som vapen och som klätterredskap. Den är både till nytta och besvär, för den måste laddas emellanåt på vissa "stationer".

Storyn verkar till en början tunn, men vem bryr sig så länge spelet flyter på bra?

(De som vill ha knökiga storys får dra till bibblan! RED) I övrigt och i ren allmänhet tilltalas jag science fiction/fantasy-stämningen redan från början. Väl inne i spelet börjar saker och ting att klura till sig, men det som i början verkade vara ett ganska långt och svårt spel visade sig vara ganska kort och lättpuslat. Jag körde fast några gånger ("kodlåset" är ganska djävulskt att fixa, tack Dr. Roffe för hjälpen!) men inget är omöjligt i detta spel.

I början av varje bana får Monobe ett pergament där det berättas lite historik om nivån och vad han ska akta sig för. I dräkten bär han med sig en elektronisk karta, där det visas vilka områden han har access

PLATTFORM- ACTION

LOST



Detta är en av de laddningsstationer som Monobe behöver för att få sprutt i sin kombinerade laserpicka och änterhake. Utan saft i grejen kommer man inte långt, så det kan bli ett visst spring efter nya laddningar. Banorna är inte små, så det gäller att komma ihåg var påfyllet fanns.



till samt ett index över föremål som han har hittat. Nivåerna är ganska stora, och han förflyttar sig mellan dem med hjälp av teleportörer. Det finns djungler, industrivärldar och mycket annat, och bakgrunderna är enkla men snygga.

Monobe möter inte särskilt många fiender, och de få han möter är ganska lätta att knäcka. Efter första nivån stöter han på en bejb som... hmmm... kan sätta fart på en och annan gosses hormonproduktion, men de bara pratar lite och sedan försvinner hon. Synd - det skulle ha varit kul om man hade kunnat välja mellan olika figurer att spela med. Det är alldeles för ofta som historierna styrs av manliga

Monobe är inget vanligt namn, men varför ska man ha ett vanligt namn när man kan hoppa så infernaliskt som den här pojken? Här far han omkring i en av de mera techno-stukade banorna, i full färd med att räkna ut hur saker och ting ligger till i världen. Det kunde behövas någon som gjorde detsamma här också...!

figurer. När får vi se en tuff tjej som spelhjärte - gärna en som bär mera än det allra nödvändigaste i klädväg?

Nåja. Hursomhelst så består slutpoängen i spelet av förklaringen till alla konstigheter i Monobes värld. Det är ju anska kul, fast det känns som om Generations Lost är lite väl kort - nu när man har blivit varm i tajtsen och fått fason på laserpicke-hoppandet. Flera fiender vore heller inte fel, men man kan väl inte få allt. Inte samtidigt, åtminstone. Generations Lost är ett bra spel, och gillar du sf/fantasy-äventyr i plattformsversion, så ska du helt klart inskaffa ett ex!

HENRIK



Grafik

Snygga mellansekvenser. Förhållandevis stora och detaljerade figurer. Lite väl färgglada bakgrunder emellanåt, annars cleant och välgjort. Ni som har sett X-men-spelet vet hur detta spel ser ut...

Spelkänsla

Monobe är ganska lättstyrd. Likheten med Flashback ligger mest i nivåernas utseende, men det finns en klart godkänd sf/fantasy-känsla rakt igenom. Generations Lost ger inte mycket motstånd, men det finns trots allt en hel del situationer som kräver lite hjärnkapacitet. Ju längre man kommer desto mindre självklart framstår det som ska göras.

Ljud

Ganska bra ljud, faktiskt. Musiken är stilla, stämningssyftad och inte på något vis irriterande. Ljudeffekterna är verklig-hetstroga och helt OK.

Hållbarhet

Kort till medellångt. Tar inte så lång tid, om man inte kör fast. Man får knappast delirium av svårigheterna. Krana på svåraste graden direkt, så blir det lite sport!

Irritationsnivå

Det finns inget att bli knäckt över. Faktiskt! Avsaknaden av hysto-tugga-fradga-skjuta-ska-tor-med-soft-air-gun-situationer kanske i sig är det som irriterar en mest

STARGATE

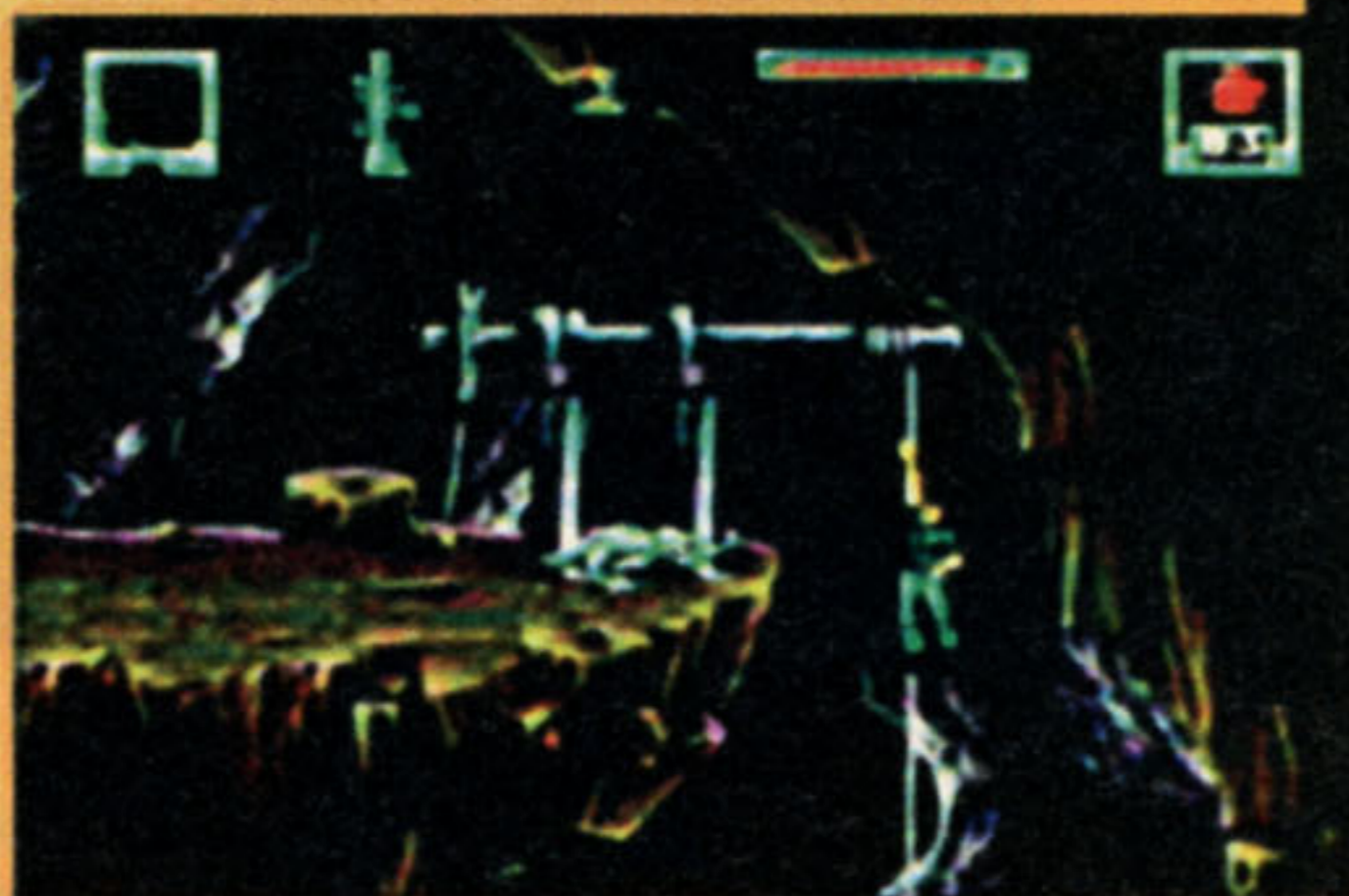


Här sitter man och är grinfärdig för att alla tunga filmer dyker upp tio månader senare i Sverige än i övriga världen - om de överhuvudtaget kommer. Men - plötsligt ser jag ljuset! Stargate till Mega Driven! Man grinar ju av lycka. Förhoppningsvis det tyngsta späs-äventyret hittills, och här ska jag nu berätta om det närbesläktade Plattformsspelet med major P!

STJÄRNEPORTEN



TYPISK GROTTA



LÖSE

Skrota dina gamla plattformslir, eller slit av plasten och bygg om dem till örhängen. Lås in dig, sätt på en platta med egyptisk folk-musik och tänk på den obarmhjärtiga sfinxen - allt detta som uppvärmning och förvarning. Detta är så j-la schysst gaming! Storyn går så här, även om jag kanske inte har förstått den till 100% (För då behöver man kanske se filmen eller ha en manual. Det senare har vi recensenter aldrig!): Ett gäng marinkårssoldater och en arkeolog har knatat igenom stjärnportalen (i Egypten) och har på så sätt hamnat långt bort i det mörkas-

te och mest ondskefulla hörnet av universum - på planeten Abydos. Där råder kaos, illvilja och allmänt elände.

Planeten styrs av de obarmhjärtiga gudar som faraonerna tillbad. Överallt dyker det upp väldiga skalbagge-mutationer - prototyperna till egyptiernas skarabéer - och de är argsinta. Man stöter också på den inhemska befolkningen, nagadanerna, som är förslavade av den skoningslöse chefsguden Ra och hans onda smågudspolare. Marinkårssoldaternas uppdrag är att förstöra stargejten med en

atombomb. Tyvärr har gruppen splittrats, och därmed är delarna till bomben lite utspridda. För att hitta bitarna måste soldaterna alltså gå några ronder mot gudarna. I gengäld för att de spöar upp Ra, Anubis och de andra hårdingarna får de hjälp av den förslavade befolkningen.

Du spelar som O'Neill, dvs. Kurt Russell (Huvudrollsinnehavaren i filmen). Ibland stöter du på andra karaktärer som du växlar några ord med och får nya uppdrag av - inga tråkade mellan-sekvenser direkt. Du får se skådespelarnas riktiga ansikten när

FRÅN:
ACCLAIM/PROBE
SLÄPP: Ute nu
En spelare
PRIS: 625:-

PLATTFORM- ACTION

du klickar fram dialogen, så man får anta att spelmakarna verkligen har haft tumme med filmgänget. Äventyret utspelas i ökenmiljö, och otäckingarna är relativt väl varierade.

Missförstå mej nu rätt när jag säger att detta lir inte är överdrivet bra i utformningen, men att den rätta uråldriga mystiken ändå finns med på något sätt. Bakgrunderna är ganska snygga och sprajtarna är bitvis helt enormt coola - förmodligen enbart på grund av att karaktärerna bakom dem helt klart är "evil shit". O'Neil är lite knepig att styra - mest för att det inte

ten också ganska najs stuk på soundet!) Men några samplingar är det inte fråga om - Kurtans kärva kommentarer får man läsa, inte höra.

Bossarna är inte omöjliga att komma tillrätta med, de kräver bara lite strategi, men The Big One - där får du allt kaka grus så att tänderna raslar (och bildar staket i chokladfabriken på dej! RED). Har du missat något moment eller så (det går nämligen att rusa igenom loret, förutom när det är boss-tajm) så får du inte se det riktiga slutet. Ska man jämföra Stargate med andra filmlir, så hamnar man

Grafik

Trevlig. Gubben du spelar med är kanske inte så jättebra, men ta en titt på sprjaten med vingarna som dyker upp en bit in i spelet! Schyssta bakgrunder.

Spelkänsla

Tung. Mystisk och lite småläbbig. Kul kombination av gammal gudamystik och modern teknologi. Om detta är ett drag från filmbolagets PR-avdelning, så har de åtminstone lyckats fånga mig!

Ljud

Mycket bra! Egyptisk ambient-world music-variant. Kan inte på något vis vara irriterande.

Hållbarhet

En vecka ungefär. Om du letar efter utmaningar som ger dig blödande magsår, sömnlöshet och muskelryckningar i ansiktet är detta inget för dig. Men om du gillar ett snyggt, välgjort och underhållande spel, så kommer Stargate att stå länge på hyllan.

Irritationsnivå

Det enda som är trist med Stargate är att det inte finns någon ordentlig options-meny. Det finns passwords, men det hade verkligen varit på sin plats med en joystick-meny så att knappfunktionerna gick att ställa om.

JÄLTE

ÄR DET NÅN DÄR?



KALLE PÅ SPÅNGEN?

finns möjlighet att ställa om knappfunktionerna. Annars är han en j-vel på att hoppa; han kan ta fingertag om kanter och sedan svinga sig upp.

Eldkraften på vapnet måste då och då uppgraderas. Huvudvapnet, MP 5:an, blir överhettad om man skjuter för länge, och då måste man vänta några sekunder tills den svalnar. (Njaa...inte så realistisk. RED) Knepigt i tajta situationer. Musiken då? hittills har jag inte stött på något plattformsspel som har så låg irritationsnivå och låter så schysst som detta. (Gods hade förres-

någonstans mellan Terminator 1 och Robocop vs. Terminator, fast då tänker jag enbart på grafiken.

Stargate är inte vidare svårt, men inte särskilt lätt heller. Det är helt enkelt ett välgjort och underhållande spel, mycket trevligare än vad de flesta filmlicensspel har varit. Ett spel som man kan lira om och om igen!

Henrik



CANNON FODDER



Det här spelet ger mig en dålig smak i munnen. Det beror inte på att jag är särskilt anti-militaristisk, samvetsöm eller har köpt den senaste tidens kvällstidningsbullshit om att spel och video gör våldsdårar av barnen. Det är nog snarare för att "Cannon Fodder" kommer med dubbla budskap. Titeln kan översättas till det fina gamla uttrycket "Kanonmat". Uttrycket lär ha uppkommit under första världskriget och betecknar den stora massan meniga soldater som går dit de är tillsagda för att slaktas på maktens altare. Det underlättar för politiker, marskalkar och generaler att se trupperna som trupper, inte enskilda soldater som har namn, ansikten och vänner. Den som beslutar offra några

hundra tusen människor för att vinna hundra meter mark kan annars få sömnproblem och ansiktsryckningar. Man väntar sig att ett spel där det står "War has never been so much fun" på omslaget också ska ha lite av den attityden, men så är det inte. Man kan aldrig veta om det beror på tanklöshet eller om man har tänkt för mycket, men fel blir det hursomhelst.

När jag knäppte på Megan och knappade mig igenom de första nivåerna tänkte jag: "Detta är en korsning på Lemmings och Jungle Strike", och det tycker jag fortfarande. Gubbarna är lika stora som lämlarna i Lemmings och man ser dem ur samma vinkel som stridsplatserna i Strike-spelen.

Det är ett okomplicerat spel - man sätter en pekare dit man vill att truppledaren ska gå och trycker A. Då går han dit, och trupperna följer med. Programmerarna har en klart pacifistisk syn på militärer - de kan bara gå rakt fram. Du måste lotsa dem kring alla hinder. Trycker du på B förvandlas pekaren till ett hårkors, och då börjar alla skjuta mot den plats där korset ligger. Pekaren och hårkorset styr du med D-knappen. Efter några banor är det helt instinktivt.

Trots det bakterie-liknande gubbformatet ser man tydligt vad som pågår. En annan likhet med Strike-spelen är att varje bana är en avgränsad kartrektangel

Detta är kanonmaten på matbordet, så att säga. Det finns ytterligare några typer av terräng att fajtias i. Längre fram kommer det stridsvagnar och andra fordon med i spelet, men de här grabbarna får gå.

Här ska det sprängas hus och dödas fiender. För att kunna spränga måste man först hitta handgranater. Varning: skjut inte på granatladorna - det får obehagliga konsekvenser på nära håll...



Från: Virgin/
Sensible Software
Släpp: Ute nu (27/1)
PRIS: ?

KRIG

där du ska utföra vissa order. När allt är sprängt, dödat osv. är banan slut. Då kreverar Megans ljudkretsar i en hysterisk korsning på tivolilåtar och marschmusik, och så kommer ett av de dubbla budskapen: uppräknigen av hjältar och stupade. Med namn och allt. Knappar man förbi så får man se statistikskärmen, även kallad "krigskyrkogården" med ett vitt kors för varje stupad...! Då är det inte längre så roligt att se de träffade fienderna flyga omkring med små fåniga skrik som starkt påminner om Lemmingarnas läten. Deras dödsryckningar är i stumfilmsklass. så det borde inte äckla en mera att skjuta en fiende än att använda en spränglämmel, men det gör det.

Jag börjar tro att det beror just på det dubbla budskapet och bristen på en story som rättfärdigar det hela. I Strike-spelen är du hjälten som slår till från ovan och räddar världen från Kilbabor och knarkfurstas med Hitlerdrömmar, men i Cannon Fodder känns det som om man var nere på den militära stegens lägsta, tröstlöst gyttjiga pinne. Vi snackar Groznyj, Sarajevo och Srebrenica. De här spelmakarna har stått

Ett exempel på var det skär sig: Att kalla de båda stridande grupperna "hemmalag" och "bortalag" med en korsbeströdd kyrkogård som kuliss känns lika roligt som de putslustiga ban-namnen.



inför valet att skita helt i verkligheten och göra ett roligt, häftigt krigsspel eller att göra det realistiskt. Det känns som om de började med det förstnämnda men fick dåligt samvete eller besök av en etik-konsult, så det smäcktes på några feta brasklappar (den i instruktionsboken är patetisk och dessutom kriminellt dåligt översatt) om hur hemskt det är med krig. Och det är det ju. De som skulle köpa ett realistiskt spel brukar varken ha frigång eller egna pengar att handla för.

Och det är förbaskat tråkigt, för spelet är välgjort och lätthanterligt även om det inte precis är lätt att lösa uppgifterna. Det är spännande och varierat. Det är så bra att vi spelar det ofta och gärna trots att man blir lite obehaglig till mods då och då. Det hade varit bättre att göra ett riktigt gung-ho Battler Brittonspel och ta kritiken som riktiga karlar (soldater). Detta i stället för att klisstra på lite fredsfostran i efterhand. Men vi ses i helvetet, hälsar

Mats Jönsson



Grafik

Effektiv, detaljerad (fiendens snögubbar är en bisarr detalj...!) och lättavläst. Animationen är ren slapstick. Vilket handvapen slänger iväg offren 50-60 meter, sprattlande som cirkusakrobater på syra?

Spelkänsla

Alldeles utmärkt. Instinktiva kontroller och stor handlingsfrihet gör att du bara kan skylla på dig själv om du slutar som 91:an i stället för att bli general Patton.

Ljud

Tillräckligt. Skriken är rena rama Lemmings, men lite för mänskliga för att det ska kännas bra. Musiken är uthärdlig och hörs bara under mellanscenerna. Skott och explosioner håller måttet, även om k pistarna hackar lite.

Hållbarhet

30 olika uppdrag bör räcka en stund, särskilt som svårighetsgraden ökar brant efter de första 4-5 banorna. Du kan göra nya försök att tackla ett uppdrag så länge du har rekryter kvar. Password finns.

Irritationsnivå

Frånsett det hycklande upplägg blir man bara förbannad på soldater som tappar bort gruppen och måste hämtas. Eller när delar av ett sprängt hus drattar ned i skallen på dina gubbar...!

WARLOCK

DET ÄR DAGS ATT DRA UT PÅ HÄXJAKT! VÄRM UPP MAGIBÖCKERNA OCH ELDBOLLSKASTARFORMELN, FÖR DU SKALL INTE JAGA VILKEN HÄXA SOM HELST! DET ÄR DEN DIABOLISKE BOCKSKALLENS EGEN NATTSVARTE LÄRJUNGE, WARLOCK, SOM DU MÅSTE GE STRYK!

Om ni någon gång sett någon utav Warlock-filmerna vet ni lite om bakgrunden till detta spel. Om inte kommer här en kort resumé: Den verkligt onde har utsett en människa till sin lärjunge. Lärjungen blir till en verkligt ond trollkarl, en Warlock. Den uppgift som Warlocken får är att vända på skapelseprocessen och förstöra världen!

Warlock är uppbyggt som ett klassiskt plattformsspel. Ni som spelat ex Castlevania kommer att känna igen er. Din hjälte är en cool snubbe från medeltiden

som slungas genom tid och rum för att förfölja Warlocken och hindra honom att sno åt sig en bunt gamla artefakter som han kan krossa världen med.

Ditt vapen är en effektiv magisk blix som du avlossar från dina händer på klassiskt vis. Till din hjälp har du dessutom en liten, svävande och magisk kula som du fått tilldelat dig från en grupp av gamla magiker som inte själv har ork att bråka med Warlocken. Kulan kan nyttjas som vapen men framförallt kan den "förlänga" din räckvidd. Du skickar exempelvis iväg den

mot någonting som du gärna vill nå (men inte när eller vågar gå nära för att det står ett monster ivägen) och kan på så vis ta en massa behövliga prylar, extra liv mm. Kulan har några andra små finesser som den kan hjälpa dig med.

Du kan under spelets gång få extra liv, finna en mängd små nödvändiga flaskor fyllda med mystiska brygder och framförallt samla ihop de urgamla artefakter som inte får falla i Warlockens händer.



Det börjar med solsken och fågelkvitter, men några skärmar längre in i livet stöter du på den första fulingen, och sedan blir det värre och värre. Zombiernas stön och spökenas suckanden blir din musik, och av solen syns inte en glimt. Buahaha!!!



Du blir tvungen att bekämpa fladdermöss, spöken, besatta människor och statyer som blivit levande genom Warlocks trollkonster, men ditt magiska skott och den lättstyrda "orben" ger dig vissa chanser att klara av allt otyget.

Från: Acclaim
SLÄPP: April?
PRIS: Ej klart

PLATTFORM- ACTION



"Who dat man?"

"He's da warlock! Yech!"

Motståndet man möter är varierande. I början är spelet ganska enkelt men stegrar sig ganska snart och blir riktigt knepigt. Man tvingas slåss mot zombies, jättespindlar, konstiga eldflugor, varulvar, eldsprutande monstern mm. Ska man gnälla på något, så kan man klaga över att när det väl kommer ett monster typ jättespindel så kan man ge sig tusan på att alla andra monster man möter närmsta minuterna också kommer att vara jättespindlar. Lite mer variation på just den punkten vore önskvärt.

Men det svåraste är inte det rörliga motståndet i form av den armé utav monster som man möter, utan de fällor och små trixigheter som man måste använda hjärnan för att undvika eller lösa för

Ingen vettig människa skulle ta emot en påse godis av ett gäng små gubbar i långa bruna klänningar, men eftersom du är ett slags druid och den ende som kan bekämpa ondskan så gör du en jorden-runt-resa bara för att dom säger det åt dej. Men så är det i spelens värld.

att komma förbi. Vissa av hindren är riktigt svåra och otroligt kluriga. Detta är verkligen superbra eftersom jag är ganska less på att bara skjuta mig igenom den här typen av plattformsspel! Eftersom det är ett svårt spel där man ofta måste "förslösa" sina liv på att prova en mängd olika möjligheter är funktionen med "passwords"/koder extra välkommen.

Jag hade mycket roligt under testandet av detta spel och kan rekommendera det till er som vill ha ett hyfsat plattformsspel med ingredienserna magi, fantasy, skräck och hjärnbryderi.

Ett engagerande och bra spel nästan i klass med Castlevania. Tycker Deg!



Grafik

Det är bra känsla i grafiken. Den står sig definitivt mot andra spel i samma klass. Bakgrunder och monster är av klassiska mått för sådana här spel, men de fungerar alldeles utmärkt.

Spelkänsla

Det är bra spelkänsla. Din hjälte rör sig snabbt och bra. Han hoppar och skjuter ungefär så bra som man kan önska sig. Positivt är det att det ständigt dyker upp nya moment som tvingar en till att ta en mängd nya initiativ och söka lösningar.

Ljud

Det är OK! Man kan inte förvänta sig cede-kvalitet, men ljudeffekterna är bra och soundtracket är hyfsat ..

Hållbarhet

Detta är ett spel som man gärna spelar från börja till slut. Jag har inte igenom hela spelet. Bara den tid jag lade ned för att "blasta" mig igenom en hel del nivåer var avsevärd. Hög hållbarhet med andra ord!

Irritationsnivå

Inte så mycket att klaga på! Hm.. Ibland rullar ens hjälte iväg när man inte riktigt vill det, men i övrigt fungerar spelet.

MORTAL KOMBAT STREET FIGHTER

- spel blir film!



Bara gamla bekanta - Streetfighter-gänget på picknick.(?)



Kylie Minogue har äntligen slopat gullesnutt-stilen. Haail

Att

filmer blir videospel är inget nytt, och en del spelfigurer har blivit skådespelare inom tecknad film. Mario bros. blev ett praktfiasko som Live Action-film, så nu satsar man på att göra rulle av lite vuxnare spel. Först ut i den tyngre klassen blir "Street Fighter" med benknäckaren Jean-Claude Van Damme och "Mortal Kombat" med Christopher Lambert. SEGA FORCE tar därför för ovanlighetens skull en titt in i filmens underbara och ännu mera våldsamma värld.

Det började med att stora succéer på bio förvandlades till datorspel. Spelen sålde ruggigt bra och nu vill filmskaparna tjäna lika mycket pengar som datorspelsfabrikanterna. Därför gör man nu film av de populäraste datorspelen. Först ut när det gäller mer påkostade filmer är "Street Fighter" och "Mortal Kombat".

För att filmen "Street Fighter" skulle nå dem som verkligen gillar häftig action, valde filmskaparna att sätta kampsportexperten Jean-Claude Van Damme i huvudrollen som överste William F. Guile. Australiens dalande popstjärna Kylie Minogue fick rollen som Guiles medhjäl-

pare, löjtnant Cammy.

Rollen som den brutale general M. Bison gick till Raul Julia, också känd som Gomez i "Familjen Addams"-filmerna. För Julia blev "Street Fighter" hans sista film, han avled i en hjärnblödning strax efter inspelningen.

Eftersom datorspelet "Street Fighter" är ett av de snällare fightingspelen, är också filmen fri från blod. Faktum är att Jean-Claude Van Damme som är känd för att alltid koreografera sina egna slagsmål på bio, denna gång valde att bara agera, inget annat.

I höstas träffade SEGA FORCE Van Damme i Pittsburgh, USA, när filmen "Street Fighter" redan

var inspelad och han höll på med sin nya film, "Sudden Death".

- Mina senaste filmer har jag gjort i rekordfart för att snabbt lösa mig från dåliga kontrakt med olika filmbolag. Det gäller också "Street Fighter", där slagsmålen saknar fines. Det är faktiskt min första barn tillåtna film.

Det här var just snyggt att höra av skådisen som ska göra reklam för filmen, men sån är han, Van Damme.

I filmen "Street Fighter" finns nästan alla kämpar från spelet med. Deras kläder är dock delvis nydesignade. Filmen handlar om det avlägsna Sydostasien-landet Shadaloo, där det rasar ett inbördeskrig och 63 biståndsarbetare från den FN-liknande organisationen Allied Nations hålls som gisslan av general Bison.

De kommer att dödas inom 72 timmar om inte Bison får 20 miljarder dollar. Så mycket har ingen lust att pytsa in och därför kommer överste William F. Guile till undsättning. Sedan är det fightardags och hur det tills sist går är det väl aldrig någon diskussion om.

Manuset till "Street Fighter" är



VINN EN TUNG KEPA!

Skicka in ett vykort med namn och adress till
SEGA FORCE
TÄVLINGSEXPEDITIONEN
 109 48 Stockholm.
 Märk det "TUNG KEPA" så lottar vi ut fem Street-fighter-mössor bland kort-skickarna! Senast den 20.6 vill vi ha kortet.



skrivet av Steven de Souza, geniet som också hittat på handlingen i "Die Hard"-filmerna och "Commando". Det låter ju bra, men samtidigt är filmen hans regidebut, vilket inte låter lika roligt.

- Jag kände i alla fall till spelet innan jag fick reda på att man skulle göra film på det, säger de Souza. Min tonårsson slösar nämligen bort alla sina

pengar på datorspel.

Inspirationen till filmens handling hämtade dock de Souza från tidiga James Bond-filmer och krigsfilmer som "Kanonerna på Navarone".

Tack och lov fick i alla fall slagskämparna behålla sina egna färdigheter från datorspelet. Så är t.ex. Chun-Li akrobat, Bison kan flyga och Guile kan hoppa över saker och motståndare.

Nu över till filmen "Mortal Kombat", som baseras på 1994 år mest säljande datorspel! Huvudrollen spelas av Christopher Lambert, en skådis som var rugigt häftig i den första "Highlander"-filmen.

I "Mortal Kombat" står hela världens framtid på spel, och jordens bästa kämpar tvingas slåss med alla onda supervarelser i det förbjudna riket Outworld. Vi får följa Liu Kang (Robin Shou), Johnny Cage (Linden Ashby) och Sonya Blade (Bridget Wilson) på deras färd för att försvara människornas framtid. På vägen guidas de av den mäktige och odödliga Raiden (Christopher Lambert), som lär dem att komma över sin innersta skräck.

Människorna har också ett hemligt vapen i bakfickan, den vackra prinsessan Kitana

(f.d. Bondbruden Talisa Soto). Bra att ha när de ska slåss med det fyraarmade monstret Goro som filmbolaget skryter är den mest avancerade animatroniska varelse som någonsin skapats till en film.

Regissören Paul Anderson är inte rädd för att filmen ska leda till samma våldsdebatt som när spelet "Mortal Kombat" lanserades.

- Datorspelet "Mortal Kombat" har visserligen rykte om sig att vara våldsamt, men man behöver inte göra en film blodsprutande för att få publiken att hoppa i biofåtöljerna. Filmen "Mortal Kombat" är helt enkelt gjord för alla värstingar som vill ta en kväll ledigt och istället ha lite kul.

Nu frågar sig SEGA FORCE hur man ställer in alla special moves i en film, men vem vet? Det kanske också går...

Text: Jan Larsson
 Foto: Jim Townley
 ©1994 Columbia-TriStar



Var "Guile" verkligen lika prydlig och snaggad som Van Damme är på denna bild? Hmmm...!



Sådär ska det se ut! M. Bison (Raul Julia) får en välförtjänt fot i foderluckan!

SONIC & KNUCKLES

+ 3

Åh, nej! Sluta tjata! Jag ger inga ledtrådar till hur man klarar S&K3.* Fattar ni det, eller...? Måste jag ta till våld för att ni skall förstå? Nej. Det måste jag inte. Ni fattar ändå va? Neeeeeej!!!! -sch! Jag hatar sådana här diskussioner...men, jag gav upp till sist. Här är alltså den totala genomgången av Sonic & Knuckles. Let the Hints begin!

Tanken bakom den här artikeln är att du som läser den inte skall ha några problem med att klara bossarna på S&K kopplad med Sonic 3, fast den är även användbar för dig som bara har Sonic 3 eller Sonic and Knuckles-kassetten. De första sex banorna är till Sonic tre. De efterföljande banorna är Sonic and Knuckles-spelets banor.

I Sonic tre kan man ta sju kaos-smaragder, eller på engelska: "chaos emeralds". Med hjälp av dessa kan man bli super-Sonic. Allt man behöver är 50 ringar. När man har tagit alla smaragderna blir en super-ring detsamma som 50 ringar. Herr någon i nummer 3746 fattade nog lite fel. Med Sonic and Knuckles så kan man ta ytterligare sju. Sonic blir då vid femtio ringar... Ja det säger jag inte haha! (Något skall ju vara hemligt...) Jag kallar för enkelhetens skull Sonic tre:s banor för del ett och de banor som ligger i S&K-kassetten för del två.

Del ett:

Angel island zone

Act I

Den här bossen är väldigt skräckinjagande till utseendet, men svårighetsgraden är från lätt till medel. Efter två försök kan man klara den med förbundna ögon. Om man har eldskölden förstås. Bossen sprutar eld både underifrån och framifrån, så om man inte har någon eldsköld så måste man tajma hoppen ovanpå bossen med eldsprutandet. Det är pulserande.

Rörelsemönster:

1. Kommer ner från ovan och går till vänster i skärmen. Elden under är farlig utan eldsköld.
 2. Stannar en bit ovanför marken. Sprutar eld framåt.
 3. Åker upp, och till vänster.
 4. Åker ner mot marken till vänster på skärmen.
 5. Stannar en bit ovanför marken. Sprutar eld framåt.
 6. Åker tillbaka till det ställe där den var från början.
- Sex träffar.

Act II

Bossen är uppdelad i två sektioner. Den första består av ett luftskepp.

Spelets enklaste fiende... Bara att hålla inne spring-knappen hela tiden. Tips till Tails-spelare som vill hänga med Sonic: Håll inte inne knappen! Sonics snabbhet är begränsad. Inte Tails. Han springer fram, kommer på att han är bakom Sonic, halkar och fastnar till vänster i bild. Han får alla bombarna från luftskeppet rakt i planeten. Tryck pulserande så att Tails håller sig precis bakom Sonic- blir han träffad av en bomb så är det finito. Den riktiga bossen, som kommer sedan är lite svårare. Hoppa bara en gång på bossen. Ställ dig sedan till höger. Gubbkräket bränner bron! Se Tails och lär! (Han dör 99 gånger av hundra på det stället...)

Rörelsemönster:

1. Kommer ner borta till vänster över bron. Robotnik flinar.
 2. Släpper en eldbomb mot bron. Bron brinner upp.
 3. Försvinner bakom vattenfallet och kommer fram på olika ställen varje gång.
 4. Sprutar eld. Neråt, och snett. Den sneda elden stryker marken.
 5. Samma som trean. Osv.
- 8 träffar.

Hydrocity zone

Act I

Bossen är inte så lätt. Från medel till svår. De tre första gångerna som bossmaskinen visar sig retas den bara. Men se upp! Bossen är bra på att åka ramp! Hoppa just när bossen visar sig, så undviker du att förlora ringarna. När moment fem börjar måste man just ha tagit luft, annars dör man. OBS! När man hoppar på bossen i moment 4 så får man inte luft. Man måste för att då få luft hoppa vid sidan av bossen.

Rörelsemönster:

1. Kommer ner från skärmens överkant. Stannar på mitten. Åker sedan upp.
2. Kommer fram uppe till vänster. Åker med god fart ned mot Sonic. Försvinner uppe till höger.
3. Kommer fram uppe till höger. Åker med god fart ned mot Sonic.
4. Stannar på mitten. Kan vid

denna tidpunkt skadas.

5. Sätter fart på pelaren i mitten. Sonic och Tails snurrar runt i strömmen.

6. Åker upp och börjar om från början.

Sex träffar

Act II

Bossen är hyfsat svår. Framför allt tidsödande. Den kan bara tas när Robotnik åker ner mot vattnet för att hämta upp en virvel. Detta gäller bara när man är utan vattensköld. Vattenskölden är väldigt användbar på denna bossen! Det är bara att studsa upp på bossen. Hejdå... Mot nästa bana! Yeeee ha!

Rörelsemönster:

1. Kommer ner uppför. Sätter igång propellern och färdas ner mot vattnet.
 2. Drar upp vatten i en hög pelare. Robotnik försöker suga upp Sonic med den.
 3. Släpper pelaren som sakta åker mot vattnet. Hoppa upp på pelarens överkant och vidare upp på bossen. Enda sättet att skada bossen utan vattensköld.
 4. Åker fram och tillbaka. Släpper bomber. Själva bombarna är inte farliga. Vattenkaskaden däremot är farlig.
 5. Åker mot mitten och drar upp nytt vatten. Börjar om.
- 8 träffar.

Marble garden zone

Act I

På den här banan är blixtskölden toppen! Så också på bossen! Det är bara att dubbelhoppa på bossen. Akta dig inte för de fallande småstenarna- skölden är immun mot dem. Men någonting som du definitivt skall akta dig för, är bergborrarna. När de är neråtvända förstås. I och med att bossen kommer ner så fort ifrån taket, så är det lätt att bli överraskad. Då ryker sköld, liv eller ringar...

Rörelsemönster:

1. Vänder borrararna uppåt och åker också uppåt.
 2. Borrar i berget. Det börjar rasa sten.
 3. Kommer ner med borrararna vända mot Sonic.
 4. Vänder och åker uppåt.
- Sex träffar.

Act II

Robotnik dyker upp som gubben i låddan efter ett tag. Han gör då livet surt för Sonic genom att sätta igång en jordbävning. Eller kanske ett jordskred? Vem vet... Efter en stund dyker han upp igen. Samma sak. Slutligen kommer man fram till slutet av banan. Då skall man absolut ha blixtskölden! Ställ dig till höger om den vänstra busken. Du skall stå tilllock med lite inne i busken. Så fort gubben visar sig, så dubbelhoppa! Dubbelhoppa! På så vis blir det bara en gång kvar när det blir flyga av.

Rörelsemönster:

1. Kommer ner från ovan i mitten.
2. Åker ner mot marken.
3. Borrar sönder marken. Allt rasar. Sonic försvinner.
4. Åker åt höger uppe i luften. Tails flyger med Sonic.
5. Åker snett neråt åt höger. Borren är riktad neråt, elden snett uppåt åt vänster.
6. Åker snett uppåt åt höger. Borren är riktad uppåt, elden snett neråt åt vänster.
7. Åker åt höger i mitten. Borren är riktad åt höger, elden åt vänster.
8. Åker snett uppåt åt höger. Borren är riktad uppåt, elden snett neråt åt vänster.
9. Åker åt höger i mitten. Borren är riktad åt höger, elden åt vänster.
10. Åker snett neråt åt höger. Borren är riktad neråt, elden snett uppåt åt vänster.
11. Fortsätter att åka åt dessa tre håll. Vilket håll som är aktuellt kan man se på bakgrunden. 8 träffar. Helst sju på marken och en i luften.

Carnival Night zone

Act I

Spring rakt i fällan! Bossen är i en stor hiss! Bossen är medelenkel eller medelsvår. Allt beroende på hur duktig man är. Denna bossen är vad man gör den till. Inte till utseende och form, men rörelsemönstret hos den betaggade plattan styrs beroende på var man står. (Den studsar på väggarna och på skärmens över och underkant.) Men bara se upp så att den inte tar ringarna, och hoppa när den försöker förstöra golvet. Hoppa på kraftenheten (den stora) när det inte är elektricitet omkring den. Den faller då ner sina blyringar. Lura taggplattan att åka på den. Då tar bossen stryk. Hoppa direkt efter träffen. Samma sak. Lura plattan att åka på kraftenheten. Krasch. OBS! Ingen av spelhjältarna kan själva skada bossen. Bara lura den att skada sig själv.

Rörelsemönster:

1. Kommer ner mot Sonic i mitten.
2. Släpper iväg taggplattan.
3. Skickar ström igenom sig.
4. Upprepning av 3:an. 4 träffar.

Act II

Ahh! Ahh! Dumma Robot-nick! Eller kanske plåt-niklas... Har du inte fattat

att du inte har en chans mot Sonic? Tydligen inte. På den här banan har gubben kommit tillbaka till barndomen. Alla de som har puttats kula, vet att den nästan fuskigaste saken man kan göra är att "putta lyftkran". Det innebär att man lyfter upp kulan och med rak arm "droppar" den så nära en annan kula som möjligt. Robotnik gör samma sak, men den "kula" han försöker träffa vill inte bli träffad. Sonic alltså. Sedan har han ingen puttekula, utan en kula av grönsåpa. Grummes manne...? När robotnik skall kasta kulan, se till att han gör det på mitten. Annars försvinner både gubbe och kula utanför skärmen, och då kan man inte få in några träffar på bosskräket.

Rörelsemönster:

1. Åker efter Sonic för att försöka kasta kulan i huvudet på honom.
2. Överhöljer kulan med elektricitet. Den drar då till sig Sonic. Bara spring bort från kulan.
3. Åker ned för att hämta kulan. Då kan man hoppa på bossen.
4. Börjar om. 8 träffar.

Ice Cap zone

Act I

Den här bossen har vi sett förut. I Sonic 2. Nästan i alla fall. Skillnaden är att denna är anpassad till det snölandskap som finns på den här banan. Den är ganska enkel och man bör klara den på andra försöket.

Rörelsemönster:

1. Kommer ner borta till höger i bild.
2. Drar upp snö med någon fiffig mekanism.
3. Åker ner mot mitten och upp till vänster.
4. Åker ner mot mitten och upp till höger.
5. Slänger ifrån sig snöbollarna. Försöker att träffa Sonic. De kommer uppifrån och åker ner.
6. Suger upp ny snö. Börjar om. 6 träffar

Act II

Här har vi en titta-på-tails-och-lär-boss. Den är beväpnad med köldgas, vad det nu är för något. Den har en trevlig liten plattform som hänger på en stång åxå! Men Robotnik bevakar den flitigt. Medel i svårighetsgrad. Psst! Titta på köldmolnen! Det är väl bra grafik?!

Rörelsemönster:

1. Kommer ner uppifrån till höger.
2. Åker fram och tillbaka medan köldmolnen yr omkring den.
3. Upprepning av tidigare saker. 8 träffar

Launch base zone

Act I

Det här är Sonic 3:s näst sista bana. Men den är inte utan boss för det. Bossen har ett simpelt försvarssystem. Den har sex taggiga stålballar som den roterar omkring sig så att bollarna liksom bildar en propeller. När So-

nic kommer in i rummet där den finns, så blir Robotnik överraskad av Sonic. Han har bara hunnit göra klar den mittersta av tre bossar. Robotnik flyr, och Sonic får ta hand om plåtskrället. Hur tar man den då? Man tar den från sidan när den faller in sina kulor.

Rörelsemönster:

1. Öppnar sin egen privata box.
2. Åker ned mot Sonic alltså kulorna snurrar runt järnkärnan.
3. Faller in sina kulor.
4. Faller ut kulorna. 6 träffar.

Act II

Sorry, men jag tänker inte tala om hur man klarar slutbossen på Sonic 3. Men jag skall hjälpa er lite på traven: Använd snabbskölden, ha bara en ring att hålla reda på, det räcker. Så, nu vet ni det, era grisejs! Jag tänker istället analysera den boss som kommer före slutbossen i Sonic3 och alltså blir banans avslutningsboss på S&K3. Den är enkel. Bara hoppa på den när den fristående kulan är under. Rörelsemönstret är inte avancerat, så man behöver inte bli rädd då man ser den.

Rörelsemönster:

1. Kommer upp från marken. Hoppa på den till vänster.
2. Skjuter lite laserz.
3. Kommer ner eller åker upp på detta sätt tills den är tagen eller tiden tar slut. Sonic kan ju också dö... 8 träffar.

DEL TVÅ:

Mushroom Hill zone

Act I

Tails mjuklandar med Sonic. Sonic mjuklandar förstås också på bossens ömtåliga delar med taggarna utspända till en Sonic-spin. Bossen får en att tänka på en så:n där skördare som används i skogsbruket, fast denna är mindre. Dessutom är den är fientligt inställd mot Sonic. Den försöker att pricka Sonic med ved. (De du Kristian - det kan du intel!) Låt oss gå vidare till hur kräket rör sig:

Rörelsemönster:

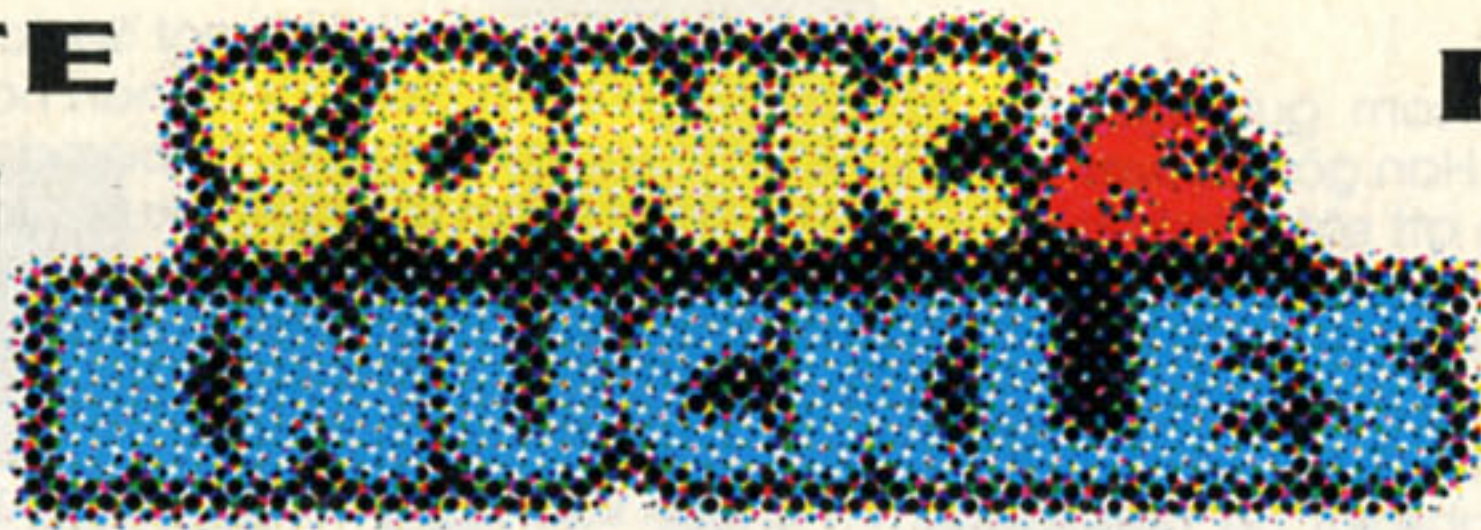
1. Kommer uppifrån till höger. Retas med Sonic och Tails.
2. Åker till höger.
3. Börjar hugga ved. Kapar trädstammar och kastar veden på Sonugh.
4. Fastnar med Yxan i ett träd. Sårbar.
5. Upprepar alltihop. 6 träffar.

Act II

Visste ni att Robotnik kan gräva ner sig? Inte? Kom det som en chock? Nå, nu vet ni det. När man kommer till slutet ligger han nedgrävd och lurar. Han har något slags radar som försvar. I så fall går det ut på att mikrovåga din hjärna så att du glömmar vad du har läst här. Eller är det en TV-parabol? Strunt samma - hop-

Forts. på nästa sida

HAR DU INTE LIRET? VINN DITT EGET



PÅ
SID.
35!

pa på bossen, han vaknar och sticker. Hinderbanan kan börja.

Rörelsemönster:

1. Sänder radar. Radarstrålen är farlig.
2. Vaknar och sticker.
3. Åker bortåt.
4. Upprepar steg 4 tills vidare. 8 träffar.

Flying battery zone

Act I

Här är spelets roligaste och till hjärnan dummaste boss. Han är så dum att han slår sig i huvudet, men bara om han har chans att träffa Sonic samtidigt. Han är utrustad med två robotarmar som i ändarna har stora, taggiga och klumpiga klot. Det gäller att lura djur-burken som inte är en djurburk att boxa sig själv i skallamentet med spikkloten.

Rörelsemönster:

1. Tittar efter Sonic.
2. Slår efter Sonic.
3. Tittar efter Sonic osv.
- 6 träffar.

Act II

Bossen är uppdelad i två delar. Den första delen består i att golvet höjer sig. Del två är en riktig boss. Den är en riktig apa på att svinga sig runt en stålplattform. Runt, runt, och åter runt. Eld i baken kanslke? Nix, inte idag.

Rörelsemönster:

1. Går lite armgång fram och tillbaka.
2. Snurrar runt hängande i armarna. Sårbar.
3. Stannar nedanför Sonic.
4. Sprutar eld nedifrån och upp.
5. Upprepar alltsammans.
- 8 träffar.

Sandopolis zone

Act I

Sand är sten, så också bossen. Men den är förbaskat stort sandkorn i förhållande till de övriga. Stark också. Vanliga sandkorn brukar inte kunna hoppa tre gånger sin egen längd upp i luften. "Hoppetossa" brukar jag kalla klunsen, och kluns är det minsta man kan kalla den här stenroboten. Det enda som kan ta kål på kålhuvudet är den sjunkiga kvicksanden som finns borta till vänster. Att hoppa på huvudet hjälper inte, men det skall ändå göras en gång, observera EN gång. När gubben kommer fram så börjar han titta efter Sonic, och hoppar efter några sekunder efter våran hjälte. Hoppet sätter gubben på rätt timing i förhållande till kvicksanden.

Om man inte hoppar, så är risken att man förlorar ringarna 75%.

Rörelsemönster:

1. Öppnar dörren till den stora pyramiden.
2. Reser sig upp och tittar efter Sonic. Sonic bör då vara till vänster om stenskalen.
3. Hoppar efter Sonic.
4. Upprepar trean.
- 1 träff. I sanden.

Act II

In i pyramiden bara! Full fart! Bossen passar verkligen in i den övriga egypten-stilen som den här banan har. En jättstor, jättedum och jätteklympig stridsrobot i form av en förväxt mumie. Dess enda försvar är laser och sina taggiga händer. Eller fötter? Jo, jag glömde ett försvar, Robotniks ölmage. Han sitter nämligen inne i minimonstret. (Ja, jämfört med vad som kommer...) Man måste hoppa på klunsens huvud för att kunna skada den riktiga roboten, Robotnik. För att kunna göra detta måste handen vara framme.

Rörelsemönster:

1. Går framåt. Laddar upp lasern.
2. Skjuter med lasern.
3. Upprepar.
- 8 träffar på gubben.

Lava reef zone

Act I

Oh yeahhh! Äntligen framme! Tjohejsan! Min favvo-bana! Nästan... Boss? Javisst! Svår? Jepp. Enkel? Jepp. Det här är någonting nytt? Först kommer det upp två armar med någonting på toppen som liknar en gammalmodig kaffekvarns överdel. Armarna skjuter små glödande kulor. Enkel. Efter att den har dragit sig tillbaka, kommer det en stor och äcklig hand som försöker att klämma Sonic. Svår att komma undan! Den tar man ovanifrån. Kaffekvarnskloten tar man som nästan alla andra bossar - man hoppar på dem.

Rörelsemönster:

1. Sänder upp kaffekvarnarna. Sårbara.
2. Låter den vänstra skjuta tre skott. Stå under den.
3. Låter den högra skjuta tre skott. Stå under den.
4. Drar ned kaffekvarnarna. Sårbar.
5. Sänder upp handen.

6. Flyttar handen fram och tillbaka efter Sonic.

7. Slår ned handen. Sårbar ovanifrån.

8. Upprepar från början. Om kaffekvarnarna är tagna, så kommer handen upp och ner hela tiden.

4 träffar på varje kaffekvarn.

6 träffar på handen.

Act II

Robotnik är tillbaka! Den här gången kan han göra en backe av lava. Bossen består av två delar, den första, då man jagas av skärmbilden och raketer och den andra, själva huvudbossen. Råd på den första delen: Ta det lugnt. Hoppa inte för tidigt vidare till nästa plattform. Bara stå lite till höger om varje markerad nedslagsplats, så undkommer du raketerna. När skärmen stannar, ta då ringar och eldskölden. Inte blixtskölden! Bossen är en av de där som måste ta kål på sig själv. Det finns inte så mycket att göra på den här bossen när det gäller tips. Vad jag kan säga är att: Var cool och vänta tills backen går ned. Stå på det mittersta blocket. Gubben kommer upp under det andra. Se också upp för tagg-kloten. De skall träffa gubben - inte dig. Om du bara håller dig på plattformarna hela tiden, så går det nog bra.

Rörelsemönster:

1. Kommer upp från lavan.
2. Lutar lavan till en backe. Lavablocken börjar åka.
3. Skjuter ut kulor från taket.
4. Dyker ned i lavan efter ett tag.
5. Upprepar alltihop. Ena gången på vänster sida, ena gången på höger.
- 12 träffar.

Hidden palace zone

Enaktare:

Välkommen till Knuckles hemliga tillhåll! Den enda bossen som man måste möta på den här banan är Knuckles själv. Han är ettrig till tusen, så var lite varsam med vad du gör. Men när man väl har lärt sig, så är han inte svår. Knuckles skall ha 8 tjottablängare innan han ger sig.

Sky sanctuary zone

Enaktare:

Här är Stål-Sonic igen! Fast i en enklare version... Han är ganska enkel att

ta. Exakt hur man tar honom och alla bossar framöver tänker jag inte berätta. Jag tänker bara ge er rörelsemönstret och säga lite om bossen. Inga tips alltså.

Rörelsemönster:

1. Åker fram och förstör teleportationskulan.
2. Åker fram och till baka. Olika varje gång. Upprepning.

Death egg zone

Act I

Den här världen innehåller flera bossar. Jag tänker bara ge er rörelsemönstret till den första. Resten skall ni kunna klara själva. Tja, jag kanske någon gång med lite mera tjat kommer att berätta slutbossarnas rörelser. En sak är i alla fall sker, de är svåra. Bossen på Death egg zone Act I är svår den med. Den är uppdelad i två avdelningar. På den första är det kulor som snurrar runt den, på den andra avdelningen så har den laser och två plattformar som snurrar runt den.

Rörelsemönster:

1. Kommer ned från ovan. Börjar att snurra kulorna runt sig.
2. När man har tagit den första delen, så sprängs den loss.
3. Åker fram och tillbaka, allt medan den snurrar sina plattformar växelvis, (medsols, motsols) runt sin egen axel.

Sonic and Knuckles: Slutbossarna!

sista bossarna på Sonic & Knuckles. Men egentligen borde det här vara censurerat, för det är roligast att klara ett spel själv, utan hjälp. De som då inte vill förlora den tjusningen behöver inte läsa den här artikeln. De kan bara fortsätta att försöka klara spelet. (Lycka till!) Nu är det så att hälften beror på skicklighet och hälften på hur mycket du vet om en boss när du skall klara av den - det är i alla fall min erfarenhet. Andra kan ju ha andra erfarenheter, men hur stor eller liten del som än är vetskap om bossen, så skall den här artikeln fylla igen

kunskapsluckorna. I den förra artikeln som jag skrev i nr. 1/95, så slutade jag vid ögat med lasern och plattformarna på banan Death egg zone. Jag tänker därför att fortsätta med nästa boss som du får möta i slutet på andra akten. Då börjar hela slutboss-karusellen.

Death egg zone

Act II

Den här bossen är och förblir tidsödande. Bossen är en stor plåtkula som har rörliga studssköldar till försvar. Dessa riktas mot Sonic så att han aldrig kan nå själva kärnan av bossen. Du måste helt enkelt ta den på något annat sätt. (Tails kan inte heller skada bossen, för den har två sköldar. En som följer Sonic och den andra som följer Tails.) Du skall med hjälp av vända-tyngdlagen-upp-och-ner-grejen borta till höger få de spikvagnar som bossen släpper att träffa underifrån. När Sonic och eller Tails åker upp och ned så följer spikvagnarna med. Så tar du den.

Rörelsemönster:

1. Åker fram och tillbaka hela tiden.
2. Släpper efter en stund ned spikvagnarna. Tips: Taggarna som uppstår när spikvagnarna sprängs är inte farliga när du snurrar runt i tyngdlagsmaskinen.
3. Upprepning av 2 medan 1 pågår.
- 8 träffar.

Första Slutbossen:

Om du inte har Super eller H---r-Sonic så är den här bossen den sista. Den är uppdelad i tre delar varav den andra är svårast. Det är Robotniks dödsägg som är ombyggt till en monster-robot som får marken att skaka. (Du är uppe i rymden och det verkar som om roboten går nere på Mobius yta...) När du först ser bossen så är mr Ivo Robotnik på väg att hoppa in i den. Han lyckas också, och precis när Sonic skall hinna ifatt, så stängs dörren. Bossen börjar. Spring så långt åt höger som det går, annars trillar du ned. Bossen kommer nu

med fasta steg som får marken att skaka av rädsla. Nu kan du lugnt gå till vänster. Nu börjar dödsägget att slå på Sonic med sina jätte-fingrar. De klaras av med en Super dash varsomhelst. Bara stå där tills bossen är tagen. (Han sätter frivilligt sina sårbara fingrar på Sonics spinnande kropp.) När bossen är tagen så kommer det lite explosioner och den åker ned. Gå åt höger. Långt till höger. Efter en liten stund kommer eländet tillbaka, då sett från sidan. Den här bossen är nog spelets svåraste innan man lärt sig. Det är svårt att förklara för dig hur man tar den, för det måste liksom ligga i blodet. Men med hjälp av rörelsemönstret så bör det vara enklare att ta kål på den. Varsågod:

Rörelsemönster:

1. Kommer upp till vänster. Börjar gå.
2. Öppnar luckan. Super-smaragden syns.
3. Laddar Super-smaragden.
4. Efter en liten stund (Man hör när smaragden är fulladdad) skjuter bossen en laserstråle som är en och en halv Sonic hög. Den kommer lite hursomhelst. Svår att undkomma. Tails om han kan lyfta upp Sonic, kan vara till god hjälp.
5. Stänger luckan framför Super-smaragden.
6. Släpper från näbben ett eldmoln som vandrar ut igenom bilden. (Bara att hoppa över)
7. Gå tillbaka till punkt två. Upprepning.
- 8 träffar

Nu sprängs dödsägget sönder. Robotnik försöker fly med smaragden i sitt mini-rymdskepp. Plattformen går sönder bakom Sonic så man måste springa hela tiden. När gubben kommer närmare är det bara att hoppa. Den här "bossen" har inget försvar. 8 träffar så är den vinke-vink. (Hejdå, good-bye, So long och morsning!) Så var banan slut.

Har du blivit Super-Sonic? Är svaret ja, fortsätter vi på nästa sida!

Angel Island zone

Act I Eldsprutaren.Sårbar överallt.
Act II Robotniks eldskepp.Sårbar överallt.

Hydrocity zone

Act I Ramp-fantasten.Sårbar överallt.
Act II Virvel-skeppet . . .Sårbar överallt utom på propellern.

Marble Garden zone

Act I Borraren.Sårbar överallt utom på borrarna.
Act II Flyg-borren.Sårbar överallt utom på borren.

Carnival Night zone

Act I Omme-runt-spikeling! Sårbar när taggskivan träffar den öppna bossen.
Act II Magnet-kularen. Sårbar på själva skeppet. Kulan är inte sårbar.

Ice Cap zone

Act I Snö-snurr.Sårbar på kärnan. Skeppet alltså.
Act II Tagg-is-moln-sprut.Sårbar överallt.

Launch Base zone

Act I Tagg-snurr.Sårbar överallt.
Act II Tub-laser.Sårbar ovanpå.

Mushroom Hill zone

Act I Skogshuggare.Sårbar ovanpå.
Act II Smit-i-väg-kapplöpning.Sårbar ovanpå.

Flying Battery zone

Act I Djur-burkSårbar ovanpå. Skall skada sig själv.
Act II Gorilla-eldSårbar under och ovanpå.

Sandopolis zone

Act I Robot-steinSårbar överallt. Skall till sanden.
Act II Mumie-robotnikSårbar på gubben.

Lava Peet zone

Act I Dubbel-cappucino: Hand. Kaffekvarnarna är sårbara på hjulen. Handen på den gula stenen.
Act II Eld-backaren. Ej sårbar. Skall bomba sig själv. Uthållighetsboss.

Hidden Palace zone

Bara en bana. KnucklesSårbar överallt.(Klant...)

Sky sanctuary zone

Bara en bana. Stål-Sonic Ver. IISårbar på magen.

Death Egg zone

Act I Ögon-laser-supersnurrSårbar på ögat på båda delarna.
Act II Läs ovan. De sista bossarna är sårbara på 1. Fingrarna. 2. Smaragden. 3. Överallt.

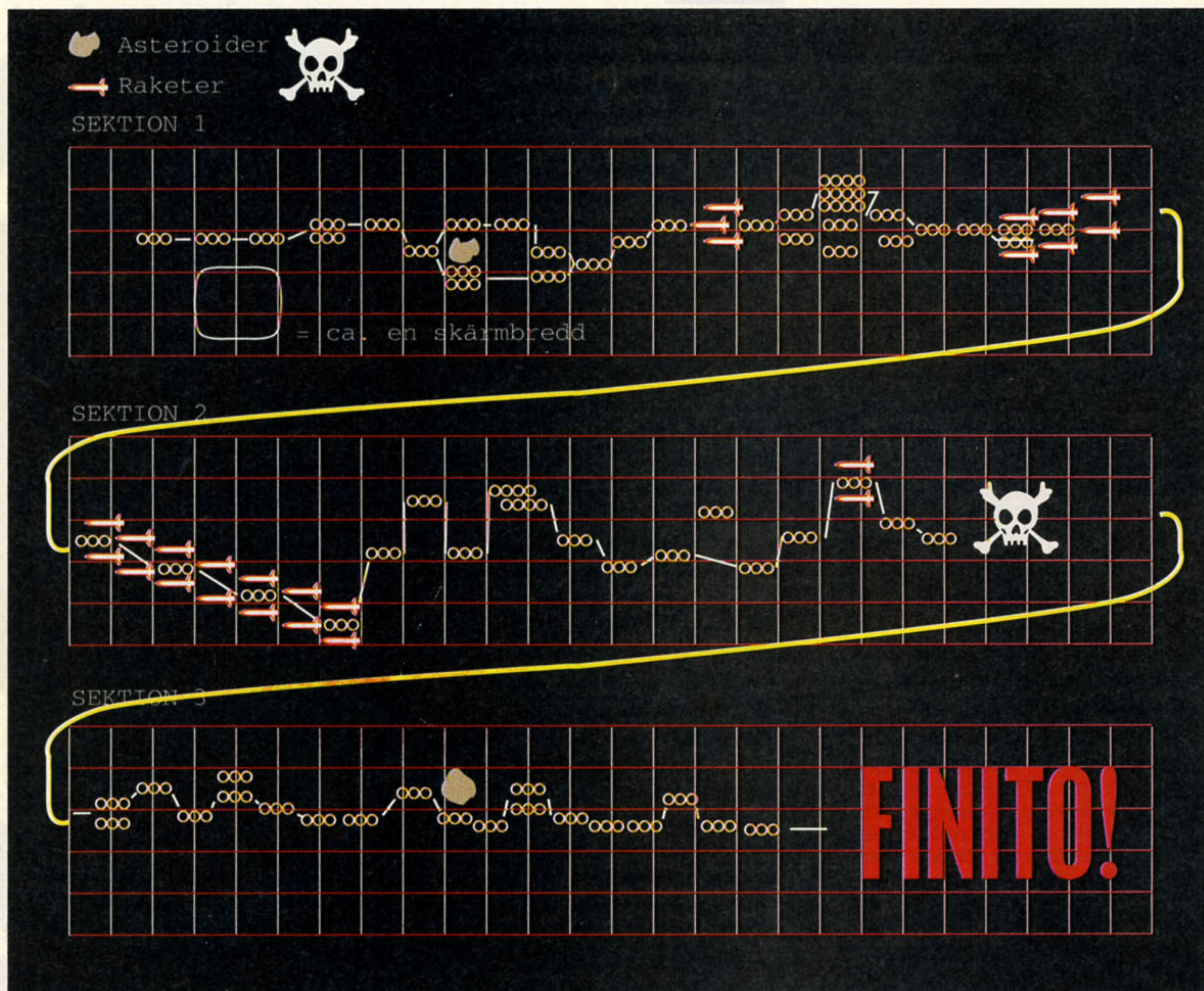
The Doomsday zone

Bara en bana. Två bossar. Skjuta-skeppet och dödsegget. Skjuta-skeppet är sårbart på visiret och dödsägget är sårbart på den lilla maggen!

The Doomsday Zone

OBS! **OBS!**

Kan endast nås av Super-Sonic!



Med alla sina smaragdkrafter samlade ger sig Sonic upp i rymden. Banan är uppdelad i tre sektioner.

Sektion 1: Titta på kartan! Sektion ett står det. I sektion 1 går det bara ut på att samla ringar inför bossen som är i sektion 2. Ta så många ringar som möjligt! Alla ringar är inte utritade, men den bästa vägen är utmärkt med vita linjer. Det är bara höjdskillnaderna som är inritade - hur långt det är mellan varje ringgrupp har jag inte gått in på, eftersom det är mindre väsentligt att veta. Man skall lugnt kunna ta 100 ringar! Kom ihåg att man börjar med femtio ringar! Jag har ritat ut vissa märken, raketer speciella asteroidformationer

osv. Om du tappar bort dig, så kan dessa riktmärken vara värda att leta efter.

Sektion två: Detta är en boss. Med den här bossen har nog de flesta problem till en början. Den måste tas på känsla. En sak kan i alla fall underlätta, om man vet var den är sårbar. (Var de andra bossarna är sårbara kan du se i listan på den föregående sidan). Den här flåbusen kan såras genom att raketer träffar det silverfärgade visiret. (8 träffar.)

Sektion tre: Robotniks sista stund är kommen! Nu är det sista bossen! Ringarna som du kan se i sektion tre på skissen upprepas hela tiden. När det är slut, börjar

man om. För att ta bossen måste man åka fram och vidröra magen på dödsägget som åker med full fart. För att komma fram måste man köra turbo med Super-Sonic. Om du inte redan har upptäckt det, så kopplar man på turbon genom att hålla inne D-knappen åt det håll man vill turbra och trycka på en av knapparna. 8 träffar.

Nu hoppas jag att ni/du har klarat detta. Avslutningen är inte så vansinnigt maffig, men det kan klart vara värt besväret att erövra äran att ha tagit sig igenom det riktiga Sonic the Hedgehog III.

Jonatan "spiken" Wallmänder



VINN SPEL!



SONIC & KNUCKLES

X3

Blev du sugen på att tackla S&K efter att ha läst boss-guiden på sid. 30-34? Har du inte råd att gå ut och köpa spelet? Ingen att låna det av? Då har du en chans att skaffa det ändå, för vi lottar ut tre stycken kassetter bland dem som skickar in rätt svar på vykort!

FRÅGOR:

A: Hur många träffar krävs det för att klå bossen i the Ice Cap Zone del 1?

1: 4 X: 6 2: 8

B: Hur många knappar finns det på en 6-knappars joyypad (SEGA)

1: sex X: nio 2: sju

C: Hur många Rockstjärnor behövs det för att skruva i en glödlampa?

1: En X: Två 2: Ingen

GÖR SÅ HÄR:

Skriv svaren på ett vykort, sätt dit namn och adress och märk kortet:

"Sonic & Knuckles"
Skicka det till:

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

SATURN DATA (från sid. 15)

CPU: 2 st. Hitachi SH-2
RISC 32-bit, 28 MHz,
26 MIPS x 2

1 st. Hitachi SH-1 RISC
32-bit, 20 MHz, 17
MIPS

68FC000 16-bit CISC,
11.3 MHz, 1.1 MIPS

Minne: huvud: 16 Mbit
Vram: 12 Mbit
Audio: 4 Mbit
CD Block: 4 Mbit
Backup RAM: 256 Kbit
IPL ROM: 4 Mbit
Totalt 36 Mbit

Bild: 320 x 224 upp till 704
x 480 pixels

Färger: 16.77 miljoner

Sprites: Skalning, rotation,
skevning, halv-
genomskinliga sprites

Grafik:

Saturn kan utföra Texture Mapping (ytstrukturer på polygoner) Flat Shading, Gouraudskuggning samt projicera Wire Frame-strukturer.

Audio:

PCM 32 kanaler (kan använda 8 kanaler FM-ljud), 44.1 KHz, 16 bit

CD-Drive:

"tänkande" dubbelhastighets drive

Övrigt:

Klocka kan visas på skärmen. Externa portar med 11, 100 och 134-pinnarskontakter. Arbetar med spel-CD, musik-CD, CD+G och kassettspel CD-Videoport finns (MPEG) Externt minne (4 Mbit) kan användas

Tillbehör:

Externt minne
Joypads
Mus
Virtua Stick
6-spelar-adapter
Arcade Radar
Trådlösa joypads
RF-enhet

resten

smått
&
gott

Den heta STOLEN

Jåjpaddan har länge varit vår bästa vän, och ibland kan en jåjsticka vara rätt verktyg. Man kan rutfna på det köret också, som bröderna Sib Armros och Henke Petterson.

"Vi tyckte att (jåjpaddan) var liten, blev hal av handsveft och så fick man j-vligt ont i tummarna efter några timmars lirande. Med svullna tummar och hjärnskav bestämde vi oss för att något måste göras."

Och vad gjorde då dessa handlingens män? Först pillade de isär den ena av Megans jåjpaddar och lurade ut vilka sladdar som gick till vad, sedan slaktade de en fåtölj och tog itu med det verkliga råjobbet:

"Vi tog en vanlig joystick från en dator, kopplade ur fire-knapparna på den och kopplade ihop den med Segans styrningssladdar. Jåjpaddan satte vi på vänstra

armstödet, och jåjstickan på det högra. Efter 20 timmars blod, svett och tårar var spelstolen klar."

Nå, hur fungerade stolen då?

"Vi fick träna mycket, men ju längre vi höll på, ju bättre gick det. Efter en dryg månad går det kanon."

Inga nackdelar?

"Jo, det är ganska svårt att kasta den i väggen om man blir förbannad..."

SEGA FORCE--redax måste tyvärr berätta att spelstolen redan är uppfunnen - det finns ett antal modeller, men de är inte riktigt likadant konstruerade. Vi har provat en modell där man kan styra genom att luta stolen åt det håll man skulle ha tryckt på en vanlig D-knapp. Men det är dyra grejor, och det här kanske kan tjäna som inspiration för andra som vill sitta skönt och spela utan att bli ruinerade!



"....men en nackdel finns - den (spaken) skulle varit ställbar!"



Kabeldragningen under sitsen verkar något utsatt...



Sib och Henke visar sina svullna tummar.

MEGA DRIVE ELITSERIEN 95



BY HIGH SCORE PRODUCTIONS & REVISIONS



Det heta SPELET

I förra numret skrev vi att nästa nummer skulle innehålla mera om hur 1995 års total-bästsäljarspel Elitserien kom till, men nu ser det ut som om vi skulle kunna studera tillkomsten av Elitserien '96 i stället. Om hängslena håller och inget drastiskt inträffar, så blir det en ny version av det försvenskade NHL-spelet. Vi har faktiskt en del synpunkter att förmedla till programmerarna alldeles gratis. Först och främst vill

vår recensent Ailton att det ska komma pengar med i spelet. Man ska inte kunna köpa ihop ett superlag bara genom att trycka på knappar! Det ska vara sälj & köp, alltså lite monopolspel i bakgrunden kring publikintäkter, TV-dilar, reklam osv. Går säkert att lösa. Det kan bli svårare att hjälpa en annan (anonym) recensent som vill att det nya spelet bara kan vinnas av Djurgården...



SEGA

FOR ROOM



AFTER-BURNER
halsbränna eller höjdare?

vad har den här hejben med sig deliret

KEIO FLYING SQUADRON

att göra? Tja, det står i nästa nummer.



32X

nu rejsar vi igen!

road rash III

och en massa annat...

maxat nummer

Ute 20 Juni! den

FETA
TÄVLINGAR!
VINN
DRAGON
OCH
BUSBY 2!

RING FÖR ÖVRIGA TITLAR!

MÅNADENS SPEL ZERO TOLERANCE 395:-

RING FÖR ÖVRIGA TITLAR!

MEGA DRIVE

FIFA '95	595:-
ELITSERIEN	625:-
NHL '95	595:-
TRUE LIES	RING
ADDAMS FAMILY VALUES	595:-
NBA ACTION '95	RING
STARGATE	RING
WWF RAW	RING
ASTERIX power of t. Gods	RING
ROAD RASH 3	595:-
NBA JAM 2	695:-
STORY OF THOR	695:-
THEME PARK	RING
ZERO TOLERANCE	395:-
GRÅBEN & HJULBEN	RING

STAR WARS	649:-
AFTERBURNER	595:-
COSMIC CARNAGE	649:-

MEGA CD

ANOTHER WORLD 2	RING!
DUNGEON MASTER 2	RING!
SNATCHER	RING!
REBEL ASSAULT	RING!
EARTH WORM JIM	RING!
FATAL FURY SPECIAL	RING!
ANOTHER WORLD 2	RING!
SAMURAI SHOWDOWN	RING!
ECCO	395:-
SONIC	395:-
CANNON FODDER	RING!
CORPSE KILLER	RING!
KEIO FLYING SQUAD	RING!
ROAD RASH	RING!
MIDNIGHT RIDERS	RING!

32X	
DOOM	695:-
VIRTUA RACING DELUXE	649:-

TV-SPELHÖRNAN

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



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

VI SÄLJER ÄVEN SAMLARKORT -
MÅNGA OLIKA SERIER!



s a t u r d a y n i g h t

★ SLAM MASTERS ★

Av alla sporter som existerar anser jag att en av dom mest puckade är Wrestling. Här pratar vi om en kampsport där det inte finns någon kamp, allt är fejkat och alla matcher är uppgjorda. Alla tycks veta om det men ändå verkar det som om publiken (vilken består av små barn och feta medelålders losers) gillar "sporten".

Naturligtvis finns det en massa junk som på något sätt har med Wrestling att göra som man kan inhandla. Kepsar, lakan, toapapper och naturligtvis tevespel. Ett i raden är Saturday Night Slam Masters. Det är Capcom som har gjort spelet

(dom som förgyllde våra annars så tradiga kvällar med Street-Fighter) och det märker man ovanligt snabbt - särskilt som man har stulit rejält av både grafik och ljud från Streetan.

i Slam Masters har du tio gubbar att välja mellan, och jag tar Scorp, en loser i Karatebyxor och motorcykelhjälm. Meningen är att brotta, sparka och kasta ner sina motståndare tills dom inte har några krafter kvar för att sedan låsa dom i ett grepp i tre sekunder. Då har man vunnit. Det visar sig snart att Scorp är klart värd att vara och jag spelar igenom spelet på första försöket. Vilket nerköp! Jag kan snabbt konstatera

att detta spel är heltråkigt. Det finns inte särskilt många moves heller.

Grafiken är stel, platt och färglös. Ljudet är mestadels stulen från Street fighter och den lilla spelkänsla man lyckats gnugga fram stinker som ett vanskött utedass en varm julidag. Jag tröttnar efter en kvart, trots att jag är känd för mitt otroliga tålamod och stora uthållighet. Jag försöker mig på att spela Slam Masters en gång till, och undrar stilla om det finns någon som helst anledning att släppa det här spelet annat än för pengarna man kommer att tjäna på dom stackars dumskallar som köper spelet. Nä, tror inte det.

Köp Streets of Rage 3 i stället för Saturday Night Slam Masters, så har du gjort ett kap och kan känna dig som en vinnare - inte som en lurad loser. Skönt.



"Hjälp! Släpp ut mej! Jag är fånge i Saturday Night Slam Masters!" Man kan bli pissförbannad för mindre, särskilt om man som denne man ser ut att pumpa steroider med eldsläckare. Där bak.



Från: Capcom
Släpp: hoppas inte
Pris: hälften vore
för mycket

FJANT- WRESTLING

Grafik

Ännu ett pucko lallar in på scenen i ett rökmoln - eller är det vispgräddor från yttre rymden? Spelet är åtminstone minst lika töntigt som riktig wrestling, något annat vore lögn att påstå...



Capcom har verkligen dammsugitt hårdiskarna på överblivet. Den bisarre rumphopparen Haggan från Final Fight är också med i det här spelet, men den suveräna arsel-attacken lyckades vi inte få till.

Ju mer jag spelar Slam Masters, desto mer hatar jag det. Jag blir nästran vansinnig när jag dessutom upptäcker att det finns direkta buggar i spelet! Konami har slarvat med programmeringen till den milda grad att grafiken bryter ihop fullsträndigt emellanåt. Jag blir vredgad, led och sur.

Met är så illa att gubbarna försvinner vid vissa tillfällen för att sedan mystiskt dyka upp på ett annat ställe. För att inte bli helt deprimerad så trycker jag in Super Streetfighter i Megan ett tag. Det jag borde gjort efter att ha spelat Super Stritan en halvtimme är att ta en ny törn med

Saturday Night Slam Masters ett tag till, men det skiter jag i. Om någon klagar ska han/hon/den/det få äta den förb... kassetten. Det står "saturday night" på kassetten, men det här är till hundra procent "måndag morgon" i ösregn när man är så pank så att folk hånar en på gatan.

Jag sammanfattar min recension av Slam Masters i en mening: Saturday Night Slam Masters stinker skit och är inte värt en sekund till av min dyrbara tid. Tack och hej, säger

Patte



Patte P funderar igen. Ska Capcom förintas?



**”...undrar
stilla om
det finns
någon som helst
anledning att
släppa det här
spelet annat än
för pengarna
man kommer att
tjäna...”**

Spelkänsla

Spelet är så lätt att man inte ens behöver kunna alla moves. Jag spelade igenom spelet utan att inte kunna utföra ett endaste kast. Slammasters tröttnar man på fortare än man hinner säga Hulk Hogan.

Ljud

Vissa delar har man plankat rakt av från Streetfighter och bara en sådan sak blir man klart besviken på. Utöver det så är ljudet och musiken tråkig och platt.

Hållbarhet

Lika hållbart som en smörklick i helvetet.

Irritationsnivå

Programmerarna tycks inte ha spenderat mer än ett veckoslut på denna produkt och man känner sig lurad när man ser var man har köpt för dyra pengar. Kort och gott, det är för lätt, grafiken är för dålig, ljudet stinker och spelkänslan finns inte ens på vykort. Hur mycket mer irriterande kan det bli?

HOT LINE

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

Tel. 08 - 600 51 71

Måndagar- torsdagar 1730-2000

Söndagar 1300-1500

Du kan också skriva till:

SEGA HOT LINE

Box 4076

128 04 Bagarmossen

SHINING FORCE

MEGA

Shining Force 2 är ett mycket populärt spel, och vi får enormt många frågor om det. Det finns ett litet coolt fusk på detta superlir - man kan nämligen få in ett Configuration Mode på detta lir om man gör följande lilla manöver: När Sega-logon kommer upp skall du snabbt trycka följande:

Upp, Ner, Upp, Ner, Vänster, Höger, Vänster, Höger, Upp, Höger, Ner, Vänster, Upp ta nu B-knappen och håll inne START tills häxan säger CONFIGURATION. Nu kan du ställa in en del coola fusk!

TAZ MANIA

Liret Taz-mania (ETTANI!) är tydligen populärt som bara den, för vi har fått massor med telefonsamtal om detta coola Tazlir. Här kommer ett banväljarfusk, men du måste ha två stycken joypaddar för att kunna göra det. När titelscenen är framme så trycker Ni A B C på bägge joypaddarna och sedan start samtidigt på bägge. Ni hör nu ett tjut-ljud och sedan startar liret. Ta nu

PAUSE och tryck sedan B och C så får ni upp siffror där Ni kan välja bana.. Coolt va.!

WAR LOCK

Här kommer koderna till ett nytt Supercoolt lir som vi släpper i April. Liret heter Warlock och handlar om en Trollkarl som skall Tvåla till en ond Trollkarl som har kommit till Jorden från dåtid. Det är ett plattform/action-lir på hög nivå med fin spelbarhet. Svårighetsgraden är ganska hög på normal och svår nivå men går att klara med lite envishet. här skall Ni få lite koder som hjälp på traven:

Bana 2: **S R V D R**

Bana 4: **C A S T L**

Bana 7: **N V R S N**

Bana 9: **D B Y N D**

Resten får ni klara själva. Om ni vill fuska ordentligt så kan Ni ju ringa oss på Hot Line och smöra en stund, så kanske ni får de resterande koderna. Kanske!

DOOM

32X

För att kunna fuska med dessa

inställningar så måste du ha en sex-knappars jåpadda. Tja, nå't annat är inte att tänka på för seriösa lirare. Du kan var som helst i liret utföra detta supertrick: Ta Pause och tryck nu X, Z, Mode och upp samtidigt detta ger dig osynlighet. Om du tar Pause och A, C, Mode och upp samtidigt får du 500 ammo, alla nycklarna och plenty med pansar. Detta kan du utföra hur ofta som du vill. Detta fusk till 32 X liret Doom är nog efterlängtat må jag säga.

Lycka till med detta röjarlir!

EARTH WORM JIM

Är det flera än Yesim som ruttat på Bungyjumpet i Earth Worm Jim? Eller kanske åkt dit redan tidigare? Ta't svalt, för hjälpen är nära. Med den hemliga (ja, tills nu iallafall...) formel kan ni hoppa från bana till bana. Du behöver bara pausa spelet och trycka följande: A; B, B, A, A+C, B+C, B+C, A+C och om du har gjort rätt hör du en stämman kalla dig fuskis! (Cheat!) Och det är du ju.

SOLEIL

Om du tycker att det bästa i hela världen är att klura och knäpa och inte får springspatt av att prova trettiofem olika lös-

ningar på ett problem, så ska du genast sluta läsa och själv ta itu med Soleil. Men om du kör fast tidigt och det ser ut som om vansinnet är nära...OK, då läser du denna lilla guide till spelet.

I början ska du prata med alla utom en kille som står på vindbryggan till slottet. Först får du se praktstycket Amon få sitt hjältesvärd, och sedan drar han ut i världen för att hjälpa. Detta förskönar också staden Soleil, för han är igen skönhet precis. Sedan får du prata med kungen, som ger dig tillstånd att gå och träna i ett skogsparti ovanför staden. Gör som du blir tillsagd, annars kommer du ingen vart. Det första du ska göra är att få ihop 20 pengar till killen som lär ut svärdskastning, för annars kommer du inte så mycket längre. Gå till berget med dina nya färdigheter och tvåla till en boss. Han är inte särskilt svår - pass bara upp för hans saturnusring av otyg! Sedan går du till staden och pratar med en spåkvinna som lär dig hur man pratar med djuren. Hämta nu din hund i kojan utanför ditt hus. Helt plötsligt kan du prata med honom, men det är kanske mest förvånande att han inte beställer hundmat på direkten utan blir din tolk i stället. Nu skall du gå till berget

och tala med en kanin som lär dig hoppa

Nu kan du gå till öknen åt vänster och tala med alla djuren inklusive elefanten förstås. För att komma in till elefanten så måste du hoppa flera gånger på dörrmattan utanför huset. Elefanten lär dig hur man lyfter tunga saker. Nu kan du gå norrut och här skall du tvåla till en bläckfisk. Nu får du med dig en pingvin. Med pingvinen kan du nu få ett starkare svärd och dessutom frysa eld. I staden Iris kan du ovanför staden hitta några djur som talar om var du kan ha en tävling mot en snabb geopard. Om du nu vinner racet mot honom så följer han med dig, och nu kan du springa fort och samtidigt hoppa långt.

Gå till slembollarna och prata med allihop. Du måste gå igenom dem många, många gånger för att lösa dig ur förtrollningen. Efter detta skall du gå till öknen och hitta en sjö-dinosaurie som senare följer med dig, men du måste först klara en boss i ett torn. Gå nu till isvärlden och ta med dig lejonet och undersök isslottet. Efter isslottet kommer du till en under-vattensbana där du skall besegra en drake som sedan slår följe med dig. Nu skall du gå tillbaka till tornet och leta dig upp

till toppen där du skall slå en annan drake. För att komma in till draken skall du använda hunden vid glasdörren. När du går ut ifrån tornet så får du med dig en fjärl.

Gå tillbaka till staden där det snöar, prata med alla och glöm inte att prata med blomman. (INTE fackföreningspampen, utan en vanlig växt) Ställ dig på kanten så teleporteras du tillbaka i tiden. Där skall du hämta ett bältjur som finns till höger om staden. När du har bältan kan du använda honom som plattform. Lägg honom på marken och plocka upp honom, så kan du kasta honom dit du vill ha honom. Nu kan du ta skorna som finns i en kista. Nu kommer du tillbaka till nutid och du skall nu gå till öknen där det finns ett tempel du skall undersöka. Inne i templet måste du använda bältan för att komma åt vissa knappar som öppnar vägen för dig. Du får nu med dig en fågel. I fortsättningen ska du bara följa efter en virvel som dyker upp. Denna virvel är den onda bossen som du nu måste jaga och tvåla till ordentligt.

OBS! För att klara detta lir krävs det att man lär sig de olika svärdscombinationerna! Lycka till, önskar DR. ROLF

ECCO 2

Går du i vattnet utan de här koderna så är du inte riktigt fisk. Kanske däggdjur.

The Beginning ----- ~~U G M C P Y E B~~
 The Earthquake----- ~~Q K R H K F Z A~~
 Between Times ----- ~~U S O G Z T Y A~~
 Upstairs ----- ~~S Z R G L U C B~~
 Fastcamera----- ~~I Q I N K M F B~~
 Giant medusa----- ~~Y G H O B C C B~~
 Islands ----- ~~Y O L X J W H B~~
 Flying Bird ----- ~~G J C L C T A B~~
 Bird Walk----- ~~G D R G C H G B~~
 Asterite Cave----- ~~Y C R Z Z U Z A~~
 Four in a Room ----- ~~M M X Y V F D B~~
 Dark Stage----- ~~E S A N G J X A~~
 Medusa Tube----- ~~S P G K X D Y A~~

To Open Ocean ----- ~~U G A L D F E B~~
 Csigaboss ----- ~~W B Q B X V X A~~
 The Eye ----- ~~G T N E O U Q E~~
 Big Whale ----- ~~O F K M T K J A~~
 Deep Horizon----- ~~Q O T G L D F A~~
 Deep Ridge----- ~~Y B E P W K R D~~
 The Hungry Ones ----- ~~G H T V B A M E~~
 Secret Cave----- ~~G H J T M R R E~~
 Lunar Bay----- ~~A Q Y A M R R E~~
 Black Clouds ----- ~~K P W K X R Y E~~
 Gravitator Box----- ~~M Q B D Q C X E~~
 Globe Holder ----- ~~Q Y Y O C E V E~~
 Vortex Queen----- ~~A L P W G J L A~~

Genvägar till ära och lycka.

håNTS

QUACKSHOT

Marcus Rosén i Västerås berättar att det finns en genväg (eller är det en programmeringsmiss?) i Quackshot. När du har klarat bumlingarna och klättrat uppför stegen i Sfinxen ska du bara fortsätta när man nått taket. Gå till vänster, kättra uppför den väggen och genom taket. Gå sedan till höger, så har du kommit förbi en hel del av farorna.

UNIVERSAL SOLDIER

Råkar du ha fått tag på det här spelet, så har du så mycket tur att du knappast behöver några fusk. Men vi drar väl till med nivåkoderna ändå, när nu Jary Taskinen i Linköping har skickat in dem!

- 1 CHSGM
- 2 MKSNS
- 3 SGGBY
- 4 JLGPH
- 5 JDRSD
- 6 PKSND
- 7 CWBPM
- 8 SFTNP
- 9 CMVDG
- 10 BYTCM

TAZ-MANIA 1

Mikael Kulle i Nacka har skickat in det här användbara tipset. Det är åtminstone användbart för alla som gett sig den lede på att klara Taz 1. Mikael skriver så här:

"Detta fusk hittar du på bana 2, eller klätterzonen som jag kallar den. När du snurhoppat dig upp till den översta markplattformen går du så långt du kan åt vänster. Där hittar du ett extraliv. Ta det och gå åt höger. Där träffar du på ett stenmonster, som du lockar med dig till en plattform högt upp i luften. På den ligger en continue. Hoppa upp på stenmonstret, ta din continue och begå självmord. Upprepa tills du har så många extraliv du vill...!"

WINTER OLYMPICS

Om du är en av de många som gråtit bittra tårar över detta spel, och särskilt backhoppningen där man alltid tycks landa som en asberusad pelikan, så har Christian Glantz i Vollsjö lösningen. "Du trycker bara på A när du ska hoppa ut. Efter ungefär 2 sekunder trycker du på A igen och håller knappen inne tills du har landat. Tryck inte för tidigt bara, så kommer du inte att ramla omkull!" Puckelpisten klarar du med

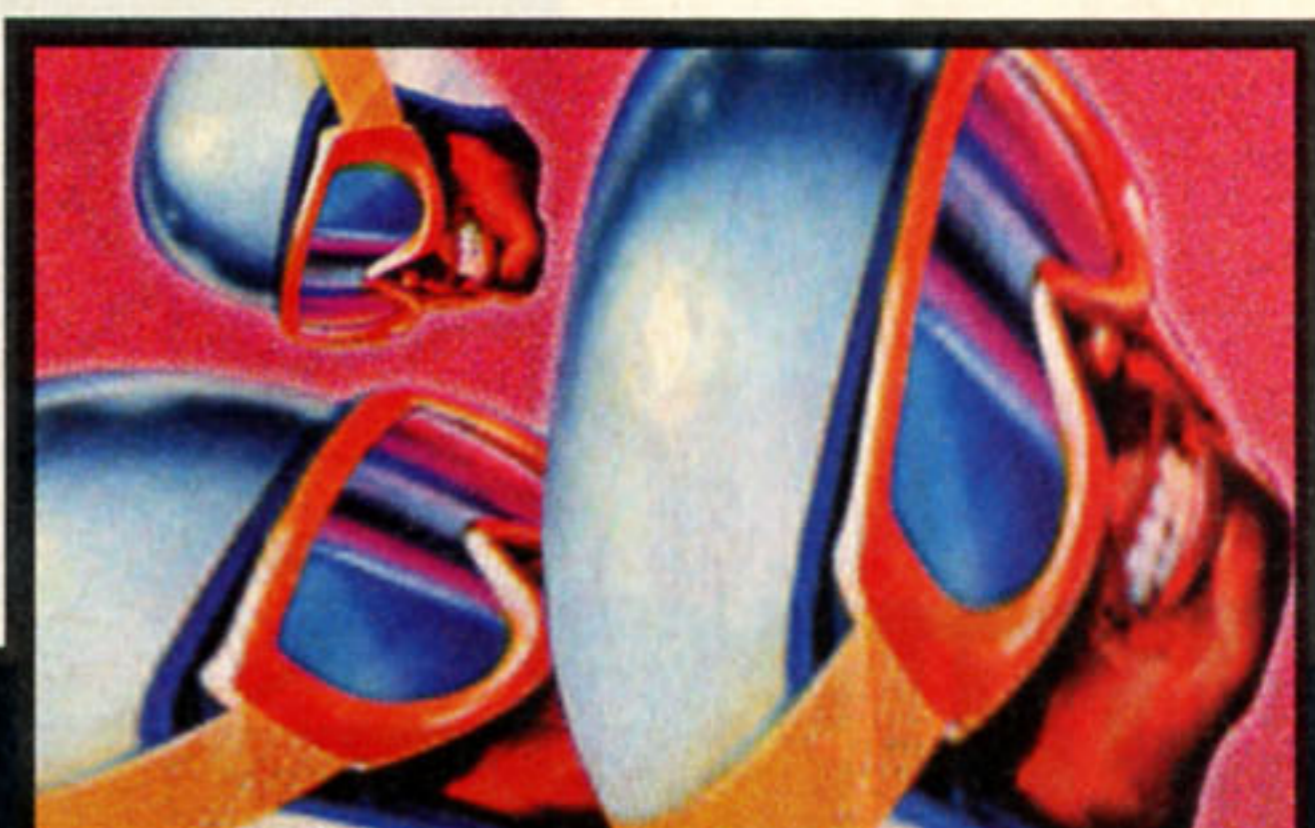
hjälp av detta fusk, som kommer från Magnus Engström i Mölnlycke: "Puckelpisten klarar man genom att använda en Arcade Power-stick eller liknande. Du sätter mega-fire på B (max!) och håller den inne. Sedan är det bara att knappa in några coola kombinationer!" Nu väntar vi bara på något som får en att klara slalombacken, säger undertecknad, Mats "gränslat 542 portar" Jönsson.

ARCH RIVALS

Magnus har mera att komma med! I det härligt osportsliga basketliret Arch Rivals kan med lite träning snart förnedra sina vänner (snart exvänner) grovt, men det är kanske inte något varaktigt nöje. Särskilt inte om det finns begränsat med möjliga vänner där man bor...så vi tackar för detta anti-fusk! "Om man vill ha det svårare, så ska man (när lagen är på plan) knappa in START-A-B-A-A-C-C-B-B-B och START. Man får spela häcken av sig för att få in en enda liten poäng!

ROAD RASH 2

Till slut har Magnus ett tips för Road Rashare som inte gillar att åka skinnkälke på asfalt i 320 ryck. Evig kraft och balans får man genom att använda koden AHGR



6UST! Kan hålla intresset uppe ett tag, åtminstone till RR 3 kommer. Räcker det inte, så har Allan "SEGA-freak" Steiness i Östervåla kommit in med ännu ett trick: "Om ni gör så här, så får ni välja motorcykel! Gå in på "mano a mano" och välj vapen. Gå se'n ut och välj MC. Gå tillbaka till option-skärmen och välj "Take Turns". Kör ett varv med den MC du har valt. Efter ett varv kan du ändra till "solo" eller fortsätta att köra på "Take Turns". Men orkar ni inte hålla på kan ni bara ta denna kod: OJFI 359L, så får ni en Shuriken TT 250 och c:a 29.000;-!" Vi tackar och bockar. Pengar har vi aldrig för mycket av. Skicka gärna lite!

MICRO MACHINES

Detta läckra lilla lir kan man tydligen konfigurera om efter behag, åtminstone om man vet hur man ska trycka. Kristoffer Sundqvist i Malmöförorten Oxie har berättat detta för oss. Vill du ha oändligt antal liv, så pausar du och trycker följande kombination: B-NED-NED-UPP-NED-VÄNSTER-NED. Vill du ha ett rent helvete eller bara har irriterande snabba reflexer, så trycker du UPP-NED-A-B-VÄNSTER-HÖGER-C och START. Då går det som oljat. Prova gärna med A-UPP-B-NED-C-

VÄNSTER-START-HÖGER och se hur kul det blir! C-UPP-VÄNSTER-HÖGER-A-B-A-C kan ge dig riktig huvudvärk, men vänta bara tills du har provat VÄNSTER-HÖGER-VÄNSTER-HÖGER-UPP-NER-START och NER. Om du inte ylar efter nåd vid det här laget, så peta in VÄNSTER-NER-UPP-NER-HÖGER-NER-A-NER. Får ni psykiska problem så kan ni alltid klaga; det finns väl inte så många Kristoffer Sundqvist i Oxie.

FIFA SOCCER

"Gillar du att vinna på ett orättvist sätt?" står det i det här brevet. Vilken dum fråga! Vi sliter åt oss brevet. Vinna orättvist är det bästa som finns! Man mår så fint av att knäcka nåt regelpucko på oschysst sätt. "När motståndarens målvakt ska sparka ut bollen springer du fram till honom och trycker oavbrutet på A. Med lite tur nickar du in bollen i målet. Detta knep fungerar även som blockering vid hörna eller frispark. Äntligen kan du piska danskarna med 70-2." Detta sanna sporttips kommer från Fredrik "Inte MoDo" Andersson. Han får ingen pryl i premie. Orättvist, men so what? Han skrev inte sin adress.

GROUND ZERO

TEXAS

Däremot skrev han så här

om detta banbrytande cedespel: "Innan du byter kamera på första eller tredje uppdraget aktiverar du din sköld. Detta sparar kameran när det börjar hetta till, dvs. när du måste vara på mer än ett ställe samtidigt. Vilket i praktiken är omöjligt" Right, Vi håller med. Sist jag var på två ställen samtidigt hade jag huvudvärk nästa dag. Och smärtor i luteus drimans.

JOHN MADDEN

Football '92 har han också tips till: "Har du problem med att pricka målet vid ett Field Goal på långt håll? I så fall gör du så här: vid fourth down väljer du att skjuta på mål. Sedan siktar du på högra eller vänstra sidlinjen. Om bollen landar på den får du 3 poäng!"

EX-MUTANTS

Har några av de här spelen sipprat hit till Sverige på underliga vägar? Om så är fallet kommer det ett fusk till det, inskickat av Kent Lidfors i Karlstad. Man ställer musiken på 05 och Sound FX på 21, håller ned ABC samt trycker START. Då säger Shannon "Too easy!" och en hemlig meny visar sig. Där kan du bl.a. välja bana.

forts. →

BIOHAZARD BATTLE

är ännu ett av Kents mera sällsynta Mega-lir. På detta spel kan man också välja bana, men då genom att vid titelbilden hålla C-knappen nedtryckt samtidigt som man roterar D-knappen medsols (för er som aldrig går ut i dagsljus, så är det samma som medurs) tills ett "rätt mysko ljud" hörs. Det betyder att du gjort helt rätt, inte att du har ätit för mycker bönor.

SPIDDE VS. KINGPIN CD

Här var det passwords för cede-versionen. Kurt Englund i Källö-Knippla har sänt in dem.

- 2 ELECTRO
- 3 WALLABY
- 4 GALLON66
- 5 FALCON 99
- 6 HELPINHAND
- 7 PUBLIC45
- 8 KIDNEY2
- 9 PENCIL6

SONIC CD

För ett tag sedan skrev vi om de olika små bildsekvenser som finns gömda i Sonic CD-spelet, men det är så pass många som hört av sig och vill veta koderna att vi drar dem en gång till. Först och främst måste du ta fram soundtest-skärmen genom att trycka NER-NER-NER-



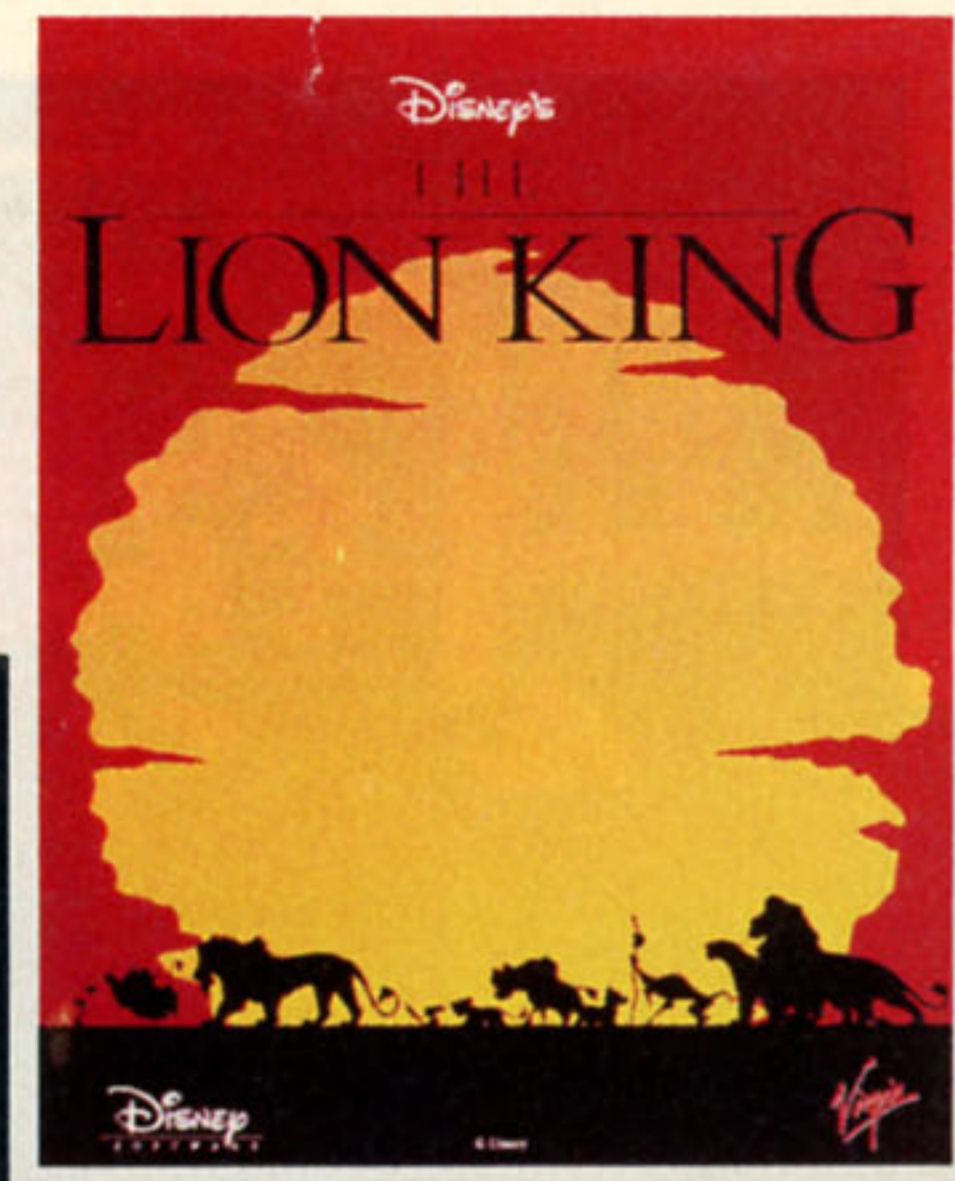
VÄNSTER-HÖGER-A vid titelbilden. Sedan ställer du in

FM	PCM	DA	BILD
07	07	07	Sonic springer
44	11	09	Sittande Sonic
42	04	21	Sonic-staty
46	12	25	Underliga Sonicar
42	03	01	Sonic sångare
40	12	11	Sonic & Tails, bil

Men det är inste slut här! Olle Sisask, söderbo i Stockholm, har skrivit och berättat om en fortsättning. "Ni tror ni kan det här fusket", står det, "men läs till slutet!" Olle rekommenderar att ni ska knappa in den sistnämnda kombinationen i tabellen ovanför och sedan trycka START, så att bilden kommer fram. Håll nu in A, B och C samt tryck START utan att släppa knapparna, så kommer Sonic fram och viftar med fingret. Tryck nu START och ta NEW GAME, så kan du göra som i tidigare Sonic spel - nämligen förvandla Sonic till ett föremål, och placera ut dem där du vill ha dem! Med ett tryck på B blir Sonic en annan sprite, med A ändrar du föremål och med C placerar du ut föremålet!

BLACK HOLE

Assault är också ett cede-spel, men det är inget vidare bra. Som alternativ till att



sortera tändstickor eller se kaféprogram på TV duger det dock. Får man strul kan man rensa skärmen genom att påta in kontroll 2 och trycka START.

FANTASIA

Daniel Gustafsson i Huskvarna tipsar oss om följande. "När du startat spelet får du se två sopkvastar på väg mot väggen. Döda dem innan de hinner fram, så dyker det upp poäng och annat gott på trappan!" Ja, Daniel, det är väl trevligt så. Men vad gör man under resten av spelet? Det är ju så jämra svårt!

LION KING

Man ska inte skratta åt folk som har det besvärligt. Dels är det omoraliskt och dels kan de bli arga och slå en. Ser du någon som har problem med Lion King, så skratta inte utan ge dem den här tidningen, så kanske det blir lättare. Markus Jonsson i Avesta har nämligen skickat in några pepåkanden. Förlåt, vi menar förstås påpekanden. Eller Tips.

"Bana två: det är den röda apan du ska ryta åt för att bli kastad åt rätt håll. När du åker struts första gången är

Genvägar till ära och lycka.

HINTS

sekvensen hoppa-ducka-hoppa-dubbelhoppa-ducka. Det är inte så svårt, eftersom pilarna visar åt vilket håll du ska. Andra gången, efter att du svingat dig över vattnet med flodhästsvansarna, ska du hoppa-ducka-hoppa-hoppa-ducka-dubbelhoppa-ducka-ducka-hoppa-dubbelhoppa. Sedan ryter du åt den lägsta av de röda aporna och hoppar till noshörningen längst till vänster. När du landar ryter du åt apan och tar dig tillbaka till det första trädet via stockarna. Hoppa på den vänstra noshörningens horn, ryt åt den närmsta röda apan när du landar och hoppa till marken. Ryt åt den lägsta röda apan och hoppa på den vänstra noshörningens horn, och saken är klar!" Christoffer Svensson på söder i Stockholm har dessutom skrivit och berättat om denna möjlighet att samla liv och krafter: "På första banan hittar man en liv-bagge och en ryt-bagge. Det finns dessutom ett continue i en grotta en bit nedåt mot slutet av banan. Tar man allihop och begår "själv mord" ligger man ändå ett liv plus, så om man upprepar detta kan man samla nästan hur mycket ryt och liv man vill ha!"

MORTAL K

Fredrik Åberg i Nacka börjar med att tacka för att vi berättade hur man fick fram Lizard i MK1. I gengäld skriver han hur man får fram en annan dold figur: "Gör DUL-

LARD-fusket (Down, Up, Left osv.) och ställ flaggorna 0, 2, 5 och 6 på "on". Blod eller ej spelar ingen roll. Spela som vanligt, men se till att andra dubbelmatchen utspelas i The Pit. Fixa två "Flawless" och avsluta med "Fatality". Fusket fungerar så, att om du är Sub-Zero och möter Rayden och Kano, så får du möta Rayden nere vid taggarna. Men då är Rayden i Reptile-variant precis som Lizard! Det fungerar dock inte om du är Scorpion." Till MK2 har Fredrik också en grej: "Vinn 25 wins och se till att den 25:e är på "The Pit II". När det står "Finish Him!" så gör du gubbens speciella uppercute, och en gömd gubbe kommer fram!"

EARTH WORM JIM

Jimpa-liret (som vi recensade i förra numret) är en klar höjdare, men sursvår bitvis. Därför är det extra kul att få några tips på liret, och de kommer inte helt oväntat från vår ständige medarbetare Sauli Sjöstrand i Borås. "Earth Worm Jim på Megan är ett rackarns bra och kul spel, och här kommer ett kul och rackarns bra speltips! Starta spelet på normal nivå. Tryck samtidigt A och VÄNSTER, sedan B-B-A, därefter samtidigt A och HÖGER, samt slutligen B-B-A. På menyn som nu visas kan man välja vilken bana

man vill spela, och dessutom på Map View Mode se hela kartan genom att trycka B och det står ON där. Man kan börja på vilken bana man vill genom att trycka in E. Jim och ta A-knappen." Häftigt värre; nu kan vi slippa den fruktade Bungy-banan.



OBS! Vi spolar alla brev som inte är läsligt skrivna! Särskilt när det gäller koder! Men stavning & sänt rixar vi. Såå...

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

Adressen är:

"SEGA FORCE
HÄRSKAR ÖVER
GALAXEN"

Box 1074

172 22 Sundbyberg.



ORD K R I G E T

Den här gången börjar vi med några frågor från Magnus och Jakob i Valla:

"HEJ! VI ÄR TVÅ KILLAR
PÅ 12 ÅR SOM ÄR
SEGA-DIGGARE OCH
UNDRAR:

- 1) VAD KOSTAR DET ATT GÖRA ETT TV-SPEL?
- 2) VARFÖR ÄR TV-SPEL SÅ DYRA?
- 3) VET NI VILKA SONICS MORSA OCH FARSA ÄR?"

Svar:

1: Vi antar att ni menar själva programmeringen när ni skriver att "göra" ett TV-spel, och då blir svaret en miljon och uppåt. En miljon kronor är den nedre gränsen, och det kan vara mycket dyrare än så. Precis som med t.ex. biofilmer kan det vara otrolig skillnad mellan budgeten på en stor Hollywoodproduktion och en halvamatörfilm, men det betyder inte att den dyrare filmen alltid är bäst. Ett bra spel bygger på en bra idé, och för att få bra idéer behövs det hjärna, inte pengar. Har man båggedera kan det bli ett mycket bra spel, för då har man råd att skaffa en rutinerad producent, skickliga programmerare och genialiska designers. För att inte tala om testarna, som måste vara riktiga rävar för att kunna få bort buggarna ur spelet innan du stoppar det i maskinen. Pratar vi om SEGA-spel eller N-spel måste spelmakarna först och främst köpa en licens, dvs. ett tillstånd att utveckla spel för dessa maskiner. Det är inte billigt. Sedan kostar det en massa att marknadsföra spelet, dvs. att göra reklam för spelet och se till att det blir distribuerat på bästa möjliga sätt. Det blir en massa stolar allt sammantaget.

2: Tjaa...en del av svaret är naturligtvis det som stod under svar ett, nämligen att det kostar en massa pengar att göra spelprogrammet. Sedan måste man tillverka kassetter också, vilket kan bli väldigt dyrt. Minneskretsarna där programvaran lagras, s.k. PROM-kapslar, är förhållandevis dyra - särskilt om man jämför med CD:n som lagringsmedium. Det som begränsar kassettspelens storlek är inte PROM-kapslarnas kapacitet, utan snarare priset. Det går att stoppa 32 megabit i dagens kassetter, men ett sådan spel skulle kosta en bra bit över tusenlappen. Enligt vad vi kunnat få fram kostar själva kassetten mellan 100 och 150 kronor att tillverka, och sedan ska alla de andra kostnaderna täckas in. Importören lägger på en summa för sitt besvär, och handlaren ska ha sin vinst på affären.

Därför kostar TV-spel så mycket, kan man säga, men det är inte hela svaret på frågan. Kostnaderna ger en grundnivå för priset, men inte ens den bryr man sig om alla gånger. Mera om det längre ned!

För vad är "dyrt" egentligen? Ja, någon fullständig förklaring kan vi inte ge - i så fall skulle vi ligga bra till för ett Nobelpris i ekonomi - men när vanligt folk säger "dyrt" så menar de oftast något som kostar mycket (av de pengar man har) i förhållande till den nytta (eller nöje) man får ut av saken ifråga. Därför har alla människor olika uppfattning om vad som är "dyrt". Det beror på hur gärna de vill ha saken i fråga jämfört med hur stor del av deras köpkraft saken kräver. För en tonåring med 100:- i veckopeng är 595:- för ett spel väldigt dyrt, men för en som tjänar 25.000:- i månaden är det helt OK. Bland annat därför finns det något som man kallar "prisivå".

Med detta menar man ett dimmigt område där priset "ska" ligga. Det betyder oftast att om folk betalar 700:- för en nypenolerad nekflobber så finns det ingen anledning att sälja den för 600:-. OK, om nekflobbrarna kostade 600:- så kanske man hade sålt dubbelt så många, men det kan man inte veta förrän man har provat. Vad man däremot vet är, att kostnaderna kommer att öka om man vill sälja dubbelt så många nekflobbrar. Varför bry sej?

På en fri marknad ska priset på en vara stabilisera sig själv mellan vad köparen är villig att betala och vad säljaren vill ha. Så lyckligt är det inte alla gånger. Om vi t.ex. vill betala max 300:- för Sonic 4, så får vi vänta tills det finns begagnade att köpa till det priset. Tycker många spelintresserade likadant så händer något helt annat, för speltillverkarna har ingen lust att ge bort pengar - inte i detta fallet! Följden blir snarare att Sonic 4 aldrig kommer att tillverkas.

Men om det gäller att ge en ny maskin förfäste på marknaden så är det en helt annan sak. SEGA har inte tjänat många sur-yen på att sälja Mega Dragnar, det kan ni skriva upp. De har sålts till självkostnadspris och lägre, för det är spelen man tjänar pengar på, och den som inte har en maskin köper inga spel. Av denna anledning är det svårt att säga vad en ny konsol ska kosta - till exempel menar man att Nin*endos 64-bitare bara ska kosta 2.500:- fast ska ha Silicon Graphics-chips som ensamma kostar minst det dubbla. Det bjuder man på...!

Hej till nästa gång, säger vi på



VI HAR ALLT TILL SEGA

MEGADRIVE • 32X • CD • GAMEGEAR • MASTERSYSTEM

OBS! ALLA PRISER INKLUSIVE FRAKT!

MEGADRIVE REA!

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

NEWS!

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

SPECIALPRISER!

ELITSERIEN 95	599:-
SONIC 2	399:-

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

ORD PRIS!
2.500:-

1590:-



32 X

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

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

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

CD

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

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

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

VI KÖPER & SÄLJER NYTT O BEG!

SEGA - NINTENDO - CD-ROM

Jspel ✓ Ingen frakt
✓ 3 års garanti
✓ Gratis katalog

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

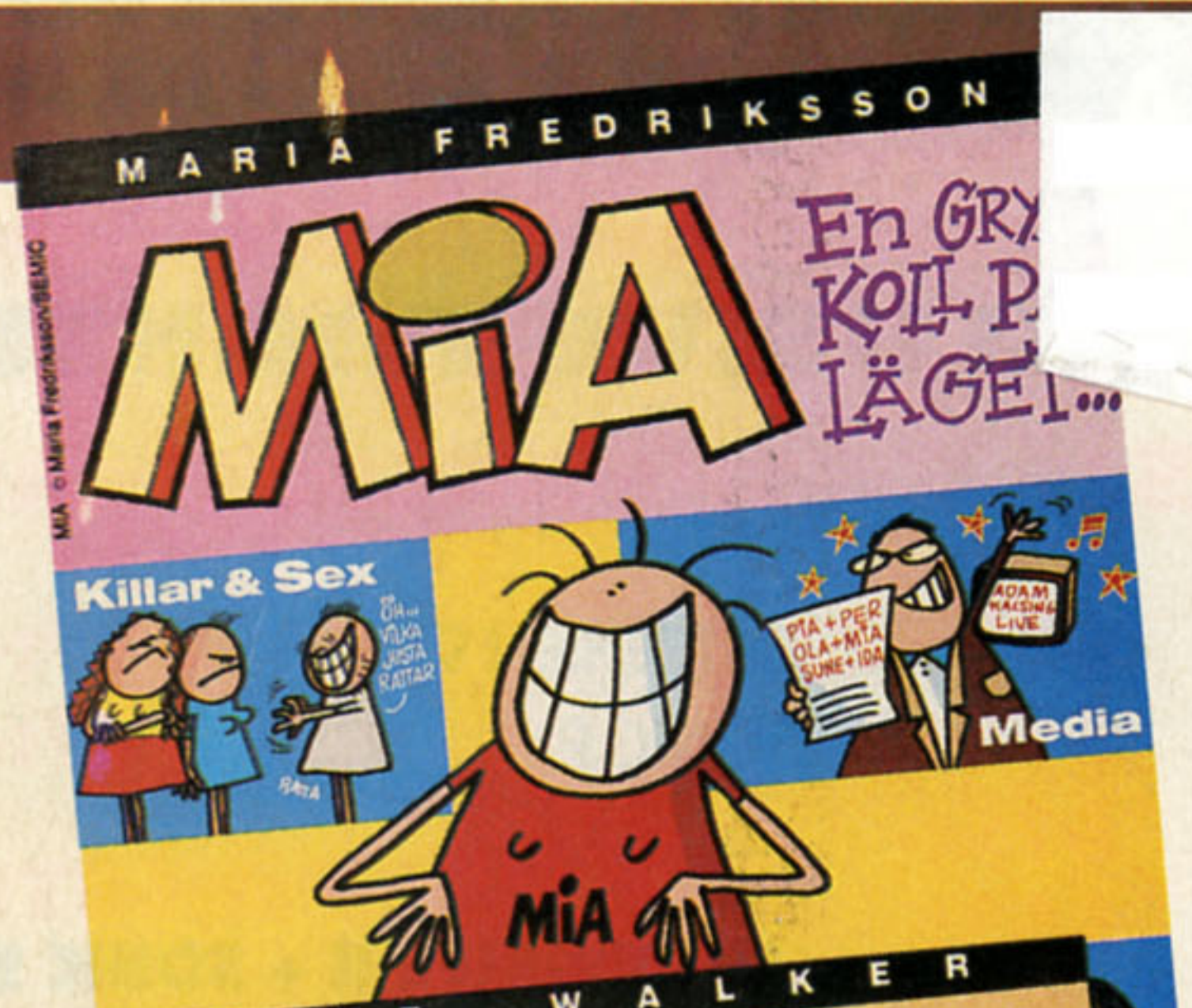
POSTORDER:
0414 - 100 54, 040 - 30 11 77

Jabe Offset AB, Lund 9503

Antal	Beställningar	Pris	Namn:
			Adress:
			Postnr:
			Ort:
			Tel:
			Ev. kundnr:
<input type="checkbox"/> Katalog, vid köp av spel 0:-			
Summa			
OBS! Ingen frakt			
Skriv gärna av talongen			SF2

PORTO

box 17
272 21 S-hamn



MIA – En grym koll på läget...

Mia är en fräck och smart tjej som kollar in det mesta i tillvaron; killar, trender, mode, media, föräldrar. Ja, nästan allt blir utsatt för hennes träffsäkra kommentarer och lockar fram många skratt.
48 sidor. 2-färg.



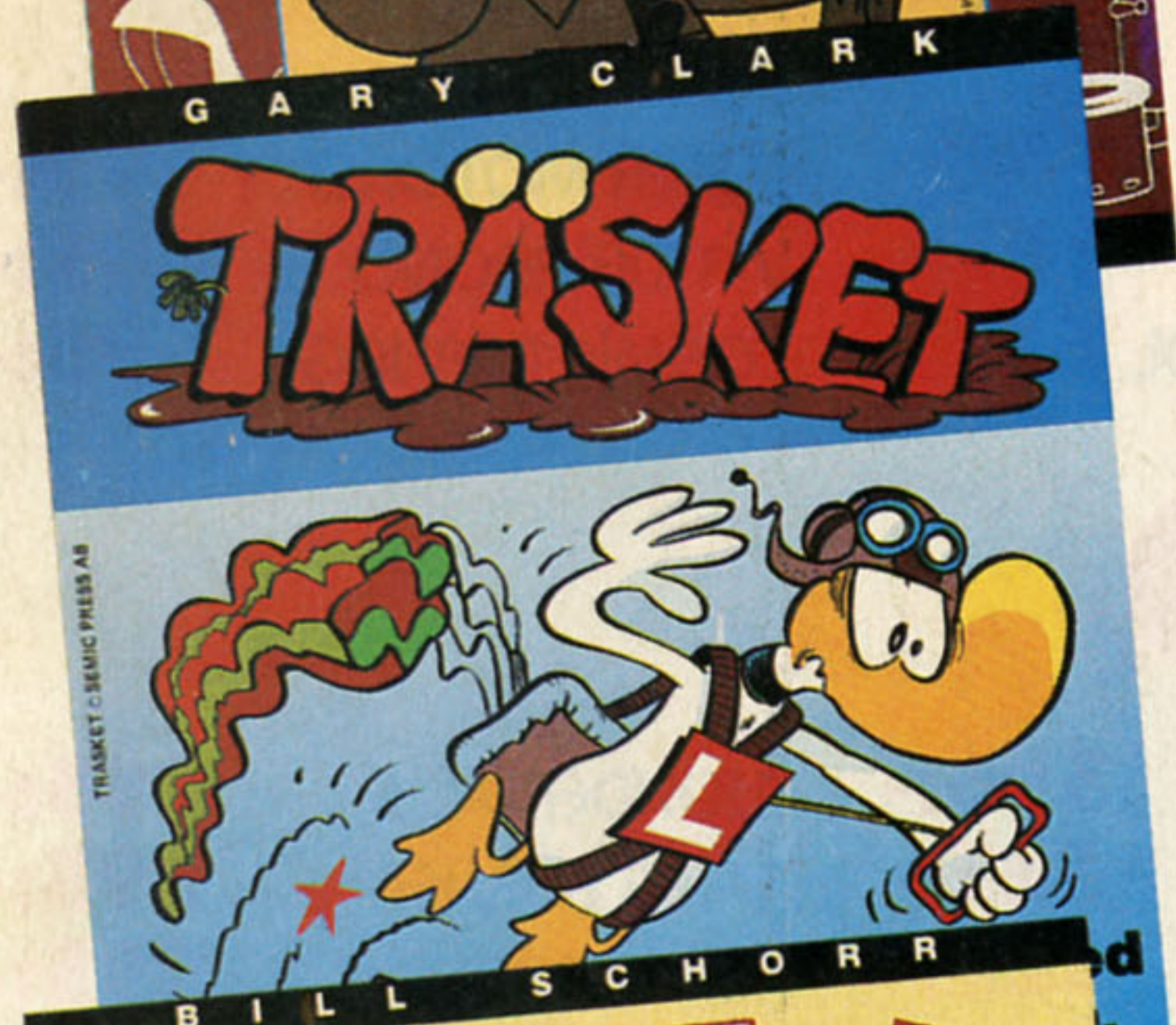
KNASEN – Varning för snusk!

Skämten i den här boken var det inte meningen att nå gon skulle få se... men Knasentecknaren Mort Walker har under åren låtit tidningen Knasen exklusivt publicera fräckisarna som stannade på skisstadiet.
48 sid. – 2-färg



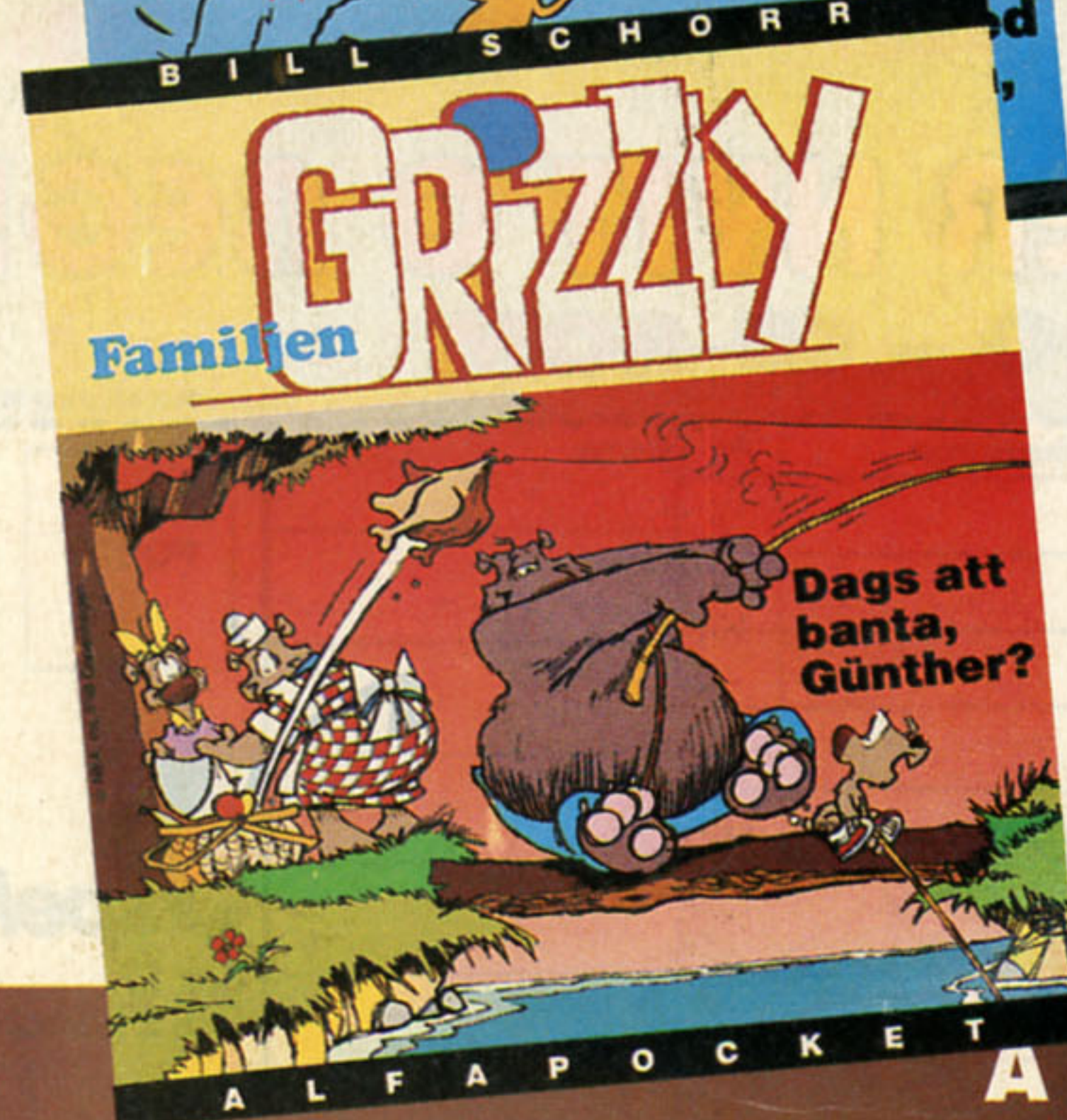
TRÄSKET – Flaxa med vingarna, Bengan!

Träsket som tecknas av Gary Clark, är en av Australiens populäraste humorserier och har också många läsare i Europa. I den här boken finns några av de allra roligaste stripparna!
64 sidor 2-färg



Familjen Grizzly – Dags att banta Günther?

Den här björnfamiljens vardagsliv liknar ingen annans. Mamma Flora klagar inte bara på att Günther aldrig bär ut soporna – hon klagar också på att han ÄTER upp soporna!
64 sidor – 2-färg



Format:
190 x 210 mm

Vid köp av enstaka bok betalar du 39:-/st
Vid köp av alla 4 får du dem för endast 120:-!

SPECIALPRIS!
Alla 4
120:!!

Enklast gör du din beställning genom att betala in rätt belopp på vårt postgiro 3279-7. Ange titlarna på de böcker du vill ha. Om du vill ha alla 4 så skriver du "Alfa-pocket 1 – 4, 388". Inga andra avgifter tillkommer! Vi skickar dina pocketböcker så fort vi fått din betalning!

POSTGIROT SVERIGE Meddelande till betalningsmottagaren		INBETALNING / GIRERING A Till postgirokontonummer nr 3279-7		PKS: OCR/Kod 1 Prot. 2 + Konto + Avg + Bet + Avgift Kassastämpel
Jag beställer Alfa-pockets 1 – 4. 388. Jag betalar 120:-		Betalningsmottagare (enkel namn) SEMIC 172 22 SUNDBYBERG		
Användare (namn och postadress) Ditt namn Din adress Ditt postnr o postadress		Eget konto av girering		
Övriga betyg 120:-				

ALFAPOCKETS