

NR 4/93 Pris 21:- inkl moms

I Finland FIM 21:- I Norge 26:-

SEGA



STRIDER FORCE

STRIDER 2

HAN ÄR TILLBAKA FÖR ATT MÖRSA



TURLARNAN
FLASHBACK
COBRA COMMAND
HOT-LINE OCH
DET ANDRA NI VET.

Julie
092

TIDSAM
0766-04



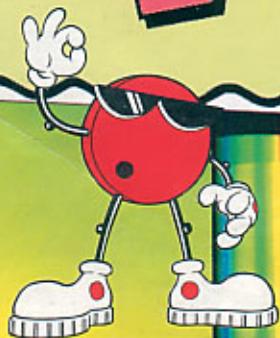
*8 sidor
extra-godis*

THE BILAGA

OF POWER

Look! Is it a bird?
Is it a Plane? No it's..?!?!

COOL SPOT™



Exceptional
games for your

SEGA

© 1993 Virgin Games Ltd.
All Rights Reserved. © Seven-Up,
7-UP and SPOT character are trademarks
identifying products of the Seven-Up
Company, Dallas, TX, U.S.A. 1993.
Sega™, Mega Drive™, and Master
System™ are Trademarks of Sega
Enterprises Ltd.

SEGA

FORCE



4/93 innehåll

4**NYTT**

6**FLASHBACK**

8**ALI BOXING**

10**TURTLES**

12**STRIDER 2**

14**GRANDSLAM TENNIS**

15**SUPER KICK OFF**

16**COBRA COMMAND**

18**RISKY WOODS**

19**HELLFIRE**

20**MICK & MACK**

21**SUPERMAN**

22**VAMPIRE**

23**LAND OF ILLUSION**

24**RESEMAGASINET**

26**MEGA DIVE**

28**HOT LINE**

30**HINTS**

Den här tidningen är för trång. Det finns så mycket vi vill klämma in, men sidorna skulle inte räckas till ens om all text var så här liten och vi skickade med ett förstöringsglas. Så vi stoppade med en extra särskild sommarbilaga. Eftersom den är svartvit tar den inte så lång tid att fixa till, så vi har en chans att klämma in det allra senaste också. Det kostar förstås några buck mera - om ni inte premmar, förstås - men tycker ni det är värt pengarna så gör vi det flera gånger.

Vi har lyft ut en del grejor som inte tjänar så mycket på att vara i färg. Istället hittar ni flera glassiga recensioner, och det är väl huvudsaken. Går det hem hos er så gör vi så här i fortsättningen också. Kanske med flera sidor. Det kommer så mycket insändare och teckningar och annat att vi behöver mera svängrum. Men å andra sidan kan det tänkas att vi kan kalla oss månadstidning snart, hoppas

Mats & Patte



Kul att veta

SEGA FORCE utkommer 6 ggr per år. Redaktion: Mats Jönsson, redaktör, Patrik Lindqvist, layout.

Ansvärlig utgivare: Börje Nilsson ADDRESS: SEGA FORCE, Box 1074, 172 22 Sundbyberg

PRENUMERATION: Pressdata, 08 - 29 00 35. PRENADRESS:

SEGA FORCE, Pressdata, Box 3263, 110 03 Stockholm. Adressändringar ska vara hos Pressdata minst tre veckor innan du drar. Vinner du något i våra tävlingar, så får du betala skatten själv. Den som lånar ut den här tidningen i förvärvssyfte gör något förbjudet. ISSN 1103 - 0143

© 1993 SEMIC PRESS. Tryckt i Finland 1993

SEGA

STRIDSPADDOR SLOPADE!

Jag fattar inte varför SEGA köper in vissa spel. Battle Toads är ett exempel - surgammalt Grå låd-Arkad-Dataspel som kanske var kul för 10 år sedan. (Fast jag tvivlar starkt) Nu känns det korakat, gammalmodigt och är framförallt både fullt och ovanligt tråkigt - men det kommer INTE att importeras av generalagenten.

BRA!

Det brukar vi inte tycka när ett spel uteblir. Då börjar det snackas på sta'n om det där häftiga spelet som är så svårt att få tag på, som "dom" inte säljer i butikerna. I detta fallet (och en hel del andra fall) beror det på att "det där häftiga spelet" är skit.

"Battle Toads är precis vad det låter som, ett gäng grodor som slåss mot en elak brutta som kidnappat grodornas polare - tror vi ialla fall, gubbarna är så hänsynslöst små och fula så att de skulle kunna syssla med precis vad som helst. Tycker man att allt som är grönt,



kan slåss och tillhör djurriket är det tyngsta som finns så blir man väl inte besviken, men väntar man sig ett bra spel så..."
Sörj inte.

VIRTUAL REALITY

har funnits i årtal. För drygt två år sedan kom de första spelen. För er som har bott i en grotta eller gått omkring med cykelhjälmen på fel håll de senaste åren, så kan vi berätta att VR går ut på att sätta in spelaren i den digitala världen så att den omger honom eller henne. Detta sker med hjälp av ett headset med två videoskärmar - VR-glasögon - som fyller synfältet med 3D-grafik. När man rör sig registreras detta av enkla magnetfältsgivare, och då flyttas landskapet i förhållande till huvudvridningen. Funkar det bra känns det som om man stod mitt i spelet, annars blir man bara lite åksjuk. Med tillbehör som datahandskar, vapen eller (som i tönt-filmen "Lawnmower Man") hela dräkter kan man agera och påverka sin digitala omgivning på mer eller mindre avancerade sätt. Nå, nu vet ni det. Vad har då detta med SEGA-spel att göra? Jo, en VR-tillsats för Megan är på gång...! Vi vet ytterst lite detaljer om detta, så om ni ringer hit och frågar kommer ni bara att få högre telefonräkning. Köp hellre nästa nummer av tidningen - där kommer det mera nyheter.

MEGA A-CD

3.495:- RENT NÖJE!

Nu vet vi släppdatum för Mega-CD:n! Säkert! Hur kan detta komma sig? Jo, det var för nästan två månader sedan...



ECCO EXISTERAR!

Köp ECCO THE DOLPHIN, så blir du inte bara ägare till ett spel som bygger på en ovanlig idé. Du blir också en av sponsorererna till det nya delfinariet i Kolmården. Den här anläggningen, som invigdes av Kungen den 15.5, är Europas största. Fast om du vill träffa delfinen Ecco får du bege dig till England - ett djur i den ena av landets två delfinkolonier har döpts till Ecco. Den som köpte spelet i så kallad "limited

edition" har därmed bidragit till delfinens välfärd, men också en del av vinsten på de vanliga spelen går till "The Whale & Dolphin Conservation Society". Förutom ett intyg på sina djurvänliga gärningar, så fick de som köpte specialutgåvan även en kassett med musik av bland andra U2 och Erasure, samt en Ecco-T-shirt. (Varför Erasure? Visst liknar Andy Bell en brödsvullen delfin i sin gummiscendräkt, men...)

Inte Andy Bell på simtur i scendräkt, utan speldelfinen Ecco, som nu har en verklig namne i England. Köper du spelet i Sverige, så bidrar du till kolmårdsdelfinernas nya hem.



SPELA DIG SMAL!



Det påstås att folk som ägnar mycket tid åt TV-tittande är fetare än andra. De sitter still, men inte nog med det - de grisarna kaloribombas nyllet under tiden också. De riskerar att få fläskhäng under hakan, svullbuk och ringformigt fettpannar.

Gäller detta också oss SEGA-spelare? Kanske inte - det är svårt att äta och spela samtidigt - men nu kommer prylen som kan motverka påfläkningen!

På CES-mässan i Las Vegas visades detta lilla sexkantiga Mega-tillbehör: The Activator!

"Aktiveraren" motverkar

ridbyxlåren och gäddhänget, men inte genom att ge innehavaren elektriska stötar, som man kan tro av bilden härintill. Den innehåller fotoceller, som skickar impulser till din Mega Drive, och på så sätt kan du aktivera funktionerna i spelet genom att sträcka ut armar och ben i olika kombinationer. Tänk er Streets of Rage 2 med en Activator! Svettigt! Denna apparat kan göra en till ett under av snabbhet, men den som lyfter båda benen samtidigt kan göra sig illa. Alltså: mera realism i spelandet, samtidigt som en av invändningarna mot TV-spel försvinner...

MICHAEL JACKSON

kunde inte slita sig från spelmaskinerna i Japan. SEGA GIGO i Roppongi var så fängslande att det planerade halvtimmesbesöket blev dubbelt så långt. Michael, som ju själv är spelfigur i MOONWALKER, syns här med kollegan Sonic. Diskuterade de ett samarbete, kanske? SPEEDWALKER? Eller en biroll för Michael i SONIC 3? Vi vågar knappast gissa. Michael fick en arkadmaskin i present, kanske som tröst när han nu inte kunde stanna så länge...



FLASHBACK

Aldrig tidigare har ett cartridge förflyttats i "warpspeed" mellan sitt fodral och mega-driven, förrän jag la mina händer på Flashback. Det här är spelet för dig som aldrig blev riktigt nöjd med den där ootroliga agentväskan du fick som liten, och för dig som på fullaste allvar tror att du är en reinkarnation av både Luke Skywalker och James Bond. Flashback tar dig med på ett science fiction äventyr där en bra spelidé äntligen har fått grafik och spelkänsla som kommer att göra dig knäsvag av lycka.

Flashback är historien om en snubbe som heter Conrad och som har fått den halvsvåra uppgiften att försöka rädda hela jordens befolkning och sitt eget skinn ifrån en hel invasionsstyrka med högteknologiskt utrustade rymdvarelser. Ett sådant uppdrag kan verka omöjligt att genomföra, men det blir mest bara en intressant utmaning hur man klarar av en hel armé med endast en automatpistol och sin skicklighet.



Det gäller att utforska alla nivåer grundligt

eftersom de är fyllda med en mängd viktiga saker som man behöver för sin fortsatta färd. Tyvärr så fick jag vänta förgäves på ett kraftigare vapen vilket verkligen kunde ha behövts då rymdvarelserna bara blev svårare och svårare att klara av.

Conrad har blivit lobotomerad av rymdvarelserna och framtagna alla sina minnen

Efter att jag klarat av mina uppgifter på första nivån (djungeln alltså) begav jag mej vidare till en utomjordisk stad med det fyndiga namnet New Washington för att träffa en person som presenterade sig som min gode vän Ian.

Anledningen till att han presenterar sig är den, att Conrad har blivit lobotomerad av rymdvarelserna och framtagna alla sina minnen och samtliga uppgifter om både rymdvarelserna och sig själv. Ian talade om för mej att jag måste uppsöka en förfalskare inne i staden som mot en ringa summa kunde förse mej med falska identitetspapper. Saken var bara den att vid



det här läget så hade jag inte tillräckligt med pengar. Det enda jag kunde göra var - hör och häpna! att söka jobb!!! Ja, ni läste faktiskt rätt. ATT SÖKA JOBB.

Det här måste vara världshistoriens första TV-spel med inbyggd arbetsförmedling.

Framför mej såg jag direkt en skurhink med tillhörande svabb redo att tas i bruk, men riktigt så trist var det inte. Jobben var i un-



Slowly, the rays from the regenerator re-implant the memories in Conrad's brain.

BACK



gefär samma anda som resten av spelet, vad sägs t.ex. om att storma in i en explosionsfärdig kärnreaktor för att stänga av den på en och en halv minut (som går väldigt snabbt kan jag lova) eller att jaga ner och förstöra cyber robotar som har sparat ur och röjer över hela stan.

Trodde du att det var nog med det så trodde du fel,

för de pengarna räckte bara till falska papper! För att få råd med den otroliga summan som det kostar att ta sig tillbaka till jorden (50.000 credits) så är man tvungen att ställa upp i ett TV-sänt gladiatorspel som går under det hotfulla namnet "DEATH TOWER".



Har du turen att klara dig helskinnad igenom detta så kan du få återse gamla kära moder jord igen. När JAG väl hade kommit så här långt så kände jag mej ganska så stolt över att jag fixat det med endast en löjlig liten pistol till min hjälp, för det här spelet har ett GÅNG levande och mekaniska fiender

Väl hemma på jorden upptäckte jag snart att det här inte var en så värst mycket fredligare planet än den jag just lämnat, här sprang om möjligt ännu värre fiender omkring. Hittills hade jag mött flygande polis med jetpack på ryggen, cyborgrobotar som sprang rakt igenom mej så fort jag drog pistolen och munkklädda vettvilingar med enorma laserkanoner under armen, men dessa jordbaseerade kryp liknade inget jag mött tidigare. Formade som slemmiga små amöbor (uurrrk !) krälade dom antingen runt på golvet och hängde i taket, eller så transformerades dom till mycket svårslagna soldater (hjälp). Nu har jag försökt avskräcka er så gott jag kunnat, men om jag känner alla Mega Drive-dårar rätt så har det säkert bara motsatt effekt.

Med vanliga hälsenor. . .Stevie.



Grafik

Ingen lek - det här är bland det bästa jag sett i rörlighet hos gubbarna och variationer i omgivningarna. Animeringen är rakt igenom suverän och gör det här spelet till något som verkligen skiljer sig från mängden. Rasande snyggt.

Spelkänsla

Mycket realistiskt - gubben rör sig som på riktigt oavsett om han springer, klättrar, hoppar eller bara går. Enda riktiga felet med honom är att han reagerar lite väl slött på kommandon, vilket kan ställa till en del oväntade problem när man ramlar på för många snabba fiender.

Ljud

Ljudeffekterna är superba, speciellt komiskt var det stön Conrad utbrast i när jag råkade kuta rakt in i väggen med honom. Som tur var så finns det ingen musik under spelets gång, för vem skulle överleva att höra samma låt under alla de timmar det tar att spela Flashback och fortfarande ha förståndet i behåll.

Hållbarhet

Med tanke på hur otroligt svårt det är, och det faktum att man måste ta tid på sig i utforskandet av många nivåer gör att det lär ta lång tid även för den skicklige spelaren att klara av (och då menar jag på easy level).

Irritationsnivå

Ingen alls, om man nu inte är dum och tror sig klara av det på en dag. Och då är det rätt åt en.

MEGA DRIVE

MASSOR AV BOXA I EN
LITEN BOX!

LIVING IN A BOX?

88
(INTE GLASSPINNEN)

MUHAMMAD HEAVYWEIGHT

Muhammad
Ali

**VARNING!
TA INTE BETALT
FÖR ATT SPELA
DETTA SPEL!
PROFFSBOXNING
ÄR FÖRBJUDEN I
SVERIGE!**

Äntligen ett sånt där "nufårjagutloppförminaundertrycktaaggressioner"-spel, tänkte jag och slängde mig över MA boxning, ivrig över att få piska skiten ur mina motståndares sargade kroppar (lite skoningslöst våld på distans liksom). Vid option-menyn valde jag en uppvisningsmatch mot en italienare vid namn Bruno Franko, rankad 10:a och tänkte. "det borde väl vara snabbt avslarat" så jag höjde omedelbart rondernas längd från 3 till 5 minuter för att få ut det mesta av matchen.

Sedan var det dags att välja kontroll, valet stod mellan "Arcade" som har enkla funktioner typ gard, jabbar, uppercut och hårda raka slag alternativt "Simulation" som är mer för den som vill lägga upp

sitt försvar och bränna av effektiva slagserier. Mitt val blev "Arcade" eftersom min tanke var att mangla på så mycket som möjligt.

Väl uppe i ringen möts man av en vilt skrikande och busvisslande publik.

Dom är snabba att kommentera alla dina reträtter med uttalanden som; "Hit him you bum" varpå man vill hoppa ner och spöa även dom.

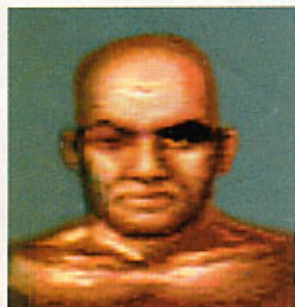
"Är du inte så duktig på att slå häftiga slagserier eller tajma slagen bra, så pröva med vilt vevande angrepp"

Matchen börjar och jag slänger mej över min motståndare med

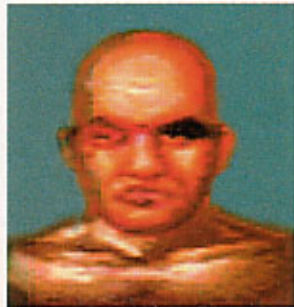
kraftkrävande punchar och uppercuts omväxlande med hundratals epileptiska jabbar - och vad gör dumskallen? Jo, han börjar backa! Till slut så hinner jag ikapp och ger honom ytterligare en lång omgång varpå sönderslagna Bruno går i däck för gott, i första rondan utav 12 tänkta...veckling!

Efter denna lättvunna uppvisningsmatch gav jag mig på en turnering.

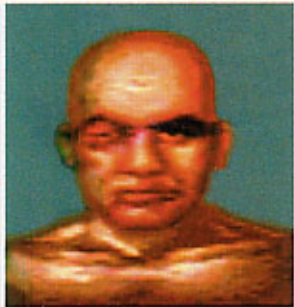
Den visade sig vara en lätt sak att kamma hem, åtminstone mot de 3-4 första motståndarna, men sedan blev det hårt mot hårt. Mitt råd är att ni lär er alla defensiva knep så tidigt som möjligt, för de kommer att behövas, det kan jag lova er. Är du inte så duktig på att slå häftiga slagserier eller tajma slagen bra, så pröva med vilt vevande angrepp omväxlande med reträtt och duckande för att trötta ut motståndaren, det fungerar faktiskt riktigt bra. Bra saker som man har nytta av är styrke/ snabbhets mätaren i överkant på bilden så att man vet när det är dags att retirera och spara på krafterna alternativt lägga in de sista avgörande puncharna för en



Oj. Vad var det där?



Aaa!



AA!!!



Oööö! Urrgh!

"...soars like a butterfly and stings like a bee..."
 Detta citat från sången om Muhammad Ali
 stämmer inte helt på spelet här. "flyger som ett
 lass tegelsten och slår som en pålkran", snara-
 re. Men det räcker för oss. Urrgh. Aaj.

MAD ALI

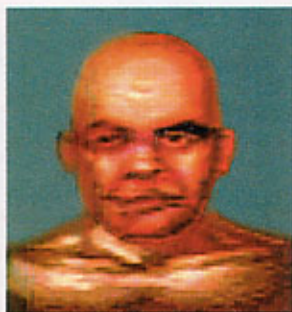
H T B O X I N G



Kul med ett boxningsspel där kämparna syns i helfigur. Men några fotarbetare är de inte, gossarna.

knockout. Om du har matchen till din fördel och slagpåsen mittemot dej börjar slakna, det är då som det riktigt roliga börjar. Det visas nämligen små bilder i pauserna, föreställande boxarnas fejs i aktuellt skick, och vilken nyfiken person som helst vill ju se hur långt man kan gå i ommöblerandet av detta (som ni ser själva så kan likheten med en pizza bli väldigt stor och naturtrogen). Sista bilden är

från elfte rondan där Bruno var mycket svag i knäna och säkert väldigt grinfärdig. Det stora problemet blev att hålla igen på mina hårdingar så att jag inte däckade honom av misstag, men det var lika kul som det var svårt. M.A. boxing är helt enkelt bra action som lär hålla ett tag, ta och kolla in det. . . tycker Stevie.



Blöööhh...aargh!!!...snör!!



Var ligger arbetsförmedlingen? Akuten?

Grafik

Helt OK, realistiskt på alla sätt men lite väl stelt för att få full pott på min betygskala. Det går att göra bättre grafik än så här på ett 16-bitarsspel.

Spelkänsla

Mycket bra, ett nöje att kämpa sig igenom för att få se sin motståndare falla ihop i en hög.

Ljud

Bra ljudeffekter - med allt från skrikande och kommenterande publik till naturtrogna käk-krossarsmällor. Man slipper irriterande musik under spelets gång, det är bara att välja bort.

Hållbarhet

Mycket länge, spelets alla variations möjligheter gör att det lär ta ett tag innan man tröttnar. Och skulle man göra det så kan man ju utmana Muhammad och själv vara Bruno, helt omöjligt.

Irritationsnivå

Inte så värst irriterande bara man klarar av det där halvknepigga fotarbetet. Det som är mäktigt irriterande är att få gubben man styr att röra sig framåt och bakåt snabbare än en ihjältrampad snigel.



Teenage Mutant Hero Turtles "The Hyper Stone Heist" heter det, spelet som ger dej det stora nöjet att själv få vara en pizza-ätande ninjapadda. Så har du harvat dej igenom allt ifrån filmen med obligatorisk uppföljare till TV serier och tidningar så måste du självklart även pröva på denna variant.

Med ett välplacerat karateslag över megadriven slår jag i turtles-kassetten och greppar kontrollen med stor förväntan på dessa sköldisar, även om jag aldrig riktigt har förstått charmen med kräldjur som superhjältar. Spelet inleds med en nyhetssändning som talar om att ärkeskurken Shredder har New York i sitt våld och jag slänger mej in i fighten som Leonardo beväpnad med två svärd av typ större. IIIIAH!!! utbrister Leonardo när han kastar sej över de första ninja krigarna och fighten är i



gång. Här bjuds på en diger samling vettvillingar, allt ifrån ninjas (markerade med olika färger beroende på svårighetsgrad), irriga robotar med elpiska och dundrande fläskberg med bazooka till bitska små mekaniska hundar som väldigt gärna anfaller i svärm. .

AAGH!! Som tur var så hade jag mitt försvar bakåt,

en så kallad "back attack" påslagen så jag behövde inte bry mej om vad som hände bakom min rygg. Roligaste sättet att ta kål på fienden tyckte jag var att greppa dem vid händerna och slänga dem fram och tillbaka i marken varpå man lätt drog med sig ytterligare några stycken.

"This cave is creepy"

Första zonen, New York city var lätt avklarad och även så första bossen, en ful krokodil vid namn L. Head. Det var bara att ställa sig vid sidan av och titta på när han kutade livet ur sig för att sen gå fram och spöa upp besten. Nästa zon " Mysterious Ghost Ship" in-

leds på något slags surfräda i full fart där man ska plocka pizza-kartonger med frågetecken på, fråga mej inte vad dom innehåller men det är allt annat än goda pizzor. Förutom att det är rätt så rolig fighting i T.M.H.T. så finns det massor utav små komiska poänger i spelet som t.ex. när Leo. ramplar ner i ett hål och utbrister; "This cave is creepy" eller när han råkar på en eldkastande ninja och får hela huvudet förvandlat till en liten rykande askhög. Det finns mer av den sorten, men det får ni se när ni skaffar spelet.

Hela spelet var väldigt snabbt överstökad på easy level, men

det krävdes en omgång på hard level för att man skulle bli bjuden något slags motstånd i T.M.H.T. Som energitillförsel så är det givetvis pizza som gäller och den dyker även upp här och var som en dynamit pizza med en bomb ritad på kartongen, vilket inte betyder att du smäller i luften utan tvärtom får tillfälliga superkrafter så att du spinner som en propeller och lätt manglar ner allt som rör sig i din omedelbara närhet (säg mej var kan man beställa en sån, en lördagskväll). Efter ett tags spelande



TEENAGE MUTANT HERO

URTILES



visar det sig att Donatello är den klart stryktåligaste och mest effektiva slagskämpen, helt klart överlägsen de tre andra även om Leo, Mike och Raffé också har sina fördelaktiga tricks och vapen.

Summan av denna sköldpaddssoppa blir som följer; Rena rama godispåsen för er som är tokiga i turtlarna och ser dem som något slags gröna gudar upphöjda ifrån djurriket (och det är väl ett antal, har jag en känsla av). För alla andra helt normala TV spelsfantaster så är det ett hyfsat fighting-spel, that's it. . . .Stevie.



Grafik

Om man nu gillar att ens Mega spel ska se ut som en serie tidning så är grafiken helt okej. Man kan till och med välja serie eller tv-spels färger i spelet, vad nu det ska vara bra för. Både sköldisarna och fienden kunde vara bättre animerade, framförallt rörelserna i själva fightandet var i ryckigaste laget.

Spelkänsla

Det kanske inte är det roligaste fightingspelet som finns men det finns en del effektiva tekniker att välja mellan. Där fick den suveräna greppahandenochkastarunt tekniken ett välförtjänt stort plus i kanten för att den var så komisk och användbar.

Ljud

Bra hysterisk musik som funkar helt perfekt. Ljud effekterna är bra och ger spelet ett extra plus i kanten även om de inte är så där värst upphetsande i fantasirikedom.

Hållbarhet

Tyvärr så är T.M.H.T. aldeles för lätt och håller inte alls länge, såvida man inte kör spelet på hard level redan ifrån början.

Irritationsnivå

Mycket låg.

STRIDER

Strider var och är en total höjare som det är en fröjd att ta fram och penetrera Megan med lite då och då. För ett tag sedan började det dyka upp rykten om att det var en uppföljare på väg. Dessa rykten har sedemera blivit lite mer än rykten, och nu sitter jag här med kassetten i handen. Det är med stor förväntan som jag sakta trycker in disketten i Megan och med darrande, svettdrypande fingrar klickar på start.

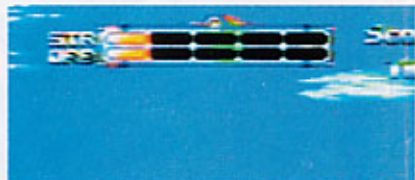
Men efter ett par timmar så måste jag till min stora fasa inse att uppföljaren är klart sämre än originalet. Med tårfyllda ögon och ett brustet hjärta så blir jag tvungen (hur konstigt det än låter) att se att grafiken är sämre än i första Strider. Fastän original-Strider är ett ganska gammalt spel, så har grafiken ett speciellt djup, och spelkänslan är kanon. I Strider 2 har de tyvärr missat det här med djupet, spelet ger en platt och kantig känsla.

Strider själv är sig lik på de flesta punkter.

Visserligen har han här fått möjlighet att använda ett nytt svepande svärd (av typen "för kort" och värdelöst, så håll er till det gamla fina), samt begåvats med talförmåga så att han kan säga dumma saker vid helt fel tillfällen, som en riktig riksnörd, men folket på US GOLD som utvecklat spelet svär på sina mormödrars gravar att mekanismen som styr Strider-figuren är exakt densamma som i 1:an.

Den töntkultiga politiska undertonen som fanns med i Strider 1 har helt försvunnit i 2:an.

Det gäller inte bakgrunderna och fienderna. Strider 2 är ett futuristiskt spel. Nivåerna är genomgående en aning trista och fantasilösa, men en nivå testade min irritationsgräns extra mycket: "Castle



Metropolis", utformad som ett slott inspirerat av långvärderna och fyllt med hinder som liknar någonting ur den gamla versionen av Blixt Gordon. Om ni har någon som helst aggressivitet inombords så råder jag er att stänga av spelet när ni kommer till denna nivå ("Castle Metropolis"). Den kan förvandla världens lugnaste valiumknäpande yoga-mästare till en totalaggro-seriemördare som de inte ens velat ha som patient på gökboet (filmen ni vet). Och så är den tråkig också.



Men egentligen så är väl Strider 2 inte så otroligt dåligt, men när man har originalet i tankarna så är tyvärr uppföljaren inte så mycket att ha. Den töntkultiga politiska undertonen som fanns med i Strider 1 har helt försvunnit i 2:an. Nu när Sovjet inte är de stygga, och till och med har bytt namn till Ryssland, så kanske det skulle vara



ER 2



töntigt att Strider våldsdödade Ryssar, men det finns ju så många vidrigheter i världen som vår hjälte kunde mörsa. Till exempel så kunde Strider 2 vara fullt med sexturister som fick ett par boxar i byxan så att dom dog. Strider två är relativt kort, bara fem nivåer som går ganska fort att avverka.



Grafik

Trist och platt, den egna särprägel som ettan hade är helt borta, suck. Vart tog alla spännande, oformliga korridorer vägen. Vart tog alla vilda vackra amazoner vägen som var ute efter min kropp endast i syfte att stycka den, när jag hopades på annat He He He. Helt enkelt var tog allt bra vägen ???

Spelkänsla

Strider har stretchat duktigt sedan sist, han är nu betydligt rörligare och kan även manövreras under hoppet, ett klart plus vilket inte kan sägas om bakgrunderna som är monotona och gör mycket för att sänka spel glädjen och mitt humör. För övrigt så tycker jag att Strider 2 kunde ha varit mindre av ett uppenbart "travaigenomnivåerna" spel.

Ljud

Här finns det egentligen inget att gnälla över, monstren grymtar grovt och dör med ett skönt ljud, dom fientliga maskinerna låter också bra. Den stora skamfläcken är i sådana fall musiken som är aningen irriterande. Den påminner lite om musiken i ettan men här så kan man i alla fall stänga av sk#ten, stor klapp på kinden för det.

Hållbarhet

I början så tycker man att det är hur svårt som helst, men efter ett par timmars spelande så kommer man ganska lätt till sista banan. Jag skulle tippa på en vecka.

Irritationsnivå

De första två timmarna som du spelar så råder jag dig att köra ut alla ur huset och spika fast alla möbler.

THE TENNIS TOURNAMENT GRANDSLAM

Full av förväntan över att äntligen få spela ett tennis spel på Megadriven bänkade jag mig framför TV:n, och jag blev inte besviken. Det mesta som finns i riktig tennis finner man även i GST. Servar, lobbar, game, set och match. En sak man slipper, tack och lov, är den tråkiga pausen vid sidbytet.

Man kan välja mellan singel- och dubbelspel. Ensamspelare kan också spela dubbel, tack vare en datorstyrd partner. När du känner dig mogen är det dags för den stora utmaningen - Grand Slam! Årets fyra stortävlingar - Australien, Frankrike och US Open. Den som vill kan delta med en egen spelare; då ska bl.a hudfärg, kön och enkel- respektive dubbelfattade slag väljas. Man får 12 styrkepoäng att fördela mellan fore- och backhandstyrka, fotarbete och nätspel. Och så ska spelaren döpas...!

Sedan gäller det bara att slå sig fram igenom världseliten!

Man stöter på motståndare som Edgar (Edberg?) Cornea (Courier?) Baker, (Boom-Boom?) Sapatie,

(Sabatini) och Sellers (Seles?) I stället för två hastigheter finns det dam- och herrklass. Vardera klassen har en rankinglista med 12 spelare, och när man vinner turneringsmatcher stiger man på listan. Det finns tre olika underlag - gräs, grus och hardcourt. Det är faktiskt märkbar skillnad på studsens, inte minst om man går direkt från gräs till grus.

Centercourten är snyggt gjord,

med huvuddomare, linjedomare, nät-domare och bollkallar. Alla sköter sitt jobb och domsluten ropas ut med klar (och väldigt japansk... RED) stämma. För den som inte förstår engelska visas också ställningen på skärmen. Spelarna kan en hel del - förutom att man kan kontrollera servens hårdhet och skruv, så kan man lägga tjugiga lobbar och smasha in misslyckade lobbeförsök. Spelarna kastar sig till och med efter bollarna. Det enda man saknar i GST är prispengarna...

Johan Spångberg



I USA heter detta spel Jennifer Capriati Tennis, så hon är den enda som inte kör med täcknamn.

Grafik

GST kan förväxlas med en TV-sändning. Kameravinkeln är densamma, spelarna rör sig jämnt och slår igenom slagen ordentligt. Inget fel på fotarbetet heller.

Spelkänsla

Liten nackdel: de egna servegame är för lätta att vina. Man kan vinkla ut servarna så långt att motståndaren inte har en chans att hinna in på planen igen. Man bör undvika "fegservar" för att öka spelkänslan och få hårdare matcher.

Ljud

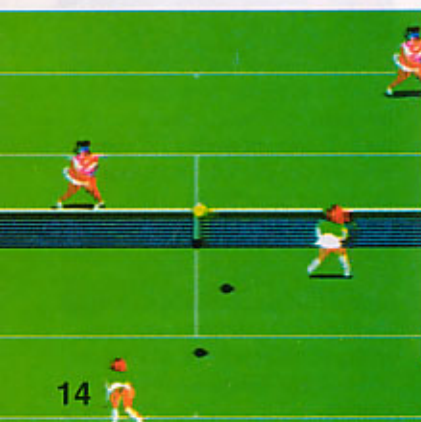
Ljudeffekterna stämmer förvånansvärt bra med verkligheten, såväl studsens, slagen och i viss mån publikljuken. Men var har de klassiska stönen tagit vägen? Domarrösten har Nippondialekt: "Alavantage Leceivel", säger den t.ex.

Hållbarhet

Lång! Kan tas fram när som helst. Även om man blir för bra för datorn kan man alltid utmana en polare. Ett tips: gör upp om att använda/inte använda "fegservar", så ökar chansen att ni är polare även efter matchen...

Irritationsnivå

Trots tioalet domare blundar man tvej* för bollar som är solklart ute. Och publiken! De jublar när man slår en boll "out"! Tala om osportsligt. (Realistiskt! RED) Fattas bara en hostning i uppkastet...



SUPER



KICK OFF

ÄR DU LAGLÖS? Köp Super Kick Off, så kan du göra ditt eget, eller ta kommandot över klubb- och landslag! Detta är videospelens Kit Walker, spelet som inte kan dö. Nu har US GOLD jazzat upp det gamla liket, och det sprattlar bättre än någonsin.



...Fast inte om du väljer den promenerande spelare som symboliserar den lägsta spelhastigheten - gåfotboll. Detta är en av nyheterna i SKO - tidigare hade många klagat på att det var svårt att lära sig för att det gick så fort. Men lägsta växeln är ganska frustrerande, för om du spelar mot datorn kan du räkna med att deras passningsspel går som om varannan käft var Maradonas lillbrorsa och resten bräddes på Pelé.

Linjemännen kan mutas redan på optionsskärmen. Ingen vet vad de får, men gör man

rätt slipper man offside-avblåsningar, precis som i korpmatcher. På optionsskärmen händer det mycket, och valmöjligheterna är stora. Träning, vänskapsmatch, cupspel, landskamp, speltid, väder och mycket annat förutom offside eller ej. Det finns en "editor" som låter dig redigera existerande lag eller skapa helt nya. Knappa in ditt division 7-lag om du vill, din loser.

Är man så pantad att man sitter på sängkanten och önskar att man låg ned

så låter man datorn spela mot sig själv. Roligare än tipsextra och så slipper man kommentatorn.

Har man lite mera krafter spelar man mot datorn, och har man råd att muta några att vara ens vänner, så kan man antingen utmana dem eller gadda ihop sig mot datorn.

Själva spelet får man snart kläm på. Det svåra är att skaffa sig split vision - så att man kan kolla "radarn" samtidigt som man spelar. Utan denna översiktsbild (som kan tas bort) är det svårt att organisera spelet.

Sammanfattningsvis: det bästa fotbollsspelet hitintills. Har allt man kan önska sig. Ska bara säga en sak:

Ut med domaren! Han visar kort, både röda och gula, som om de föreställde hans nyfödde son!



Grafik

Grafiken är helt OK. Jag menar - hur många sätt finns det att visa fotbollsspelare uppifrån? Valskärmarna är lättfattliga och bra. Inget överdåd, men allt som behövs finns.

Spelkänsla

Offra lite tid på träning, annars kommer du att spela som en asberusad med ena påken gipsad. Räkna inte med att göra några tunnlar, här är det bara att tjonga på. Spelet är engelskt, så alla uppspel börjar med en höjdare mot mitteirkeln...

Ljud

Publikbruset är kryddat med tutanden, bongobank och annat som ger rätt stämning, men av någon anledning jublar (brusar?) läktarslöddret åt allt som passerar kortlinjerna. Svältfödda?

Hållbarhet

Obegränsad. Kommer att bli många till tröst under VM -94, särskilt om Sverige inte kvalar in...

Irritationsnivå

Det joggas något alldeles förbaskat i det här spelet - före avspark, vid hörnor, efter mål... vill man komma igång med spelet är det ganska frustrerande.

COBRA

COMMAND



Nu är CD:n här på riktigt, och med den ett gäng nya spel att sätta tänderna i (fast "fingrarna" kanske vore ett bättre ord). Vad man frågar sig, är ifall CD-spelen kommer att vara så mycket bättre än de vanliga Mega spelen. Jag själv har inte sett så många CD-spel att jag kan ha någon åsikt, men en sak är ialla fall säker: ljudet kommer att få er att lägga en stor go sak i byxan. Särskilt om ni kopplar er Mega-CD till stereon och krämar på lite. I vilket fall som helst så är detta en recension på super-mörsar-CD-spelet Cobra Command.

När man köper en Mega CD så får man med två spel, Cobra Command och Sol-feace.

Cobra Command är ett helikopter-shoot'em-up, och Sol-feace är ett helt vanligt rymd-Shoot'em up, som i alla fall gjorde mig bra besviken. Av någon anledning så står det på Mega CD-lådan att man ska få tre spel med och sedan får man se bilder på hela sju spel.

Det är bara en sak du behöver få in i din skalle, det är du mot alla.

Så man blir mäktat besviken och sned när man sedan får se att det bara finns med två spel. Förhoppningsvis kommer Sega att



rätta till det här innan maskinen kommer ut i butikerna.

Men nu till Cobra Command, som är så fyllt med fartig action-mörso så att man blir aldeles svettig. Du är en helikopterpilot ute på uppdrag. Varför? Vilka är bovarna?

Det finns ingen egentlig förklaring till vad som försiggår,

men vem bryr sig? Vi är intresserade av att skjuta och spränga, inte av en karriär som diplomat. Tjattiga förklaringar skulle i vilket fall som helst tråka ut en. Det är bara en sak du behöver få in i din skalle: det är du mot alla! När du har total-ignorerat instruktionsboken och fått igång spelet så finns det tio uppdrag att genomföra. De sju första är ganska lätta men sedan så säger det stopp. Grafiken är helt suvve, kanske lite ryckig på sina ställen (i scenbytena) men på något sätt så funkar det. (Sur kommentar från Mats: En helikopter där man tryck-





MAND



er framåt - upp, alltså - för att stiga...?) På något sätt så får man känslan att detta bara är det första i en helt ny serie av simulatorspel som kommer att få alla de gamla tråkiga vektorspelen, som F22 eller LHX Attack Chopper, att falla i total glömska. (Sorry alla som älskar just dessa spel, jag tycker att de stinker). På något sätt så känns COBRA COMMAND inte helt färdig på sina ställen, men jag för-

låter direkt för att det är ett sånt toltalt røy så metallen stänker. Ljudet i COBRA COMMAND är så häftigt att det inte finns mycket mer att önska. Har du ingen bra stereo att köra ljudet igenom så tryck in ett par hörlurar i Megan. Då blir det ett j#la mörs! Klart godkänt spel. Jag tror jag är kär... säger Patte!



SVARTA LÅDAN: COBRA COMMAND

LEVEL SELECT

Sätt igång spelet. Ta fram skärmen där det står **GAME START** och **CONFIG MODE**. Parkera den lilla symbolen framför **START** och tryck **UPP**, **VÄNSTER**, **HÖGER**, **HÖGER** och **UPP**. Varsågod och välj bana!

NYBÖRJARLÄGE

Gör som ovan, fast tryck **UPP**, **NER**, **VÄNSTER**, **HÖGER** och **NER** på **jåpud-den**. (**D-batten** eller **njutningskryset**, vilket man vill.)

Insänt av Björn Johansson, Kista.

Grafik

Ser ut att vara en del riktiga bilder blandat med ritade. Grafiken är lite ryckig och man vet inte alltid vad som händer på tvn, men det är ju ett krigs spel och jag slår vad om att man inte alltid vet vad som försiggår när man är involverad i en el strid. Klart godkänd.

Spelkänsla

Det här spelet är så kul att spela så det är svårt att slita sig fören efter några timmar när man börjar se tre tv apparater samtidigt, och då är man så slutkörd så att det känns som man gått en tolvronders match mot Tyson och Dolphan.

Ljud

Det är det här som man saknar i alla andra spel. När man först hör det totala ljudmörset som nästan får hjärnan att rinna ut igenom öronen får man en chock, men sedan sitter man där med en tår i ögat av ren lycka och bara lyssnar.

Hållbarhet

Man kommer igenom dom första nivåerna ganska så snart men sedan så börjar det bli ordentligt svårt, så ni behöver inte vara oroliga, Cobra Command kommer att hålla ett bra tag.

Irritationsnivå

Det finns en skamfläck i Cobra C och det är att man inte kan pausa mitt i spelet, så råkar man bli pissnödig mitt i ett uppdrag så är det hej då.

RISKY WOODS

Jag älskar bra fantasy-spel där heroiska hjältar utför stordåd efter stordåd, oavsett om det är adventures eller shoot'em ups. Därför var det extra behagligt att parkera sig i soffan framför Segan, korka av 1,5-liters colan och plugga in Risky Woods. Här var ett spel som lovade mystik, tunga fighter och stora bossar.

Men efter att ha plöjt igenom spelet och drastiskt ökat min hög av pantflaskor känner jag att det är dags att plugga in Shadow of the Beast II. Igen. I Risky Woods är du Rohan, den orädda krigare som skall ge sig in i skogarna för att rädda de goda munkarna som förvandlats till stenstatyer av den onde Draxos. Spelet går ut på att slå sig förbi allehanda monstern, döda portvakter och ta nycklar för att kunna gå vidare. När du gått igenom alla stadier och befriat alla munkar har du klarat av spelet och kan summera dina poäng.

Balla vapen och töntiga föremål

I Risky Woods har du en mängd shysstiga vapen att välja på. Varje mosad portvakt, lämnar nya efter sig! Om du tar upp samma vapen två gånger ökar dess kraft och tar du upp det tre gånger blir vapnet än mer kraftfullt. Något som kan behövas mot bossarna!

Mitt favorittvapen är definitivt bu-merangen som man bäst använder bak och fram. Dvs skjuter iväg den från motståndaren eftersom den återvänder och oftast träffar målet med högre precision på det sättet. Här och där finner du olika föremål som du kan pocka upp för att

förbättra din karaktär. Batteriet som ser ut som en cola light-burk väcker en viss avsky hos mig. Det bryter mot den i övrigt något så när fantasymässiga stämningen

Döda monster tappar ofta en ringbrynja då de dör. Dess fler brynjor som du kan samla på dig dess bättre för dig, eftersom du får silver och guldrustningar i utbyte mot dem. Jag fascineras över hur svårt det är att snabbt nog få alla brynjor och hur lätt det är att bli av med dem innan man ens har hunnit "byta in dem" mot en rustning.

Sonic hade klarat sig bättre!

Efter att ha spelat spel som Sonic, som direkt varit konstruerade för Mega Driven, känns vissa spel-funktioner hos Risky Woods fruktansvärt eftersatta. Gång på gång är jag på väg att kasta joypaden i väggen efter att ha misslyckats med olika till synes enkla hopp. Det sker dessutom att Rohan faller utför klippkanter och dylikt trots att man fortfarande står på klippan. Slutligen går det lite för sakta att röra sig, och man får inte tid nog att slåss (om man som jag gillar det) eftersom varje stadium har starka tidsbegränsningar. Slutomdöme: för mycket slarv för-tar det roliga med spelet...

...tycker Deg



Grafik

Bra. Tyvärr så är gubben lite liten, men annars så funkar grafiken helt okej. Bossarna ser tunga ut och bakgrunderna är så fina så.

Spelkänsla

Dålig. Risky Woods innehåller en del bra idéer men faller på speltekniska missar och oinspirerade spelkonstruktörer.

Ljud

Bra. Ganska enkel och schematisk men effektiv.

Hållbarhet

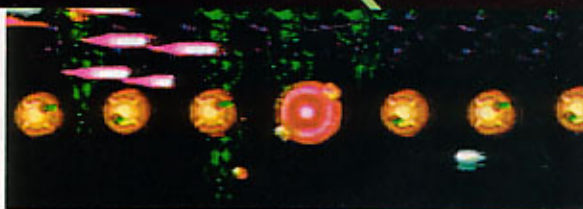
Risky Woods kommer att hålla bra länge, tyvärr så beror det på att gubben rör sig lika graciöst som ett kylskåp, och man dör egentligen helt i onödan bara för att han ramlar ner i avgrunder stup i ett. Att hoppa kan man glömma direkt. Bered er på många ångestfyllda timmar.

Irritationsnivå

Extrem! Orsak konstruktionsslarv! Man måste t.ex. stå exakt på kanten av en klippa eller dylikt för att komma upp till en något högre lig-gande plåtå, annars misslyckas hoppet och Rohan faller mot en säker död. En del saker som man får plocka upp är inget annat än fallor, tyvärr så är sakerna så små så att det är omöjligt att se skillnad på en bra och en dålig pryl.



HELL



FIRE

Nu har jag hittat Shadow of the Beasts motsvarighet i svårighet, Shoot'em-Up-spelet Hellfire!

Laserstrålar viner likt rabiesmittade ljuspartiklar, och förvrider metall till en formlös massa för att sedan låta det hela explodera i en kaskad av vrakdelar. Jag skriker ut min glädje över alla mina krossade fiender, när jag till min fasa för tusende gången själv pulveriseras till intet.

Det här spelet är så svårt att det kan få vem som helst att sälja sin Mega Drive, ta alla sina spel i en stor säck och gå ut i den allra mörkaste delen av skogen och gräva ner hela sk#ten.

Det första mina hörsel-skadade öron snappar upp är, hör och häpna, att musiken är riktigt bra.

Man kommer på sig själv med att sitta och sjunga med för full hals.

Ett otroligt stort plus i kanten för det. Men detta är ett spel som under inga omständigheter får hamna i orätta händer, eftersom det kan leda till sammanbrott och ödeläggelse.

Detta är helt klart det svåraste Shoot'em-Up som finns på marknaden just nu.

När detta skrivs så har jag kört fast ordentligt vid slutbossen på andra banan, hur svårt som helst. Grafiken är utomordentligt bra, och har man epilepsi så ska man nog ta det lugnt med Hellfire, för här så blinkar det och tjuver något så in i blåsvedda. Men är du en Shoot'em-Up-fan, och inte har testat Hellfire, så tycker jag definitivt att du ska kuta till närmsta videoutik och hyra det. HENT-gruppen har gjort detta möjligt - det går inte att köpa.



Rörlighet och snabbt byte av skottriktning är hemligheten med att klara av HELLFIRE.

Grafik

Grafiken bjuder egentligen inte på några otroliga upplevelser, men på vissa ställen så kan man bli lite positivt överraskad. Hur som helst så funkar grafiken, bossarna ser bra ut, och det blir inte för grötigt på skärmen som det ofta bli i S'E U:s

Spelkänsla

Här får Hellfire 100 poäng direkt om man är en Shoot'em Up-dåre som jag själv. Det är svårt utav 17, och det är bara bra. Bossarna är helt olika varandra så det blir alltid spännande att få se hur en ny boss ser ut. Här fins en klar risk att få övernatta framför Megan.

Ljud

Jag har inget direkt att klaga på här heller, jag menar när till och med musiken är bra. Det skulle förstås kunna vara lite mäktigare explosioner att gotta sig åt när ens fiender sprängs i bitar.

Hållbarhet

Så det räcker!

Irritationsnivå

Detta spel är SVÅRT, så jag kan tänka mig att en del kommer att bli bra frustrerade. Men är man en ihärdig spelare kommer man inte att ha några som helst problem med Hellfire. Och hur som helst har du ju bara hyrt spelet...!



GLOBAL GLADIATORS

MICK OCH MACK, VÄRLDSMEDBURGARE.

Ordet gladiator har inget med "glad" att göra, även om en del hade roligt på gladiatorspelen i det gamla Rom. Det kommer av "gladius", ett kortsvärd som användes i kamperna. Detta gladiatorspel saknar svärd helt och hållet - här skjuter man slem. Det är ganska vasst ändå.

Vi recenserade Mega-versionen i förra numret, och vi har inte mycket att tillägga - Master-versionen är naturligtvis lite enklare rätt över, men förbluffande lik sin 16-bitars föregångare.

Det är ett plattformspel, rätt upp och ned, där man har antingen Mick eller Mack på menyn. Det onda ska besegras. Det är förstas miljön som ska räddas, men ingen vill att ungarna ska få för sig att det vore mera nytta med att bränna ned alla McDonalds-hak i landet än att spela Global Gladiators, så därför har man tagit fram detta spel. Nå, man har bytt frigolitburkarna mot pappmojar också...



Ronald McDonald i dåligt skick. Har han blivit vegetarian?

Dessa glada världsmedburgare skjuter sig fram genom nivå efter nivå och plockar upp små McDonalds-"m" på vägen. Har man 30 blir man utsläppt ur nivån av en kusligt grinande Ronald McDonald, har man 50 blir det bonus. Det är ett väl hopsnickrat äventyr, men Ronald ser lite väl friterad ut på intro-bilderna. Klart köpvärt, lovar MJ (Och drar ut efter en burgare...)



Miljökampens högkvarter. Nej, vi blajar inte. Det är sant.

Grafik

Lite blarrigare än i Mega-versionen, givetvis, men helt OK. Originallets enkelhet gör det möjligt att ha mycket snarlika bakgrunder, även om fienderna ibland blir lite väl camouflerade.

Spelkänsla

Känslan är fin. Vi klagade på att de var lite flimriga i vissa hopp, och det har inte blivit bättre - snarare tvärtom. Men skjut-och-hoppa-rörelserna är mjuka och väl koordinerade.

Ljud

Ja, vad väntade ni er? Ice-t senaste? Nej, det är som eljest - lek-sakssynt spelad av en man med bandage på fingrarna. Men - musiken går att stänga av! Nio plus i kanten. Effektljuden är ovanligt varierade.

Hållbarhet

Hygglig till god. Enkelt spel, men det kräver fortfarande koncentration och bankunskap.

Irritationsnivå

Så gott som noll. De sura "döds-pauserna" mellan livet är borttagna i Master-versionen.

SUPERMAN

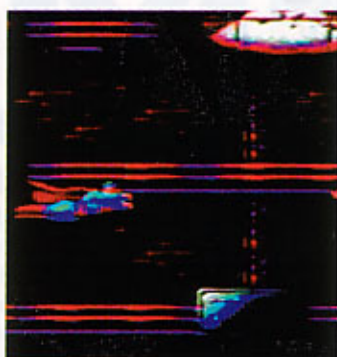
Så var det dags för Superman (eller Stålmannen som han faktiskt heter på Svenska) att inta, eller flyga in i tv-spelens totala värld. Alla har väl någon gång läst en serie tidning om denna superfigur. För alla er som aldrig läst en bok, och som tycker att det är tråkigt att läsa serier för att det är så mycket text, kan nu glädja er, det är bara att flänga in spelet i din Master.



Superman kan slå, flyga och skjuta strålar igenom ögonen, det senare kan man bara göra om man plockar upp ett stålmannen-märke som flyger omkring lite varstans, och det räcker bara ett litet tag.

Det retar mig ganska mycket att Superman bara kan skjuta strålar under vissa omständigheter

jag menar, i verkligheten (i tidningen alltså) så kan ju Superman lita på sina strålar i alla väder, men tydligen inte i detta spel. En annan sak som retar mig till



vansinne är att Superman är en sån jävla nörd som dör av minsta lilla. Han slås som min mormor och han flyger lika graciöst som ett kassaskåp i nionde månaden (om nu det vore möjligt, i alla fall). De små flygturer som man är tvungen att låta Superman genomföra är så penibla och svårstyrda, att dom till sjuttio procent vållar ens omedelbara och våldsamma död.

I och med att Superman är en sådan svårstyrd bastard så blir spelet klart svårt, jag kom bara till tredje nivån innan jag fick ett våldsamt utbrott och sket i att spela mera, tammefan! Hat och död till alla spel som jag inte klarar tycker Patte!



Grafik

Grafiken är väl bra, men i dessa tider när 8 bitars Master-spel konstant nog ibland snuddar vid Mega-standard, så räcker inte Superman långt. Inget speciellt.

Spelkänsla

På grund av att den figur man styr är lika pålitlig som en Pitbull, så finns det vissa tillfällen då man undrar omdet inte finns något roligare att göra, som att hänga i T-centralens toaletter, åka på spö av tio svartbältare eller ta livet av sig. Ibland så undrar man om det är Superman man styr, eftersom han för sig så klumpigt. Inte så kul.

Ljud

Alla som har en Master vet ju hur ljudet brukar vara. Och just så är det här.

Hållbarhet

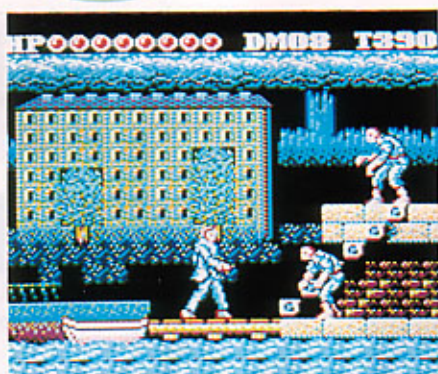
Lita på att detta är ett svårt spel. Superman kommer ni att få svettas över ett bra tag. Bara att lära sig att hantera gubben på ett något så när bra sätt kommer att ta er så länge. Här är ett spel för alla som tycker att Segas spel är för lätta.

Irritationsnivå

Den svårstyrda Superman är ganska irriterande. Att man bara får två försök åt gången är super-irriterande. När man har kört igenom första nivån trettio gånger, så börjar man så smått tröttna.

Standupparen John Eilert Thelin sätter sig ned och skriver
JONTES HELT EGNA SIDA.

Game gear



VAMPIRE

**ETT FULL
BLODS
SPEL
FÖR
FOLK PÅ
BETTET**

Inte helt oväntat släpper man nu ett spel med vampyrtema för att rida på den stora blodsugartrenden. Master of Darkness lever väl inte riktigt upp till de krav som ställs på den nya moderna vampyrismen - den är varken skrämmande, mörk eller erotisk. Den är bara rolig att spela, och det är väl det krav man ska ställa på ett spel - med eller utan vampyrer.

Stilen känner man igen från spel som Batman Returns och Spiderman, och det kanske inte känns så spännande, men just det faktum att man känner igen sig

gjorde att åtminstone jag trivdes direkt - även om det var en aning svårt att gå i trappor i början. Men snart hoppade jag omkring och knäpte fladdermöss och zombier på löpande band, som om jag aldrig gjort annat. MoD är varken särskilt originellt eller banbrytande, men ett väl genomfört exempel inom sin genre. Hyfsad musik och ljudeffekter skadar inte (även om jag börjar bli en aning trött på GG:ns bloopighet) och att man skriver in sin nivåkod med hjälp av ett ouijabräde (ett slags "anden-i-glasets-pryl") är ett klart plus,

rent stämningmässigt.

Att jag inte ger spelet bättre poäng beror nästan helt och hållet på den ganska tråga grafiken. Den är gjord i nattliga, mörka toner som sig bör, med den lever inte det allra minsta. (Är den död? Vandöd? Hehehe!!! - RED) Det bör vara möjligt att se till att huvudfiguren inte rör sig lika stelt som Roger Moore skådespelar...

Nej, MoD är inget för den som är sugen på blod och sex, men ge den gärna till din farbror Van Helsing som tycker att man ska ta varje chans att spetsa en vampyr...!

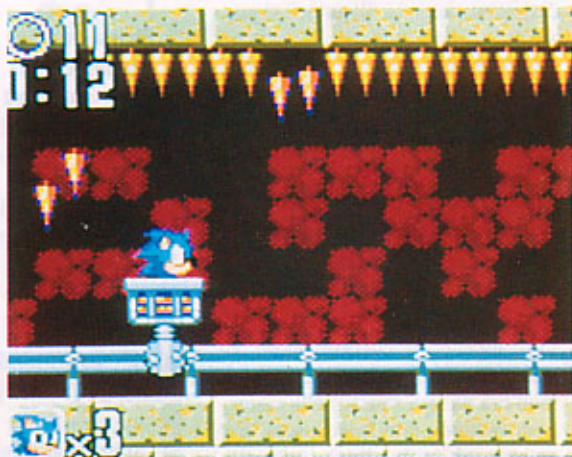
SONIC 2

**NR 2
MED
KOTT
E
BLÅ!**

Ni vet nog vem Sonic är, hur spelet funkar, ungefär hur det ser ut och vad hans tvåsvansade räv-kompis heter. Ni vet att det är snabbt och mjukt i rörelserna och fullt av stackars små djur som förvandlats till dödsyberhårdade dräpare av hemske fabriksrobotnik (som även läst in rävstackaren) och måste räddas av en knallblå igelkott.

Vad ni kanske inte vet är att det har blivit svårare, mycket svårare - och att det inte finns några bonusbanor längre. (gråt & tandagnisslan!) Det är möjligt att ni blivit upplysta om att det finns många extraliv att plocka i första delen av varje zon, så att man kan ta två, dö och börja om med ett liv tillgodo. Samt göra om tills man har så många liv att de inte syns på skärmen (dvs. flera än nio). Kanske

SONIC på väg till kontoret. Jämfört med detta är Stockholms T-bana ett vilohem...



ingen har berättat att Tails inte är med i spelet utan dyker upp först på slutet och att musiken är mycket bra och framför allt modern. Det gäller särskilt när storbovarna dyker upp. Och möjligtvis har nå'n sagt att Sonic 2 egentligen bara är Sonic 1, aningen svårare och med några extrafranseser.

Förhoppningsvis förklarade de också att detta minsann inte är fy skam.

Nej, Sonic 2 är ingenting för Igelkottshatare, men ge den gärna till din kusin Kasper som tycker att höjden av lycka är att samla på sig ringar!



LAND OF ILLUSION

Jag - en surbobbe. Fråga gärna någon skåning vad det betyder. Jag är en. Av den enkla anledningen att jag fnös åt Land of Illusion efter att ha knal-lat igenom två nivåer utan att svettas. Graffen var okej, men bossar och sådant var rena dag-hemsstuket, och musi-ken sådan som Arvingarna borde få lyss-na till i tre månader, fast-bundna i stolar. Fast det blir bättre. Mycket bättre!

Några chockartade nyheter finns inte i Land of Illusion. Särskilt inte för de som spelat andra Disney/Sega-spel, eller rentav LoI som Master-spel. Men låt er inte luras av den enkla inledningen!

Först kommer man till skogen,

(Forest) sedan till sjön (Lake) och därpå till smedens slott (the Blacksmith's castle). Efter denna värld kommer den första bossen, en eldsprutande drake som ger sig efter tre stenblock i skallen. Så bär det tillbaka till sjön, där vattnet nu stigit. Där kan man skaffa sin första kraftstjärna, samt hitta utgången mot slottsruinen.

I denna ska man hitta en "krympvätska". Annars kommer man inte igenom "den lilla grottan". Och då

kommer man inte vidare. Spelets olika världar ska tas i en viss ordning, men på slutet kan man välja väg. Är LoI svårt? Njaa, både och. Slarv betyder döden, men du får så många continues du orkar med.

Sprajtar och bossar är inte överförbält svåra, men det krävs framför allt oklanderlig timing.

Ditt enda vapen är det berömda "rumphoppel", men det finns rätt många prylar som man kan plocka upp och ha som tillhyggen. Ännu flera måste man flytta på för att komma vidare; LoI är fullt av småklurigheter. Det är viktigt att lära sig plock-och-kast-tekniken - man har sällan värst lång tid på sig att fundera. Snabbhet är oftast bättre än försiktighet.

I vissa fall (slutbossen i leksaksfabriken, Toy workshop) måste man först "döda" tillhygget innan man kan plocka upp det. Det viktigaste är att hålla sig vid "liv" tills man luskat ut bossens taktik (lättare än att lista ut hur Bert & Ian ska rösta) och sedan sätta in angreppen i exakt rätt ögonblick.

MJ



I smedens slott går det hett till. Det gäller att vara snabb snarare än försiktig.

Grafik

Toppklass inom 8-bitarsgrafiken. Det finns Mega-spel med sämre graffe.

Spelkänsla

Mycket fin. Skyll inte på figuren om du torsk! Banorna blir svårare och svårare efter hand, men du lär dig också hur olika saker ska tacklas - ett pedagogiskt spel. Stor variation på banorna. På slutet blir det småknepigt!

Ljud

Den trudeluttiga musiken är ganska påfrestande, men det är en smaksak. Den är väljord liksom de få men tillräckliga ljudeffekterna.

Hållbarhet

Bör hålla minst en vecka för en genomsnittsgamer, men slutet är så pass svårt att det kan ta *mycket* längre tid...!

Irritationsnivå

Liten. Mest strul är det vid dörrpassager. Man ska knalla iväg, men vips är man på andra sidan igen! Glapp i D-knappen på vår GG, eller...?

HÖRRU REDAX,
SNO PA LITEI





London



RAD-MOBILE lutar, skakar och hoppar. Du måste sköta torkare och lyktor, annars går det åt pipan i regn och mörker, is och sand. Graffen är super - 32 bitars. Martin impad - efter två Game Over bet han ihop tänderna och KÖRDE IGENOM HELA SPELET! 18 banor på ungefär tjugo minuter. Här är bildbeviset på att Martin klarade skivan! Fast han var lika glad för mörsarspel och flipper...och kinamat...och pizza...och shoppa i spelbutiker.



"Det står trettiosju svenskar härnere" sade receptionisten. Hon lät som om hon hellre hade delat telefonkiosk med dubbla antalet medlemmar i någon trevlig stryparsekt...



Dr. Roffe på Santa Monica Beach. Lite Baywatching, va? Var är Erika och dom andra gosingarna?



"Det var som tusan..." Grävt impode leksakshandlare lämnar SEGA

Detta hände i receptionen vid Electronic Arts huvudkontor i San Mateo. Den lilla horden bestod av Sveriges bästa Mega Drive-försäljare och en del löst folk, inklusive Doktor Roffe och undertecknad.

Hos SEGA of America, som vi hemsäkt tidigare, blev folket mindre skräckslagna.

Tom Reuter Dahl, som är chef för SEGA:s multimedia-studio, verkade inte heller vara nervöst lagd. Stor, skäggig, lugn och vänlig visade han oss genom studion där man arbetade med JURASSIC PARK, spelet som följer upp en av höstens storfilmer. JP kommer på alla fyra formaten, men vi var förstas mest nyfikna på CD-versionen. Att göra TV-spel påminner mycket om att göra animerad film: här finns folk som skriver manus, tecknar bakgrunder, animerar figurer och spelar in ljud och musik. Fast till ett spel måste man skriva kod; otroliga mängder.

Vi såg digitaliserade dinosaurier rotera, gå, bita och räma på de avancerade CAD-systemens skärmar. Vi såg fantastiska bakgrunder växa fram både på pannöer och skärmar. Detta är en sann multimediastudio där alla medel används. Animationsfolkets datorer fick våra Mac:ar att likna fickräknare från 70-talet, men det användes även färgritor av samma slag som vi hade i plugget. Inget JP-material fick fotograferas, för så-

dant tillhör affärshemligheterna.

Hos Electronic Arts var det - förstås - sport som gällde, även om vi också såg ROAD RASH III under arbete, och EA:s egna CD-baserade spelkonsol 3DO ("Three-dee-oh"). Vi träffade testade ett golfspel och en flygsimulator, där skämtarna på labbet tillverkat "terrängen" ur en bild av EA:s grundare, Trip Hawkins. Hoppas han har humor - vi flög honom i näsborren...

Doktor Roffe hängde kvar hos sina kollegor på SEGA of America. De har mer än tjugo anställda som svarar på telefonfrågor om spel och taktik. Fast Roffe hade glädjen att lösa ett par problem som de hade gått bet på... Hos EA sitter det tjugofem man på samma jobb - spelar spel och svarar i telefon. De flesta, inklusive chefen för American Football-avdelningen, har börjat på den avdelningen.

EA:s anställda får gärna vara "individualister". Vi kallar det att vara "lite mysko". Det betyder att folk har ökenrättor och ormar i sina små bås. Star Wars-samlingar. En dator där pausbilden är tagen ur Prince of Persia - men på en plattform står Michael Jordan och studsar med en basketboll...

Låter det som ett bra ställe att jobba på? Då får ni väl söka ett jobb på kundservice-avdelningen!

Brandlarmet var i full gång när Martin och jag klev in på hotellet. Ingen hade tid att ge oss några rum. "Äh", sa vi, "Är vi här för att spela eller sova?". Svaret var givet. Hotell finns det gott om, men bara en spelhall värd namnet. Vi drog till Funland...

Att Martin Boschek, 15-åring från Tyresö utanför Stockholm, vann Sonic-tävlingen i Z-TV vet alla som läste förra numret. Priset - ett dygn i London - tog han ut i början av februari. Jag var med som guide, bodyguard och reseledare. Det krävdes planering för att få ut det mesta av timmarna!

Verken Martin eller jag är särskilt småväxta, så vi for över nordsjön med knäna under hakan - Transwede kör med samma kabinmätt som i Japanska skolbussar. Tåg till sta'n, promenad till hotellet (som inte brann!) och så järnet till Funland, spelhallen i Trocadero-huset alldeles invid Piccadilly. Äntligen fick Martin testa ett Virtual Reality-spel. Precis som de flesta andra blev han ganska underväldigad - VR behöver putsas lite för att bli riktigt häftigt. Men det vi verkligen blev impade av var Virtua Racing (Ja, det heter Virtua - inget "T") SEGA:s nya arkad-kärspele som ni ser här intill, bemannat av Martin. £1 - eller 12:40 just då för ungefär 3 minuter - är inte billigt, men för speldärar är det värt varenda pence. En total upplevelse! Du sitter i en komplett sittbrunn bakom en bred videaskärm, och tack vare banans vektorgrafik kan du se den från fyra valfria vinklar. Banan är faktiskt doserad på "riktigt" i tre dimensioner. Det är lättast att hitta rätt spår om man väljer att se bilen bakifrån och från ungefär 20 m:s höjd. Det finns fyra banor att välja på - från svår till grym...!

MJ

Släpp ratten om du håller på att snurra - Virtua-maskinen kan smälla en ordentligt på fingrarna, och den stackare som inte håller sig på banan kan räkna med att bli ganska väl omskakad...



California

Detta är den menige spelmakarens verktyg: Arbetsstationer kopplade till en muskeldator som fyller halva källaren, en vanlig Mega-CD och en något specialtrimmad, CD-ROM och simulatorer.



CD-tekniken kräver mycket mera av ljudfolket. CD-spelen kan förses med digitaliserat tal, musik av full hi-fi-klass och effektljud som är så realistiska att man bör använda hörlurar för att minska risken att bli vräkt. I SEGA of Americas studios finns allt som behövs och lite till. Här ser ni en del av kontrollrummet till den största audio-studion. Här spelar man in tal, ljud och musik, här samplas det, här förvrider man och här rättar man till. Här synkroniserar alla ljuden med det som händer på spelskärmen. Som ni kan se var det ECCO THE DOPLHIN som tog emot de sista justeringarna när vi var på besök. "Nej", sade ratten, "Vi tänker inte lägga på ultraljud åt Ecco. Delfiner spelar inte TV-spel" Nej, men om de gjorde det, så skulle de köpa SEGA, sa vi.



McGa



TINY TOON

Snurre Sprätt är en ganska besk typ, men som barn var han lite gulligare. Det gäller även Taz, Sylvester och de andra tecknade figurerna ("cartoons" på engelska, förkortat till "Toons"). Nu har TV-serien blivit spel, som så ofta sker.

Först trodde vi att Konami hade gjort ett slags billighets-rip-off av Sonic the Hedgehog. Det var så likt! Kaninstackaren samlar morötter i stället för ringar, han accelererar i utförsbackarna, det finns små sprättfjädrar (som han i och för sig får spänna själv) och trampolinfjädrar. Det finns små elaka fiender som man dödar genom att hoppa på dem. Och ärkefienden är förstas en galen vetenskapare. Kvinnlig, OK, men galen. (Varför aldrig en galen ICA-handlare? Eller en mentalrubbad städerska? Bara vetenskapsmän hela tiden.) Fast sedan ändrade vi oss. Tiny Toon Adventures är ett STORT spel med massor av hyfsat varierade världar och nivåer. Ju längre man kommer, ju mera påminner det om Quackshot. Bra, trevligt hela-familjen-går-ut-med-geten-spel. Mera ingående koll i nästa nummer!



The MENACER

För alla skjutgalna: nu finns det ett vapen att köpa till Megan. Det finns också två spel till detta vapen (när denna tidning kommer ut så kan det ha kommit ut några spel till, vad vet vi).

Efter som vårt ex av Menacern funkade i ungefär fem minuter så är det lite svårt att skriva en utförlig recension om den, men de minuter som den funkade ska ni få läsa allt om. När du köper Menacern så får du med en kassett som innehåller sex spel. Det första du märker är att kikarsiktet är ganska värdelöst, så det är det bara att slita av och kasta. Det andra du märker är att Menacern är klumpig och har ganska dålig precision. Det tredje vi märkte var att den helt plötsligt pajar. Inget av spelen som följer med skulle få mer än 50-55 poäng i en recension. Kommer ni ihåg när man spelade tennis med varandra på de första tv-spelen? Det var var två streck (spelare) en plutt (boll) och ett långt streck (nät). Ungefär så avancerade är spelen som kommer med Menacern. Då är Terminator 2 -spelet mycket roligare, men om man har spelat T2 på arkad så blir även det en besvikelse.



POWER MONGER

Säkerligen så finns det en uppsjö utav potentiella diktatorer i vårt avlånga land, som gärna testat sina strategiska kunskaper på spel utav kvaliserat Populous och Power Monger.

Sist jag gav mej på den svåra uppgiften att försöka erövra världen, så var det med Populous, som i och för sej var ett bra försök till ett strategispel. Tyvärr så är gubbarna så förbålt små (tankarna går direkt till termiter) så man kan ju imte direkt gotta sig i alla katastrofer som de små livnen ställs inför. Grafiken är en aning tråkig och ovanligt stel i Powermonger. Jag förstår inte svårigheten att fixa intressant grafik till just sådana här spel. Positiva skillnader gentemot Populous (som man väl får se som föregångare till detta spel) är att Powermonger har fått variationer i vädret. Här både regnar och snöar de! Spelet har betoning en lagd på bra strategi och intrigmakande istället för att ha sjuttioelvtusen exakt likadana nivåer som Populous. Summan av karde-mumman är att du som bara ÄLSKAR strategispel får betydligt mer för pengarna om du skaffar Powermonger än vad du fick av Populous.

AGASSI



AGASSI TENNIS

Man kan tycka vad man vill om **ANDRÉ AGASSI TENNIS**. Det gör man också. Vi avskydde det. **AAT** fick oss att likna idioter.

Det är nämligen svårt att lära sig. Skitsvårt. Man måste använda sig av bollkanonen en god stund innan man ens kan få var femte boll att hålla sig innanför linjerna. (När kommer Beorn Borg Tennis, med garageport i stället för bollkanon...?) Men bisart nog går det att stå framme vid nät och returnera servar på volley!

Man måste naturligtvis jämföra **AAT** med Grand Slam Tennis (i USA heter det Jennifer Capriati Tennis) som nyligen kommit ut, och då kommer man fram till att Agassi Tennis är:

- ◆ Mycket svårare
- ◆ Mycket snabbare
- ◆ Mera realistiskt

Njaa, det gäller inte servemottagningen vid nät. Men grafiken är klart bättre än i GST, och möjligheterna att utveckla sitt spel är också större - men priset betalar man i blod, svett och svordomar på träningsplanen..

Precis som på riktigt.

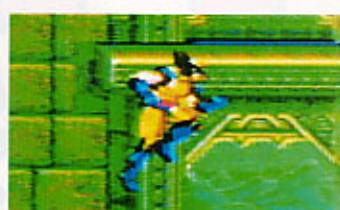


COOL SPOT

Spot betyder prick, fläck (på Engelska då, förstås) och det är precis vad han är, huvudfiguren i detta spel.

Det finns just en sådan prick på läskburkar och flaskor som innehåller 7-up, och vi misstänkte först att de hade nåt med saken att göra Men folket på Virgin Games svär dyrt och heligt på att 7-up-tillverkarna inte har något (penningmässigt) med detta att göra. Spot är ett ganska lätt spel (Mjaa...?) som en något så när säker spelare tar sig igenom ganska snart, men konstigt nog så är det inget fel med det. Medan man spelar har man suvvekul, och det känns klart fint när man har spelat igenom spelet. Efter som Spot är ett relativt lätt (om än påhittigt) plattformsspel, så är det tur att man har lust att spela det även efter att man har klarat det. Det är ju inte så ovanligt med spel där man inte ens klarar av att titta på asken utan att plågas, och det kan kännas lite tråkigt när man har lagt ut flera hundra på ett spel. Grafiken i Spot är helt suvve, påminner lite om en korsning mellan World of Illusion och Greendog. Suktar du efter ett bra spel som du med största säkerhet kommer att klara, och ha totalkul under tiden - köp Cool Spot!

Recension i nästa nummer.



X-MEN

Vill du ha superstyrka? KUNNA spöa superskurkar som vill ta över världen? Kolla in vrålsnygga superhjärtebruvdar med minimala dräkter (eller om du är bruvd, stora kralliga supergrabbar med löjligt svällande muskler).

Då får du hoppas att Playmix tänker importera det här spelet...för superhjärlar finns inte i verkligheten! (Sorry, Lotta.)

Det nya superhjärte-spelet med X-men är trots allt det näst bästa, efter att vara super-nisse på riktigt. Ett ganska vanligt plattformsspel där du får fightas med massor av brutala superskurkar, för att till sist stå ansikte mot ansikte med den total-onde Magneto (förhoppningsvis så tror jag att det är så, jag har inte kommit så långt än). Grafiken är väldigt bra. (tja, kanske lite platt på vissa ställen) De två första banorna är ganska tråkiga, men så fort man kommit igenom dem så blir det genast mer fight. Man kan vara två samtidigt, men konstigt nog så klarar man sig mycket bättre om man är ensam. Man kan välja bland fyra olika hjältar, Wolverine, Gambit, Nightcrawler och Cyclops. Alla är bra, men man lär sig snabbt var de olika hjältarna är bäst. Se fram mot ett uppslag i kommande nummer.

HOT -

RINGS OF POWER

Idag blir det tabeller för hela slanten! Det rings om Rings of Power såpass mycket att jag, Dr. Rolf, knappt får tid att spel... äh, jag menar förstås "SOVA"! Men det är marigt att ge allmänna tips för den här sortens spel - alla står på olika ställen, liksom - men här har ni en bunt koordinater, så att ni hittar mycket av det viktigaste i spelet. Först måste ni förstås ha tag i sextanten (Ett navigationsinstrument alltså. Vad tänkte ni på, va? Vaa!) annars har ni ingen nytta av alla siffrorna. Hugg i och jobba nu, för allt är inte med i den här tabellen. Det är vårt motto: "Man kan inte få allt - var skulle man ställa det nå'nstans?"

NYCKEL KOORDINATER

Kn key	17,2	11,4
Lab key	15,4	17,1
Fire key	8,2	5,4
Coni key	4,0	13,6
Milk key	3,0	21,7
Iron key	3,4	21,4
Sore key	11,6	11,6
Intu key	13,6	4,7
Twst key	28,0	18,2
Skull key	-"	-"
Crwn key	-"	-"
Sun key	26,8	15,4
War key	11,4	21,5
Chse key	21,8	4,1

Finger	12,1	13,7
Hairlock	12,0	13,2
Youth milk	3,2	21,9
Honey	33,8	10,5
Orb	26,2	0,6
Dove	25,1	5,4
Specks	20,4	4,6
H Seal	28,0	18,2
Medsup	15,6	18,3
Sun gem	26,8	15,4
Moon gem	25,8	15,2
Leaf	0,7	19,2
Pig	13,7	18,9
Sand	9,5	15,3
Lens	17,4	20,2
Spare tire	3,8	16,9

Pass	25,4	5,3
Log	24,8	14,3
ID	20,4	11,7
ID	10,7	12,3
Tome	12,0	10,7

STÄLLEN, ORTER, PLATSER

Oxbridge	25,1	5,3
Richi	21,5	4,6
Commerce	15,2	1,7
Ice Cave	6,6	21,4
Tower of Chaos	10,5	8,3
Fire Cave	5,4	10,8
Drunken Solon	13,7	8,9
Protector's City	8,0	2,3
City of Chaos	10,9	8,3
Division	16,9	11,0
City of Mind	12,0	11,0
City of Blood	15,3	17,6
City of Doggon	13,6	15,4
Fenopolis	8,1	16,7
Sandy Rest	6,0	17,7
New Sparta	11,6	21,2
Sunrise/Sunset	3,4	21,8
Nexus Home	1,2	18,0
Shurd	17,8	20,2
Lucky Luke's	24,4	21,0
Necropolis	30,7	12,5
Gr. Amphiteatre	27,0	10,0
Sunnyville	31,2	8,4
City of Speed1	,0	8,5
Cathedral	5,1	7,2
City of Perfection	4,1	14,0
Magicnia	31,0	2,8

VIKTIGA PRYLAR

Mirror	1,1	8,1
Archer's symbol	1,1	8,9
Sorcerer's -"	11,8	11,9
Map	11,6	11,3
Knight's symbol	16,9	10,8
Enchanter's -"	17,2	11,4
Corpse	15,4	17,1
Skull	6,0	17,7
Chrystal bon	18,5	4,0
Egg	6,6	21,4
Goblet	5,5	6,0
Firewood	5,4	10,8
Conjurer's symb.	3,6	13,9
Necromancer's	15,4	17,1
Ruby	3,1	3,8
Bingo card	10,5	8,3

VIKTIGA PAPPER

KOORDINATER

Map	24,4	18,3
Map bit	1,8	8,1
Map bit	16,4	11,5
Memo	5,2	8,4
Memo	4,4	17,7
Note	3,6	13,6
Note	5,1	8,4
Note	25,8	15,2
Scrap	5,2	8,4
Scrap	3,6	13,9
Scrap	33,1	9,1
Scrap	25,1	5,4
Scrap (2 st)	21,8	8,7
Scrap	30,7	18,1
Diary	28,0	18,2

**Har du problem med dina SEGA-spel?
 Våra speldoktorer har den rätta medicinen!
 Har du brådis - RING! 08 - 600 51 71
 Må, tis, ons, tor 1730 - 2000. Lör 1300 - 1500**

LINE

Magic Bus	24,4	2,1
Thieve's Heaven	24,4	18,0
Mesa	24,4	14,3
Area	26,1	15,5
Void & Servants	30,7	18,1
Secret Lab	15,6	18,3
Enchantment twr.	33,1	9,1
Snow Bank	26,2	0,6
Dragon's Tower	30,3	11,8
Leaf Cave	0,7	19,2
Chamber of Perfection	32,9	18,4
Power Lord		
Strike Team	28,0	18,2
Huddinge	1,1	0,0

VIKTIGA PERSONER KOORDINATER

Feather	3,6	8,0
Slash	16,9	10,8
Alexi	3,6	13,9
Mortimer	14,5	17,0
Obliky	13,7	18,9
Flemm	15,4	17,1
Carl the tall	16,3	11,4
Miss Haze	3,6	13,9
Xylotyl	10,5	8,3
Tutu	33,1	9,1
Hack	16,9	10,8
Carry	10,7	12,3
Mean Dean	10,7	12,3
Red Beard	16,4	11,5
Rashid	14,4	10,5
Bert & Ian	0,0	0,0

STREETS OF ÄNNU MERA RAGE 2 (ÄR BARA FÖRNAMNET)



Här kommer ett coolt fusk till alla slagskämpar som har Streets of Rage II. GÖR SÅ HÄR:

◆ Sätt in joysticken i uttag 2 och starta spelet.

◆ Tryck ned pekarpielen så att den står på OPTION.

◆ Håll inne A & B och tryck START.

När nu option-skärmen kommer fram kan du välja 9 liv och bana. Skärmen visar en supersvår svårighetsgrad - MANIA! Det går att köra två, men sätt inte in 1:ans joystick förrän du gjort fusket.

Om du vill ha ett riktigt helvete så nöjer du dig med att ta den supersvåre - inga extralajfisar för dom riktigt härdade boysen. Eller hur va?

Nej, vi skojar! På MANIA går spelet blixtnabbt och hårdingarna är så starka att de riskerar köttskador bara de borstar tänderna slarvigt. Och det kryllar av dem.

AB Grå Lådors fajtingspel är rena sandlådebråket mot detta. På dom bara, manar Dr. Roffe.

ECCO THE DOLPHIN

Här kommer överfusket för alla er som tycker att lret är Mega-svårt! Ta denna super-medicin från Dr. Roffe, så får ni evigt med syre, sonar och skott. Koden är denna, fusknissar: (Ni spelar väl falskt i patiens också, kan tro...)



SHARKFIN

SONIC TVÅ IGEN: DET SOM FUNKAR!

Många ringer och vill veta de RÄTTA fusken till Sonic 2. En del fusk som går på sta'n funkar helt enkelt inte. På nästa sida lär vi er banvälja, här kommer ett recept på hur man blir SUPER SONIC: Gör banväljartricket. På den nya optionsskärmen ska ni lyssna på

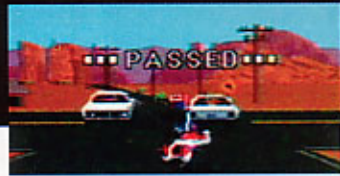
följande:

Nr 4, tryck B, nr 1, tryck B, nr 2, tryck B, nr 6, tryck B. Håll A intryckt och tryck START. Samla ihop 50 ringar, och du blir SUPER SONIC. (Det varar inte länge, så sno på!)



Genvägar till ära och lycka.

hINtS



ROAD RASH 2

Vi har vågat livet för dig, alltså. Vi har åkt in i grantoppar med 296 km/h, slipat nyllet blankt mot asfalten, rammat kor och satt däcksmärken i polisansikten bara för att just du ska få en chans att åka på de högre nivåerna i Road Rash. Du får inte åka så länge. Det går MYCKET fort på nivå 5. Vägsvinen är MYCKET hårda. För att över huvud taget gå i mål måste du ha tur av typen sju rätt på lotto tre veckor i rad. För att kvala måste du dessutom vara en ylande självmordskandidat med reflexer som får en kobra att likna en gummislang...men du kan ju alltid testa. En Diablo 1000 Nitro får du också. Tack för det, Televerket.

OBS: Ø = NOLLI O = BOKSTAVEN O

NIVÅ 2

Ø326 20Ø5
ØFB6 QPFS
ØØ2IATFK
Ø1S3 3TØØ
Ø6PA 3S91

NIVÅ 4

ØAT2 SSØ1
ØG71 KSG9
ØIKN 4TIC
ØMCR 4TQ4
Ø8CA 4JRE

NIVÅ 5

ØB92 SIØØ
Ø841 5J8U
ØAUV LJON

SONIC 2

Här kommer ÄNTLIGEN ett banväljarfusk till Sonic 2 SOM FUNKARI! så nu slipper du spela igenom alla banor bara för att komma till just din favvo bana. Alla bläggos som slickat in icke fungerande slappvarianter på detta kan känna sig penolerade i grucket. I stället för att få ett spel kommer vi hem till er och tar ett! Här är det riktiga stuffet enligt över- & underläkare Roffe: Gå till optionsskärmen. Lyssna på följande låtar och läten: Ställ in nr. 19, tryck C, bläddra fram nr. 65 och tryck C, gå till nr. 09, tryck C, sedan nr. 17 och C. Håll sedan in A-knappen och tryck start MÅNGA GÅNGER - minst tio gånger. Nu kan ni välja bana! Coolt, va. Lycka till, fuskisar!

FLASHBACK

Här har vi ett helt fantastiskt lir - men svårt. Mycket svårt! (Och när Ö & U-doktorn Rolf säger svårt, då menar vi svårt!) Olätt alltså. Knepigt. Gåttfullt. Ofullt! Här får ni några koder, så att ni kan turista lite i den hotfulla värld som spelet erbjuder:

Bana 2: DATA
Bana 4: QUICKY
Bana 6: BUBBLE

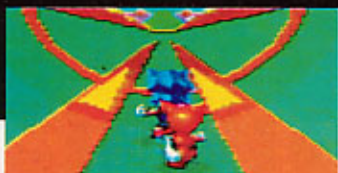
BANA 1, 3, 5 OCH 6A måste ni allt klara själva, tycker vi. Försök spela igenom detta otroliga lir - känslan när man lyckas är enorm.

KRUSTY'S FUN HOUSE

Ni ska få lite hjälp på traven med det här lirket, fast ni egentligen inte har förtjänat det. Men sådana är vi - generösa och uppoffrande. Blygsamma också. Vackra. Kan läckra koder. Som dessa:

Bana 2: BART-MAN
Bana 4: SNOW-BALL

Lycka till, rätttdödare!



ANOTHER WORLD

Ännu ett hårdlir, garanterat olätt, en hjärnspräcklare som skiljer agnarna från vetet, pojarna från männen och de riktiga lirarna från pillemojarna. Här var det koder, härliga koder! Nybakade koder så att ni åtminstone kan titta hur det ser ut där de glaciärsvala gubbsen spelar...

- 1 HTDC
- 2 CLLD
- 3 LBKG
- 4 XDDJ
- 5 FXLC
- 6 KLFB
- 7 DDRX
- 8 HRTB
- 9 BRTD
- 10 TFBB
- 11 TXHF
- 12 CKYL
- 13 LFCK

ECCO THE DOLPHIN

Vissa menar att EtD är fuktansvärt svårt, och att de tagit sig vatten över huvudet. För att gå i land med detta spel och inte grundstöta redan vid sjösättningen ska vi ta en djupdykning

i kodlådan och vaska fram några nycklar till framsteg, med andra ord - koder till några olika ställen.

- Bana 2:**
SHOAINCK
Undercaves
- Bana 8:**
GDEJRQLO
Hard Water
- Bana 11:**
TZKQOQLH
Deep Water
- Bana 18:**
RSFMUNLS
Lagoon

Men flera blir det inte, era blötdjur - inte den här gången. Kanske i nästa nummer. Simma lugnt så länge och ät era fiskpinnar. Det blir man klok av, säger dom. Hit med en hamburgare.



TENNIS ACE

Sista matchen direkt:

- NUDQ SRKW
- EPNN QPZL

WONDER BOY III

Koder, koder...det är många som har problem med den här klassikern. Här bjuder vi på några koder som leder till de olika figurerna man kan vara i spelet:

- MUSEN 9WE5

- JHG AG32
- 6EM
- PIRAYAN HHYL
- 214 F12U
- D36
- LEJONEN VH83
- NY4 DBKF
- R7R
- FÅGELN W2ØV
- DAH BC12
- HUB

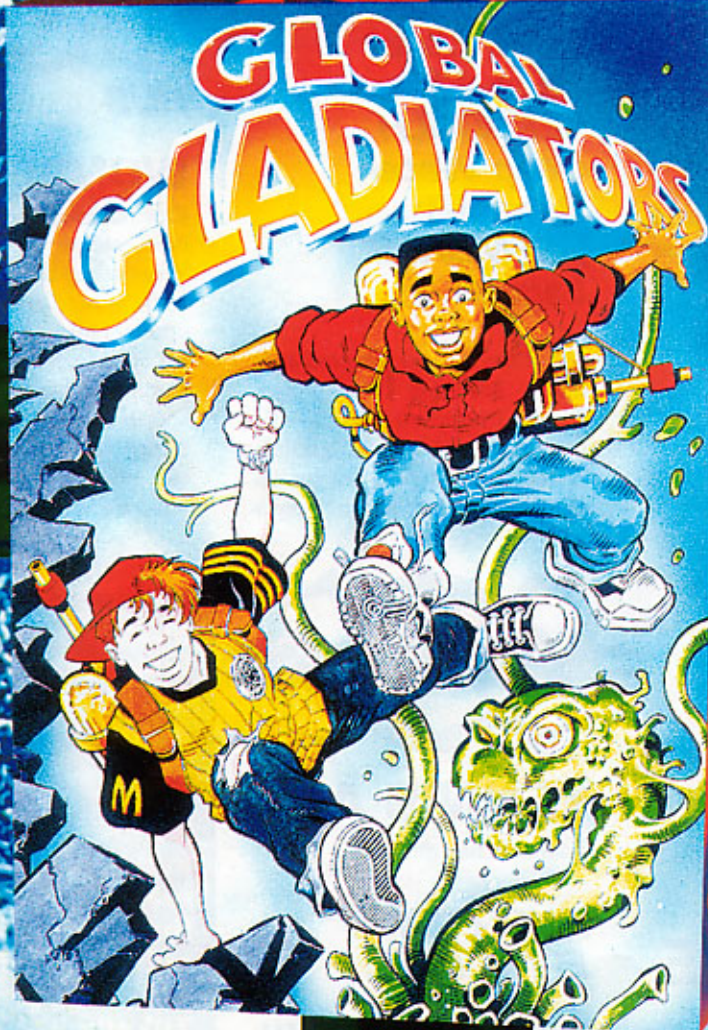
WONDER BOY

(Där han åker skateboard)
När spelet börjar, så står Wonderboy där med sin bravvd (tjej), och ett hjärta åker sakta upp mot taket. Innan hjärtat har åkt ända upp ska man trycka på knapp 1 två gånger, sedan knapp 2 två gånger. Håll sedan bägge knapparna intryckta och styr med styrknappen till den bana du vill spela på.



Skicka in hints och fusk och dylikt NU, så får du inte bara äran att vara med i SEGA FORCE utan också något annat Sega-relaterat (det kanske tar ett tag men börja inte grina för det, det kommer). märk kuvertet "MITT FUSK ÄR BÄST". Till alla er som tigger spel för varje litet sketet fusk ni skickar in, så kan jag bara säga: det måste vara ett oherrans häftigt fusk för att ni ska få ett helt spel...!

AWESOME! IT'S THE GLOBAL GLADIATORS



Strap on your GodShooter™ and join Mick™ and Mack™, the Global Gladiators™, on a quest to neutralise the Monsters of Slime World™, The Mystical Forest™, Toxi-Town™ and Arctic World™.

The boys each have a staggering 250 frames of animation - more than any other character on the Sega systems!

Join our friends as they tackle tricky traps and collect Arches™ for a chance to recycle garbage and earn *mucho* bonus points in the Bonus Game! Check out the bodacious backgrounds, the hundreds of awesome animation frames, and the most spacious sound around!

Available for the Sega Mega Drive, Master System and Game Gear GLOBAL GLADIATORS includes...

- OVER 250 FRAMES OF CHARACTER ANIMATION
- EXCEPTIONAL DIGITIZED SPEECH AND AMAZING MUSIC
- STUNNING BACKGROUNDS
- AWESOME GAMEPLAY

GLOBAL GLADIATORS - Another immaculate concept from Virgin Games.

GLOBAL GLADIATORS
© 1993 Virgin Games Ltd.
™ & © 1993 McDonald's Corporation.
The following are trademarks of the McDonald's Corporation: Mick and Mack, Global Gladiators, and the Golden Arch. All rights reserved.
"SEGA" and "MEGA DRIVE" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.



Exceptional games for your



ÄR DET EN FÅGEL? ÄR DET ETT KYLSKÅP? NEJ DET ÄR NYA NUMRET AV...

SEGA FORCE

NR 5
UTE 26/8

SUPERHJÄLTARNA ÄR HÄR...
X-MEN
ÄR REDO ATT KNÄCKA KÄKE!
NYTT CD SPEL...
WOLFCHILD



KÄNN TVÅNGET ATT KOLLA
IN SUVVE SPELET

SPOT!

OCH HUR MYCKET
MER SOM HELST.

HYYR SEGA

THE HIGH POWER
SOLUTION

Över
100
starka spel!



**Marknadens
snabbaste TV-spel!**

Finns att hyra i väl sorterade
videobutiker över hela landet!

HENTI
GRUPPEN AB

**FLIPPER,
HAVET ÄR
INTE STORT
NOG FÖR
ER BÅDA.**



ECCO THE DOLPHIN



Som delfin ska du söka rätt på dina kamrater, som svepts i väg av en orkan. Sökandet går genom världshaven – undervattensgrottor, karga havsbottnar och mjuka sandstränder. Hajar, bläckfiskar och andra havsvidunder gör allt för att stoppa dig. Dessutom måste du se till

att ha tillräcklig energi och luft. I Ecco the Dolphin blir du din egen delfinhjälte. Flipper kan säga vad han vill. Honom kan du bara se på TV, inte påverka och kontrollera.

SEGA
BEAT US. IF YOU CAN.