

NR 4/94 Pris 24:50:- inkl moms  
I Finland FIM 24:50:-

# SEGA



**FORCE**

**FORCE**

**48**

**sidor**

**Mer av allt!**

**BUBBA**

**N' STIX.**



**RECENSIONER**

**NYTT**

**GALLERIET**

**HINTS M.M.**

**SVARTA  
MARKNADEN!**

TIDSAM  
0766-04



7 388076 602452



Förr i tiden satt Nisse hemma och hade tråkigt...

ÅH, JAG ÖNSKAR ATT JAG HADE ETT PAR NYA SPEL. MEN JAG HAR INGA PENGAR...



Han gick till leksakskedjan Hög & Låg i förhoppning om låga priser...

HEJ, JAG UNDRAR OM JAG SKULLE KUNNA FÅ PROVA...

**NEJ!!**

NINTENDO  
1495:-  
5995:-



Personalen på Hög & Låg hade just varit på charmkurs...

INGEN FÅR PROVA. HÄR SKA DU VETA VAD DU VILL HA OCKSÅ SKA DU BETALA!

OM DU INTE HAR NÅGRA PENGAR KAN DU DRAI VI VILL INTE HA NÅTT HÄNG HÄR!!!



Då kom Nisse på att TV-spelsbörsen ger bra betalt för begagnade spel...

DÅ KAN JAG JU KÖPA NYA FÖR DOM PENGARNA!!

PENGAR  
KR  
PENGAR KR  
KR Y



På TV-spelsbörsen var det som vanligt fullt av glada kunder och folk som testade alla nya spel...



Men gladast var ändå Nisse, för han hade köpt massor med nya spel för pengarna han fått för sina gamla.

Nu är det fullt ös hos Nisse. Alla hans kompisar brukar komma och spela.



Tröttnar dom går dom till "Börsen" och skaffar nya.

# TV-SPELSBÖRSEN

SPECIALISTEN PÅ NYA & BEGAGNADE SPEL

|                  |              |                 |              |            |              |            |               |           |              |
|------------------|--------------|-----------------|--------------|------------|--------------|------------|---------------|-----------|--------------|
| STOCKHOLM - CITY | 08-20 03 53  | STOCKHOLM-SÖDER | 08-640 64 05 | GÄVLE      | 028-14 13 15 | SÖDERTÄLJE | 08-550 898 60 | UPPSALA   | 018-14 13 15 |
| BORÅS            | 033-10 02 34 | VÄXJÖ           | 0470-275 71  | GÖTEBORG   | 031-15 35 30 | ÖREBRO     | 019-12 00 68  | ÖSTERSUND | 083-13 01 50 |
| VÄSTERÅS         | 021-13 00 14 | PITEÅ           | 0911-19279   | ESKILSTUNA | 018-12 52 25 | SKELLEFTÅ  | 0910-18888    | FALUN     | 023-27775    |

POSTORDER, KLARABERGSGATAN 31, 111 21 STOCKHOLM 08-24 99 08



# 10 i topp

Den här gången kommer vi med några topplistor som inte är resultat av olika läsares tyckanden, utan rena rama statistiken. Mark Twain skrev en gång att det finns tre sorters lögn: "vanlig lögn, förbannad lögn och statistik", så ni ska minnas att statistik måste tas med en rejäl nypa salt, särskilt om den används för att bevisa någonting. Men den här statistiken bevisar inget. Den

bara beskriver vilka spel (och vilka typer av spel) som har sålt bäst. I många fall är det fråga om de bästa spelen - listan är full av höjdare - men skulle du tycka annorlunda, så gör det och var stolt. Skicka in din egen lista till adressen längst ned på sidan, så får alla veta vad just du tycker. Längst ned på sidan har vi några listor som är just detta - rena, raka åsikterna!

## Bästsäljare 1990-1993 MEGA DRIVE

1990

1991

1992

1993

- 1 Golden Axe
- 2 Alex Kidd
- 3 Truxton
- 4 Arnold Palmer Golf
- 5 Ghouls 'n Ghosts
- 6 WC Italia
- 7 Super Thunderblade
- 8 Super Hang On
- 9 Super Monaco GP
- 10 Mystic Defender

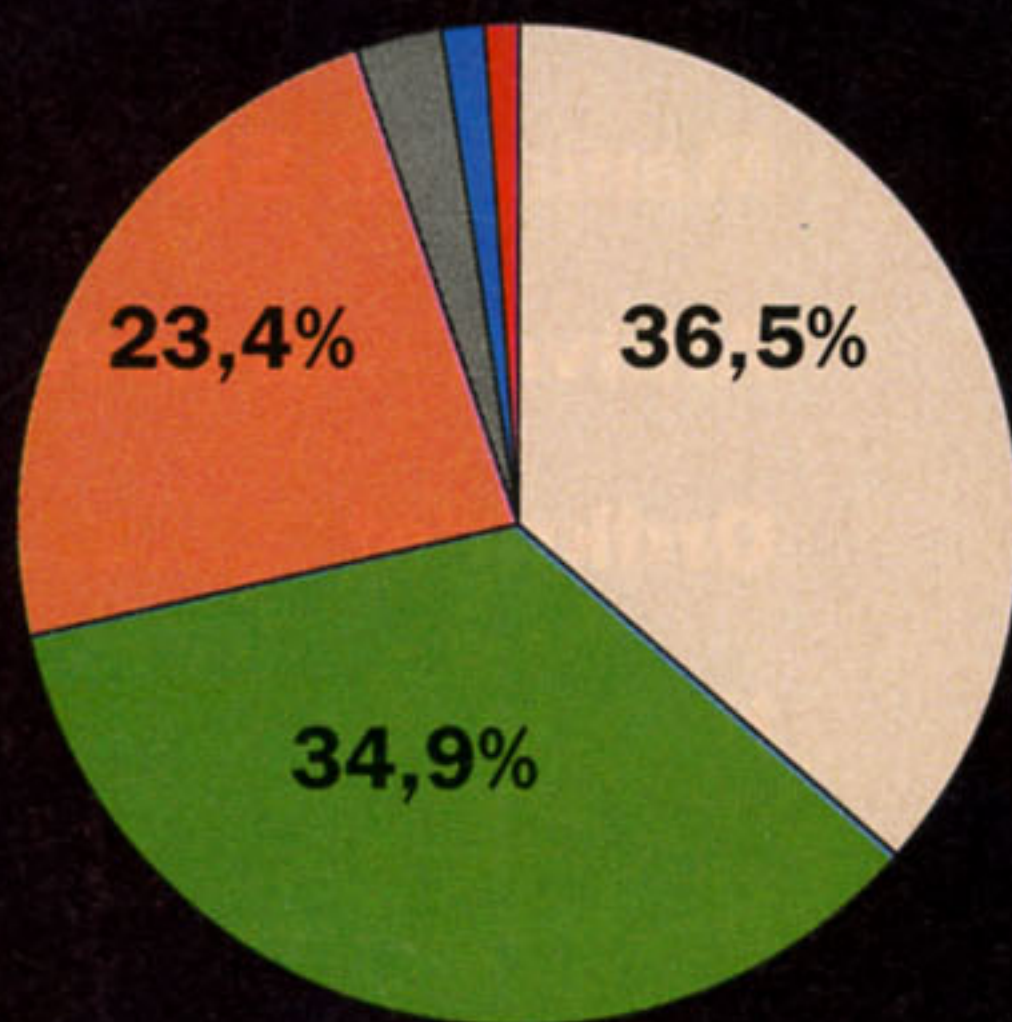
- 1 Sonic
- 2 EA Hockey
- 3 Mickey Mouse
- 4 Moonwalker
- 5 Fantasia
- 6 Wonderboy 3
- 7 Strider
- 8 Super Real Basket
- 9 B. Douglas Boxing
- 10 Afterburner 2

- 1 Sonic 2
- 2 Donald Duck
- 3 NHLPA 93
- 4 EA Hockey
- 5 Mickey 2
- 6 Olympic Gold
- 7 Sonic
- 8 Desert Strike
- 9 Alex Kidd
- 10 E.Club Soccer

- 1 NHL 94
- 2 Aladdin
- 3 FIFA Soccer
- 4 Jurassic Park
- 5 Ecco
- 6 Sonic 2
- 7 NHLPA 93
- 8 Mickey & Donald
- 9 PGA Golf 2
- 10 Jungle Strike

Procenttalen avser andelen av antalet levererade spel från Brio/PlayMix till återförsäljarna under 1993.

"Familjespel" är de snällare plattformsspelen, typ Sonic, Disney-spel och liknande. "Actionspel" innehåller de något tuffare plattformsliren. "Shoot 'em-up" utgjorde 1%, "Simulator" 1,3% och "Roll-&-Äventyrsspel" 2,9% av totalen.



- Shoot'em-up
- Simulatorspel
- Roll/Äventyrsspel
- Actionspel
- Sportspel
- Familjespel

### Dykardraken Bosse och Lantmätare Sigurds top ten:

- 1 NHLPA
  - 2 EA Hockey
  - 3 ML Hockey
  - 4 Sonic 2
  - 5 Sonic 1
  - 6 Quackshot
  - 7 James Pond 2
  - 8 James Pond 1
  - 9 K. O. Boxing
  - 10 Alisia Dragoon
- (skitsnygg brud!)

### Christopher Kinnunens top ten:

- 1 Sonic 2
  - 2 NHLPA
  - 3 Speedball 2
  - 4 Dick Tracy
  - 5 Sonic
  - 6 E. Club Soccer
  - 7 Moonwalker
  - 8 Golden Axe 2
  - 9 Olympic Gold
  - 10 Terminator
- (botten!)

### Jans Mega Drive topplista:

- 1 Sonic 2
- 2 Alien 3
- 3 Dragon's Fury
- 4 S.o.t, Beast 2
- 5 James Pond 2
- 6 Sonic
- 7 S.o.t Beast 1
- 8 Battle Squadron
- 9 Super Hang-on
- 10 Terminator

### Mattes top ten:

- 1 Sonic 2
- 2 Sonic 1
- 3 EA Hockey
- 4 Golden Axe
- 5 Quackshot
- 6 Truxton
- 7 Fantasia
- 8 Sword of Verm.
- 9 Phantasy Star 3
- 10 Moonwalker

Skicka din lista till: SEGA Force, "Tio i topp", Box 1074, 172 22 Sundbyberg!



# nummer 4



|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Den här sidan.....                   | 4  |
| Recensenterna och betygsskalan ..... | 5  |
| Nytt.....                            | 6  |
| BODY COUNT .....                     | 10 |
| AERO THE ACRO-BAT .....              | 12 |
| DRAGON'S REVENGE.....                | 14 |
| SUB-TERRANIA .....                   | 16 |
| BUBBA 'N STIX .....                  | 18 |
| Turneringstips! .....                | 20 |
| ECCO CD .....                        | 22 |
| SPIDERMAN vs KINGPIN .....           | 24 |
| Galleriet.....                       | 26 |
| Mania! En Streets special .....      | 28 |
| Arkivet - en återblick .....         | 32 |
| Ordkriget .....                      | 36 |
| Hot line .....                       | 38 |
| Hints .....                          | 40 |
| Topplistor.....                      | 44 |
| Tävlingen/nästa nummer .....         | 45 |
| PREMMA NU! .....                     | 46 |

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



# recensenter och betygsskala

**Degen Stenmark:** F.d. umbo med svada. F.d. rollspelare men hyfsat rumsren numera. Gillar serier, flipperspel. Tycker han är snygg och underbetald. Det tycker inte vi. Brukade arbeta förr i tiden



**Patte Lindqvist:** Tycker att han är snyggast. Tycker att fightingsspel är det roligaste i hela världen efter riktig fighting och splatterfilmer. Idoler: Argento Homer Simpson och den feta gitarristen i Slayer. Gillar lasagna och har svurit på att väga 125 kilo innan han fyller 30 - enbart fett! Tycker det var roligare att sitta och glo på TV.



**Matte Jönsson.** Tycker han är snyggare än både Degen och Patte. Har enkel smak när det gäller spel: "Till och med det bästa kan vara gott nog".



**Yesim:** Är snyggare än Degen, Patte och Matte. Tillsammans. Syndigt underbetald. Jobbar med smink och mask, gillar plattforms- och klurerispel. En helt vanlig flicka som gillar barn, är snäll mot gamla och sover på dagarna i en kista. Yesims idoler är Madonna, Henrik och Matte och Patte. Älskar att festa gratis.



## BE TYG GEN

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.

**100 - 90**

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

**50 - 40**

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

**90 - 80**

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

**40 - 30**

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

**80 - 70**

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

**30 - 20**

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

**70 - 60**

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

**20 - 10**

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

**60 - 50**

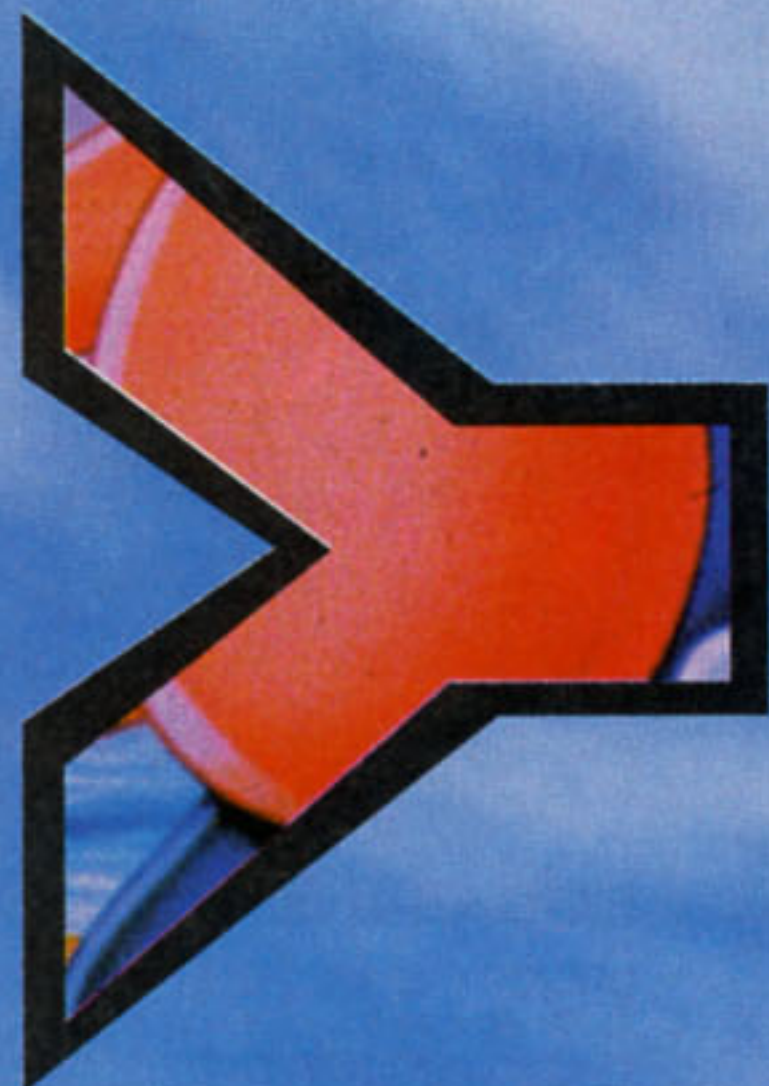
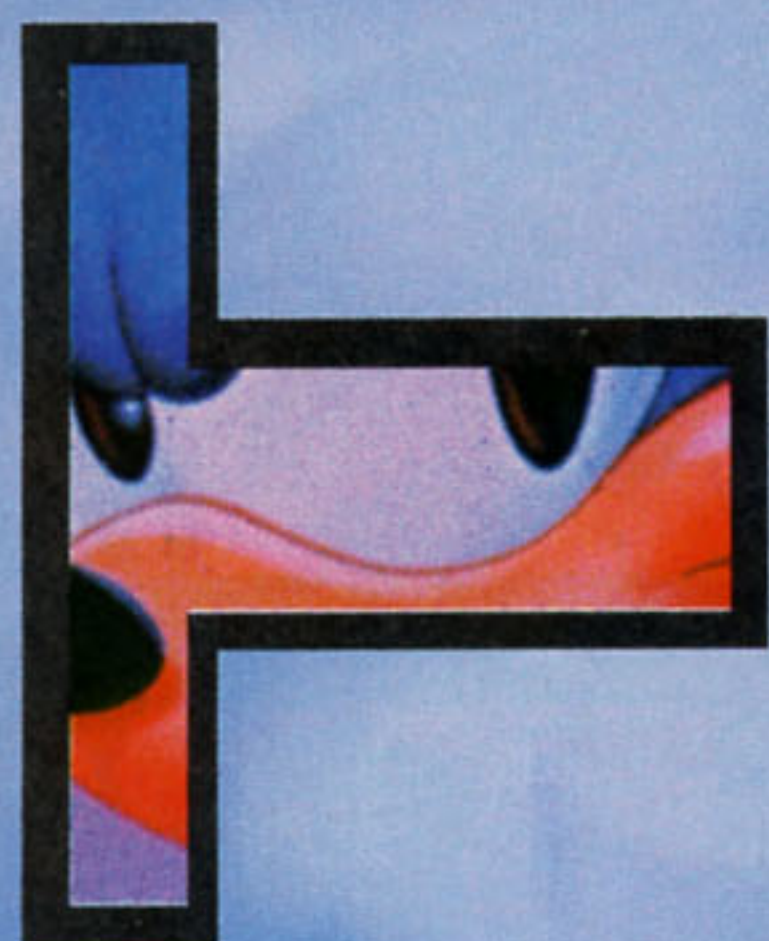
Från "helt OK" till "hyfsat". Vinner inte OS-guld i påhittighet och kvala, men gillar man denna sorts spel så är saken klar.

**10 - 0**

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



# SEGA



# SPOT KOMMER TILLBAKA

Alla som minns Cool Spot med glädje kan börja spara pengar till uppföljaren redan nu. Den svala röda fläcken (som kunde/inte kunde ha något att göra med 7up:s röda cirkel) har gjort som många andra hoppfulla ynglingar - dragit västerut. Hos Virgin Games hoppas man kunna släppa "Spot goes to Hollywood" inom kort. Spot lär ha skaffat sig en cool näsduk som han bär med W. Axl Rose-stuk, plus en massa vapen. Det kan behövas - Hollywood är inte West L.A. men har blivit klart ruffigare på sistone.♦♦♦♦

# HULLKEN PÅ GANG

Var alldeles lugna - vi KAN stava den gröne jättens namn. Men det var inte det vi försökte göra - meningen var att annonsera ett nytt hockeyspel, som för en gångs skull inte kommer från Electronic Arts. Det är Accolade som betalat en massa pengar till NHL-legenden Brett Hull för att få göra ett hockeyspel med hans namn. Här ser du rinken ungefär som man ser planen i FIFA Soccer - lite grann från sidan och uppifrån. Kan detta vara bättre än NHL 94? Vi tvivlar tills vi får se ett prov. Enligt Accolade ska det finnas en 84-matchers serie med play off, straffläggning och vänskapsmatcher att välja emellan. Om straffläggningen medger dragningar av Forsberg-klass och Salo-räddningar kanske detta spel kommer att sälja i Sverige. Annars brukar Accolade hålla priser som gör att bara ett fåtal svenskar får se deras produkter, och det är nästan lika svårt för ett nytt lir att slå sig in bland hockeyspelen som det är för en rookie att lyckas i NHL. ♦♦♦♦

# EN JÄVEL PÅ MEGA



Så får vi normalt inte uttrycka oss i den här tidningen, men nu har Gremlin Graphics gett oss en ursäkt! De är nämligen snart färdiga med sin Mega Drive-version av datorspelet "Lilil Devil", där huvudpersonen är just...en liten jävel med horn, svans och bockfot. Han heter dessutom Mutt, och han har ett riktigt helvete. Endast du kan göra det lite bättre för honom genom att styra honom genom spelets nivåer med lätt hand. Tro inte att du klarar det här för att du kört det på PC; detta är ingen ompornting utan en ny version. ♦♦♦♦

# VÄNTA LEE-TE TILL

Bruce Lee-fansen och Stallone-anhängarna får bärga sig ett tag: Både "Dragon" och "Demolition Man" har rapporterats försenade. Men det kommer ju så många andra klå-dem-upp-och-fimpa-halva-sta'n-spel ändå, att man börjat lägga projekt på is för att inte försvinna i (strids) vimlet. "Art of Fighting" är ett. Men med Streetfighter 2 plus och Mortal Kombat 2 och Streets of Rage 3 (Jaaa!) på gång, så förstår man att det börjar bli tjockt... ♦♦♦♦



# SATURN - OCH DE ANDRA

SEGA:s nya spelkonsol har äntligen börjat anta lite fastare former. Redan i december 93 var planerna så fasta att speltillverkare i Japan, USA och England fick tillgång till den utrustning de behöver för att utveckla mjukvara till Saturn. Detta enligt välunderrättade källor i England.

Nu vet vi följande:

◆ Saturn kommer att ha både CD-drive och kassettport

◆ CD:n kommer att ha dubbla läshastigheten hos Mega-CD:n, men det talas om att ha fyrdubbel hastighet.

◆ CD-driven har en Hitachi 32-bitars SH 1-processor av RISC-typ och minnesbuffert på 4 megabyte för att sätta fart på grafikhanteringen och ge ryckfri FMV.

◆ Huvudprocessorn är faktiskt två – ett par Hitachi SH2 32-bitars RISC-chips med en kapacitet på 50 miljoner operationer per sekund.

◆ Ljudprocessorn är en släkting till Mega Drivens huvudprocessor. Den heter 68EC000 och erbjuder 32 kanalers PCM-ljud.

◆ Saturn kommer också att ha ett DSP-chip liknande det som driver Virtua Racing-spelet (se förra numret) för polygonhantering.

◆ 12 megabyte video-RAM kan generera 16,7 miljoner färger, men man kommer troligen att nöja sig med att ha en mindre palett med 2048 färger samtidigt på skärmen.

Men många frågar sig: hur vågar SEGA satsa på en 32-bitars konsol, när både Ataris Jaguar och Nintendos planerade Project Reality har 64-bitarsprocessorer? Det är helt enkelt så, att antalet bitar i de "ord" som datorn arbetar med inte har någon avgörande betydelse för hur bra en spelmaskin kan vara. De 64-bitarschips som finns idag, t.ex. hos Silicon Graphics, som (kanske!) ska utveckla Nintendos maskin, är inte optimerade för hantering av rörlig grafik i realtid. En 16-bitarsdator som går på en klockfrekvens av t.ex. 8 miljoner

"tick" i sekunden skyfflar lika mycket data som en 32-bitare som kör på halva hastigheten. Saturn har därtill dubbla processorer, så att om den ena är upptagen så kan den andra gå in och göra annat

Till slut är valet av spelmaskin egentligen ett val mellan vilka spel som finns att köra på maskinen. Hur ser det ut hos konkurrenterna?

## JAGUAR

Ataris Jaguar såldes under våren i England för 199 pund, alltså omkring 2.400:- Den har en 64-bitars RISC grafikprocessor, en 64-bitars objektprocessor och 32-bitars DSP ljudprocessor, samt en blitter och en 16-bitars allmän hushållsprocessor. Den är byggd med tanke på JPEG-kompression (som kan klämma in 50 Mb data på en 6 Mb kasset) och har 2 Mb internminne. En mycket stark maskin på papperet. En CD-drive ska komma under sommaren, är det sagt, men Jaguaren har förmodligen vissa krämpor och barnsjukdomar - en Jaguar 2 är under utveckling.

Men Jaguarens stora nackdel är bristen på spel, samma sak som gjorde att den tekniskt briljanta Lynxen aldrig blev någon hit.

## 3DO

Detta är egentligen ingen maskin, utan ett format. Panasonic, Sanyo, AT & T och Toshiba har varit med om att utveckla formatet, men än så länge har bara Panasonic släppt någon maskin. Den kom ut i USA i höstas, med en prislapp motsvarande mer än 8.000:- svenska kronor. Den har en 32-bitars RISC-processor (ARM60), dubbla grafikprocessorer och en ljudprocessor av DSP-typ. Den har en inbyggd dubbelhastighets CD-drive, 3Mb RAM och ska i framtiden kunna spela CD-filmer. Priset kommer att gå ned, och Electronic Arts (som är stor delägare i 3DO-projektet) kommer att marknadsföra nya spel, men ännu så länge säljer maskinen inte särskilt bra.

## CD32

Denna maskin från Commodore marknadsförs som en Mega-CD-krossare, och på papperet är den ganska imponerande. Den har ett system som helt igenom arbetar med 32 bitar.

Den bygger på en 68EC020 processor och har en bunt specialchips - däribland en 32-bitars sprite-verkstad och en 16/32-bits hjälpprocessor för grafiken. Den har CD-drive med dubbel hastighet, 2 Mb internminne och en specialtillsats för att kunna köra Full Motion Video. Dessutom är den kompatibel med Amiga 500/1200 spel, men det som nu släpps på CD är mest gammal skåpmat.

Utomlands kostar den ungefär 3.600:-, Låter det för bra för att vara sant? Ja, det är det också. Commodore har problem med finanserna, och även om man inte går i konkurs den närmsta veckan, så finns det inte mycket pengar till marknadsföringen, och hursomhelst är Amiga-datorerna vanliga enbart i europa, vilket inte bådär gott för utvecklingen av nya spel. CPU:n är dessutom lite seg, eftersom den är av äldre modell (CISC) när alla numera använder RISC (Reduced Instruction Set Construction)

## CD-i

Philips släppte denna "multimediamaskin" redan 1991, men man satsade så envetet på "Interaktiva uppslagsverk" att utvecklingsverktygen inte ens medgav användande av sprites! (rörliga grafiska objekt - Sonic är ett bra exempel). CD-i är dessutom en 16-bitarsmaskin med en 15 MHz 68070-processor som är i stort sett likvärdig med Mega Drivens. CD-i var enligt uppgift nära nedläggning i våras, men den räddades av en billig konverter som gör att den kan spela CD-video och fick en liten nådatid.

## Kanske Kommande Konkurrenter

### PLAYSTATION

Detta är inget annat än Nintendos berömda CD-drive! När Ningenjörerna skrotade projektet tyckte Sony att det vore synd att kasta bort allt arbete och alla pengar som förbrukats, och gjorde en fullfjädrad 32-bitare av projektet. Ska släppas tidigt 1995, sägs det.

### PROJECT REALITY

Ja, det går redan rykten om att Silicon Graphics ska ha hoppat av. De är kungar på datagrafiksektorn, men om konsoler vet de ingenting, så man förstår...



# FÖR FET FÖR ETT...PARTI SONIC? KÖP EN ACTIVATOR!

I höstas visade vi en bild på Activatorn - en ring som du lägger på golvet och använder i stället för jåjpadda när du spelar. Det lät ju häftigt - att vifta med armar och ben i stället för att sitta och trycka på knappar! Då kan ingen längre komma och säga att TV-spel gör en till en förslappad soffpotatis! Tvärtom får man motion när man spelar! Vi blev väldigt intresserade, men kunde inte få tag på någon Activator förän nu. SEGA kommer av allt att döma inte att lansera apparaten i Europa, och det exemplar vi fick låna var det endai hela Sverige. Ni kanske redan har sett den på TV, för Adam Alsing stod i tur att låna den efter oss...

Vad är då en Activator? Som ni ser på bilden är den en åttkantig ring, som består av sju likadana moduler plus en åttonde, där sladdarna och av-på-knappen finns. I varje modul sitter en sändare som skickar ut en infraröd stråle och en mottagare som reagerar när strålen bryts. Men Activatorn mäter också hur högt

strålen bröts, och därför kan Activatorn sända sexton olika impulser till Mega Driven. Du får också en massa att hålla reda på...!

I lådan fanns en instruktionsbok där det förklaras vad som är vad i de spel som lämpar sig bäst att köra med Activator. Vi fick rådet att börja med Sonic 2 - det kan inte bli enklare! Visst kan man spela Landstalker med sin Activator, men det är som att vispa grädde med en skiftnyckel - det fick bli Sonic.

Vi skrattade läpparna av oss. Vi hoppade, fäktade, vacklade och drattade nästan omkull i våra försök att jaga den blå kotten genom den första världen. Och när vi stoppade i Streets of Rage 2...ja, då var det fara för livet och alla möbler i närheten. Det var inte Activatorns fel, för den reagerar snabbt och bra. Men vi började önska att vi haft bläckfiskar i slakten, och blev lite avundsjuka på den där trebenta killen vi hade läst om. Det

blir väldigt ont om lemmar ibland, särskilt om man inte vill dratta omkull i onödan. Det krävs en viss balans för att använda Activatorn, men namnet är perfekt. Du blir svettig redan av att spela Sonic på detta sätt. Tyvärr verkar det som om denna hälsomaskin inte kommer att säljas här i europa. I USA kostar den ungefär en tusenlapp, och det är den värd. Konstruktionen verkar ganska hållbar, men du måste ha ännu ett eluttag i beredskap - Activatorn går på sin egen adapter.

Det är kort och gott **svårt** att använda Activatorn. Om vi tänker oss att alla TV-spel fungerat på det här sättet från början, så hade jåjpaddans uppfinnare fått Nobelpris för sin människovänliga inställning. Minst. Men det finns gott om folk som gillar att göra allting svårare för sig, särskilt när det gäller spel och lekar, så det finns säkert en stor kundkrets därute.

◆◆◆



**Patte blev så svettig av att spela Sonic med Activatorn att han bytte om till träningskläder då det var dags att testa Streets of Rage 2.**

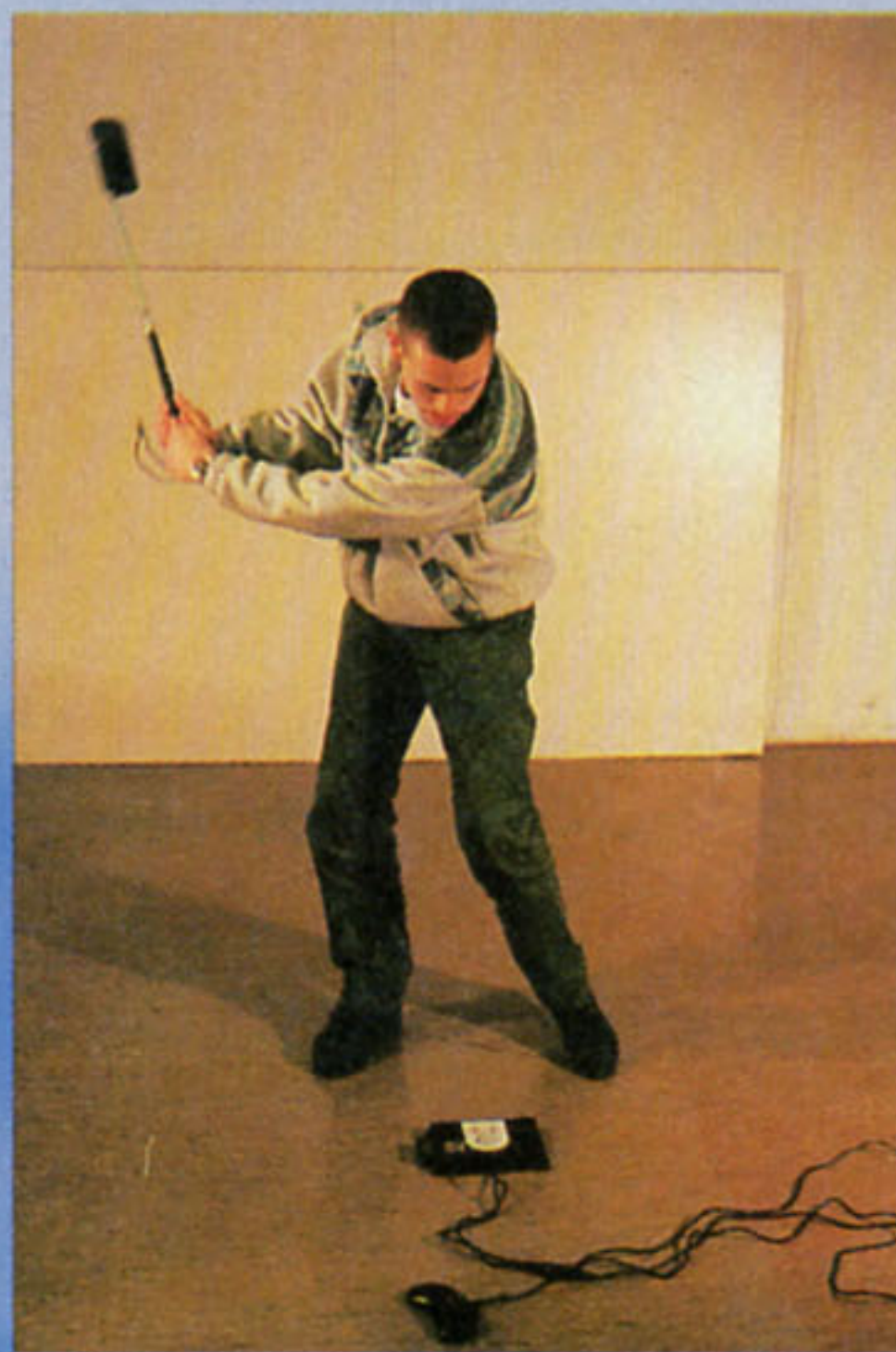
**Att bryta Activatorns strålar "högt" betyder inte att man måste kunna kicka så här - det räcker med att sträcka ut armarna i midjehöjd. "Låg" brytning kan vara allt mellan midjehöjd och nedåt, som Patte illustrerar på bilden till höger.**



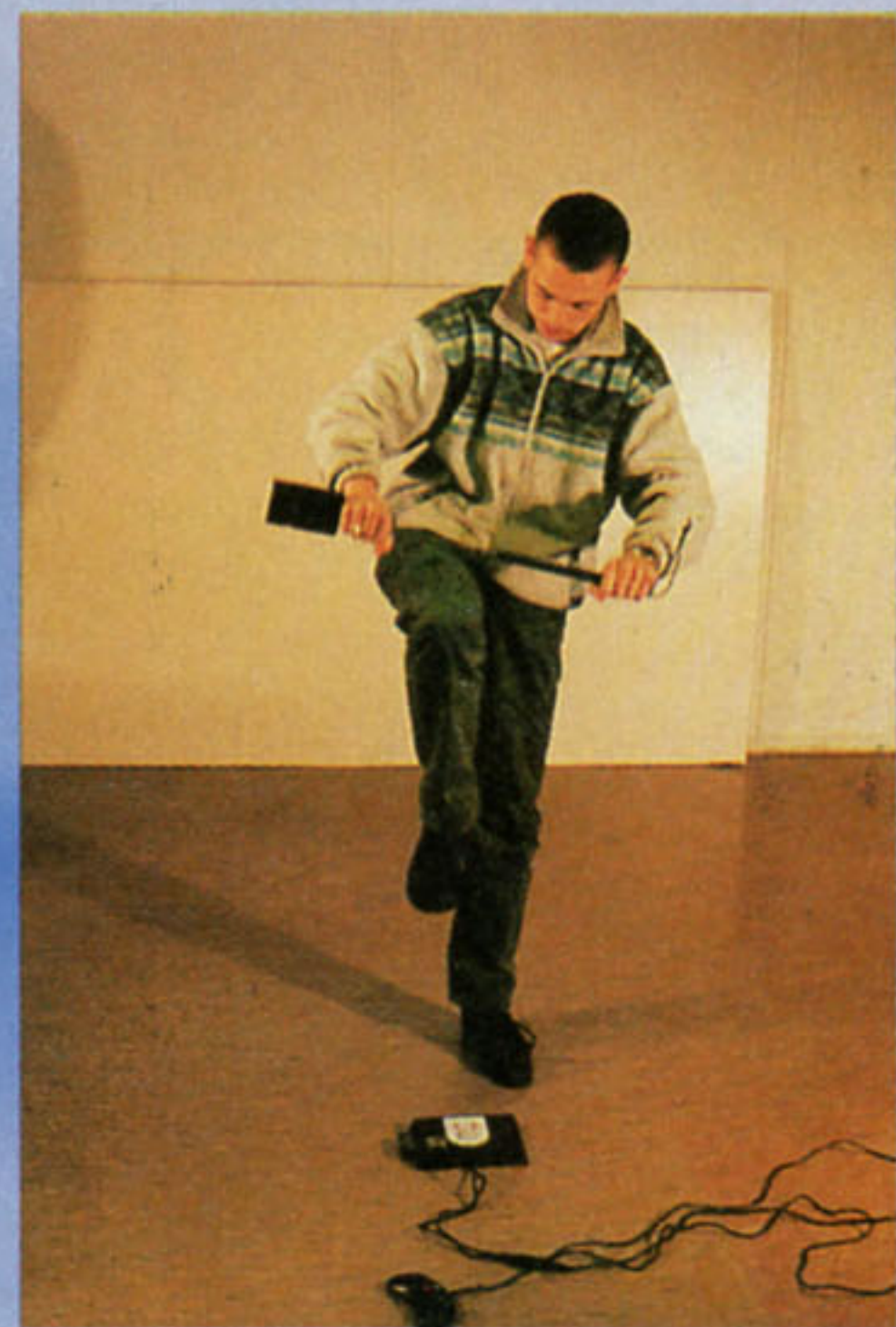




"Nu ska dom allt få se..."



"...hur man slår 220 yards..."



"...men inte just idag."

# spela GOLF!

Golfspel till Megan är mycket populära, och det finns flera spel där realismen är av högsta klass. Fast det finns ett ställe där realismen bryter ihop totalt, och det är själva utslaget. Att dra till en boll med en klubba simuleras dåligt med knapptryckningar! Men nu lanserar Sports Sciences Inc. en apparat som ska avhjälpa problemet och få TV-golfarna att känna sig som Nicklausar, Faldos och Langrar hemma i vardagsrummet.

Grejen har fått namnet TeeV Golf (naturligt nog) och består av en golvburk, en klubba och ett adapterkort. Klubban sänder ut en ljusstråle, som golvburken översätter

(via adaptorn) till en kod som ditt golfspel kan förstå - hook, slice och allt!

Vi prövade apparaten med PGA 2-adapter, men det ska komma kort även till andra golfspel - Arnold Palmer Golf lär stå näst i tur. Fast någon adapter till Mortal Kombat ska man väl inte vänta sig... Klubban är kort, bara drygt 60 cm, men burken i änden är så avvägd att det känns som att hålla i en riktig golfklubba - det intygar redaktionens "riktiga" golfare.

Till golvmodulen kopplar man en jåppadda, så att man kan sköta de valfunktioner som klubban inte klarar. På modulen kopplar man om mellan de olika slagvarianterna.

Förutom driven kan man förstås även slå pitchar och puttar. Vår golfsakkunnige menade att det (tyvärr) är lika svårt att träffa den tänkta bollen som en verklig. Vår osakkunnige, mannen på bilderna, sade ungefär samma sak, men med ord som vi inte får använda i den här tidningen.

Denna apparat kommer, till skillnad från Activatorn, att säljas i Sverige - åtminstone om det visar sig finnas efterfrågan. Priset är inte bestämt, men troligen kommer det att ligga mellan 1500 och 1700 kronor inklusive adapterkort. Finns ute nu, men har alla möjligheter att bli årets julklapp! ♦♦♦

## CDX

Tycker du att Megan och Mega-CD:n är besvärliga att släpa med sig till vänner och bekanta? Vill du ha en CD-freestyle? Då ska du köpa en CDX, som syns på bilden här intill. SÅ liten är den inte - CDX:en är 198 mm hög, 140 mm bred och 46 mm tjock. Den väger 580 gram och är än så länge ganska sällsynt. Den kommer förstås att bli dyr, eftersom den innehåller allt som en



Mega Drive innehåller, plus en CD-drive och audio-elektronik. Den har två 68000-processorer och en Z 80 som sköter spelsidan och CD-driven, samt en 16 bitars D/A-konverter med 8 gångers översampling och fina prestanda. Som freestyle går den på batterier, men när du ska stoppa i en spelkassett eller köra ett CD-spel måste du jacka den medföljande adaptorn i väggen - då slukar den ström! Paketet ska även innehålla en sexknapparspad, Sonic CD, Arcade Classics och Ecco på CD. Pris och släpp ännu okänt.

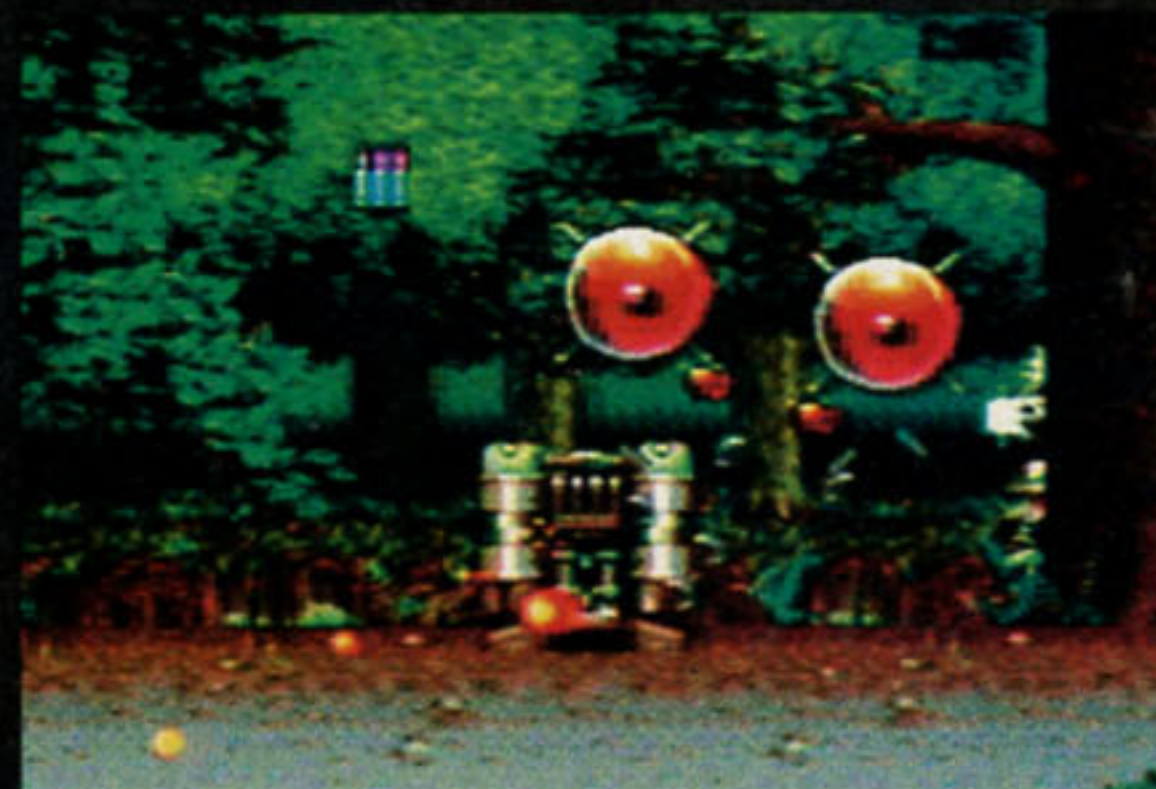


# MEGA DRIVE

P O I N T S

# 70

Ännu ett spel som är hämtat direkt från spelhallarna, kanske en aning gammalt men ett j#vla skjutande. Är det något som stämmer i detta spel så är det namnet, här dör fler än i tredje världskriget. Men fasa icke ty alla som biter i gräset är aliens.

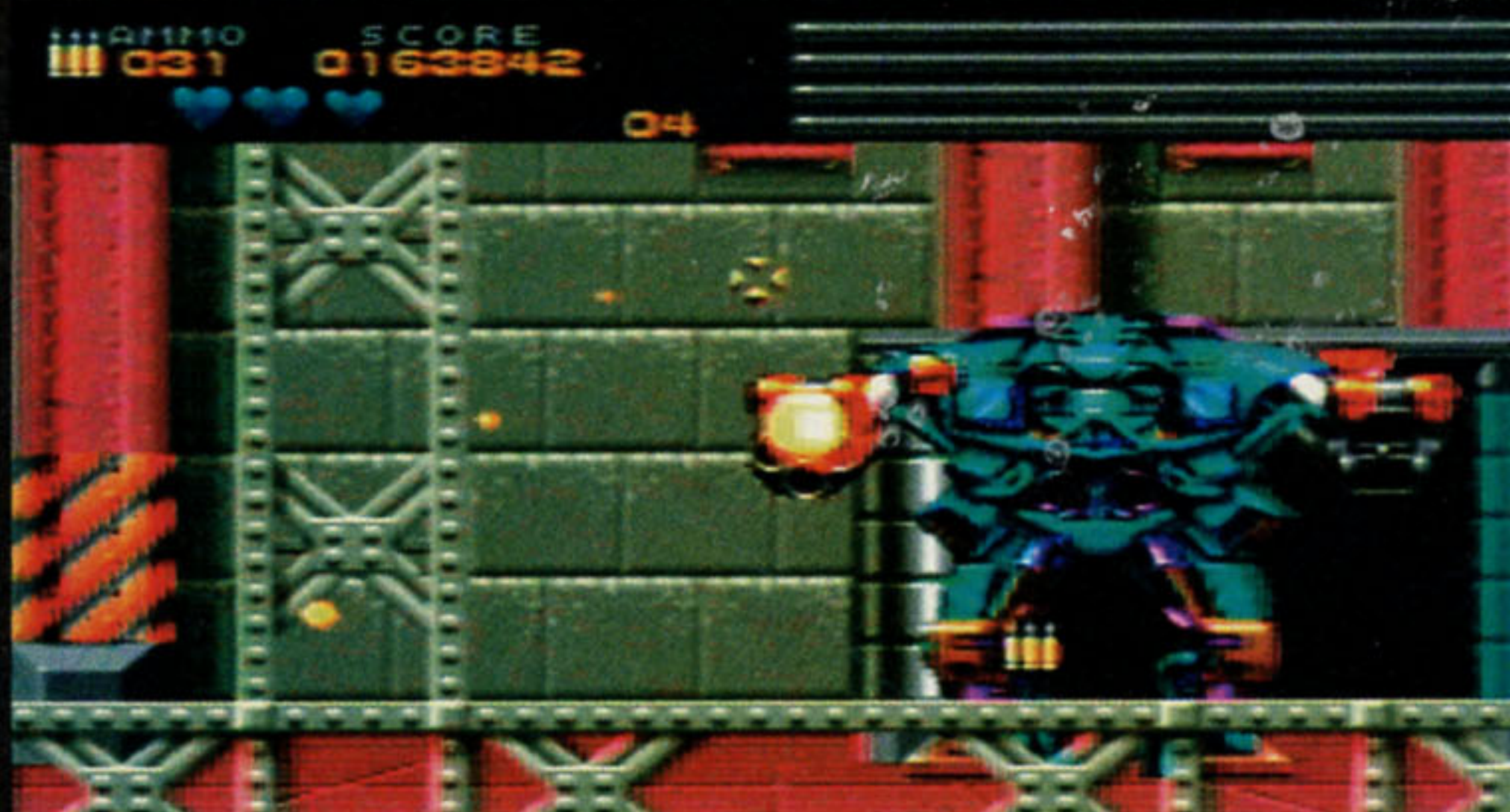


# BODYCOUNT

Att döpa detta spel till Body Count var nog inte så fel. Vid fjärde banan så har du mejat ner en mindre planet, men det gör inget för alla som dör är ialla fall bara robotar och utomjordingar.

**Någon story bjuds det inte på,**

det är bara att fatta ditt vapen och börja döds döda alla som kommer i din väg. Men för att vara ärlig så skulle i alla fall någon bakgrund till denna invasion vara ganska kul, jamenar det skulle vara



ännu roligare och veta hur och varför dessa skaror av robotinvaderare faller i tusental framför mitt obönhörliga kulregn.

**Dummare aliens får man leta efter,**

för inte tar dom skydd bakom något för att sedan skjuta på dig, nej dom klampar bara och ställer sig mitt i ditt sikte och väntar på att du ska blåsa bort deras robot-hjärna.

**Någon originalitet finns inte i Body Count**

utan man vet precis hur hela spelet kommer att vara efter ett par sekunder. Banorna börjar med ett gäng kanonmat för att avslutas med en slut boss o.s.v. men väntar man sig inte ett nytt Flashback utan ett helt vanligt mörsa spel så kan det hända att man blir ganska nöjd (ganska alltså). Om man jämför Body Count med





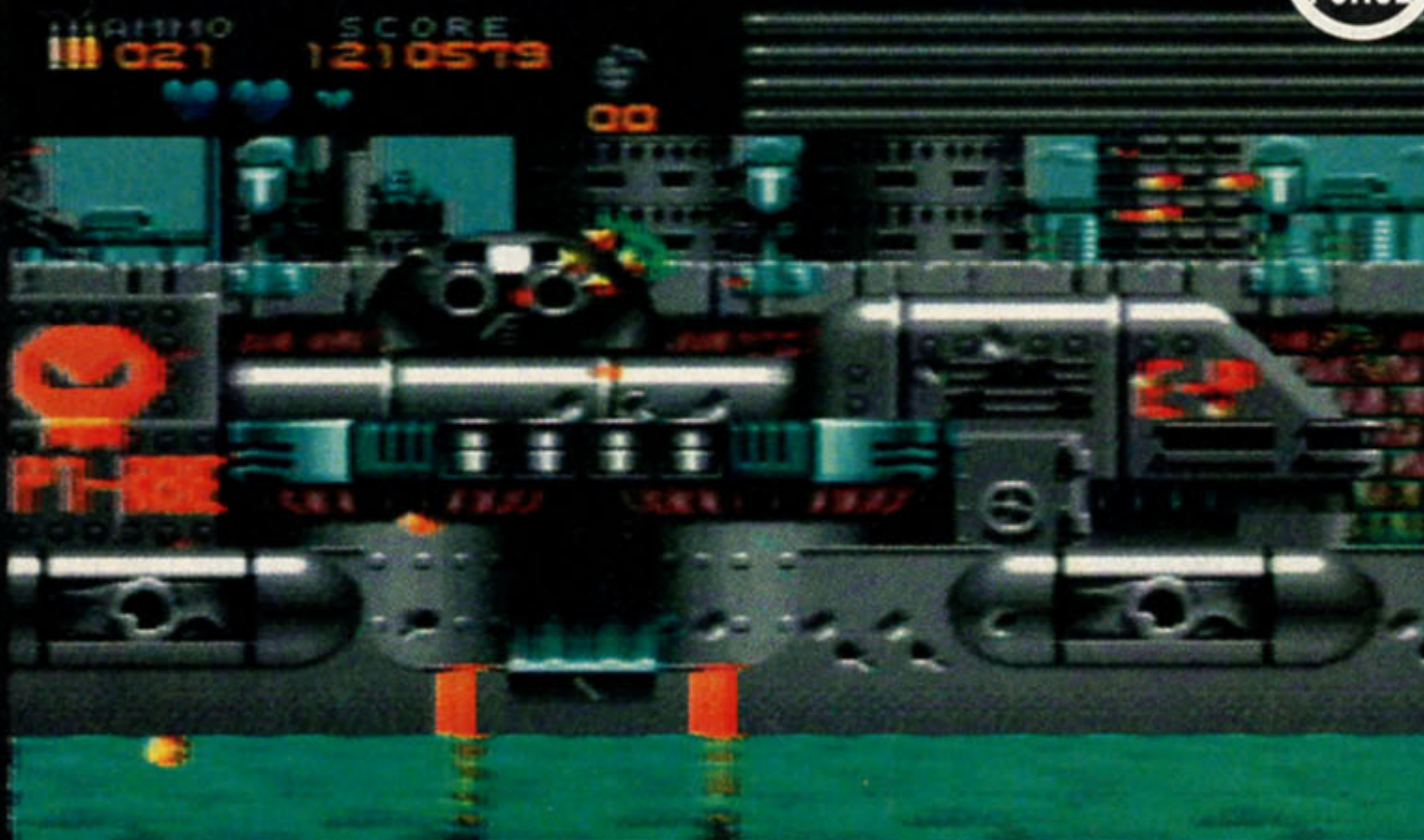


# OUNT

T2 the arcad game och Ground Zero Texas så är detta inte så tråkigt. Helt klart så är Ground Zero tio gånger roligare på grund av sin nya teknik men Body Count överglänsar helt klart T2 (som i och för sig var ganska så tråkigt).

**Då och då så ramlar det ner godsaker från himlen.**

Det kan vara extraliv, bomber, tyngre kulspruta, vipe-outs (dödar allt på skärmen) och så vidare. Dom här små gåvorna från gud kan vara djävulska att få tag i eftersom siktet är så litet och du måste träffa mitt i prick, men dom är nödvändiga för att du ska klara dig. Frågar man mig om jag skulle kasta ut 5-6 hundra på Body Count så är det nog väldigt tveksamt..Patte!!!



## Grafik

Speliden är väl inte direkt ny och det kan man inte säga om graffen heller, men att säga att Body Count har dålig graffe är klart att fara med osanning. Djupet finns där och färgerna är klara. Helt godkänt.

## Spelkänsla

Tycker man att T2 the arcad game var det bästa spel som någon gång har gjorts så kommer man inte bli besviken på spelkänslan. Men mer än ett fasligt skjutande blir det inte och man tröttnar ganska fort. Siktet rör sig ganska söligt och drar ner på det roliga en smula.

## Ljud

Ett ganska så tungt ljud och bra musik höjer Body Count några snäpp.

## Hållbarhet

Frågan är inte hur lång tid det tar att spela igenom spelet utan hur snabbt du tröttnar.

## Irritationsnivå

Siktet rör sig alldeles för söligt och man hinner inte med att ta till vara alla gosiga bomber som man vill ha. Ibland så blir det lite väl rörigt och eftersom siktet syns dåligt så kan det vara omöjligt att se var man är.



# MEGA DRIVE

P O I N T S

72

**Varför gör man ännu en Sonic-kopia, när det redan finns så många, och varför gör man inte nå't kul för en gångs skull? Ja, frågorna är många men svaren desto färre...**



# AERO THE ACRO-BAT

Denna figur, som ska föreställa en fladdermus, har olika uppdrag att utföra i varje bana. Det är nämligen så att en cirkus har blivit saboterad av den onde Edgar Ektor, och fladdrisen Aero the Acro-bat är killen som ska rädda oss ur detta dilemma. Hursomhelst är detta inget man gör på två röda...

**Fladderörat är svårstyrt -** väldigt svårstyrt. Han dör nästan hela tiden, och eftersom mina nerver är lika svårstyrda skrek jag vilt varje gång han dog. Grannanarnas försök att tysta mej med bankningar på väggarna var inte heller så lyckade. Om väggen rasade skulle jag bli tvungen att bjuda dem på Gevalia - (som man gör vid oväntade besök...) och det hade jag inte tid med.

**Spelet går ut på att plocka så många prylar som möjligt,**

avrätta så många fiender man kan och undvika alla taggar. Precis som i Sonic finns det elaka fiender, skydd av stjärnor, starta härpinnar, etc. Spelet har ändå sin charm, uppdragen man får är gan-



ska roliga, och trots att man förlorar så många liv går det rätt lätt att fixa nya.

När man har klarat av cirkusen ska man ta nöjesfältet osv. osv. Mellan varje nytt fält finns bossar att ta kål på. Ända sedan jag var liten har jag haft clownskräck, och nu får jag äntligen nita dom! Och har man Proper Grounds "To Kill a Clown" på stereon går det garanterat bättre. Spelmusiken får du nästan migrän av, så kör volymen i botten och koncentrera dig på att hålla dig vid liv i stället! Grafiken är otroligt färgglad. Ögonen ger upp efter ett tag! Det blir bitvis lite suddigt också på grund av färgglädjen.

**Det händer en del roliga grejer i spelet -**

man får hålla på med bungy-jumping, babes-räddning, kast med kaststjärnor samt åka såväl raket som berg-och-dalbana. Poäng plockar man genom att stoppa i sig en massa junk food, dvs. kakor, bakelser, varmkorvar, slickepinnar och läsk. Det finns också bonusbanor, som man kommer till genom att hoppa igenom stjärncirklar. Där går det att fylla på lite extra liv om man inte blir mörsad av clownerna. Ta dej högt upp till skrymslen och vrår och undersök om det finns extraliv eller annat smått och gott. I bästa fall hittar du extrabanorna! Upp kommer du





# AERO-BAT

med kanoner, gungbrädor, trampoliner och den lilla flygförmåga du har. Du har många fiender som är ute efter din själ, så det gäller att lära sig bemästra joypaden och Aeros olika talanger. Du tar nämligen dina motståndare genom att dyka/borra dej emot dem, eller genom att kasta kaststjärnor. Dessa är det dock ont om. Se till att plocka alla röda bollar med ett "B" på, för då har du chansen att skaffa massor med poäng och liv efter avslutad bana. B-et står nämligen för "bonusbana" och dessa

är sällsynta, så -watch out! Du får också tidsbonus vid nivåsluten. Du kan plocka klockor under spelets gång för att öka din tid, samla "A"-n som ger dig livspåfyllning, och hitta extraliv. Trots likheterna med Sonic finns det mycket som gör Aero the acrobat intressant. För plattformsälskare (som jag) är det ett av de bättre köpen, trots vissa svagheter. But who can beat Sonic, no matter how hard they try? Yesim



## Grafik

En bomb i Beckers färglåda! Att det finns prylar att hämta kan vara svårt att se bland all färg. Rätt otydlig och grötig på vissa ställen, trots att både figurer och bakgrunder är hållna i en ganska enkel stil. Figurerna är i minsta laget också.

## Spelkänsla

Svårstyrd gubbe! Aero bjuder för övrigt inte på något man aldrig sett tidigare - ren Sonic-kopia på vissa ställen - men det är svårt att låta bli spelet trots allt.

## Ljud

Otroligt jobbig cirkusmusik som till min fasa inte gick att stänga av.

## Hållbarhet

Att det händer så mycket grejor på varje bana gör att man vill fortsätta, trots att man dör så ofta. Räcker helt klart till några veckors dagliga doser för en plattformsfantast.

## Irritationsnivå

Aero dör för lätt! Man kan verkligen bli vansinnig - och varför finns det inga passwords? AAAARRRGH!



# MEGA DRIVE

P O I N T S

# 63

Här kommer uppföljaren till Dragon's Fury! Som tidigare gäller det att besegra draken genom att klara alla bonusbanorna. Dragon's Revenge är dock lättare än föregångaren.

Framför dej ser du ett flipperspel. Under resten av spelet ser du samma flipperspel. Våldigt enformigt...Zzzzzzz..., öh? Va? Äh, förlåt, jag råkade somna.

# DRAGON'S REVENGE

För mej som tycker om plattformsspel var nog detta i långtråkigaste laget. Men jag spelade ändå klart för att se om det hände något spännande i slutet. Ack nej! Så mycket tid jag kunde ha besparat mig! Nåväl - spelet går ut på att ta bort filurerna som kommer ut ur drakarnas munnar, och när du gjort det ska du skicka in kulan i drakens mun. På det sättet kommer du till bonusbanorna. Där ska du slå bort alla figurer som kommer marscherande. Klarar du det, så pausa och ta passwordet! För nästa gång blir det svårare att



komma in, och det är flera figurer att ta kål på. De är också svårare att ha ihjäl!

### Det finns två hänglås på banan. Ta bort dem!

Då får du spärrar som gör att kulan inte faller ut så lätt. Tjejen i mitten (draken i kvinnoskepnad!) börjar röra sig efter ett visst antal träffar, så följ efter henne och försök träffa kristallen som cirkulerar omkring henne. Lyckas du får du en extraboll. Mot slutet av spelet går det även att få bort kristallen

uppe i högra hörnet, och då öppnas en gång där du ska försöka få in danken. Då utvidgas spelet, och du får lättare att komma till bonusbanan.

### När du har klarat alla bonusbanor kan du skicka drakkvinnan till helvetet där den/det hör hemma!

Medan jag spelade började jag undra om personen som gjorde ljudeffekterna till detta spel var per-







# MS G E

vers, eller om det var jag som hade snuskig fantasi. Till min förfäran insåg jag att jag hade rätt i båda fallen. Det är nämligen så att de rörliga figurerna ger ifrån sig stönanen och grymtningar så snart kulan träffar dem, och tjejen låter som om hon upplever en...hmm...öh..."höjdpunkt". De låter som snuskiga pervogubbar av det slag som min mamma varnat mig för under hela mitt 21-åriga liv!

När jag kom hem med detta spel råkade min pojkvän ha två av sina polare där, och när de fick höra att jag hade ett flipperspel med mig slet de det ifrån mig och började spela. (De är rätt så kvalificerade - den ene hänger på flipperställen, den andre jobbar på grönans spelhall och har varit SM-finalist på flipperspel) Efter ett tag bad jag om deras åsikt, och den löd så här:

## "Kul i början, tråkigt i längden,

icke trovärdig kulsimulering och värt högst 200:-". Konstigt nog fortsatte de att spela halva natten, så om jag lägger ihop deras åsikter med mina (OBS! Jag är faktiskt bra!) så blir det godkänt i alla fall - lite tråkigt i längden men okej. YESIM



## Grafik

Stel bakgrund och stela figurer. Danken är mindre realistisk än i Dragon's Fury.

## Spelkänsla

Man blir inte bättre på riktig flipper av det här, fast man kunde ha önskat det! För dej som tänker impa på polarna - tji fick du! Men det är rätt kul om man känner för att flippra lite, såvida du inte äger ett riktigt flipperspel!

## Ljud

Jobbig hetsmusik, som trevligt nog går att stänga av. Något som tyvärr inte går att få tyst på är de ständiga lätena från tjejen och figurerna.

## Hållbarhet

Det finns sju bonusbanor och en slutbana, där man slåss mot Dragon själv, se'n är det slut. Men du kommer att ha gråtit blod innan du har klarat alla, så var noga med att skriva upp passworden! Detta spel håller länge om du gillar TV-flipper.

## Irritationsnivå

Jobbig hetsmusik, som trevligt nog går att stänga av. Något som tyvärr inte går att få tyst på är de ständiga lätena från tjejen och figurerna.



# MEGA DRIVE

P O I N T S

78

Dr. Roffe är lyrisk: "Det här loret måste köpas - det är inte ofta man stöter på spel som ger denna coola spelkänsla!" Men alla är inte lika skickliga som Rolfo-baby, så vi är något mera försiktiga med berömmet. Men en sak är klar: Sub-Terrania känns läckert, nytt och utmanande.

# SUB TERRA

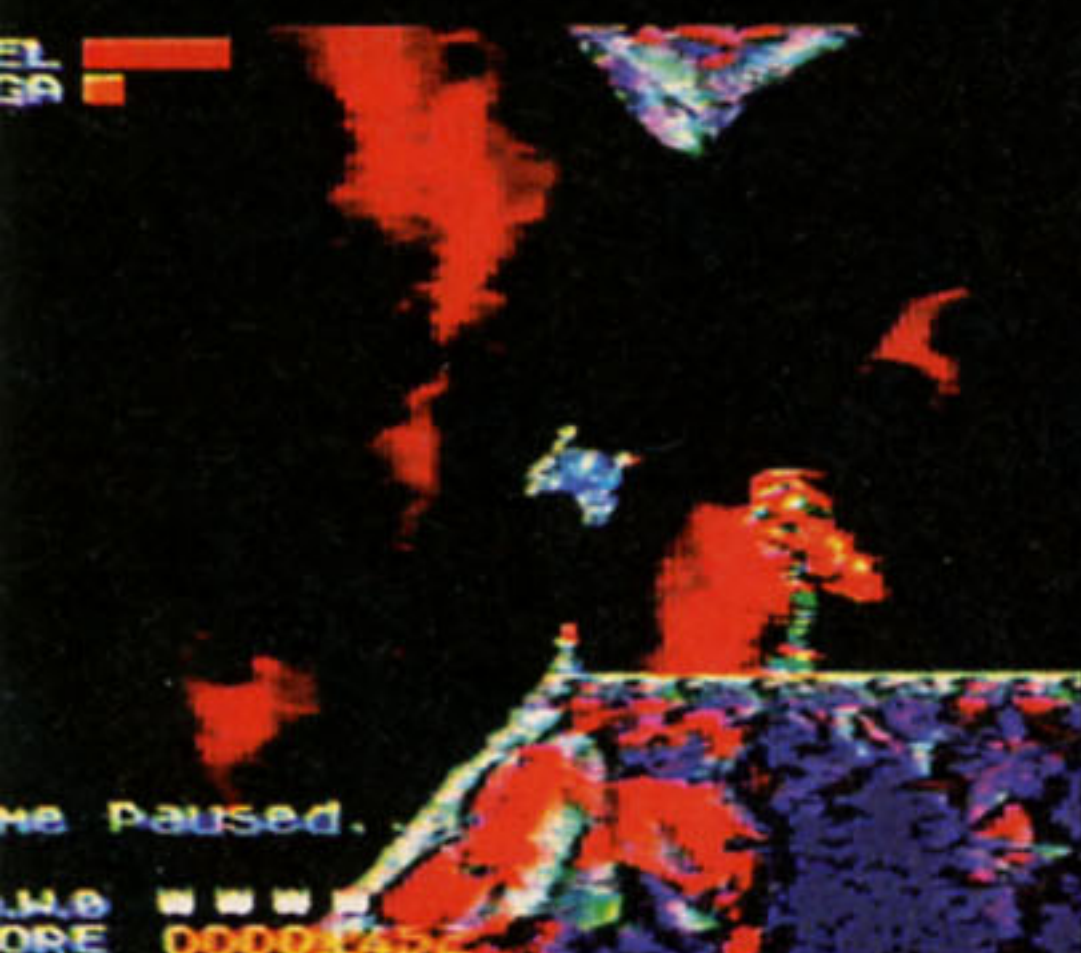
Sub-Terrania är ett rymdäventyr i underjorden. Gruvorna som förser oss med stjärnskeppsbränsle har blivit anfallna av onda rymdvarelser och diverse aliens. Du ska nu bekämpa dem, rädda vänner, hämta agenter och ta tillbaka bortstulna skeppsdelar. Introt stinker mörk framtid så att man nästan kan höra Äjliensarna smaska på gruvarbetarnas lårben, men det man hör är musik. Bästa spelmusiken på länge, faktiskt. Men så dimper du ner i din första gruva och försöker få skeppet att flyga.



Du upptäcker att det inte går att styra eländet.

Okej, du är i rymden. Men i underjorden! Det finns gravitation. Du sjunker sakta nedåt på skärmen om du inte gasar på. Problemet är bara att skeppet har motorn bak och sticker iväg dit nosen pekar, men bara när du trycker på gasknappen. Se'n sackar det och börjar dala! Skeppet är mycket besvärligt, men sedan du har skrotat några dussin börjar en viss styrkänsla infinna sig. Nu börjar

Sub-Terrania påminna om Jungle Strike: man måste hålla reda på soppan, vapnen och power-upparna till den sköld som håller dig hel och ren, men framför allt soppan. Den är mycket snålt tilltagen, och i början får du se många varianter på temat "stupad på mållinjen". Det vanligaste är att man får soppatorsk två millimeter från bränslededpan och kraschar rakt i själva macken... Vapen finns det gott om, men Sub-Terrania är inte







# PLANETIA

främst ett skjut-dem-uppspel. Visst, man måste mörsa en del bossar och väktare, samt utplåna en del hinder, men det är inte så svåra saker. Det värsta är att lösa de olika uppdragen, som ibland kräver mycket tankearbete. Saker ska hittas, placeras ut, hållas svävande för att reflektera laserstrålar osv. Till slut har du börjat fatta vad det hela går ut på

och känner dig cool och säker. Du har till och med lärt dig att skeppet flyger lite klumpigare med last, och lärt dig kompensera för det. Men så kommer undervattensbanorna.

Du upptäcker än en gång att farkosten är i stort sett ostyrbar. Du skramlar fram i gångarna med samma elegans som präglar ett fylleslagsmål, och förintas efter några sekunder av svordomar som får tapeterna att krulla sig i hörnen.

Här talar vi alltså om värld nr. 2. Det finns sex världar, så det är ganska säkert att Sub-Terrania kommer att ge mycket valuta för pengarna till dem som är tillräckligt envisa och/eller skickliga. Ni andra kan boka rum på nå't vilohem för nervöst utmattade, för det finns inga passwords, och att börja om från början kan vara ganska frustrerande i längden.

## Grafik

Ganska genomsnittlig grafik, men den är fint varierad mellan världarna. På sina ställen påminner sprites och miljöer om gamla Xenon II, fast riktigt så blomstrande blir det aldrig.

## Spelkänsla

Sub-Terrania är en krävande blandning av shoot'em up och pusselspel. Det är inte helt felfritt - skeppet kan "klistra sig" på hinder och förintas utan att du kan göra något åt det - men det innehåller massor av huvudbry och knepiga flyguppgifter. Gillar du utmaningar och spel med tuggmotstånd, så köp det direkt. Roffe menar att svårighetsgraden är "medium", men jag kallar det "svårt".

## Ljud

Vilken musik! Perfekt anpassad till spelet. Effektljuden är också bra.

## Hållbarhet

Lång - förutsatt att du inte är en dålig förlorare, för då varar spelet bara några timmar innan det förvandlas till en hög finfördelade silikonchips med dip av flisat plastskrot.

## Irritationsnivå

Åket kan köra fast, och det finns inga passwords - men annars inget, oräknat det ovanstående.





# MEGA DRIVE

P O I N T S

90

Säg att du parar ihop Dennis busungen med Karl-Alfreds tjej Olivia, så fattar du ungefär hur vår nya hjälte Bubba ser ut. Killen är en lång, gummitugande typisk tonåring i sina sämsta pubertetsår. Han är inte det minsta lik den tuffa, coola hjälten Conrad i Flashback, men Bubba 'n Stix är rena rama parodin på det spelet.

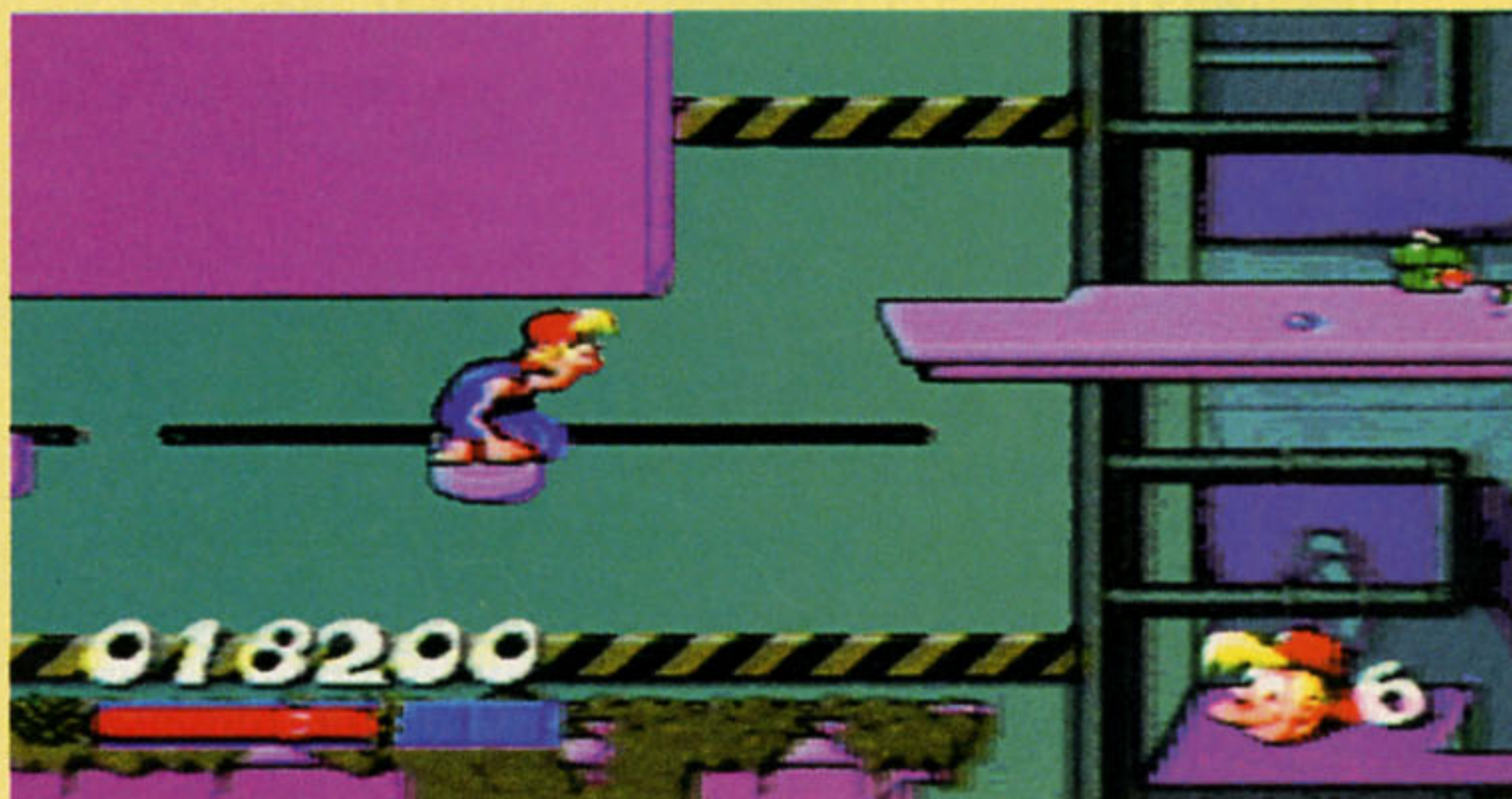


# BUBBA 'N

Väldigt skojigt, alltså. Lägg också märke till vad som händer runt omkring vår hjälte! Till en början hamnar denna fula, fåniga bonnläpp i en förtrollad skog med levande träd och buskar, och hans uppgift är helt enkelt att ta sig helskinnad därifrån. Till sin hjälp har han den magiska, levande pinnen Stix. Med den kan han slå, bumerangkasta, klättra och bända loss saker.

**Nästa bana ligger inuti ett störtat rymdskepp,** och därefter hamnar Bubba i det inre av en vulkan. Hela tiden måste Bubba slåss mot ett gäng skumma fiender i skepnad av robotar med sjuka vapen, amöbor på skateboards, kobligande slembobbor osv. Fast det finns också en del skojiga typer som är till din hjälp, och det gäller att utnyttja dem rätt. (Ibland kan man säga "rätt"...!)

**Du kommer att bli förföljd av fyrbenta nappflaskor,** hjärnskadade amöbor med skägg och många andra figurer - och detta ska vara dina polare! Ja, så kan det gå om man har otur här i livet.



Men det är inte alltid man får välja sina vänner. Du har väl sett "Farlig Förbindelse?"

**Detta lir spelar du inte igenom på några dagar.** Det är verkligen svårt och tidskrävande. Du lär dig sakta men säkert hur man gör, men tills dess ska du ha tålamod och kalla nerver. Ibland dyker det upp beväpnade aliens, vars warp-vapen teleporterar dig till slutna rum av olika slag. Där måste du inte bara lösa gåtan med hur man tar sig ut, utan också genomföra tricket. Det kan ta sin tid...!

**Det finns även andra klurigheter som man inte blir klok på i första taget,**

men när du väl gör det känner du dig oövervinnelig! Det är som ett intelligenstest med action, men tro inte att Bubba 'n Stix är svårt på ett sådant sätt att det inte är värt att tjacka. Tvärtom - detta är det fina och schyssta med spelet! Poängen är att lösa problemen. Bubba 'n Stix är ett underhållande spel rakt igenom - precis som Flashback - och man garvar läppen av sig åt en del prylar, t.ex. när ett missfoster kör över ett an-



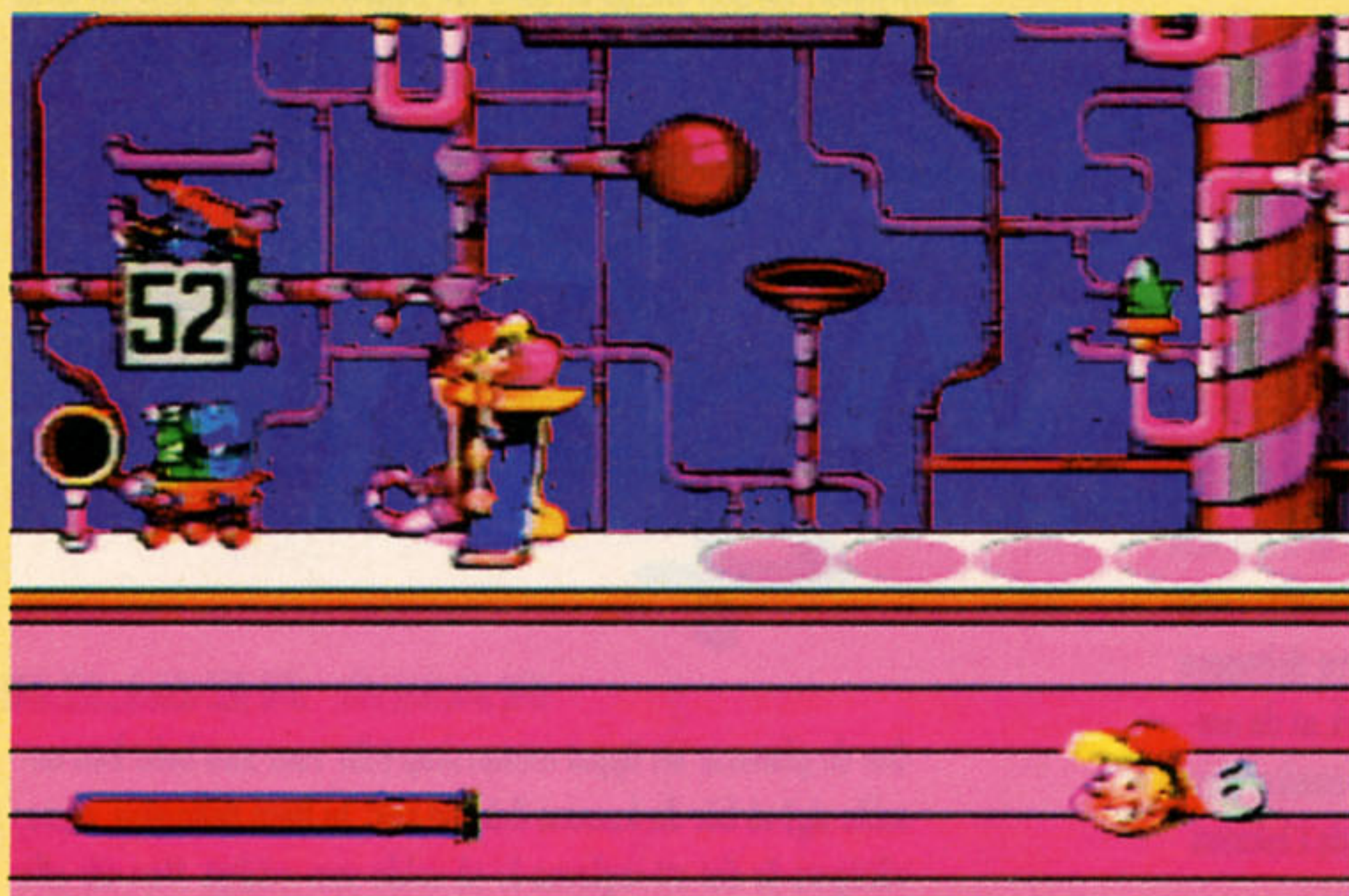


# BUBBA 'N STIX

nat med ångvält, med ett djävulskt flin på läpparna. Det finns även bonusbanor där du ska plocka en massa poäng medans några slemmiga typer hetsar vettet ur dig. Du är värd de ynka poäng du hinner få ihop innan din tid är ute!

**Detta är ett snuskigt kul plattformsp/ problemlösarspel.** Älskade du Flashback kommer du att gilla detta, fastän likheterna bara ligger

i själva tanken bakom spelen. Grafiken kan inte alls jämföras, men i övrigt får du skratta, skrika, hetsa och tänka. Bubba 'n Stix är ett måste i din spelsamling, tycker jag. Men nu tänker jag fortsätta spela, så resten får ni ta reda på själva!  
YESIM



## Grafik

Inte direkt imponerande, men den har sina poänger. Påminner om Taz-Mania; det känns mer som att läsa en serietidning än att kolla på ett spel från 1994, men det är inte alltid en nackdel - man ser åtminstone vad man gör.

## Spelkänsla

Jättekul! Det gäller hela tiden att klura ut vad man måste göra, och hur pinnen Stix ska användas. Det tar några timmar innan man klarar av en bana, och då känner man sig överintelligent...tills nästa gåta dyker upp!

## Ljud

Helt OK. Man får vare sig huvudvärk eller nervösa tics av musiken. Coola ljudeffekter till vissa händelser.

## Hållbarhet

Investera i detta spel! Det håller länge tack vare alla uppdragen och svårigheterna. Det kan ta ett rejält tag innan du fattar hur du ska göra, men det är värt besväret, för det är så mycket skoj som väntar! För den som gillade Flashback är detta en ny anledning att isolera sig från världen!

## Irritationsnivå

Låg, förutom att det kan vara ruggigt irriterande att spelet är så svårt på sina ställen, men ta't cool - det är bara för att du inte har gjort hur det går till än! Och så finns det passwords...



**Jaså, du tror du är en hejare på SEGA:s sportspel? Det finns bara ett sätt att få veta hur det ligger till...**

# TÄVLA!

Att spela ensam är ett tidsfördriv. Spela mot polare är kul. Men att spela mot en massa folk som är kaxiga nog att ställa upp i en turnering är en höjdare! Finns det ingen turnering? Starta en själv då! Här får du några tips som underlättar.

I USA har turneringar i sportspel på TV nästan blivit en epidemi. Man kan dela in turneringarna i tre kategorier:

## HEMMATURNERING

Enkelt, snabbt, kul. Fyra polare i en etta på söder eller fyrtio i en villa på Lidingö - sak samma, det kan bli totalparty.

## KLUBB/FÖRENINGSTURNERING

Klubbar och föreningar sätter igång turneringar för att dra in pengar, myndigheter och organisationer gör det för att skapa bättre relationer gentemot folk och samhälle.

## KOMMERSIELLA TURNERINGAR

Precis som i andra "öppna" turneringar betalar man en startavgift i storleksordningen 20\$. De tävlande får en T-shirt eller liknande samt chansen att vinna pokaler, prispengar eller prylar.

# 1

## VÄLJ RÄTT TID!

Lägg inte turneringen på midsommarafton. Eller julafton. Undvik kollision med finalmatchen i Hockey-VM och annat som sportspelare kan tänkas föredra.

När vädret är bra bör man lägga turneringen på kvällen. Då kan det också vara läge att höja stämningen med live-musik.!

# 2

## GÖR REKLAM!

Använd alla sätt du kan komma på för att sprida budskapet!

Sätt upp affischer och dela ut flygblad på skolorna, be att få göra det samma i skiv- och videobutiker.

Be att få lägga ut anmälningslistor på ställen där man säljer spel. Kontakta lokalradiostationer och tidningar - glöm inte de gratisutdelade reklambladen. Alla dessa medier brukar publicera listor över lokala aktiviteter. Särskilt viktigt är detta om någon kändis är med om turneringen. Det underlättar också om det hela arrangeras för något välgörande ändamål.

Annonsera om du har råd med det!

# 3

## LOKAL OCH UTRUSTNING

Erfarenheten har visat att du behöver en spelstation (TV eller monitor, spelmaskin, spelkassett och instruktionsbok) per fyra deltagare.

Det är viktigt att publik och spelare hålls åtskilda. Märk ut de områden där bara spelarna får vara. Det kan räcka med maskerings-tejp på golvet, men finns det rep, barriärer och liknande i lokalen bör du använda dem.

# 4

## RAKA REGLER

Om du planerar ett öppet mästerskap (där vem som helst kan anmäla sig) så bör du komma ihåg en sak: Ju flera deltagare, desto viktigare är det att reglerna är så enkla som möjligt. Men när alla fått veta vad som gäller, gäller det att vara flexibel...



5

## UTSE EN DOMARE

Detta är extremt viktigt. Domaren ska tolka reglerna och döma i alla tvister – för tvister kommer det att bli! Domaren är enväldig, allsmäktig och har absolut sista ordet i alla diskussioner! Gör klart från början att domsluten inte kan överklagas.



6

## SPECIALREGLER

Bestäm tidigt om det är tillåtet för spelarna att använda specialjopads, koder, noteringar och liknande. Se till att detta finns tydligt angivet på affischer, flygblad och teckningslistor. Tävlingssekretariatets telefonnummer ska vara med, så att man kan ringa och fråga ifall något är oklart.



7

## RÄTTVISA LAG

På den här punkten blir det ofta bråk, så bestäm på ett tidigt stadium hur det ska gå till att välja lag. Många sportspelare är järnhårt inkörda på sina favoritlag, kan uppställningarna och vet allt om hur de matchar andra lag. Du måste bestämma om det är rättvist - eller ens möjligt - att låta de tävlande välja lag. Sätt en tidsgräns för "laguttagningen", annars kan vissa bläddra statistik i timtal. Två minuter är en vanlig gräns. Prova att låta spelarna dra sina lag på måfå, t.ex. på lappar i en hatt. Eller den här metoden, som Electronic Arts sportavdelning använder i sina firmaturneringar: Låt de tävlande singla slant. Vinnaren tar ut två lag samt väljer väder, arena och liknande. Den förlorande får sedan välja lag. Det ger ofta de jämnaste lagen...

8

## HÅLL IGÅNG!

En seg tävling är en dålig tävling, så alla regler som kortar ner matcherna är av godo. Avstå från att välja de längsta tiderna. Tiominutersperioder räcker bra i hockey, i American Football ska man hålla sig till quarters på fem minuter. Eller sätt in regler av typen "fyra måls ledning är lika med seger".

9

## UNDERHÅLL!

Åskådare och deltagare som väntar på sin tur måste hållas informerade och aktiverade. Sätt upp turneringsschemat på största möjliga väggstavla och se till att resultaten kommer upp för varje omgång. Skaffa en bra speaker! Med en trådlös mikrofon kan en kringströvande kommentator skapa atmosfär och sätta rejäl fart på tillställningen. Förbered mini-turneringar eller andra aktiviteter för dem som blir tidigt utslagna. För varje omgång blir ju allt flera spelstationer lediga, så man kan t.ex. låta förlorarna kubbas om tröstpriser. Sudden Death-varianten är bra. Annan underhållning (kändisbesök, utlottningar, dragstävlingar, kappätningar och liknande) är aldrig fel, men live-band bör enbart få spela i pauserna eller efter turneringen.



10

## TA IN FLERA

Med hjälp av fyrspekar-adapters kan man köra turneringar med tvåmannalag och dubbla antalet deltagare.



**LYCKA TILL!**

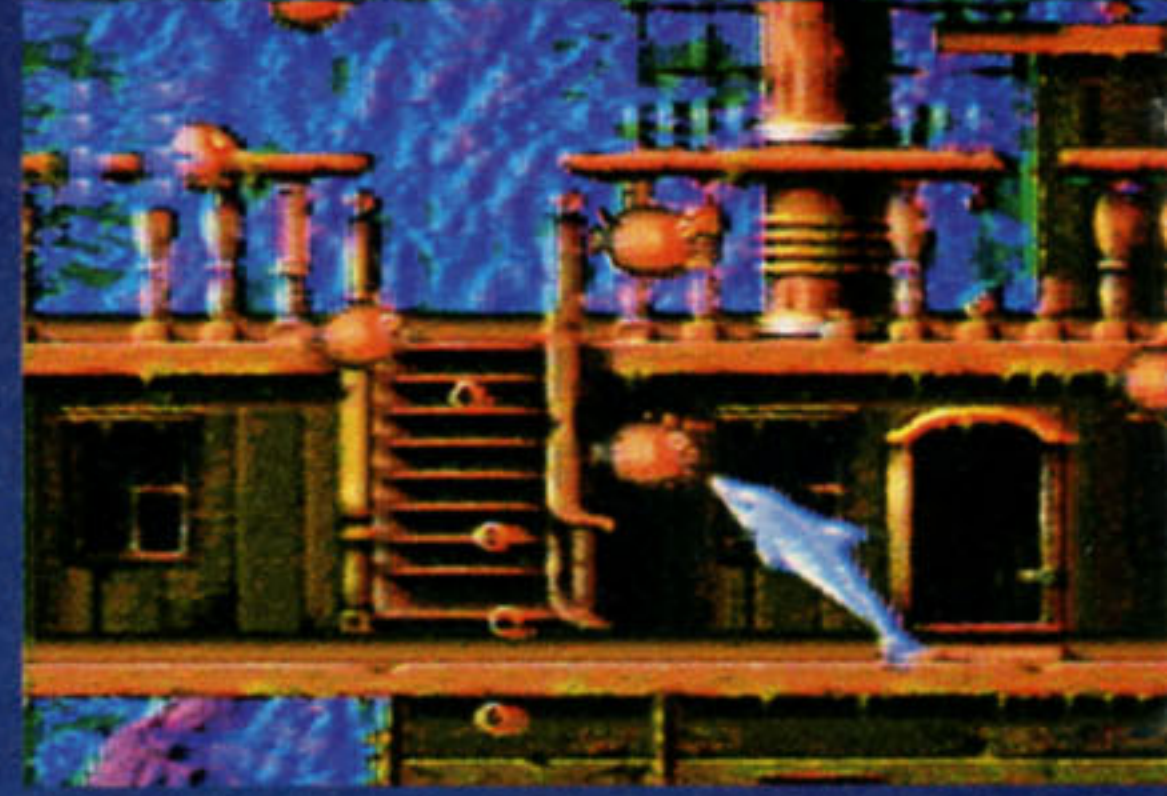


# MEGA CEDDEN

P O I N T S

# 90

Den gosgullige Ecco är tillbaka för att leta efter sina polare igen. Egentligen så är det samma spel som Megaversionen, fast man har lagt till lite på banorna så att dom blir längre och du får också titta på levande delfiner i full motion videosekvenser.



# ECCO

För dem som inte simmade igenom cartridge-versionen, kan det nämnas att Ecco är spelet där du skall hjälpa en ursöt delfin att återfinna sin förlorade familj, och på vägen rädda andra "delfisar", snacka med blåvalar, undvika farliga bläckfiskar, ilska hajar, skumma mutationer och övervinna en mängd trixiga faror!

**CD-versionen av Ecco är, precis som man kan förvänta sig,**

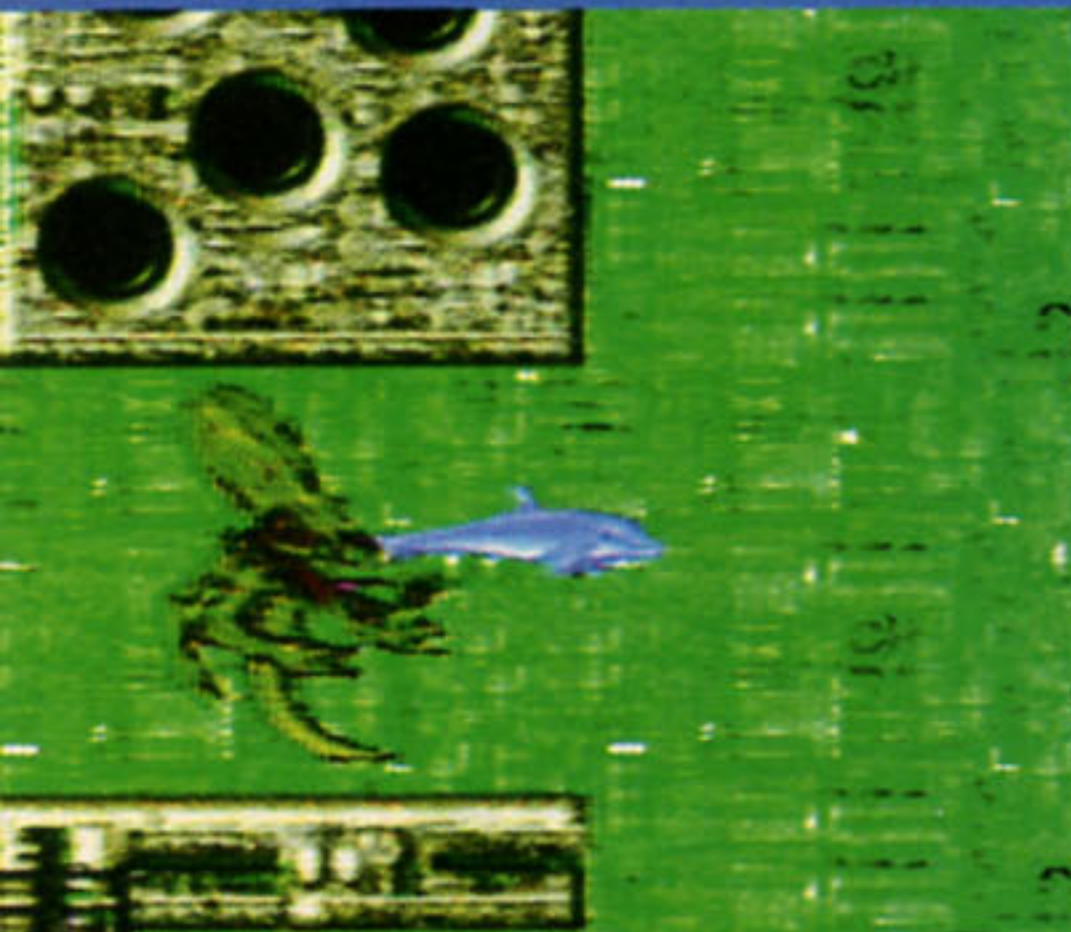
en uphottad och mycket välgjord adaptering av Mega-originalen. På CD är banorna lite större, och spe-



let är mer omfattande. Man har till och med packat in en fakta-avdelning om delfiner, med bilder i full motion video! Personligen skulle jag väl önskat ett ännu större spel, men detta duger gott! (Jaja... wienerbrödssyndromet igen! RED.) Den stora skillnaden är att CD-versionen har mjukare grafik, mjukare animering och helt klart bättre ljud. (Ecco CD är det första spel som har Q-sound, ett 180 graders surround-stereosystem. RED)

**Jag kommer ideligen att tänka på Jaques Costeau när jag spelar detta spel.**

Ni vet, den lille vindpinade undervattensfransmannen med det obegripliga språket och den lilla, ludiga röda luvan som trots det är älskad av en hel värld för sina undervattensfilmer. Det är framförallt den underbart stämningsfyllda musiken som bygger upp den vackra undervattenskänslan.







# ECCO

## För er som inte spelat Ecco förut skall sägas: att styra Ecco är störtskönt!

Han rör sig precis hur sakta som helst när man det önskar eller i mycket hög fart om man det vill. Han kan utföra riktigt snygga hopp med spinn (bara det är roligt i sig självt) och attackera fiender med sin stenhårda nos, och håller man på ett tag så dör? fienden, eller rättare sagt försvinner.

## Ett underbart spel för alla Cousteau-fans.

På med den röda, lite fnurriga luvan, och ge er av på tunga djuphavsäventyr där man även kan stöta på sådana ovanliga djur som flygödlor, men om det funkade för Spielberg så funkar det för Ecco. ...tycker Deg (fil. kand. i djuphavsfilosofi)!



## Grafik

Toppgrafik! Man kan inte klaga på detta spels grafik. Såväl fiskar som bakgrunder känns mycket välgjorda. Ecco är snyggt anime-rad och mjukt kolorerad. Jag gillar det faktum att det blir mörkare desto djupare man dyker.

## Spelkänsla

Spelkänslan är överlag hög. Det finns inte mycket att haka upp sig på. Att styra Ecco är enkelt. Delfinen rör sig mycket mjukt och kan prestera just vad man förväntar sig att en delfin skall göra.

## Ljud

Coolt! Det är som en verklig undervattensfilm skall vara. Koppla ut detta ljud genom din stereo och du kommer att mysa ihjäl dig. Detta är definitivt ett "Costeau-soundtrack". Det är en stämningsfull kombination av molltoner och vackra harmonier. Effektljuden är välgjorda, likaså Eccos sång.

## Hållbarhet

För den som inte kräver absolut "skjuta-och-bomba action" håller detta spel länge. Det är ett ganska stort spel, större än cartridge-versionen. Om man spelar Ecco CD till slut har man garanterat några dygn vid Segan framför sig.

## Irritationsnivå

Hm...skulle väl vara det faktum att Ecco bjuder på många händelselösa stunder där man får använda hjärnan och fundera ut vad man måste göra härnäst. Så ni som ogillar att tänka skall inte satsa på detta spel!



# MEGA CEDEN

P O I N T S

# 40

Yes...yessss!! Ännu ett spel med min superhjältekompis Spindel-mannen! På vägen hem med CD:n i mitt krampaktiga grepp köpte jag med mig hinkvis med Cola och en rejäl laddning hamburgare från min kvartersgrill. Återigen var det dags att tränga sig ned i spindeltrikåerna och slunga sig ut över de fasansfulla djupen mellan Manhattans skyskrapor. Nätkastar-tajm!



# SPIIDER-M

V S T H E K

Spiderman vs Kingpin utspelas i New Yorks centrum, Manhattan. Kingpin har placerat ut en bomb som sprängs inom 24 timmar och lagt skulden på vår hjälte, spindelmannen själv. Givetvis måste han ut och stoppa denna diaboliska plan!

**Här måste spindeln lösa en hel mängd olika deluppdrag och slåss med en mängd olika superskurkar.**

Man har klämt in större delen av det galleri skurkar som spindeln mött under årens lopp och fått ihop ett formligt uppbåd av mer eller mindre samvetslösa skurkar. Vad sägs om Electro, Dr Octopus, Venom, Mysterio, Vulture och Kingpin bara för att nämna några.

**Spindeln är relativt rörlig.**

Han kan hoppa, skjuta nät och svinga sig i detta, klättra på väggar och slåss. Jag önskar bara att han var lite snabbare! Den väggklättrande hjälten kan skjuta nät i olika former. Dels en klasisk nät-skjutare, dels en sköld och dels en



”bolo” för att snöra in sin motståndare ordentligt.

**Man uppsöker olika brottsplatser på en översiktskarta av Manhattan och arbetar sig på så sätt upp genom spelet.**

Det finns en mängd olika brottsplatser, så man kan fritt välja mellan att tampas med de tuffa skurkarna eller att vänta ett tag och ta de lite mindre bovarna först. Tyvärr finns det bara några få sorter, och man tröttnar snabbt på de-

ras vanekriminaliteter. Det tar inte långt tid innan man börjar irritera sig ordentligt på att alla skurkar ser precis lika dana ut, och till råga på allt så är dessa bovar så fula så att man inte skulle bli förvånad om man hittade dom i ett Master spel. Under uppdragets gång kan man fylla på nytt liv och ny nätvätska, så att nätskjutaren alltid fungerar.

**Det finns emellertid en viktig detalj**

(och en mycket rolig sådan) med detta spel. Tiden rinner hela tiden iväg och du måste finna den bomb



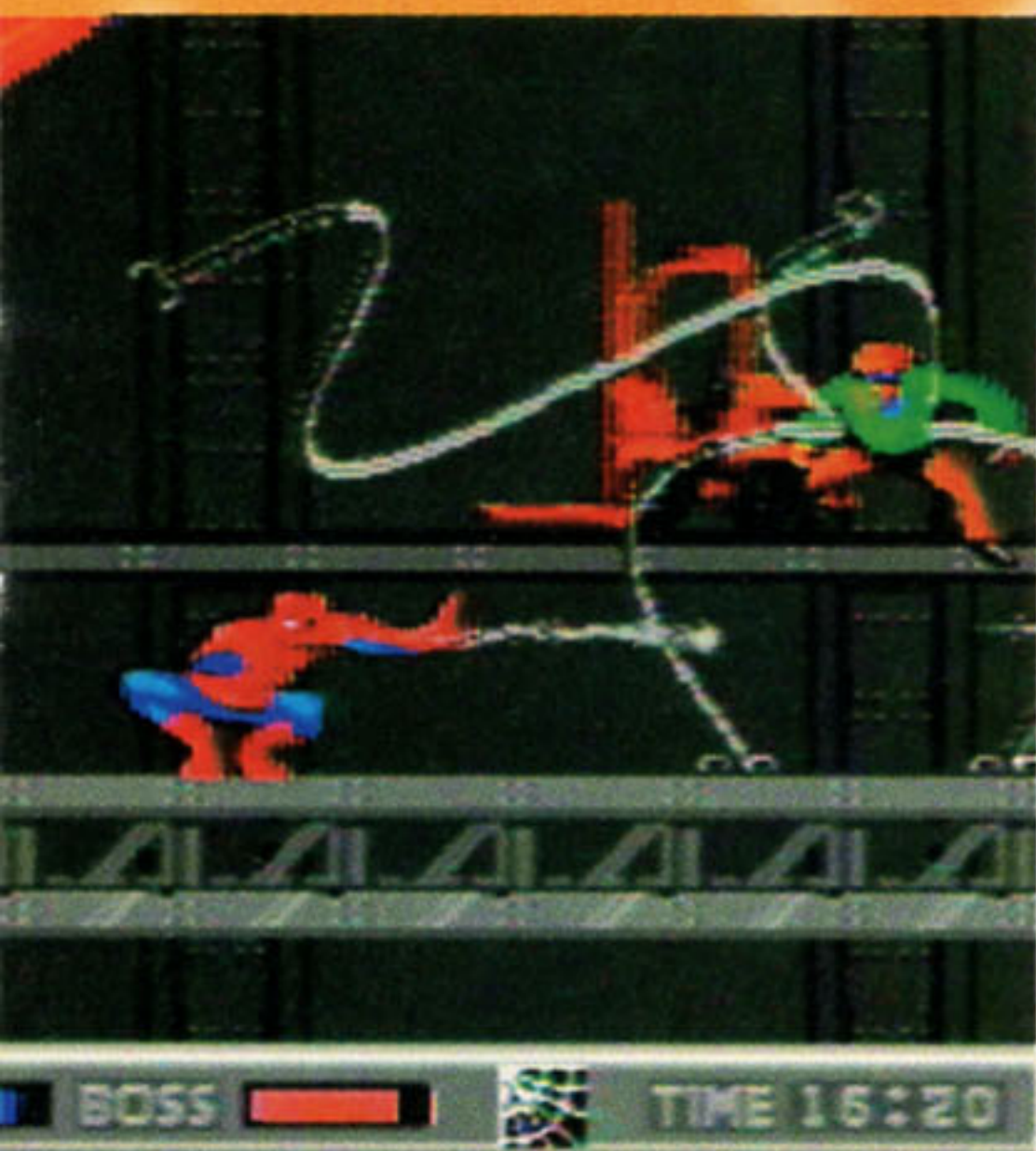
Bildernas dåliga kvala beror inte som vanligt på att vi har varit lata utan för att Graffen i Spider-man cd stinker.



# MAN CD KING PIN

som King Pin har placerat ut någonstans på Manhattan...annars!!!(Visst, Deg älskar att stressa! RED)

Jag måste säga att jag lätt kunde låta bli att spela Spide vs. Kingpin dygnet runt, men några 12-åriga vänner till mig kunde inte det! Ja.. smaken är som baken och med åldern blir man kräsnare (Ett fint sätt att säga "tjaa...?" RED)...tycker Deg!



Vi som sett Spide vs. Kingpin på Mega Drive blir tyvärr inte lika glada som Deg, för CD-versionen känns inte som något språng kvalitetsmässigt. Liret är för all del betydligt större - 50 lävvels! - men de är förbaskat lika varann. Spelgrafiken är fortfarande alldeles för enkel och stämningsfri - med stor tvekan godkänd. Q-sound (180 graders surroundljud) är inlagt, men själva effektljuden är inte särskilt atmosfäriska. Man har lagt till ett intro och några mellanscener som ska anknyta till serien, men som Deg påpekar är den grafiken så pass tättig att jag knappt kan misstänka Marvel för att ligga bakom. Har du Mega-versionen så nöj dig med den, om du inte tillhör dem som ständigt söker nya sätt att bli av med pengar...tycker Jönsson.

## Grafik

Tjaa...för att vara ett CD-spel har man väl inte nyttjat grafiken totalt. Men det är inget egentligt fel på den (Om det vore ett Master spel, Patte), tycker jag. De animerade partierna skulle emellertid ha kunnat varit mycket roligare, med tanke på att Marvel haft ett finger med i spelet.

## Spelkänsla

OK! Jag gillar spindelns hopp och fasadklättring men skulle nog önska att han skulle kunna springa lite mer. I övrigt så flyter spelmomenten ganska bra (Du skämtar? Patte).

## Ljud

Ja...några grabbar från Mister Big är inblandade i musiken så den som gillar mjuk USA-hårdrock kommer nog att digga ljudbilden. Övriga effektljud känns väl godkända! Musik och effektljud går att välja bort.

## Hållbarhet

Detta är ett mycket stort spel, så den som orkar sitta vid det och knäcka sig igenom varje liten brottsplats har många timmars spelande framför sig - särskilt i Nightmare Mode! Om det håller hela vägen är lite upp till var och ens tycke och smak.

## Irritationsnivå

Att möta samma "galna" gevärsskyttar på varje nivå, varje stadium och i nästintill varje situation gav mig en lätt släng av huvudvärk och tristess. Jag vill ha lite variation på sådana motsändare även om de bara är, i sammanhanget, små hantlangare och enkla motståndare.









# LEERIEET

och njuta. Du blir kanske grinfärdigt avundsjuk, och vill visa vilken total FORCE, BOX 1074, 172 22 SUNDBYBERG.



Detta är förvisso ingen teckning men man blir impad ändå. Fotot är inskickat av Fredrik Hemström.



ToeJam & Earl av Andre Johansson.



# STREETS OF RAGE 2



## MANIA - en guide till Streets of Rage 2

Sitter du som vi och suktar efter Streets of Rage 3? Har du 2:an så kan du alltid göra väntetiden mindre sur genom att ta på dig en riktig utmaning: att klara spelet på svårighetsgrad "Mania"!



Det enda felet med Stritan 2 är att det är för lätt. Till och med på "Hardest" kan man mörsa sig igenom de åtta nivåerna på en dryg timme - visserligen en ganska svettig timme, men ändå! Därför blev vi nästan yra av lycka när vi fick veta att det fanns en högre svårighetsgrad. Så här fixar du den: gå till valme-

nyn efter titelskärmen och sätt markeringen på OPTIONS. Nu trycker du A, B och START samtidigt på jåppadda 2. Nu kan du välja "Mania" och upp till nio liv per omgång. Det bör du göra - de går åt, tro oss!

Nu har du alltså ställt till ett rejält elände åt dig och din kompis - för två måste ni vara om det ska finnas mera än en kvarts chans i h-vete att klara spelet. Ni har  $3 \times 9 = 27$  liv per skalle, plus två öppna och tre dolda extraliv ute på banan. Fienderna går däremot knappt att räkna, för datorn vråker in sådana mängder vansinniga dräpare och bisarra slagskämpar av alla slag på banorna att de börjar flimra och går i självsvingning ibland. Det kommer inga nya fiender, men de du stöter på är flera, vassare och starkare än tidigare. Ni måste ha era moves i ryggmärgen, för här finns ingen tid att tänka. Dessutom måste ni välja Max och Axel. Skate och Blaze har roliga moves och en hel del snabbhet, men de står inte pall för sådana mängder stryk som SoR 2-bovarna delar ut på "Mania".

## TIPS FÖR FÄRSKA STREETFIGHTERS

Är ni nybörjare bör ni träna ett tag på t.ex. "Normal" - då har man bättre chans att få koll på vilka knappar som gör vad. Dessutom måste man lära sig vilka moves som är bäst mot olika fiender. Som alltid gäller att A-knappsgrejer kostar styrka, så använd dem sparsamt! Fast inte för snålt - i läge "Mania" är det lätt att bli omringad av kanonmat typ "Galsia" och "Brown". I vanliga fall tar du sådana med ena handen i fickan, men här kan det kosta livet om du inte slår dig fri med en rundpallare. Det kostar kanske en femtedels



livspelare, men det är rundpallaren värd. Kom ihåg att kolla på pelaren - är den för låg så fungerar inte A-knappsmanövrerna! Lär er kasten! SoR 2 är spelet där en fiende inte bara är en fara, utan också ett tillhygge. Släng dem på varann!

## TAKTIK

Taktiken är enkel. Samarbeta! Dö så sällan som möjligt! Låt den som bäst behöver det ta kakor och kalkoner! Skydda varandra! Den som får tag i en boss ska tackas, så att småbuset inte kommer och stör honom när han bygger om nyllet på bossen. Har man två bossar ska man försöka sära på dem, har man en boss ska man (i vissa fall) klå upp honom från varsitt håll. Att två slår en tredje är inte särskilt juste, men å andra sidan fuskar datorn så att den blir blå. I vissa lägen blir banditerna "genomskinliga" och kan inte bli träffade. Till slut: ta det försiktigt. Gå inte för långt in i skärmarna, så slipper ni tackla alla hårdingarna samtidigt.





# FIGHTS SPECIAL.



## MAX

A+Tryck mot fienden på D-knappen  
Krossar-rush

A, fri D-knapp  
Rundpallare

B  
Slag

B+Dubbeltryck mot fienden på D  
Slägg-slide

B nedhållen och släppt efter 5 sek.  
Dräpslag

C  
Hopp

C+D-knapp nedåt  
Hopp+armbågs slag

C+D-knapp åt sidan  
Hopp+flygande spark

C+B mitt i hoppet  
Dräpslag uppifrån

C nedhållen, tryck B  
Bakåtspark

Max får tag i fienden framifrån:  
B, fri D-knapp  
Huvudgrepp+armbågs slag

B+D-knapp mot fienden  
Knä i skallen

B+D-knapp bakåt  
Kast över huvudet



B+C+D-knapp framåt  
Hoppkast i backen

Max får tag i fienden bakifrån:  
B  
Kast över huvudet

C+B i hoppet och D åt sidan  
Ryggknäckaren



## AXEL

A+Tryck mot fienden på D-knappen  
Slagserie

A, fri D-knapp  
Rundpallare

B  
Slag

B+Dubbeltryck mot fienden på D  
Flammande uppercut

Läs mer om Stritan 2  
på nästa sida.

B nedhållen och släppt efter 5 sek.  
Dubbel sidspark

C  
Hopp  
C+D-knapp nedåt  
Hopp+body slam

C+D-knapp åt sidan  
Hopp+flygande spark

C+B mitt i hoppet  
Hög spark

C nedhållen, tryck B  
Bakåtslag

Axel får tag i fienden framifrån:  
B, fri D-knapp  
Knä i ansiktet

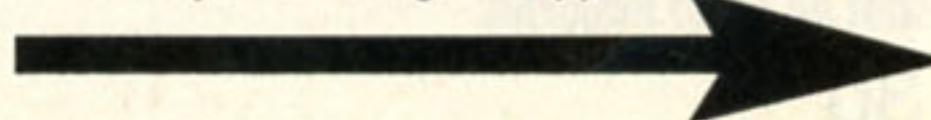
B+D-knapp mot fienden  
Skalle

B+D-knapp från fienden  
Långt kast i samma riktning

C  
Hopp över fienden

Axel får tag i fienden bakifrån  
B  
Kast på stället

Inte illa på tre fattiga knappar!





# STREETS

OF RAGES 2 SPECIAL.

## Nivå 1

- gatan, krogen och bakgården  
Här ligger det första dolda extralivet, längst till vänster, längst fram. (Se bild.) Inga större problem på den här banan, bara man ser upp för de järnrörsbestyckade gossarna som kommer upp ur kloakerna. Tips: Finns det bara ett järnrör, så ge det till Max – när han slår tar det lika bra bakåt som framåt. Så det gäller att inte gå i vägen för röret, Axel...! Knivdären som är mellanboss är inte så farlig om man håller undan för knivkastet och springattacken. Han blir "genomskinlig" just när han reser sig efter en nedslagning, så stå inte och vänta. Tjejen med elpiskan klår man upp mellan sig - det tar för lång tid annars. Slutbossen Barbon sparkas och kastar dig men är rätt mesig annars. Röj av småbuset och mosa honom.



## Nivå 2

- bron, maskinrummet, bygget  
Inga större problem. Många fiender av typ "R. Signal" och "Y.Signal" (Roger och Yngve Signal, kanske?) Deras glidattacker kontrar man med stående hoppkickar (Axel) och hopande dräpdrag (Max), om ni inte visste det redan. I början av tredje scenen ligger ett dolt extraliv (längst bort, längst till vänster). Slutbossarna är ett helt gäng flygare ("Bomber", "Spitfire" osv.) som du besegrar med samma medel som "signal"-banditerna – plus perfekt timing!

## Nivå 3

- promenaden, spelhallen, piratskeppet, monsterskogen  
Promenaden är rätt lätt, men i spelhallen börjar det verkliga bråket. Massor med "signal"-killar. Gå in försiktigt och avverka dem parvis! Piratskeppet a & b är lättare att röja. Uppe på däck kan det bli surt. Många svarta härdingar samt två blå och en grön Ninja med knivar och svärd, men också en låda med extraliv. Avväpna ninjorna snabbt, annars blir ni plockmat! Fram till monsterskogen är det ingen större panik, men där kommer ett halvdussin "P. Signal" och vill brottas. Monstret Dehelios kickar/dräpplar man lätt i bitar. Rakt under "fästet", längst fram, finns det tredje gömda extralivet.  
Ta det lugnt därefter - den kloförsedda slutbossen ska man inte tackla på samma gång som de båda ninjorna.

## Nivå 4

- promenaden, baseballstadion, hissen  
Stadion är ett uthållighetsprov, men fettbobbarna på slutet är inte så svåra om ni kan hålla dem särade. Hissen är grymt hård. Men det blir värre. Bossen Abadede brukar kosta liv - han är slår sig ur knipor, så stå inte kvar när du klippt till. Undvik rusningarna genom att hoppa. Flygande kickar tar bra på honom.

## Nivå 5

- fartyget a, b och c, fartygsdäcket  
I fartygets lastrum kan det bli hårda bud, för här kommer det massor av kickboxare med fågelnamn ("Raven", "Raptor" osv.) men mellanbossen är brorsa till losern Barbon i slutet på 1:an och heter Wayne- mesnörd alltså. På däck råkar ni ut för massor med flygare och mc-killar, sedan även ninjas och annat

böss. Slutbossen är en löjligt fet boxare, men passa er - han är järnhård och snabb som tåget. Fettbobbarna bör fixas innan han dykler upp...

## Nivå 6

- stranden och vägen  
Den röda ninjan Genyosai kan vara ett problem på stranden, annars bara kanonmat tills kickboxarna kommer. Vägen är nedlusad med "Signal"-gubbar, mc-killar, fettbobbor och tjejer med elpiska. Slutbossen är en klösare ("Souther") som den i nivå 3, men med fyra "flygare" som eskort. Klå honom, så kollar "flygarna" också.

## Nivå 7

- transportbandet, hiss 2 och robotarna  
Transportbandet är döden i kubik. Här är det mycket viktigt att gå sakta fram, annars kan

man få på sig två brudar, två eller tre ninjas, tre mc-killar och en grabbnäve andra härdingar samtidigt. Men hissen är värre. Mycket värre. Här regnar det härdingar av alla de slag du tidigare sett. (I SoR 2 dör ingen - antingen teleporterar de sig till akutmottagningen, eller så återföds de i samma äckliga skepnad som innan, för de kommer alltid tillbaka.) Det är bara att skyffla och glidattackera och mörsa på så mycket ni orkar. När hissen stannar kommer fyra robotar som är äckligt hårda, men om Max kan trycka in dem i ett hörn (precis utanför bild) kan han glidanfalla dem till döds. Detta fungerar även på andra bossar!

## Nivå 8

- Mr. X högkvarter, hiss 3 och slutstriden  
Flera robotar, boxaren från nivå 5 och diverse småbusar. Hissen nr. 3 är det verkliga provet! Inte mindre än tre halvbossar varvade med små- och mellanbus väntar: "Vulture" (som "Wayne" och "Barbon"), sedan "Nail" (Klokillen, som "Souther" med två piskbrutor) och sedan "Z. Kusano" som är klonad på "Abadede". Fruktansvärt hårt. En smäll från Kusano kostar nästan halva livet!

Slutstriden känns nästan som en lättnad efter denna pärs! Efter att ha pulveriserat ett gäng förbrytaryngel möter du den svartklädde karate-kampen "Shiva". Bråkig men inte svår, lite som Kusano men med hopp- och rundkickar och en "China Crash" som du ska se upp med. Sedan tar Mr. X fram sin kpist och kollar dig i fejan innan han börjar skjuta som en däre. Han kacklar samma bovskratt när han skjuter sina egna hejdukar som när han skjuter dig, men vad han har att skratta åt fattar vi inte, för han är ju faktiskt så gott som död. Det gäller att möta Mr. X attacker i rätt ögonblick, men så snart du får tag i honom är något litet kräk framme och stör. Det kommer nya så snart du dödar ett, men glöm inte att de kan användas som tillhyggen att kasta på Mr. X. När vi lyckades besegra honom efter dagliga försök i fem månader, så hade vi vardera tre liv kvar.





# ERBJUDANDE!

Nu har du chansen att skaffa dig TV-spelet med de flesta och bästa spelen! Köp en MEGA DRIVE 2 till superpris - 995:- Då ingår två kontroller och spelet Sonic 2. Pris i handeln 1695:-

# 995:-

## SONIC 2 MEDFÖLJER!



**SKYNDA FYNDA! Lagret är begränsat!  
Skicka in kupongen redan idag!**

**Ja tack! Självklart passar jag på!**

MEGA DRIVEN levereras till mig inom 2 veckor.

|  |     |
|--|-----|
| Namn   |     |
| Adress   |     |
| Postnr.  | Ort |
| Målsmans underskrift: ( Om du är under 18 år ) |     |



FRANKERAS EJ!  
SEGA FORCE  
betalar portot!

**SEGA FORCE**

**Svarspost**

**Kundnr. 170 090 201**

**172 01 Sundbyberg**



# ARKIVET

## mega drive

### ALADDIN ✓✓✓✓

Plattformfamiljespel från Disney. Bra spelkänsla, men en del banor är lite slarvigt gjorda.

### ALIEN 3 ✓✓✓

Plattformsspel. Blir lite enformigt efter ett tag.

### ALI BOXING ✓✓

Halvbra spelkänsla och muggig graffe.

### ALISIA DRAGON ✓✓✓✓

Plattformsspel. Ett klart bra spel, bra spelkänsla.

### ARCH RIVALS ✓✓✓

Roligt basket lir där man får fuska, spelar man mot datorn så är det för lätt.

### ARIEL ✓

Gullipluppsbarnspel. Bara för att det är för småbarn behöver det inte vara dåligt!

### ASTERIX ✓✓✓

Plattformsspel. Halvtråkig graffe men svårt och stort.

### AYRTON SENNA'S GP ✓✓✓

Ingen större förbättring från SM GP. Surt.

### BACK TO THE FUTURE 3 ✓

Äkligt vanligt plattformsspel. Träkfaktor 10.

### BART VS THE SPACE MUTANTS ✓✓

Svårt så in i hel#ete. Tråkig graffe.

### BATMAN ✓✓✓✓

Kul plattformsspel som varvas med bilsekvenser.

### BATMAN RETURNS ✓✓✓✓

Svårt och stort plattformsspel. Mörk och bra stämning. Sugande musik.

### BUBSY ✓✓✓✓✓

Bra plattformsspel. Tål att jämföras med Sonic.

### CASTLEVANIA ✓✓✓✓✓

Suvve spelkänsla och anorlunda plattformsstämning. Klart värt.

### CHUCK ROCK ✓✓✓

Bra plattformsspel.

### COOL SPOT ✓✓✓✓

Kul och anorlunda plattformsspel. Rolig spelkänsla och bra graffe.

### CRUE BALL ✓

Sugande dåligt flipper.

### DC TENNIS ✓✓✓

Bra spelkänsla och djup graffe.

### DRACULA ✓✓

Halvtråkigt plattformsspel, platt och intet sägande.

### DRAGON'S FURY ✓✓✓✓

Det klart bästa flippet på Megan.

### EA HOCKEY ✓✓✓✓✓

Det första hockeyspelet som varnå't att hänga i julgranen. En klassiker.

### ECCO THE DOLPHIN ✓✓✓✓✓

Stort, bra och anorlunda spel som håller länge.

### EMPIRE OF STEEL ✓✓✓

Shoot 'em-up med bra spelkänsla och tung graffe.

### EUROPEAN CLUB SOCCER ✓✓✓

Mediokert Fotbollspel.

### EVANDER HOLYFIELD'S BOXING ✓✓✓✓

Bra spelkänsla och boxningsfeeling. Ett av de bättre.

### F 15 STRIKE EAGLE

Bra simulatorspel.

### F 117 ✓✓✓✓✓

Bra simulatorspel.

### FERRARI GP ✓✓✓

krävande körspel.

### FIFA SOCCER ✓✓✓✓✓

Suvve fotbollspel. har allt.

### FLASHBACK ✓✓✓✓✓

Total plattformsspel. Total höjdare.

### FORMULA 1 ✓✓✓✓

Bra graffe. Kanske det snabbaste bilspel på Megan.

### GALAHAD ✓✓✓

Så svårt plattformsspel med bra atmosfär.

### GODS ✓✓

segt och gammalt. Tråkig graffe.

### GOLDEN AXE 3 ✓

Total besvikelse.

### GRANDSLAM TENNIS ✓✓✓

Bra tenniskänsla men tråkig graffe.

### GREEN DOG ✓✓✓

Plattformsspel med bra musik och lagom svåra utmaningar.

### GYNOG ✓✓✓

Shot em up med kul musik.

### HELLFIRE ✓✓✓

Sten svår Shot em up som klart håller än.

### HYPERDUNK ✓

Ryckig graffe och usel spelkänsla.

### INDIANA JONES ✓✓

Plattformsspel med tråkig graffe och medelmåttig spelkänsla.

### JAMES BOND ✓

Plattformsspel. Klar men ryckig graffe svårt att manvrera Bond. För kort.

### JUNGLE STRIKE ✓✓✓✓✓

Höjdare som har blivit en klassiker.

### JURASSIC PARK ✓✓✓✓

Plattformsspel som är lagom svårt och stort.

### KID CHAMELION ✓✓✓

Stort men sur tråkig graffe.

### LANDSTALKER ✓✓✓✓

1993 års bästa rollspel på Megan.



# LIK I GARDEROBEN

## LOST VIKINGS ✓✓✓✓

Gillar man pussel spel så gillar man Lost Vikings.

## LOTUS TURBO CHALLENGE ✓✓✓

Lite stelt men bra Kör spel.

## MARBLE MADNESS ✓✓

Bara för dom invigda.

## MC DONALDS TREASURE LAND ADVENTURE ✓✓

Halvdant Plattformspel.

## MEAN BEAN MACHINE ✓✓✓

Älskar man columns så gillar man MMM

## MICK & MACK ✓✓✓

Det första Mc Donalds spelet. Vanligt plattformspel.

## MICRO MACHINES ✓✓✓✓

Total spelkänsla. Körspel.

## MIG 29 ✓✓

Mycket simulator lite action.

## MORTAL KOMBAT ✓✓✓✓

Finns det någon som inte vet vad Mortal K är för något?

## NHLPA HOCKEY ✓✓✓✓✓

Tvåan i serien Hockey spel även detta är suvve.

## OLYMPIC GOLD ✓✓✓

Hyfsat olympiskt spel.

## POWERMONGER ✓✓

Bara för dom invigda.

## PREDATOR 2 ✓✓✓

Kul svärstyrat action spel.

## P G A TOUR GOLF 2 ✓✓✓✓✓

Bra golf spel, många finneser.

## RISKY WOODS ✓✓

Träit, tråkigt plattformspel.

## ROAD RASH 2 ✓✓✓✓

Suvve motorcykel action.

## ROBOCOP 3 ✓

Stinker värre än skit. Surtråkigt.

## ROBOCOP VS THE TERMINATOR ✓✓✓✓✓

Totalkul mörs action splatter. Lite för lätt.

## ROCKET KNIGHT ADVENTURES ✓✓✓✓

Anorlunda plattformspel. Som blir bättre och bättre ju längre in i spelet man kommer.

## ROLLING THUNDER 2 ✓✓✓✓

Shot em up plattformspel. Lagom svårt och bra spelkänsla.

## ROLO TO THE RESCUE ✓✓✓✓

Stort och kul plattformspel. Inte bara för barn.

## SHADOW OF THE BEAST ✓✓✓✓✓

Svårt men så jävla roligt. Håller helt klar än i dag.

## SHADOW OF THE BEAST 2 ✓✓✓✓

Tungt Plattform pussel action. Helt suvve.

## SHINING FORCE ✓✓✓

Bra spelkänsla och lagom svårt men musiken stinker.

## SHINOBI 3 ✓✓

Tråkigare än ettan.

## SIDE POCKET ✓✓

Biljard. Kan vara ganska kul om man spelar mot en polare.

## SONIC ✓✓✓✓✓

Uttjatad klassiker. En banbrytare.

## SONIC 2 ✓✓✓✓✓

Som ävan fast lättare.

## SONIC 3 ✓✓✓✓✓

Som Sonic 1 fast roligare.

## SON OF CHUCK ✓✓✓

Bra fast för kort, för lätt och för vanlig.

## SONIC SPINBALL ✓✓

Dälig flipper känsla.

## SPEEDBALL 2 ✓✓✓

Hygglig data version av futuristisk sportspel.

## SPIDERMAN AND THE X-MEN ✓

Surdäligt.

## STREETFIGHTER 2 ✓✓✓

Så omtalat fighting spel men för lite riktig fighting och för mycket special powers.

## STREET OF RAGE 2 ✓✓✓✓✓

Det bästa genom tiderna fighting spelet. Helt suvve spelkänsla. Ett mäste.

## STRIDER ✓✓✓✓

Gammalt men suvve plattforms action.

## STRIDER 2 ✓✓

Besvikelse mot ettan.

## SUPER KICK OFF ✓✓

Kräver lite träning, kan vara irriterande.

## T2 THE MOVIE

### Sämst!!!!!!!!!!

Villken totalt nerköp. Det värsta skiten.

## TALE SPIN ✓✓

Plattformflygspel som är så där.

## TAZMANIA ✓✓✓

okej men svårt.

## TEENAGE MUTANT HERO TURTLES ✓✓✓✓

Kul fighting spel men för lite moves.

## TERMINATOR ✓✓✓

Bra graffe men för kort och alldeles för lätt.

## THE FLINTSTONES ✓

Mediokert plattformspel.

## TINY TOONS ✓✓✓

Stort och bra plattformspel. Klart värt.

## TOKI ✓✓✓

Bra plattformspel.

## TUNDERFORCE 4 ✓✓✓

Vanligt Japanskt shot em up men med bra graffe.





# LIK I G A R D E R O B E N

## ULTIMATE SOCCER ✓

Tråkigt.

## VIRTUA RACING ✓✓✓✓✓

Ett av dom bästa bil spelen. Total graffe, inte lika bra som arkkoden men klart godkänt.

## WARRIORS OF THE ETERNAL SUN ✓✓

Den vanliga storyn, den vanliga graffen fast ganska svårt.

## WINTER OLYMPICS ✓✓✓

Som olympik gold fast på vintern.

## WORLD CLASS LEADERBOARD ✓

Halvtattigt golfspel.

## WORLD OF ILLUSION ✓✓✓✓

Bra stämning men för lätt. Plattformsspel.

## X-MEN ✓✓✓

Bra graffe, bra spel men tradit efter ett tag.

## XENON 2 ✓✓

helt vanligt shot em up men aldeles för kort och lätt.

## ZOMBIES ✓✓✓✓

Stort och bra spelkänsla.

## ZOOL ✓✓

Vanligt plattformsspel. Ganska mediokert.

# master system

## ALIEN 3 ✓✓✓✓✓

Kanon bra, till och med bättre än Mega versionen.

## ARCADE CLASSICS ✓✓✓

Gillar man gamla Arkad klasiker så är detta ett måste, annars så kan man gott skita ire.

## ASTERIX ✓✓✓

Tung graffe på gubbarna, lagom svårt men tråkiga extra banor.

## AYRTON SENNAS GP ✓✓

Har ni redan Super Monaco GP så är det ingen risk att ni vill ha Arton Sennas GP. Sämre än föregångaren.

## BATMAN RETURNES ✓✓✓

Seg och svärstyrd gubbe i ett bra och svårt spel. Prisvärt.

## CHAMPIONS OF EUROPA ✓✓✓✓✓

Fotbolls spelet som du bara måste ha om du har en Master.

## CHUCK ROCK ✓✓✓

Tungt och bra plattforms os med allas hjälte.

## COOL SPOT ✓✓

Bra men GG versionen är konstigt nog bättre.

## DESERT SPEED TRAP ✓

Tråkig graffe och mediokertspelkänsla.

## JAMES BOND ✓✓

Sådär.

## LUCKY DIME CAPER ✓✓

Mediokert plattforms spel.

## MARBLE MADNESS ✓✓✓

Detta spel älskar man hatar man.

## MICKEY 2 ✓✓✓

Bra graffe och rörlig gubbe i ett GANSKA bra spel.

## MICK OCH MACK ✓✓✓

Väldigt likt Mega versionen. Bra.

## PRINCE OF PERSIA ✓✓

Bra spel men med en gubbe som är lika smidig att styra om ett slagskäpp.

## ROBOCOD ✓✓✓✓✓

Spring och köp det nu. Ett suvve Master spel. Till och med musiken är suvve.

## SAGAIA ✓✓

Mediokert shot em up.

## SONIC 2 ✓✓✓✓✓

Total klasiker som är ett måste för alla Master ägare.

## SONIC AND THE RED CHAOS EMERALD ✓✓✓✓

Köp! Banorna är kanske lite väl lika varandra.

## SON OF CHUCK ✓✓✓✓✓

Klart prisvärd. Min egen åsikt är den att Master versionen är bättre än Megan.

## SUPERMAN ✓

Gubbe som nästan är omöjlig att styra och tråkiga banor.

## SUPER SPACE INVADER ✓✓

En rolig nostalgi tripp för somliga, andra blir bara uttråkade.

## TAZMANIA ✓✓✓

Bra spelkänsla men lite för lätt.

## WIMBLEDON ✓✓✓

Bra tennis spel som drars ner av musiken som stinker

## WOLFCHILD ✓

För kort, för lätt, tattig graffe. Helt klart ett dåligt köp.

# game gear

## AXE BATTLER ✓✓

Halv kul action/rollspel.

## BATMAN RETURNES ✓✓✓

Mediokert.

## CHESSMASTER ✓✓✓

Gillar man schack så är detta spel en gåva från Gudarna.



# LIK I G A R D E R O B E N

## CHUCK ROCK ✓✓✓

Nägolunda graffe, sur musik men ganska trevligt.

## COOL SPOT ✓✓✓✓✓

Vilken graffe, klart bättre än på Mastern. Detta är ett måste för alla GG ägare. spelkänslan är total.

## CRYSTAL WARRIORS ✓✓✓✓

Rollspel med batteribackup. Klart bra.

## DEVILISH ✓✓

Bra graffe, tunt spel.

## DOUBLE DRAGON ✓✓✓✓✓

Kanon bra fighting spel med suvve spelkänsla och många moves. Köp nu!

## ECCO THE DOLPHIN ✓✓✓✓✓

Ett av 1993 bästa Game Gear spel Rusa till butiken nu!

## F1 ✓✓

Tämligen mediokert spel. Köp Mega versionen istället.

## GLOBAL GLADIATORS ✓✓✓

Godkänd graffe. Flyter på bra, bra spelkänsla.

## JURASSIC PARK ✓✓✓

Bra plattformsspel med lite spelkänsla.

## KLAX ✓✓

Gillar man den här sortens spel så är det värt pengarna. Annars så kan man nog låtta bli.

## LAND OF ILLUSION ✓✓✓✓✓

En klassiker med kanon graffe och mycket bra spelkänsla.

## LEMMINGS ✓✓

Gillar man den här sortens spel så är det värt pengarna. Annars så kan man nog låtta bli.

## OLYMPIC GOLD ✓✓✓

Typ samma som i Megan.

## OUTRUN EUROPA ✓

Segt

## PAPERBOY ✓

Trakigt.

## POPILS ✓✓✓✓

En puzzel favorit som är klart värt pengarna.

## SONIC 2 ✓✓✓✓✓

Inte särskilt anorlunda Sonic 1 fast mycket svårare.

## SONIC CHAOS ✓✓✓✓

Bra men för lätt.

## SON OF CHUCK ✓✓✓✓✓

Vilken graffe, klart bättre än på Mastern. Detta är ett måste för alla GG ägare. spelkänslan är total.

## SPIDERMAN ✓✓✓

Sur svårt, halvbra.

## STAR WARS ✓

Halvtråkig graffe. Mediokert spel. Är man inte ett fanatiskt Star Wars fan så kan man hoppa detta spel.

## SUPER OFF ROAD ✓✓✓✓✓

Suvve graffe och bra spelkänsla. En favve.

## SUPERMAN ✓

Segt, tråkigt och onödigt. Ge det till någon ovän.

## SUPER SPACE INVADERS ✓✓✓

Gammal klassiker i ny tolkning. Värt.

## VAMPIRE ✓✓✓

Vampyrspel med träig graffe men ganska bra spelkänsla.

## BLACKHOLE ASSAULT ✓

Vicket ner köp.

## COBRA COMMAND ✓✓

Bra graffe men aldeles för lite spela.

## DUNE ✓✓

Mycket atmosfär men inte så mycket att göra.

## EARNST EVANS ✓✓

Ett av de första spelen och det var nog bra då.

## ECCO THE DOLPHIN ✓✓✓

Nästan samma spel som på Megan, upp piffat med lite film sekvenser.

## FINAL FIGHT ✓

Fighting som känns gammalt och stelt. En del buggar får man med på köpet också.

## GROUND ZERO TEXAS ✓✓✓✓

Döds dödning på hög varv. Gillar man shot em up så är detta ett höjdar spel.

## JAGUAR XJ 220 ✓✓

Suck! Så slött.

## PRINCE OF PERISA ✓✓

Gubben är svår att kontrollera och man blir bra arg. Irriterande.

## ROAD AVENGER ✓

Frågan är om detta ska klassas som ett spel, det är mer som en film. Man har nästan inget att göra.

## SEGA CLASSICS ✓✓✓

Fem gamla Mega spel på en Cd. Varför inte.

## SHERLOCK HOLMES ✓✓

Bara för dom invigda.

## SILPHEED ✓✓

Helt vanligt shot em up med ovanligt cool graffe. Man tröttnar fort.

## SOL-FEACE ✓

Sten tråkigt.

## SONIC CD ✓✓✓✓

Som Sonic 1 fast bättre, kanske lite för lätt.

## SON OF CHUCK ✓✓✓

Nästan samma spel som på Megan, upp piffat med lite film sekvenser.

## SPIDERMAN VS KINGPIN ✓✓

Nästan samma spel som på Megan, upp piffat med lite film sekvenser.

## THUNDERHAWK ✓✓✓✓

Total mörsa när den är som bäst. Bra graffe. Klart värt.

## WOLFCHILD ✓✓✓

Bra spel men varför man satte detta spel på cd fattar jag inte än i dag. För kort.

# cd en



# ORD K R I G E T

*"Hej, Sega Force! Här kommer några frågor::*

*1) Hur går det för SEGA om Nintantos "Project Reality" kommer ut på marknaden?*

*2) Varför kommer det så många "Beat'em up"-spel? Det finns ju många jättebra och oblodiga spel utomlands?*

*3) Kan ni ta och göra en intervju (eller hur tusan det stavas) med Dr. Roffe?*

*4) När kommer Streets of Rage 3? Det skulle komma innan jul, stod det i nå't nummer av tidningen.*

*Sätt gärna in bilder på Patte & Matte, era lokaler, ert TV-spelsbibliotek m.m. Glöm inte vjun med Roffe!*

*Ett SEGA-fan i Kalmar"*

Svar:

1) En enkel fråga – som tyvärr inte har något enkelt svar. Din fråga antyder att spelfans alltid skrotar sin gamla maskin och köper en ny så snart det kommer en bättre apparat på marknaden. Så är det inte – Tyvärr, säger alla elektronikdirektörer i kör – men om det vore så, skulle varken Master System eller Lilla Grå Lådan finnas på marknaden. Och Game Gear skulle vara helt utkonkurrerad av Ataris 16-bitars Lynx, som är mycket bättre på papperet. TV-spel skulle knappt existera, eftersom det är så mycket bättre prestanda i en dator. Men...

Nej, det ska mycket till innan folk rusar iväg till butiken med nävarna fulla av sedlar och plastkort. Den nya maskinen får inte kosta mera än den smakar. Det måste finnas många spel till den, och på den punkten spricker det ofta. Här hamnar apparat-tillverkaren ofta i

en moment 22-situation: Ingen vill göra spel till hans apparat om det inte finns många apparater ute i stugorna. Och ingen köper apparater som det inte finns många spel till...

Dessutom måste den nya maskinen kännas som ett skutt uppåt, det måste vara en märkbar skillnad på det nya och det gamla. De 32-bitarsspel vi har testat hitintills har inte varit så dundrande mycket häftigare än 16-bitarsspelen. Det är nämligen inte bara där maskinens prestanda sitter. En snabb processor måste också till, och den måste fungera bra tillsammans med grafikchipsen. Dessutom måste spelprogrammerarna kunna utnyttja maskinens kapacitet till fullo, annars blir ingen glad – tyvärr finns det exempel på Mega Drive-lir som skulle kunna vara Master-spel. Och tvärtom. Så det är inte enkelt. Desto värre blir beslutet att köpa nytt om man har investerat i ett spelbibliotek som inte fungerar med den nya maskinen.

Din fråga förutsätter en annan sak: att det faktiskt blir något av med Project Reality. Det går redan rykten om att Silicon Graphics har sagt upp bekantskapen med Nintendo, så det kan mycket väl bli samma historia som med SNES-ens CD-ROM, så... (Här stoppar vi in en hälsning till alla dem som skrev hotelsebrev när vi antydde att det inte skulle bli något: Hej grabbar! Har ni kul?) Eftersom den här firman inte har någon egen utvecklingsverkstad, utan lägger ut jobbet på andra firmor, så är risken för strul större än vanligt.



Till slut: man vet aldrig vad SEGA har att komma med när - och om - det blir något av med Project Reality. Vi har en känsla av att man nog klarar sig ganska bra, vilka än konkurrenterna blir. En sak är säker: gissningar om framtiden är sällan riktiga. Just nu kanske någon gör en upptäckt, som i förädlad form kan ge oss spelupplevelser bortom alla fantasier...så vänta och se!

2) Vi måste ha missat något! Var är alla de där spelen? Kom genast hit med dom, annars...! Vi kan bara minnas att det kommit ut två stackars beat'em-ups (slagsmålsspel) på sistone, varav möjligen det ena kan kallas "blodigt" om man inte har så stora krav. Det var blodigare när jag satte skalpellen i fingret häromdagen.

3) Det var svårt att få honom att erkänna något, men nu har vi en. Nästa nummer, kanske.

4) När du läser detta (tidigast tolv veckor efter att det skrevs) så hoppas vi att Streets of Rage 3 sitter i vår Mega. Om inte...ja, då spelar vi väl låpp i stället. Sällan har ett spel varit så efterlängtat!

I förra numret fick du en skakande inblick i hur vi har det. Om inte det räckte, så kanske du ska ta ett litet snack med skolsköterskan. Intervjun med Roffe är redan gjord; i bästa fall får vi med den i det här numret. Nu till nästa brev:

"Hej! 3 frågor:

1: Finns det något samlingsspel med Sonic 1, 2 och Sonic Spinball?

2: När kommer Streets of Rage 3 till Megan?

3: Vilket är det bästa fajt-spelet till Megan?  
Robin"

Svar:

1) Nej. Du skulle allt må då, va.

2) Se svaret ovan.

3) Streets of Rage 2, utan tvevel. Det är ett gå-och-slå-spel - stå-och-slå-liren, som Mortal Kombat och Streetfighter, blir tråkiga rätt så fort. Enda felet med SoR 2 är att det är för lätt även i HARDEST-läge. Men tack vare möjligheten att skruva upp liren till MANIA blir det en verklig utmaning, och då måste man använda sig av allt man kan för att ha ens skuggan av en chans att besegra den onde bossen. Se vår specialare på annan plats i den här tidningen!

"Tjena (eller "ugh" som vi säger här i Eskilstuna). Vi har några questioner (frågor).

1) Hur i hel... nej, så får vi inte skriva...kunde Sonic 2 få 100 och Sonic CD bara 83? (Bad stajl).

2) Har jag snygg handstil? Antagligen inte, så min polare TB får skriva.

3) Finns det några fusk till Kidd Chameleon, Sonic CD eller Flashback som ej blivit publicerade i SEGA Force?

4) Vem eller vilka betalar era spel?

5) Ni skriver att ni inte är Sega. Har ni nå'n speciell kontakt med SEGA?

6) Får jag (Krille) ett spel om jag ger er ett banväljarspel till Galahad?

Hej då!

Krille & TB"

Bäst att ta itu med era questioner genast (eller "ulgha-

blaagh", som vi säger i Sundbyberg).innan papperet förmultnar:

Svar:

1) Sonic 2 kändes som en stor förbättring. Det gjorde inte Sonic CD, som "bara" var jättebra (eller "Sega Bundolo", som vi säger i västra delarna av Sundbyberg). Det blir svårare att impa alltefter...

2) Du har en vedervärdig handstil. Dina lärare och lärarinnor borde lämnas på varsin öde ö med en Grå Låda, ett enda spel, ett bilbatteri och en svartvit TV i ett halvår. Din kompis TB trycker hårdare på pennan, men inte skickligare. Ni skriver så illa att ett läkarrecept verkar läsligt. Se där - ett karriärtips!

3) Det vet man aldrig. Men om ni menar att vi sitter på fusk (eller "Nnnghh" som vi säger i centrala Sundbyberg) och inte trycker dem, så är svaret nej.

4) De flesta spelen lånar vi. Men de vi köper betalar tidningen för. Och tidningen får sina pengar av dem som köper tidningen, med andra ord läsarna. Så det är ni som betalar. Hahaha!

5) Nej, inte om du menar SEGA i Japan.

6) Nej. a) Det kan vi redan. b) Det skulle ruinera oss (eller, som vi säger i Sundbyberg, göra oss "Gx' hmmbah")!

**Nu får det inte plats mera, så vi avslutar med en uppmaning: fortsatt skriva!**  
**"ORDKRIGET"**  
**SEGA FORCE**  
**Box 1074**  
**172 22 Sundbyberg**





# HOT LINE

**Goddagen, lirare! Här kommer en ny bunt recept på botemedel mot spelåkommor! Om pillren inte lindrar just dina smärtor, så kontakta Hot Line för akut hjälp. Nu har Dr. Rolfenstein dessutom två underläkare på sin telefonmottagning, så flera får bot samtidigt. Ring!**

**Vi börjar med en rättelse. En del av koderna till Ecco CD i förra numret blev felaktiga. Vissa människor skriver "J" så att det ser ut som "Y"...men detta är de riktiga koderna:  
8, Hard Water  
WJZFHSLT  
25, Trilobite Circle  
YVJFJPLQ**

## SONIC CD

Här kommer banväljarfusket, eller "lävvel-sälecktet" som det heter på svenska, till skiv-sonic: när vår taggige vän börjar vifta med fingret på titelskärmen, så trycker ni UPP, NED, NED, VÄNSTER, HÖGER och sedan B-knappen. Enligt

en läsare som ringde in när vi satt och skrev detta ska det räcka med att hålla B nere och trycka **UPP, NED, NED**. Sedan kan man välja zon, akt och avdelning. Specialbanorna ingår i urvalet.

Som vanligt finns det andra små lustigheter inbakade i Sonic-spelets kod, och som tidigare aktiverar man dem genom att spela vissa låtar i en viss följd. Men, säger ni, det finns ju ingen "sound test"-meny att plocka fram? Jodå! Tryck

**NED, NED, NED, VÄNSTER, HÖGER och A**

vid titelskärmen, så får ni fram "sound test". På ett CD-spel finns det tre ljudkällor. De kallas FM (ljud som skapas av Mega Drivens processor) PCM (ljud från Megans ljudchip) och DA (som är ljudspår från själva CD:n). Spela ljuden i rätt ordning, så får ni se en del roliga bilder...!

**FM 44 PCM 11 DA 09**

**FM 46 PCM 12 DA 25**

**FM 42 PCM 04 DA 21**

**FM 42 PCM 03 DA 01**

Följande kombination ger tillträde till en specialbonusbana, där Sonic rusar mot en gigantisk Robotnik vid horisonten:

**FM 07 PCM 07 DA 07**

**För att få grina för**

**ROFFE, DANIEL L**

**OCH DANIEL R**

**ring: 08 - 600 51 71**

**Må, Tis, Ons, Tor**

**1730 - 2000.**

**Sön 1300 - 1500**

**...så får ni tröst.**

## WOLF CHILD CD

Med detta fusk kan du välja bana. Ta fram option-skärmen och tryck **A B A C A B**. Nu hörs en explosion. Du väljer bana så här:

**2. Tryck START**

**3. Tryck B och START samtidigt**

**4. Tryck C och START samtidigt**

**5. Tryck B, C och START samtidigt**

**6. Tryck A och START samtidigt**

**7. Tryck A, B och START samtidigt**

**8. Tryck A, C och START samtidigt**

**9. Tryck A, B, C och START samtidigt**

## JUNGLE STRIKE

MEGA

Här kommer det koder till alla sju banorna - med 16 liv i бага-



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

get! Inte dåligt, va? Liret är inte särskilt lätt, så man behöver all hjälp man kan få.

4. XT6YXL6PF6M
5. VNHYWMGZBC9
6. WSFXW4MPYHJ
7. THPD96PGCLN
8. N4SC37S6MWB
9. NZY9SDBR9Y6

## ASTERIX

MASTER

Detta lir är lite småklurigt (dagens underdrift. RED) så man behöver många gubbar att ta av. Gör så här, så får du många liv:

Starta loret och leta reda på en skattflaska. Slå på den så att bonuspoängen flyger ut, ta extralivet och gå ur scenen. Du ska nu gå tillbaka och upprepa detta många gånger. Nu kan du skaffa alla liv du behöver för att ha en bra chans att klara spelet!

## PRE-DATOR 2

Detta, mina vänner, är koderna till preddan på Master System:

2. SPOCGURD
3. ROTADERP
4. SEGATSOH
5. NAGIRRAH
6. LAICIFFO

Nu kan du få se hela loret trots att du blir "predaterad" en och annan gång. Lycka till med röjet!

## MOON WALKER

Detta är ett svårt lir, och många har hört av sig med böner om hjälp. Här kommer svaret - en banväljare:

Vid titelbilden tar du ett fast grepp om jåjpadda 2 och trycker

**UPP, NED, VÄNSTER, A** och sedan start. Kvickt som rackar'n trycker du START på jåjpadda 1. Varsågod och välj bana!

## SONIC 2

Det är också många som suktar efter ett banväljarfusk till Sonic 2 på Mastern. Det finns ett, men det är mycket svårt att utföra! Ge alltså inte upp genast, om du misslyckas några gånger. Så här ska det göras:

Ta jåjpaddan och plugga in den i port 2. OBS - INNAN du slår på spelet! Håll snett uppåt-vänster med styrknappen samtidigt som du håller knapp 1 och 2 intryckta. Knäpp på maskinen och vänta tills Sonic sprungit igenom hela scenen. Flytta nu jåjpaddan till port 1 och tryck två gånger på knapp 2. Nu kommer valmenyn fram!

## PRINCE OF PERSIA

GAME GEAR

Koder till PoP är bra att ha, för det är ett ganska svårt lir. Håll till godo:

2. EIKGOP
4. LMJMIK
6. IFGIDO
8. KELIDU
10. LCJHCP
12. QDGJDV

## MORTAL KOMBAT

Så ska vi äntligen avslöja hur man möter de två gömda gubbarna, Lizard och Reptile. Starta spelet och gå till Option menyn. Där gör du **DUL-LARD**-fusket (knappa in Ner, Upp, Vänster, Vänster, A, Höger, Ner).

Då får du fram en speciell Option meny. Gå ner till flaggorna och sätt flagga noll, två och sex på "on", sätt blood och cheat på "on" och gå ner till "1st Map". Här skall det stå "The Pit". Du kan **inte** vara Scorpion! Nu är det bara att börja spela. När du möter motståndarna så ska du så klart vinna, men också få "Flawless victory" och alltid avsluta med gubbens blodsdödstrick. När du nu kommer till bron så spöar du din motståndare, fixar flawless och blodstricket. Nu kommer det upp en text som säger att du får möta Reptile. Om du nu spöar skiten ur honom, så kan du få chansen att möta ännu en gömd gubbe, nämligen Lizard. Allt beror på första dubbelmatchen, den måste utspela sig i the Pit, och Scorpion får inte vara med i denna match. Det som händer är följande: du spöar gubbarna i första dubbel matchen och får "Flawless victory", avslutar med blods tricket. Nu får du gå en dubbelmatch med Reptile. om du nu är så bra så att du tar den med Flawless och med blodstricket i slutet, så kommer du att få möta Lizard .Halvsvårt är det! Lycka till.





Genvägar till ära och lycka.

# hINTS

Nu ska ni få som ni vill! Mera hints - och inte bara till de senaste spelen. Alla har ju inte läst Sega Force från början! Vissa hints får vi in i femton exemplar, så bli inte härsken och börja häda om du ser något som du själv sänt in - med någon annans namn. Den andre var helt enkelt först...

## COOL SPOT

Ett odödlighetsfusk inskickat av Viktor Berglin i Västerås: Ta tillräckligt med "poletter" för att komma till en bonusbana. När du har kommit dit pausar du spelet och trycker

### ABC BAC ABC BAC.

Ett "plingplong" och ett "ho-hoho" ska nu höras. På nästa bana är du nu odödlig - om du inte drattar ner i någon avgrund, förstås.

## FATAL FURY

Patrik Lantz i Umeå - och några till - har påpekat för oss att man kan fortsätta spela Fatal Fury så länge man ids, bara man känner till följande: "När du losat en match och nedräkningen mot din utplåning har börjat - häda inte! Tryck in alla knapparna på din jåpadda och tryck

upp på D-knappen, så får du en credit (continue) till", skriver Patrik. Detta är ingen nyhet - det räddade våra bakdelar mer än en gång när Furyn var ny, men om någon skaffat spelet på sistone kan det vara gott att veta.

## FIFA INTL SOCCER

Det finns inte särskilt många fusk till sportspel, men till vissa finns det koder. FIFA Soccer är ett av dem, och här kommer en laddning från Petter Engelbrektsson i Västerås:

VP6WWGMWM  
VP6WWKMYF  
VP6WWP4YBW  
VP6WW4YMDB  
VP6WWYMYMDW\*  
VP6WW1MYMDO3  
VP6WW44YMDOG  
VP6WWMYMDOBY

Han berättade inte var ni hamnar - vi tror förstås inte att det blir pluggets grusplan, men skulle olyckan vara framme så testa de här och kom till final direkt:

EA all stars - Tyskland  
**ORYCW7PV**

Brasilien - Argentina  
**W45WH9J\***

Tyskland - Israel  
**OBVWWW9PS**

Holland - Uruguay  
**1J8BY8DW**

Italien - Wales  
**OWKKW38CM**

## SHADOW OF THE BEAST

Det här fusket hade vi med på Hot Line-sidorna för ett år sedan, men då blev det en aning fel. Eller ofullständigt, om man vill det, så vi sätter in den kompletta versionen. Den är inskickad av Carl Johan Gribel i Lund och går så här:

Skaffa en massa poäng och skriv in dig på high-scoretabellen som ZQX. När du börjar om håller du A, B och C nere när du trycker START. Då är du både osynlig och slipper dö när energin tar slut.

## ALADDIN

Det här är ett pinfärskt tips. Du som har spelat Aladdin har säkert skrattat åt Musse Pigg-öronen som hänger på klädstrecket ute i öknen. Garva inte - ställ Aladdin under öronen så att det ser ut som om han har dem på huvudet. Då - tjong! - får du ett extraliv!

På nästa nivå ska du hålla utkik efter en pelare med Långbens porträtt inristat i stenen. Gå bakom pelaren och hoppa, så slungas du upp på en dold plattform där





handelsmannen står redo att sälja liv och continues!

## THUNDER HAWK

Är du en av de lyckliga som fått mörsa dig svettig med denna rasande heli-shoot 'em up från Core? Hur skulle det vara att kunna mörsa på till vanvettets gräns utan att få slut på missiler? Vad tycks om att ha obegränsat pånsar? Gör så här: så snart du är i luften pausar du spelet och trycker

**UPP, HÖGER, VÄNSTER och NED.**

Nu är det bara att ösa...!

## ZOOL

Har ni gått bet på Zool? Inget att skämmas för. Spelet är snabbt, nedlusat med fiender och fällor och man jobbar under tidspress, så man trillar dit ganska ofta i början. Men man vill ju gärna se alla de läckert designade nivåerna, så här kommer en hel bunt fusk.

OBS: För alla fusken gäller detta: du måste trycka START och hålla knappen nere medan du petar in de olika kombinationerna!

VÄLJA BANA:

**C, HÖGER, A, B, B, A, VÄNSTER, VÄNSTER, A, NER.**

(På engelska får du minnesfrasen CRAB BALLAD, eftersom vänster blir L för "left" och Höger R för "right". Ned blir D för "down" och upp förstås U för "up".) Nu kan du släppa startknappen. Nu kan du ändra siffrorna på timern och på så vis välja nivå och värld. För att komma till den valda nivån trycker du ABC samtidigt. Då kraschar spelet, men frukta icke: när du startar om kommer du till den nya nivån.

EXTRALIV:

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

Alla Mortal Kombat-fuskare känner igen den här kombinationen, vars initialer blir DULLARD på engelska. Här ger den förstås liv i stället för död. Om du bara trycker

**DULL (NED, UPP, VÄNSTER, VÄNSTER)**

så händer bara det att skärmen blir ljusare när du pausar spelet.

TID OCH ENERGI

Knappa in

**B, A, HÖGER, HÖGER, A, C, UPP, NED, A**

så får du sex energipluppar fast det bara syns tre. Och därtill 30 extra sekunder.

Minnesfras på engelska: **BARRACUDA.**

ÄNNU MERA

av det ovanstående, nämligen 240 energipluppar och 999 sekunders tid, får man av minnesfrasen

**RADARBLUR eller HÖGER, A, NED, A, HÖGER, B, VÄNSTER, UPP, HÖGER.**

## FLINT-STONES

Vi gillade inte familjen Flinta-spelet. Det var lika djävligt experimentellt som ett dansband och dessutom hade tillverkaruslingarna inte ens orkat sampla in ett "Yabba-dabba-doo!" åt Fredde. De måste ha känt sig skuldmedvetna, för de lade in ett banväljarfusk så att man slipper harva för länge med de tråkigare lävvlarna. Enkelt är det också. Tryck A, B, C och VÄNSTER. Håll alltihop nere och tryck START. Nu väljer du bana genom att köra upp och ned med D-knappen.

## GOLDEN AXE 2

En människa som glömde skriva namn och adress sände oss det här pigga fiiflet till GA2. "När du har dängt den första huvudbossen (du måste ha minst 3 magiböcker) skall du hålla inne A-knappen. (Du ska se hur magimätaren rör sig när bossen dör!) Du ska inte röra dig alls bland magigubbarna, utan bara hålla inne A-knappen. När andra banan börjar håller du A tills magimätaren är full. När du släpper får du massa magi...." skriver han.



Genvägar till ära och lycka.

# håNTS

## DEADLY MOVES

Koden till sista fajten:  
**MPVXRPØJM7!**

## NHLPA 93

Har du svårt att klå datorn när du spelar NHLPA 93? Sandra Elisewska i Lödöse har ett bra tips just för dig:

Välj **REGULAR SEASON** och **ONE-HOME**.

Plugga in jåjpaddan i uttag 1 på megan.

Välj ditt lag (team 1) och dators (team 2) samt matchtid.

Flytta över paddan till uttag 2 och tryck **START** så att du får fram "Game set-up"-skärmen.

Ta bort målvakten! (No Goalie)

Flytta tillbaka jåjpaddan till uttag 1 och tryck på **START** för att börja spela.

"Vinner du inte nu, så får du ägna dig åt att räkna tändstickor i stället", rekommenderar Sandra. Fusket funkar även på "New Playoffs (one)", men då måste du se till att ditt lag (team 1) visas till höger på "Game set-up"-skärmen. Glöm inte att göra detta inför varje playoff-match! Gör du detta punkt efter punkt, så kommer dators lag att ha sex utespelare - men ingen målvakt!

## GHOST BUSTERS

Andreas Hagberg i Nyköping säger: "När du tagit continue i Ghostbusters, slå in koden AA5887135454 så får du 5.572.200 dollar och kan köpa allt som behövs. Han har även ett recept för gamla master-liret Zillion:

## ZILLION

"När du startat spelet och åker ned i hissen ska du gå in i första gången till höger. Döda inte soldaten - undvik honom och ta kort. Gå till datorn i rummet och försök få soldaten att hamna på vänster sida om den, samtidigt som du går in i datorn och trycker fyra nollor. Du är odödlig! Detta kan kräva träning, så ge inte upp efter första försöket - på't igen!"

## SONIC CHAOS

En liten ball grej från Olle Johansson i Örebro: När du spelar Sonic Chaos på din Master kan du göra detta: Tryck **UPP** och knapp 1 eller 2, så att Sonic börjar jogga på stället. Håll på tills det säger "pling" och en massa stjärnor börjar snurra runt honom. Nu kan du ostraffat springa rakt genom fiender, TV-apparater och krossbara väggar! Det funkar bara så

länge Sonic springer, så stanna inte...!

## BUDOKAN

Om Budo kan, så kan väl jag också...nej! Slå mig inte! Jag lovar att aldrig mera göra om det! I stället ska jag berätta vad Ola i Eslöv skrivit: när du får se själva huset (Budokan, alltså) trycker du A, B och C samtidigt. Då får du upp en valmeny - antal liv, ljud osv. - som kan vara kul att ha.

## TAZ-MANIA

Detta spel finns i många exemplar runt om i riket, men det är nog inte alla som spelat till slut. Taz är nämligen ett ganska svårt spel, men här kommer räddningen från Henrik Wörn i Motala.

Vid titelbilden trycker du

**A, B, C** och **START** samtidigt - på **BÅDA** kontrollerna! Har du gjort rätt hörs ett speciellt ljud. När spelet börjar pausar du, och trycker sedan C för att välja bana, B för att bli odödlig eller ABC samtidigt för att skippa till nästa bana.

## MOON-WALKER





Till alla er som inte kunnat bli robot i Micke Jacksons "Moonwalker" kommer nu två tips från Marcus Darnhede i Malmö:

Första chansen: På gatan 2-3 (Bana 3) går du direkt till våning 1. Ta flickan i den blå bilen och gå bort till hissdörren. Gå inte in! Nu kommer den blå strålen, och - presto! Andra chansen: I grottan 2-3 (bana 3) går du direkt till vattenfallet. Ta flickan och stick snabbt ut. Gå en pytteliten bit bort från vattenfallet, så kommer strålen!

Har ni problem att ta er till dessa platser, så finns det också två alternativ: 1) Läs banväljarfusket på Hot Linesidorna 2) Börja med hemslöjd i stället, t.ex. att göra tandpetare genom att fila ned trädstammar till rätt storlek och form.

## LHX ATTACK CHOPPER

Detta vektorgrafiska helo-lir är en av favoriterna till Pattes mest hatade spel-pri-set, men so what? Henke Forsberg i Gråbo gillar det så mycket att han skrivit följande:

"Om du skulle kunna tänka dig att vara lite busig och oärlig, så stäng dörren - morsan kan se dig annars - och knappa med darriga händer in någon av de nedanstående koderna, trots att du ej klarat föregående uppdrag: Har du tröttnat på att bara vara andrelöjtnant? Skriv in koden

**ASKAQWG** och vips - du är förste löjtis! Du får oxå 2000 hela poäng utan att ha gjort ett skit. Vill du vara ännu mera oärlig, så prova koden **AQ4EQOC** så får du 6000 poäng och blir kapten! Kan du, din halvprofessionella fuskis, inte tåla att fullgöra dina uppdrag i asien, utan vill göra dem på närmare håll, så knappar du in **AQ4EI9A** och får stanna i europa. Samt 6000 poäng." Vad flådigt av Henke!

## BUBSY

Den här Sonic-utmanaren skilde sig från mängden genom att vara bra. Bengan Bengtsson i Skärholmen skiljer sig från mängden genom att skicka oss koderna. Ännu bättre, tycker vi.

- 1 JSSCTS
- 2 CKBGMM
- 3 SCTWMN
- 4 MKBRLN
- 5 LBLNRD
- 6 JMDKRR
- 7 STGRNT
- 8 SBBSHC
- 9 DBKRRB
- 10 MSFCTS
- 11 KMGRBS
- 12 SLJMBG
- 13 TGRTVN
- 14 CCLDSL
- 15 BTCLMD
- 16 STCJDH

## FLASH BACK

Bengan igen: Vi tar alla Flash-koderna, så att ni kan roa er tills tvåan kommer.

### LEVEL

| EASY   | NORMAL | EXPERT |
|--------|--------|--------|
| PIXEL  | FALCON | CLIO   |
| BESTY  | DATA   | ACTRC  |
| PANCHO | MILORD | BLOB   |
| STUDIO | QUICKY | STUN   |
| TOHO   | BIJOU  | MIMOLO |
| AKANE  | BUBBLE | HECTOR |
| INOBIN | CLIP   | KALIMA |

Slutscenen: CYGNUS

Auf wiederschnitzel und stürmbannpinscher till nästa gång, pojkar och pojkinnor. Skicka in ditt fusk till oss, så får du en liten fjällig pryl samt äran att se ditt namn i tidningen. Skulle någon skicka in ett tips som vi inte redan läst i de japanska, engelska, amerikanska, italienska, franska eller spanska SEGA-tidningarna, så är chansen stor att vi dessutom ringer upp vid midnatt och imiterar en brinnande parkbänk i luren. Märk kuvertet "

**"SEGA FORCE HÄRSKAR ÖVER VÄRLDEN". SEGA FORCE. BOX 10 74. 17222 SUNDBYBERG**





# VEM HAR SAGT ATT LIVET SKA VARA TRÅKIGT!?

Säg adjö till tristess, väntan och tråkiga köer. Säg välkommen till Game Gear – den lilla glädjemaskinen från SEGA.

Med ett 30-tal spel – sport, äventyr, action kan du vara säker på att även livets svartaste stunder blir roliga och spännande. Var du än befinner dig, när som helst på dygnet.



Game Gear är inte större än att den ryms i fickan. Den har färgskärm med drygt 4000 färger. Du kan köra den på batterier eller elnätet. Med eller utan hörlurar.

När någon säger att livet känns trist, lyssna inte. Berätta istället om den lilla glädjemaskinen från SEGA.



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



NÄSTA NUMMER AV

SEGA

FORCE

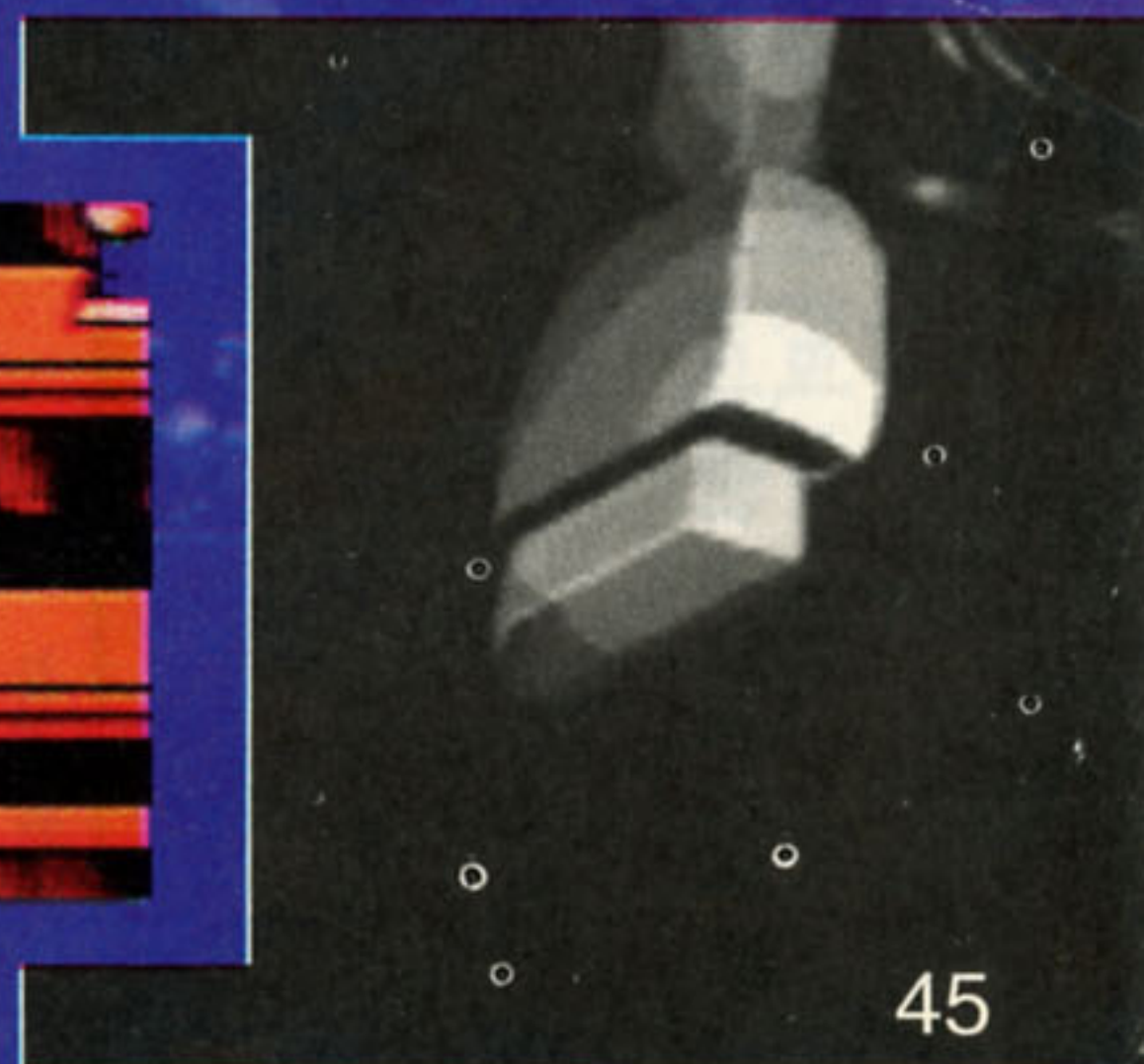
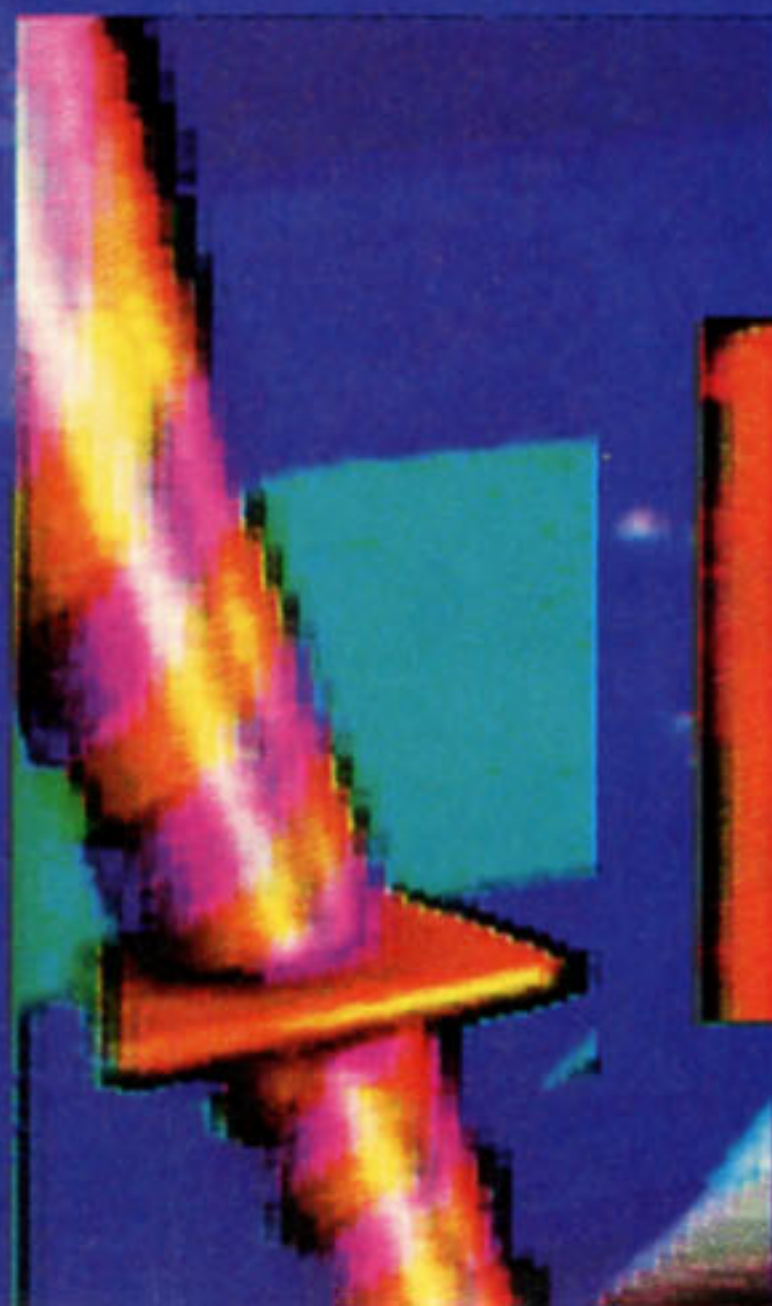
KOMMER 10 AUGUSTI

MED BLAND ANNAT DEN TOTALA  
UPPFÖLJAREN TILL STREETS OF RAGES 2.

FORTFÄRANDE 48 SID

VINN TRE SPEL!

HÄR NEDAN SER DU TRE BILDER FRÅN TRE SPEL.  
DET DU NU MÅSTE LISTA UT ÄR FRÅN VILKA SPEL  
DESSA BILDER ÄR HÄMTADE. NÄR DU HAR FIXAT  
DETTA SÅ SKICKAR DU SVARET TILL SEGA FORCE,  
TÄVLINGSREDAKTIONEN, 109 48 STOCKHOLM.  
SVARET MÅSTE FINNAS HOS OSS SENAST DEN 10  
AUGUSTI.





# SEGA FORCE

**VARFÖR**

**VARA EN**

**LOSER?**

**PRENUMERERA NU!**

## TA EN FÖRSÄKRING!

Har du någonsin köpt ett spel som verkligen stinker? Har du, till råga på allt, slängt det så hårt i väggen att det sprack? (Så att du inte ens kan byta bort det på Svarta Marknaden)

Lösningen på ditt problem är ju så enkel! Börja hemma på Sega Force, så kan du först läsa vad vi tycker om ett spel (och du vet ju att vi alltid har rätt) innan du spenderar dina surt förtjänade pengar. Det kostar c:a 1/3 spel per år och räddar din bakdel of-tare än du anar.

Om du inte vill ligga ute med 169 spänn i dessa hårda tider, så kan du nu få 5 nr för 95:-! Som en bio-biljett och lite gaddas. Slå till nu!

FYLL I, KLIPP UR och POSTA!

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

Personnummer = kundnummer.  
 Frivillig uppgift

|              |                                      |                              |                             |                              |                              |                              |
|--------------|--------------------------------------|------------------------------|-----------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| Namn         |                                      |                              |                             |                              |                              |                              |
| Adress       |                                      |                              |                             |                              |                              |                              |
| Postnummer   | Ort                                  |                              |                             |                              |                              |                              |
| Underskrift: | <input type="checkbox"/> 9 nr, 209:- | <input type="checkbox"/> Kod | <input type="checkbox"/> 20 | <input type="checkbox"/> 462 | <input type="checkbox"/> 002 | <input type="checkbox"/> 131 |
|              | <input type="checkbox"/> 5 nr, 119:- | <input type="checkbox"/> Kod | <input type="checkbox"/> 20 | <input type="checkbox"/> 462 | <input type="checkbox"/> 002 | <input type="checkbox"/> 133 |

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

Strunta i frimärket!  
 Vi betalar!



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

# SEGA FORCE

**SVARSPOST**

**Kundnr.**

**110 662 554**

**110 03 Stockholm**



NYHET!

SEGA

NYHET!

# Första spelet

med SVP-chips!

MEGA DRIVE



SEGA™

SEGA VIRTUA PROCESSOR  
SVP

Hey!

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



För information  
Tel: 020 4400 44

NYHET! RELEASE JUNI '94 NYHET! ÄKTA ARKADKÄNSLA



# trostämme

UTDELAS  
30.05 004H

SPARTAK STREUM / OLA JOHANSSON DESIGN AB

Nu öppnar landets största afdelning

för data- och TV-spel

i Mega Skivakademien i Stockholm.

Alla spel. Alla system. Alla nivåer.

Enter Games!

**M<sup>e</sup>GA**

**SKIVAKADEMIEN**

Sergelgatan 2 & Sergelarkaden 6, tel: 21 35 00  
Öppet 7 dagar i veckan.