

NR 3/94 Pris 19:50:- inkl moms
I Finland FIM 19:50:-

SEGA



FORCE FORCE

Tävla och vinn ett av 10 Sonic spel!

SONIC 3

Tillbaka för
tredje
gången!

VIRTUA RACING

Det bästa
arkadspelet
på Megan!

HOT LINE

NYTT

HINTS

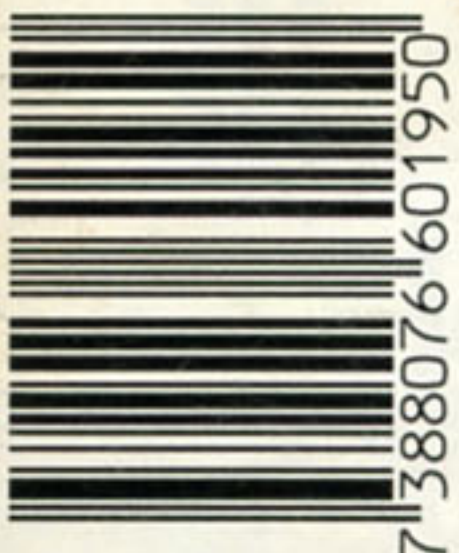
ORDKRIG

GROUND ZERO TEXAS

Totalmörsa i
Texas! Full
motion video
på cede!

TIDSAM
0766-03

03



7 388076 601950

EV 17 HYPERDUNK DRACULA SILPHEED MEAN BEAN MAC

Täby Centrum



Games Are Us

Det bästa från segas värld finns i vår butik till oslagbara påskpriser



Mega CD II från 2 795:-



Mega Drive från 1 095:-

Game Gear från 1 095:-

2 års GARANTI

MEGA CD 5 I TOPP

- | | | |
|---|-------------|-------|
| 1 | NHL 94 CD | 525:- |
| 2 | Sonic CD | 525:- |
| 3 | Thunderhawk | 495:- |
| 4 | Microcosm | 565:- |
| 5 | Texas | 525:- |

MEGA DRIVE TIO I TOPP

- | | | |
|----|------------|-------|
| 1 | Sonic 3 | 565:- |
| 2 | NHL -94 | 525:- |
| 3 | FIFA | 525:- |
| 4 | Alladin | 525:- |
| 5 | Streete 2 | 695:- |
| 6 | Zombies | 525:- |
| 7 | Jungle STR | 525:- |
| 8 | FlashBack | 525:- |
| 9 | Winter OS | 525:- |
| 10 | PGA 2 | 525:- |

Vi säljer och köper begagnade spel

Täby Centrum, Storgatan 156
08-638 00 68

City, Gamla Brogatan 27
08-24 11 94

Ny affär

SEGA

FORCE



FORCE

Innehåll 3/94

3**DEN HÄR SIDAN**

4**NYTT**

6**SONIC 3**

8**CASTLEVANIA**

10**F 117**

12**HYPERDUNK**

14**DRACULA**

16**MEAN BEAN MACHINE**

18**VIRTUA RACING**

22**GROUND ZERO TEXAS**

24**SILPHEED**

26**JUNGLE BOOK**

17**MÖT REDAKTIONEN!**

20**GALLERIET**

21**TOPPLISTOR M.M.**

28**HOT LINE**

30**HINTS**

32**ORDKRIGET**

33**VINN SONIC 3!**

Här kan ni läsa om många häftiga spel! Men de är häftiga och bra och spännande på olika sätt: Sonic 3 är lagom nytt och samtidigt välkänt, Virtua Racing är bra samtidigt som det innebär många spännande framtidsmöjligheter, Ground Zero Texas för att det visar hur mycket man kan göra med digitala filmer i spelbranschen. Castlevania är ett mycket traditionellt plattformsspel, som trots bristen på nya teknologiska grepp är väldigt bra. Det visar än en gång att grundtanken i spelet tillsammans med viljan att ge spelarna kvalitet är det viktigaste.

Vi vill också ge er så mycket som möjligt för pengarna. Därför har vi frågat en massa läsare vad de helst vill ha, tänkt till lite extra och börjat dona med tidningen. Just nu sitter vi och sliter på hjämcellema för att bestämma exakt hur nästa nummer ska se ut. Vi har många idéer, så det tar en stund att bestämma exakt vilka vi ska sätta i verket...men en sak är säker: Nästa nummer av Sega Force kommer inte att se ut som det du har i handen nu!

Fast det blir förstås samma galningar som gör den - med vissa förstärkningar. Se oss på sidan 17, om du har starka nerver!

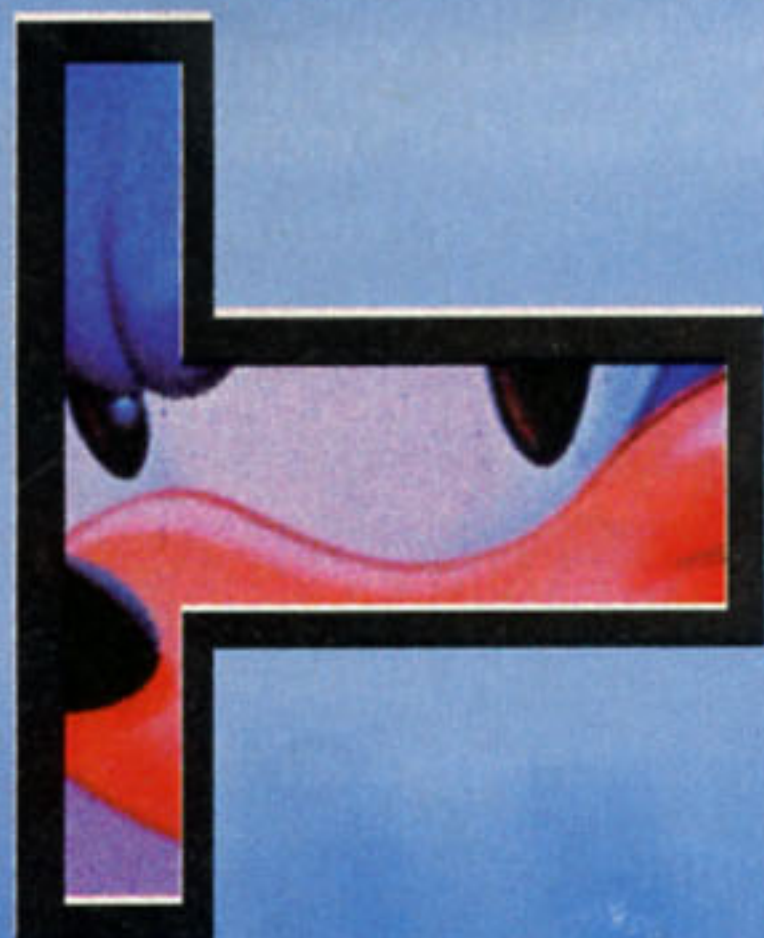


Kul att veta

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

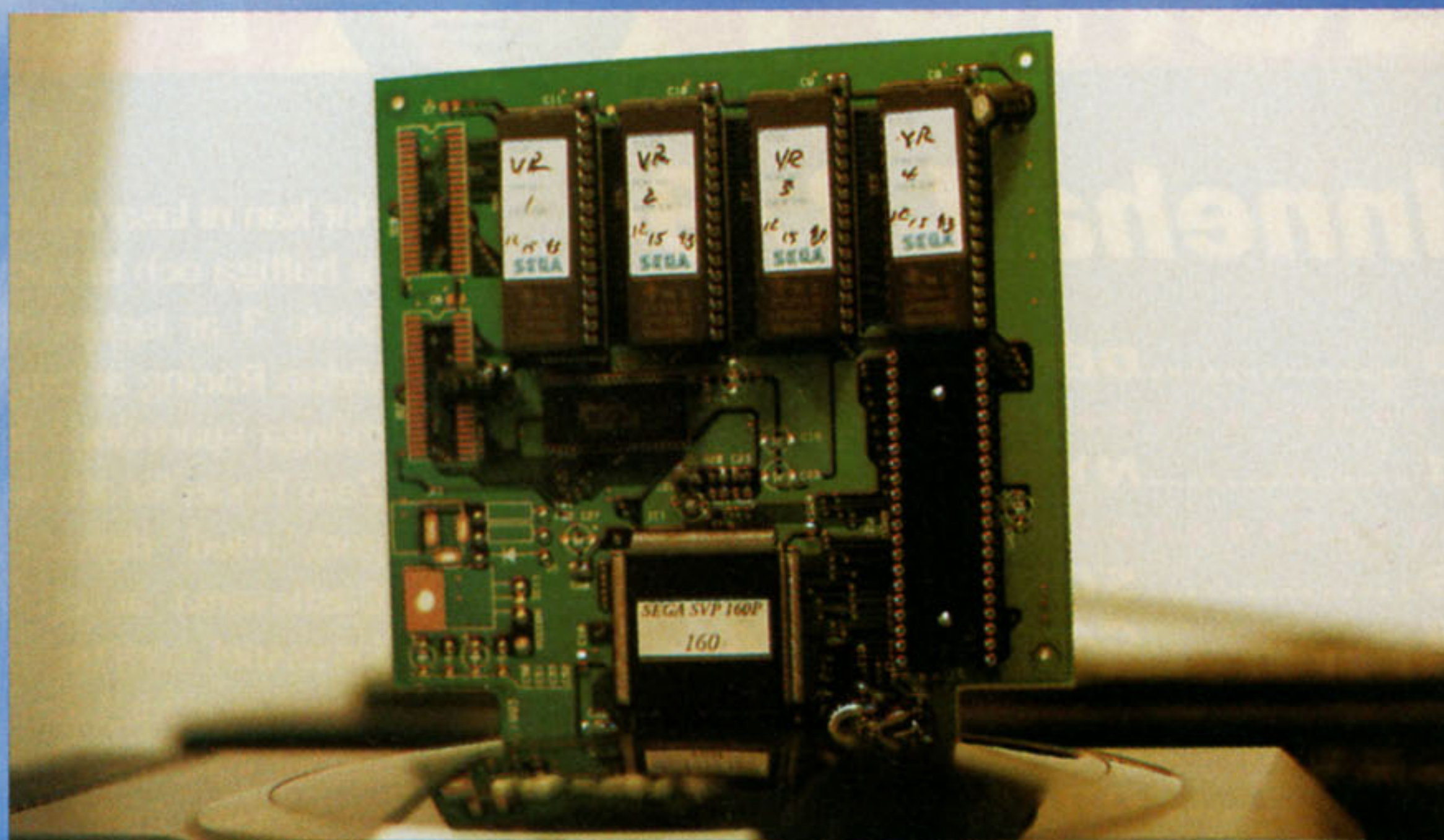
Recensenter i detta nummer: Mikael "Deg" Stenmark, MatteåPatte, Johan Spångberg och Yesim Bilgiç.

SEGA



VÄRLDENS GODASTE CHIPS

...uppfines i Japan, som ni vet. Och då menar vi naturligtvis inte den sorts chips man blir fet och långsam av, utan den sorts silikonplattor som sätter fart på saker och ting - närmare bestämt Segas senaste påhitt SVP. Detta är en hjälpprocessor som gör det möjligt för Mega Driven att utföra alla de beräkningar som krävs för att köra avancerade spel med polygongrafik. Än så länge finns det bara ett: Virtua Racing (se sid.18!), men det kommer säkerligen flera. VR var en sanslös hit i spelhallarna, men nu är det uppföljaren Virtual Fighting som arkadpubliken köar i timtal för att få prova. Vågar vi gissa att även detta spel kommer i 16-bitarsversion?



Den nya grafikboostern SVP sitter i den kvadratiska kapseln längst ned på kretskortet. De fyra rektanglarna upptill innehåller själva Virtua Racing-spellets data

M E G A FIRE OCH SEX KNAPPAR

Allt man behöver för att ha full kontroll i de senaste spelen, om man inte vill gå till ytterligheter och skaffa programmerbara paddor. Denna lilla skönhet från engelska Logic 3 heter SpeedPad och har dessutom ett ganska anständigt pris. Om någon importerar den, vilket inte är klart i skrivande stund, så bör den inte kosta över 200:- kronor. Det kommer att bli jäjpaddtest i något av de närmaste numren!



DEN OTROLIGE MAR KO

Det har kommit en massa fotbollsspel på sistone, så förlåt oss om vi inte blev vilda av upphetsning när Domark presenterade sitt senaste projekt: Marko's Magic Football. Men det där med "magic" var lite kaxigt. Bolltrollare har man hört talas om, men att få bli en? Nå, vi begrep snart att Marko inte spelar den gröna mattans schack, utan använder sin magiska fotboll som Captain America använder sin sköld: som ett slags vapen. Spelet går ut på att ta sig fram genom en massa olika nivåer, lösa gåtor och hitta dolda rum för att slutligen besegra det onda. Det har gjorts förut (ironi!) men det hela verkar ganska kul och cartoony. 10 banor, 16 meg - väntas snart.



Förortsbanan ser ut som ett bra ställe att bo på...



...och ondskan verkar inte så hemsk den heller. Här blir det inga åldersgränser, inte.



SE MARKO
TRIXIA!

GÅ OCH HÄNG PÅ EN
KLIPPA!



GROUND ZERO TEXAS (se sid. 22) är bara början! Sony Electronic Publishing kommer snart med ännu ett "interaktivt filmspel" till din Mega Drive/Mega-CD-kombination. Den här gången har man ett affischnamn:

Sylvester Stallone, och en film att följa upp: CLIFFHANGER. Tjugo minuter av filmen finns digitaliserad på CD:n, liksom en hel del av musiken. Förutom allmän psykopat-tuktning innehåller spelet kul grejor som snowboarding framför en lavin...

Den som är sugen på pangpang i taktiska kärnvapenklassen ska vänta tills nästa Stallone-film blir spel:

DEMOLITION MAN är på gång, och det sägs att två dagar av inspelningstiden ägnades helt åt att ta sekvenser till spelet.

RXTE

ELECTRONIC ARTS har slutat utveckla SNES-versioner av sina sportspel. Ingen orsak har angivits, men en programmerare som vi talat med sade "det är inget kul att dansa tango med en flodhäst". Menade han processorn?

MEGA DRIVE

P O I N T S

92



Återanvändning är inne, men den som trodde att Sonic 3 skulle vara gjort på gamla normala plattformar och komposterad igelkott har en fet överraskning på gång. Den här kassetten är fullpackad med nyheter!

SONIC



När man trodde att den blå igelkotten hade blivit en lat kändis - han blev ju t.ex. utnämnd till Årets Man 1993 av tidningen Wired - så kommer han tillbaka tuffare, snabbare och med mera "attitude" än någonsin. När ska Team Sonic köra slut på kreativiteten?

Sonic 3 ger en upplevelse som balanserar perfekt:

man känner igen sig samtidigt som spelet är fullt av saker man aldrig sett förut. Fast det finns förstås folk som aldrig har sett ett Sonic-spel förut. Att beskriva Sonic 3 för dem är inte lätt. Sonic har ju varit plattformens plattformsspel och det måste erkännas att så är även fallet nu. Sonic håller fortfarande flaggan i topp för det bästa plattformsliret. Det är oftare och oftare som man stöter på spel som helt klart har snott stora delar ur något av Sonic spelen.

Som vanligt så är några banor helt fantastiska medan andra bara blir tråkiga efter ett tag. Vad detta fenomen beror på vet jag inte, Detta har varit återkommande i alla Sonic spelen, men man över ser lätt med detta då favvo banorna är totala.

De finns två sorters bonusbanor.

Den ena kommer du till om du har femtio ringar och lyckas ta dig till en återfödelsestolpe (den börjar glöda och får stjärnor som snurar runt den). Den andra banan kommer man till om man hittar en jättelik ring som svävar i luften. De är ofta gömda på småkluriga ställen. Den sistnämnda bonusen påminner mycket om bonus banorna på Sonic CD och är väldigt roliga att spela - när man väl fattat hur det ska gå till. Räkna inte med någon bonus första gången! Båda är klart värda att sukta efter.





IC3

Sonic 3 kan vara lite för lätt om man bara spelar sig rakt igenom spelet,

men om man går ut för att efterforska alla dolda banor och skumma gånger så får man hålla på ett bra tag. Man upptäcker alltid något nytt i varje bana, och det är en fröjd att lyckas ta sig till ett ställe man aldrig har varit på förut. Bossarna börjar bli småhårda efter ett tag, och på nivå sex är det riktigt jobbigt.

Om man av någon anledning tröttnar på att spela själva Sonic-spelet, så finns det en

"Competition" där man kan spöa sina bästa ovänner i konsten att manövrera hjältarna i olika banor. När jag nämner hjältarna så menar jag inte bara Sonic och Tails utan en tredje individ som är mistänkt lik en kvinlig version av Sonic. (Vad blir det i nästa spel? Sonics barn?) I vilket fall som helst så är detta det bästa plattformsspelet du kan köpa just nu, så tveka inte! Sonic står fortfarande för total action och superkvalla...tycker

Patte/Matte.



Grafik

Grafiken är som alltid mycket bra. Den har glidit åt det naturalistiska hållet, t.ex. har "byggstenarna" blivit mera lika stenar än de lego-liknande klossar som byggde upp plattformarna i de tidigare spelen. Massor med tidigare okända sprites och många andra påhitt hjälper till att ge spelet en ny, fräsch känsla.

Spelkänsla

Oklanderlig! Sonic är en lydig och lättmanövrerad gubbe - men det kan man inte säga om de blå snurror som dyker upp i värld tre...

Sonic 3 känns aningen knepigare än de tidigare spelen, och det gillar vi.

Svårighetsgraden ökar i lagom takt. Banorna är långa och fulla av nya utmaningar, men det finns också massor av nya och läckra power-ups att plocka!

Ljud

Läcker musik av en sort som säkert orsakar hjärnröta på lång sikt. Ljudkvaliteten är förvånande hög, även om man jämför med Sonic-ceden. Effektljuden lika coola som tidigare.

Hållbarhet

Beror helt på om man bara plöjer igenom spelet eller om man går på upptäcksfärd. Två dagar till två veckor.

Irritationsnivå

Vissa banor är segare och inte så totalbra som de andra, plus några mellanscener som inte går att trycka förbi. Tråkigt redan tredje gången!

MEGA DRIVE

P O I N T S

88



Till och med den högsta ondskan kan sänka sig till att panga en och annan dora emellanåt. Eric Lecarde tycker det är lite billigt. Själv sysslar han med graffiti.



Eric som gubben i månen. Han poserar vid en av de många trapporna i Castlevania. "Om jag överlever detta ska jag bli brevbärare", säger Lecarde.



8 Eric vid en av de många snygga bakgrunderna. "Sorry, men jag måste dra", säger han. "Vattnet stiger och snart kommer det väl några monstra också."

Simon Belmont har gått i pension, men det betyder inte att onskans makter kan härja fritt. Två fräscha kämpar intar scenen i detta nya Castlevania-spel, som innehåller allt man kan önska sig av ett plattformsäventyr. En klassiker, rentutav?

CASTLEVANIA t h e n e w g

Det är dags att plocka fram vitlöken, korset och en rejäl portion mod. Vi skall ut på ett verkligt korståg mot det genomruttet onda! Det är dags att rensa den gamla världen från vampyrernas gastkrämanade grepp och en gång för alla förgöra mörkrets furste.. mer känd som greve Vlad Dracula!

Castlevania är en spelklassiker från den "grå burken" och andra spelmaskiner,

och huvudpersonen Simon Belmont är nästan lika känd som Mario. Nu har spelet dammats av och givits nytt liv till Segaformatet, något som gjorts riktigt bra. Den stora förändringen är att Simon Belmont inte är med längre! Du och dina vänner skall ikläda er rollen som någon av de orädda vampyrjägarna John Morris och Eric Lecarde på ett korståg mot den rena ondskan i fysisk form. De måste färdas till olika platser på den europeiska kontinenten för att krossa en vampyrgrevinnas onda verk i alla dess skepnader.

De två jägarna har olika särdrag.

Därför kan man välja mellan dem beroende på vilken typ av motstånd som möter en på de olika nivåerna. John är utrustad med en piska som kallas för vampyrödaren, med vilken han kan slåss och svinga sig över avgrunder. Den blir starkare ju flera power-ups du plockar; till slut flammar det om snärten! Eric bär med sig ett fruktansvärt spjut som vapen, och han kan även utföra en sorts stavhopp genom att skjuta ifrån med spjutet.

Under spelets gång kan man finna olika vapen,

magiska föremål och annat att nyttja mot de övernaturliga monster man möter. Man bör vara sparsam och endast använda dessa mot större monster eller i kniviga situationer. Allteftersom du klarat av ett deluppdrag flyttas du över kartan till en ny plats i det vampyrhärjade Europa för att krossa en ny fiende. Och nya fiender finns det gott om - spelet har många och varierade monstra att bjuda på!



EVANIANIA

e n e r a t i o n

Castlevania är ett klassiskt nivåspel.

Du måste slåss mot en mängd monster och övervinna faror medan du kan samla på dig liv och magiska ting. Men till skillnad från många sådana spel känns detta inte det minsta tråkigt. De är ett varierande spel, mängder av roliga monster och olika små tanke-
nötter måste knäckas för att övervinna motståndet. Jag slås hela tiden av att det för varje nivå förs in något nytt moment som jag måste pröva mig igenom. Lysande roligt! Svårighetsgraden ökar stän-

dig, och vi trodde flera gånger att slutbossen var nära. Tji fick vi! Det blev värre. Envishet är ett krav för den som vill spela igenom hela Castlevania. Först går det åt några liv innan man blir klok på hur bossarna ska tas, och sedan losar man ytterligare några innan man lärt sig tajma det hela. Tack och lov för passwords!

Castlevania - The new generation är ett höjderspel som trots sin något ålderdomliga stil slår de flesta andra Segalir jag har stött på. ...tycker Deg!



Grafik

Helt OK, trots att detta spel använder det äldre sättet att bygga upp grafik, så är det fulländat i all sin enkelhet. Bättre det än taskigt utnyttjad ny teknik enligt min mening.

Spelkänsla

Ett otroligt roligt spel. Figurerna har bra rörelseförmåga, reagerar kvickt och rappt. En och annan bugg finns (testexemplaret var 95% färdigt) där gubben t.ex. sjunker genom marken och dör utan minsta anledning, men vi lutar på att Konami har utplånat alla baggar i den slutliga versionen.

Ljud

Det är OK! I ett cartridgespel kan man inte förvänta sig CD-kvalitet. Musiken är bitvis ganska skräckig och läcker, och effekt-ljuden kan vara ganska drastiska.

Hållbarhet

Jag spelade igenom spelet utan att ledsna en sekund, och skulle nog kunna tänka mig att gå rakt igenom det ännu en gång. Hög hållbarhet med andra ord! Password-system med symboler finns, och det är ett stort plus.

Irritationsnivå

Nja.. mestadels var det min egen hjärna som fick stå för de irritationsmoment som dök upp då jag inte lyckades knäcka hur vissa bossar skulle övermannas.

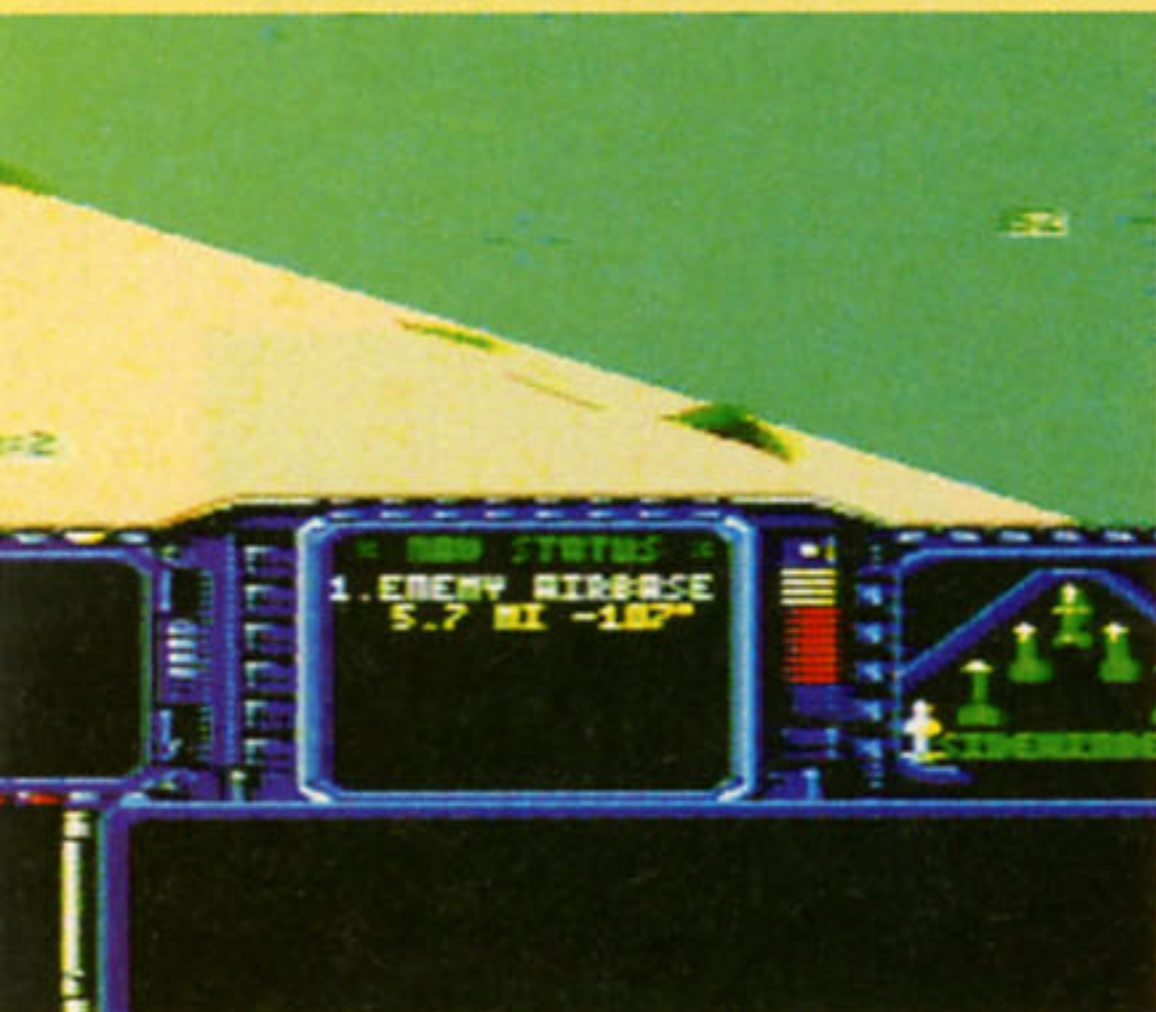


Vi börjar närma oss slutet, och Eric Lecarde står inför en liman som låter honom välja ur en roterande kortlek. Vissa kort ger styrka, andra dödar och några tvingar honom att tackla bossar från spelets tidigare nivåer.

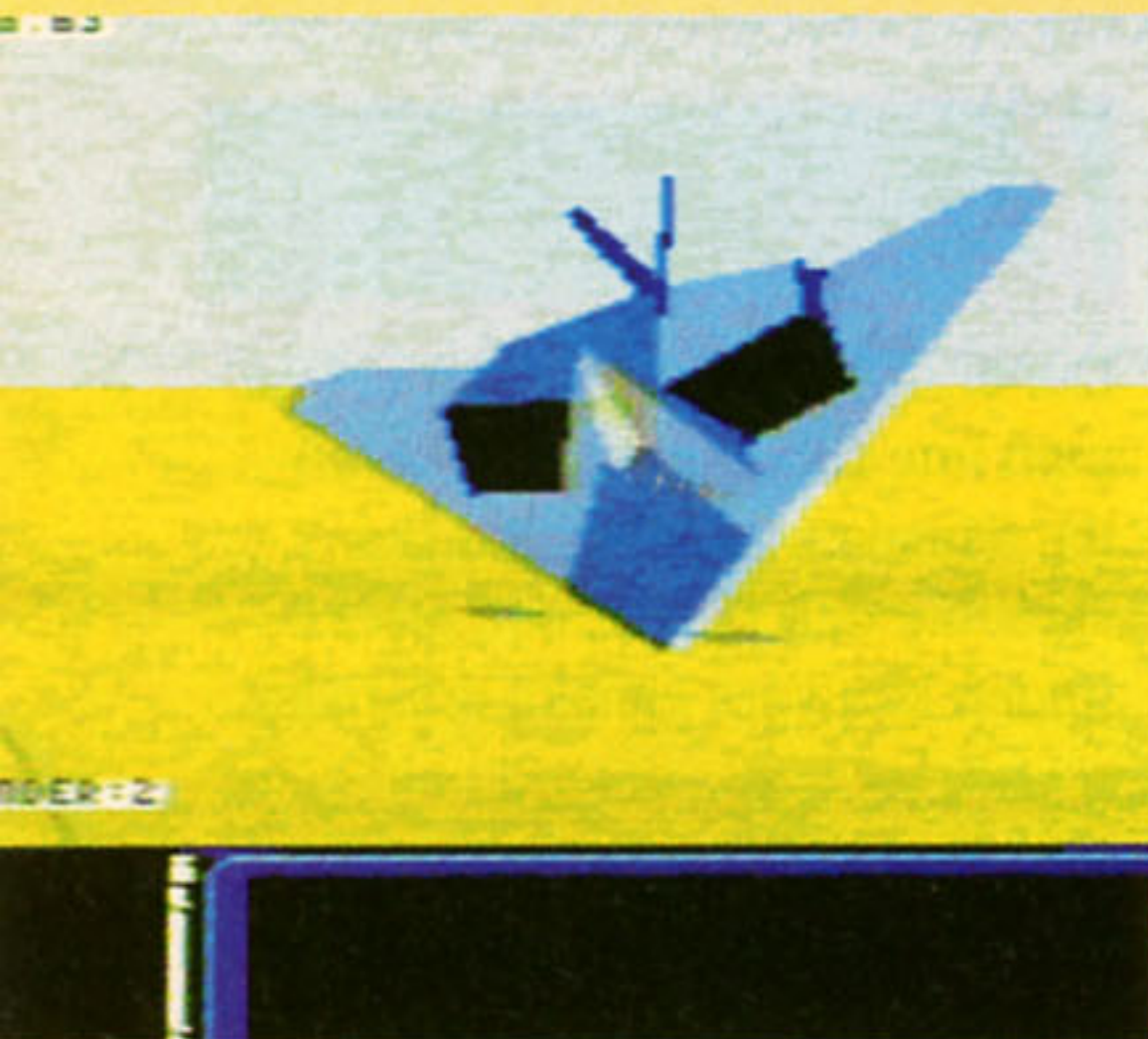
MEGA DRIVE

P O I N T S

82



Rena öknen. Men där har vi ju en pyramid. Den ska jag allt bomba!



Ha! En pyramid mindre! Tur att detta inte är en riktig F-117, för då hade jag varit väldigt illa ute, i dagsljus och med 99 jaktplan efter mig...



"Night time is the right time" är numera min favoritlåt. I mörkret är alla katter grå och alla F-117 osynliga. Ät mina bomber, suckers!

Här kommer ännu en flygsimulator till Mega Drive. Efter att alla MiG 29:or och F 15 Strike Eagles är det nu Stealth-planets tur att visa sig på fansens TV-apparater!

F 117

Men varför har Electronic Arts valt F 117 som huvudrollsinnehavare i sin nya flygsimulator? Jo, valet gjordes för fyra år sedan, när F 117 fortfarande var omgärdad med kittlande sekretess. F 117 gjorde succé som datorspel, i den tid då världens alla plastmodelltillverkare tjänade multum på att kränga ut byggsatser som kanske hade en vag likhet med detta sextigt svarta, spännande high-tech-flygplan.

EA har också skådat in i framtiden och bjuder på bombing i Bosnien!

Nu vet vi att F 117 är ett bombplan, konstruerat så att det inte syns på radar eller IR-sökare. För att lyckas med detta var man tvungna att kompromissa med allt annat, inklusive flygegenskaper. En F 117 kan med nöd och näppe flyga rakt fram, dessutom ganska långsamt. Helt fel plan för ett rivigt luftstridsspel, alltså.

Nej, i verkligheten är F 117 inget för Tompa Cruise och grabbarna på Top Gun-skolan.

Men spelet då? Jo, EA har lyckats med det allra viktigaste i en flygsim: att få landskapet, målen och fiendeplanen att röra sig mjukt och ryckfritt. Den här typen av spel har polygongrafik - bilderna är uppbyggda som matematiska modeller vilket gör att Megan kan "räkna om" alla föremål och visa det som händer ur ett antal olika vinklar. Du kan alltså se ditt plan utifrån, om du tycker det är roligare, åka med på roboten mot målet och i vissa fall se det hela ur måltavlans synvinkel i den här typen av spel, och det fungerar utmärkt i F 117.

Däremot har man tagit bort nästan allt det spakryckande, mätartittande och knappfifflande som man måste ägna sig åt i datorversionen.

F 117 är mycket lätt att komma igång med, för EA har begripit att



The AIM-9P is a smaller version of the M-Sidewinder. This is the definitive close-in air-to-air weapon. Take two they're small.

Grafik

Polyongraffe av bästa kvalitet. Megan tickar som ett schweizerur med den här mjukvaran.

Spelkänsla

Jag ska inte börja tjata om hur omöjligt det är att flyga flygplan utan roderpedaler, för det är inte omöjligt - bara väldigt orealistiskt. En F 117 har varken kanoner eller Sidewinders i verkligheten. Den kan bara fälla MiG 29:or på ett enda sätt - med en frontal-kollision. Uppdragsprofilen skulle passat en F 16 bättre. Men bortsett från detta så är känslan helt OK.

NIGHT STORM

Mega-lirarna inte alltid är så tända på att läsa bibeltjocka böcker innan de kan börja spela. Det finns till och med en "Arcade Mode" där man kan dyka rakt in i fajten: beställ önskat antal motståndare och markmål, så kan du börja mörsa direkt. Men om du vill kämpa dig igenom den imponerande mängd uppdrag som F 117 innehåller får du börja med att öva ute i Nevada-öknen (Där en av våra engelska konkurrenttidningar påstod att "Top Gun"-killarna höll till med sina F-18-plan. Alla vet att Top Gun-skolan ligger utanför San Diego i Kalifornien, och att Tompa flög F-14). När du lärt dig hantera din F 117 - den är inte nå'n trehjuling precis - får du ge dig ut i omstritt luftrum.

Detta betyder förstås Desert Storm-uppdrag, massakrer i mellanamerika, kubbning på Kuba och lågsniffar över Libyen - men EA har också skådat in i framtiden och bjuder på bombning i Bosnien! Vi får väl se hur det går med den saken, men du behöver inte vänta på FN:s be-

slut - köp F 117 och dra igång direkt. Uppdragen skiftar mellan sådant som en verklig F 117 är bra på - precisionsbombning typ kommandobunkrar och industribyggnader - och sådant som den inte ens är utrustad för - luftstrider mot andra jaktplan. Målen är mera detaljerade än de brukar vara i den här sortens spel. Det är roligare än att anfalla streck och bomba kuber!

F 117 är den bästa flyg-simulator som finns i Mega-format just nu, inte minst för att den är mera shoot'em up än simulator. Men ni som är legitimerade dödsödarens ska köpa något annat - det är för långt mellan smällarna för att ni ska trivas. Vill man ha mera simulator och mindre pang-pang ska man köpa MiG 29 från Domark i stället. Om den inte räcker till finns det bara en sak att göra: köp dator istället!

MJ



Ljud

Motorbrus, kanonknatter (men en M-61 knattrar inte - den skjuter så fort att den snarare låter som en jättelik motorsåg i plåt) och bombkrevader. Duger.

Hållbarhet

Lång - det finns mycket att uträtta i det här spelet, och uppdragen blir snabbt ganska knepiga att klara av. Men det finns password så att du kan fortsätta där du tor-skade sist...

Irritationsnivå

Låg.

MEGA DRIVE

P O I N T S

59



Listan över basketspel till Megan kan skrivas lång, och nu tvingas vi lägga till ytterligare ett - **HYPERDUNK** från Konami. Ett ganska medelmåttigt lir där det som vanligt gäller att sätta in rätt lirare och vinna mästerskapet.

HYPER



Är du en av dem som får kväljningar vid blotta tanken på basket och springer så långt bort som möjligt när det usla lilla spelet ska utövas på gympan? Då behöver du inte läsa vidare. Hyper Dunk är lika upphetsande som att titta på en match mellan vajjkings och dollfins och allt vad lagen nu heter i den svenska basketligan. Snacka om sömnpiller! OK, introet var rätt häftigt och likaså segerceremonin efter vunnit sluspel. För en gångs skull har man något igen för allt slit när man äntligen lyckas bli

mästare. Det är annars tunt med det i de flesta sportspel.

Du kan förstås ställa in speltid,

matchtyp och sådana saker, men det jag saknar väldigt mycket är repriser, och sidbyten hade inte skadat heller. Spelarna har lite Harlem Globetrotters-stuk. Bollar mellan benen och passningar bakom ryggen ser man lite titt som tätt. Utöver längd, frisyra och hudfärg skiljer sig spelarna sinsemellan i sju olika styrketal, t.ex. skott och snabbhet. Men prällen som har döpt dem borde få en skrapa av domkapitlet - namnen är påhitade av en galning. Så'nt drar ner spelkänslan.

Min erfarenhet av basketspel är att man tröttnar väldigt fort.

Hyper Dunk är inget undantag, och man måste ha ett brinnande basketintresse för att knappa på det här längre än en vecka. Att överta bollen när fienden anfaller är svårast att lära sig. Kommer man inte rakt framifrån och trycker exakt rätt, eller fångar bollen i





DUNK

luften, så liknar det karate snarare än basket. Om du tar time out kan du passa på att byta ut soporna i laget. Sex ersättare sitter och väntar på sin tur, så det är bara att välja och vraka. Men jag vill inte påstå att laget blir särskilt mycket bättre av bytet...

Jag förvånades ändå över hur pass lätt HD var.

Du kan söka motstånd bland 16 lag (Boston, LA, Chicago etc., etc.) som det trots alla olika värden inte märks någon större skillnad på. Det tuffaste motståndet får du utan tvekan när det sitter en människa vid padda nr.2.

Bollar mellan benen och passningar bakom ryggen ser man lite titt som tätt.

Det är alldeles för lätt att dunka, och har man rätt taktik vid motståndarens inkast (Utkast? Avkast? Jag vet inte riktigt vad det heter i basket...) så rycker man snart ifrån till en grov led-

ning som är näst intill ointaglig. När du har vunnit hela slutspelet, vilket du sannolikt gör redan på första försöket, så är motivationen att börja en ny turnering helt försvunnen. Det som känns mest spännande då är att skjuta 3 poäng, och helst från egen planhalva. Tro't eller ej, men de skotten går faktiskt i med jämna mellanrum.

För att den här typen av basketspel ska få längre hållbarhet måste det till flera finsesser.

Visserligen har man möjlighet att spela s.k. "multiplay", 2 mot 2, med hjälp av en 4-spelaradapter, och visst kan väl det vara kul. Men det räcker inte för att lyfta det här spelet. Det känns på något sätt så fruktansvärt uttjatat med basketspel som man ser från ena långsidan. Det måste sägas att vårt provspel endast var färdigt till 85 %, men de resterande 15 procenten kan knappast innebära några drastiska förändringar. Enbart för basketfanatiker!



Grafik

Den är bra. Välanimerade spelare, schysst avbytarbänk och snygga bilder efter matcherna. Segerceremonin bör också nämnas på plussidan. Men grafiken rasar lite när man har sett första dunken. Gubbarna förflyttar sig katastrofalt ryckigt.

Spelkänsla

Nej. Spelkänslan måste ha blivit kvar på fabriken, för på TV:n syns den inte till. Det blir så otroligt långtråkigt med två fattiga alternativ - anfall eller försvar.

Ljud

Musiken är avstängbar, och det är bra. Men jag saknar det där riktiga draget på läktaren (Som i t.ex. FIFA Soccer!) Nu får man nöja sig med ett svagt brus efter varje poäng. Lyssnar du noga kan du kanske urskilja de sluddriga kommentarer som varvas med en blek kopia av orgelmusiken från ett annat spel...

Hållbarhet

Hyper Dunk kan liknas vid mjölk. Håller ca. en vecka, i oöppnad förpackning 2-3 dagar längre, och stinker när det är för gammalt.

Irritationsnivå

En kul grej, det där med att bollen rullar ett varv på korgramen, men måste det hända så ofta? Och kan den inte någon enda gång trilla åt fel håll? Så blir jag dessutom vansinnig på att bara det försvarande lagets spelare finns under korgen, speciellt som det är omöjligt att se var returerna tar vägen. Det lätta data-motståndet gör att man är två spelare - minst.

MEGA DRIVE

P O I N T S

60



"Ha! Smaka min dödliga sopkvast!" J. Harker går hårt åt ohyran i slottet Dracula, men husets herre syns inte till.



"Va? Är han inte här heller?" J. Harker går på skogspromenad men ser fortfarande inte röken av Dracula.



"Nej, jag vill inte köpa din krukväxt!" J. Harkerträffar en typ som är våldans hemsk men inte precis greve Dracula.

Vlad Tepes, (påspetsaren) även känd som Drakul, var bevisligen en tung gosse som bl.a hade till hobby att trä upp turkiska krigsfångar på spett. Men var han vampyr också? Tja, om du kommer till slutet av detta spel kan du ju fråga honom, för det är först där du möter...

DRAC

Dracula har varit en av mina favvo-seriefigurer, men det är sällan man får se någon riktigt tung film om honom. Man försöker alltid framställa Dracula som någon halvbögig romantisk gubbe som alltid går på samma tontiga trick i slutet av filmen (Dracula inser inte att han har varit uppe för länge, solen har gått upp för hundra år sedan, hjälten drar undan gardinerna och Dracula blir till stoft).

Så hur ska spelet bli? mängder av blod och våld? Tror inte det! Enligt asken är detta Bram Stoker's Dracula (Bram S. är den som på 1800-talet skrev originalboken med samma namn). Vad detta spel har med originalet att göra vet bara Gud och de som har gjort spelet.

Dracula är ett mediokert plattformsspel. Spelet ligger i kategorin "har du sett ett så har du sett alla", och man spelar igenom Dracula på som mest en dag - just för att man har sett allt förut, och vet precis hur man ska göra.

Man frågar sig: går det inte att göra originella spel? Varför inte låta Dracula ha huvudrollen i spelet och låta honom suga blod ur snygga brudor samtidigt som han ska försöka ta över världen och slåss mot vampyrjägare (som i serien).

Själve Dracula får man bara se i sista striden. Spelet borde ha hetat "Jonathan Harker", för så heter huvudpersonen, en losergubbe som slåss mot dumma monster och elaka spindlar allt vad han orkar. Som vapen har du ett svärd, men du kan också få ett och annat vapen på vägen som t.ex en pistol, ett hagelgevär eller dynamitgubbar.

Inte en blodsdroppe så långt ögat når.

För att ha titeln Dracula och handla om vampyrer och dylikt så är detta spel så blodlöst att man får ont i magen. Jag såg inte en blodad tand någonstans i spelet - ytterst klen! I och för sig blir det lite skräckstämning på sina ställen i Dracula, men det varar inte många sekunder.



DRACULA

Grafiken är platt och ganska stel,

påminner om en kollision mellan Galahad och Shadow of the Beast. Hade Dracula kommit för ett år sedan, så hade spelet fått bättre betyg, men nu känns Dracula lite föråldrat och stelt. I början av spelet är banorna ganska så ordentligt tråkiga, men det lossnar lite längre fram i spelet. Skamfläcken är att man måste spela om alltihop från början när man har förlorat - inga passwords här inte. När man har

sett de första sega (skämt? RED) banorna för sjunde gången börjar man funta på att ge tusan i alltihop och göra något spännande i stället, t.ex. sitta och se tvätten snurra i torktummlaren Det som höjer stämningen i Dracula är det faktum att musiken är ganska så passande och att det är elva banor (skulle det vara kortare så skulle det vara stöld). man kan säkert köpa sämre spel, men faktum kvarstår, man känner sig lite lurad... tycker Patte!



"Oj! Det verkar som om Rocktåget har kommit till sta'n!"

Grafik

Tråkig och stel. Absolut inget djup någonstans i spelet. Gubbarna rör sig ryckigt och stelbent, och det för oundvikligen tanken till hur spel såg ut för ett par år sedan.

Spelkänsla

kunde klart vara sämre, hur irriterad man än är så tycks man vilja spela lite till. Tyvärr så är Gubben stel och tråkig, hans vapen är dåliga och man dör just bara för att fienden vägrar dö fast man står och karvar i honom så att man får ont i armen. Känslan dras ner ytterligare av att det är så platt graffe. Ännu ett "filmspel" som skulle mått bra av att tänkas om helt från början...

Ljud

Hade det inte varit för den stämningfulla musiken, så hade Dracula varit helt rådött. Låtarna kanske inte är det mest häpnadsväckande man har hört på ett Mega spel, men de funkar perfekt i Dracula.

Hållbarhet

Dracula är ett så mediokert spel att man utan någon som helst svårighet spelar sig igenom det på en dag. Det håller nog längre för en total nybörjare, som aldrig har sett ett plattformsspel förut.

Irritationsnivå

För lite fantasi i spelet, för tråkig grafik, för lätt.

MEGA DRIVE

POINTS

DR ROBOTNIKS

MEAN BEAN

MACHINE

59

Detta är ännu en Tetris-variant som var fjolårets hit i Japan. Varför begriper ingen.

Spelet går ut på att du skall bilda grupper av fyra bönor eller fler så att de försvinner. Då är de räddade! Robotnik vill nämligen förvandla de små gulliga bönorna till robotar i sin Mean Bean Machine. Du måste besegra tolv av bovens robotar innan du får chans på honom själv...!

Detta är absolut ingen lätt match.

En eller två grupper lyckas du fixa utan problem, men sen kommer svårigheterna, och man blir både ledsen och kinkig. Om du lyckas få bort en färggrupp med bönor och ännu en grupp bildas (eller fler) får du en JIPEE vilket innebär att en massa förlorade bönor ramlar ner hos din elake motståndare. De blockerar så att nya grupper inte kan bildas och endast då kan ni vinna, men tyvärr händer detta inte så ofta. Det är snarare så att dessa robotar får in flera JHAA's på dig (motsvarigheten till din JIPEE) och plötsligt har du torskut brutalt.

Något som är bra är att du har oändliga continues

och passwords som gör att du slipper se föregående robot nåt mera, förutom på en bild precis innan du sätter igång spelet för hundrafemtielte

gången, där han lider och gråter för att du slagit honom så grymt. När du väl har fajtats klart mot alla robotar, får man se Robotnik skälla på sina stackars robotar, och sedan tar han saken i egna händer. Den trettonde fajten är mot Robotnik själv, och klarar man det flyr Robotnik i sitt lilla rymdskepp som vanligt, jagad av en massa bönor med mustasch! Går det inte så kör versus mot en polare. Går det fortfarande inte? Sälj din Mega...

Grafiken är ruggigt bra, det är så bra upplöst att det ser ut som en tecknad rulle. Det är nästan lite för gulligt bara, man vill ju inte direkt att polarna ska få för sig att hälsa på när man spelar MBM! Det är utformat för barn på Disney's naiva sätt, men inte ens den coolaste härding kan låta bli att slita härtestarna av sig, så hur skulle ett barn klara detta?

Detta är inget spel för färgblinda,

eller för dig som inte har avtalat tid med din hjärnskrynkla inom snar framtid. Du kommer att förlora förståndet både en och flera gånger, men du kommer säkert tillbaka... det är så med den här sortens spel, man får sina abstinensbesvär. Börja på easy. Det är svårt nog, men man förstår tekniken efter 200-300 omstarter.

Take it easy
YESIM



Grafik

Schysst grafik, tydlig.

Trots spelets enkla utformning har det satsats på att få det snyggt, det känns lite som att glo på en tecknad film.

Spelkänsla

Redan efter första banan har man börjat gäspa sig trött på monotonin i spelet och så fortsätter det i tolv spel till. SUCK!

Det enda som får en att fortsätta är glädjen över att nita den j-veln och få passwordet. MÅSTE DET VARA SÅ SVÅRT?

Ljud

I början O.K, sedan i tolv banor till- ja, då... Typiskt japansk syntploppmusik, dock något bättre. Gradvis sänker man ljudet på tv'n och höjer favvo plattan på stereon. Musiken är onödig i detta spel och den blir snabbare för varje nivå. STÖÖN!!!

Hållbarhet

Är man lika envis och grym som jag tar det två dygn. Risken är att man börjat spöa småsyskonen när man gått bet på robotarna, äkt ut hemifrån och fått Megan slängd efter sig, och då kan man ju aldrig spela klart, eller hur?

Så ta det cool, du kan ju ha tur nångång, annars kan du köra på versus med en polare.....

Irritationsnivå

OJ! Allt är ruggigt irriterande. Stenarna som faller just när det börjar gå bra, att han alltid får fler JI-HAA's när du bara lyckas få in en JIPEE, att din bror råkade stå i vägen när du slängde en askopp av ren och skär ilska osv, osv, osv...

EN STUDIE I SKRÄCK

...eller "ett besök på redaktionen"!

OK, det var ni som bad om det. Folk har skrivit och ringt och propsat på att få se vilka vi är och hur vi har det. Det vill ni inte veta. Det är bättre om ni inbillar er att vi är snygga, trevliga, intelligenta killar som har ett glassigt kontor tapetserat med TV-skärmar och TV-spel. Egen flipper och cola-automat. Rörpost till pizzerian. Två timmars arbetstid per dag. Vill ni behålla era illusioner, så sluta läsa här.



"Välkomna till redaktionen", säger Patte med ett varmt leende och en inbjudande gest. "Kliv på!"



Rolf Larsson, alias Dr. Roffe. Mannen till vänster på bilden. Gillar alla slags spel, började en gång med Pacman från Philips. Har ingen fritid men skulle jogga mera om han hade nå'n. (Visst, visst...)

Mats Jönsson, redaktör. Skånsk. Gillar enkla spel med stora explosioner. Gillar musik med stora explosioner och mat som kreverar i munnen. Motto: "Everything - all the time" (explosioner.) Önskar ett flipperspel med explosioner.

Dr. Roffe "Nä nu... kolla, ba', Matte... ä' det där Sonic?"

Matte: "Nää... det är pizza på TV-rutan."

Dr. Roffe: "Är det capriciosa?"

Matte: "Nää, usch".

Patte gillar alla spel som han klarar. Hatar alla spel han inte klarar. Hatar alla som klarar dom spelen. Veklingar! Gore- och splatterfilmer är ett måste. Hans motto: "Va!" Idol: Jim Rose. Boxas när han är ledig, använder Karate i jobbet. En j-kel på flipper och korridorskateboard (säger han).

.....

"Åh vad kul", säger Deg entusiastiskt.. "Ska jag recensera det här? Måste jag verkligen? DET HAR? Men jäklar, äsch!"

Mikael "Deg" Stenmark, mannen från vidderna. Berömd. Gillar det mesta i spelväg men extra svag för roll- och äventyrsspel, även utan TV-skärm. Spelledare, uppfinnare till några världar och figurer. Kan prata flera meningar i sträck och hatar kyla, trots ett förflutet som norrlänning. Flipperfantast.



Till vänster: Johan "Johan" Spångberg, yrkeselev och sportspels-expert:

"Dom släpper ut mej om jag vinner nästa match, det har dom lovat."

Johan gillar sportspel. Johan gillar riktig sport också. Han vet vad "offside" heter på engelska och att bollen är rund. Johan kan spela golf ute men föredrar PGA II när det är vinter. Spelar hellre apa än basketspel. Har Jungle Strike också, minnsann.

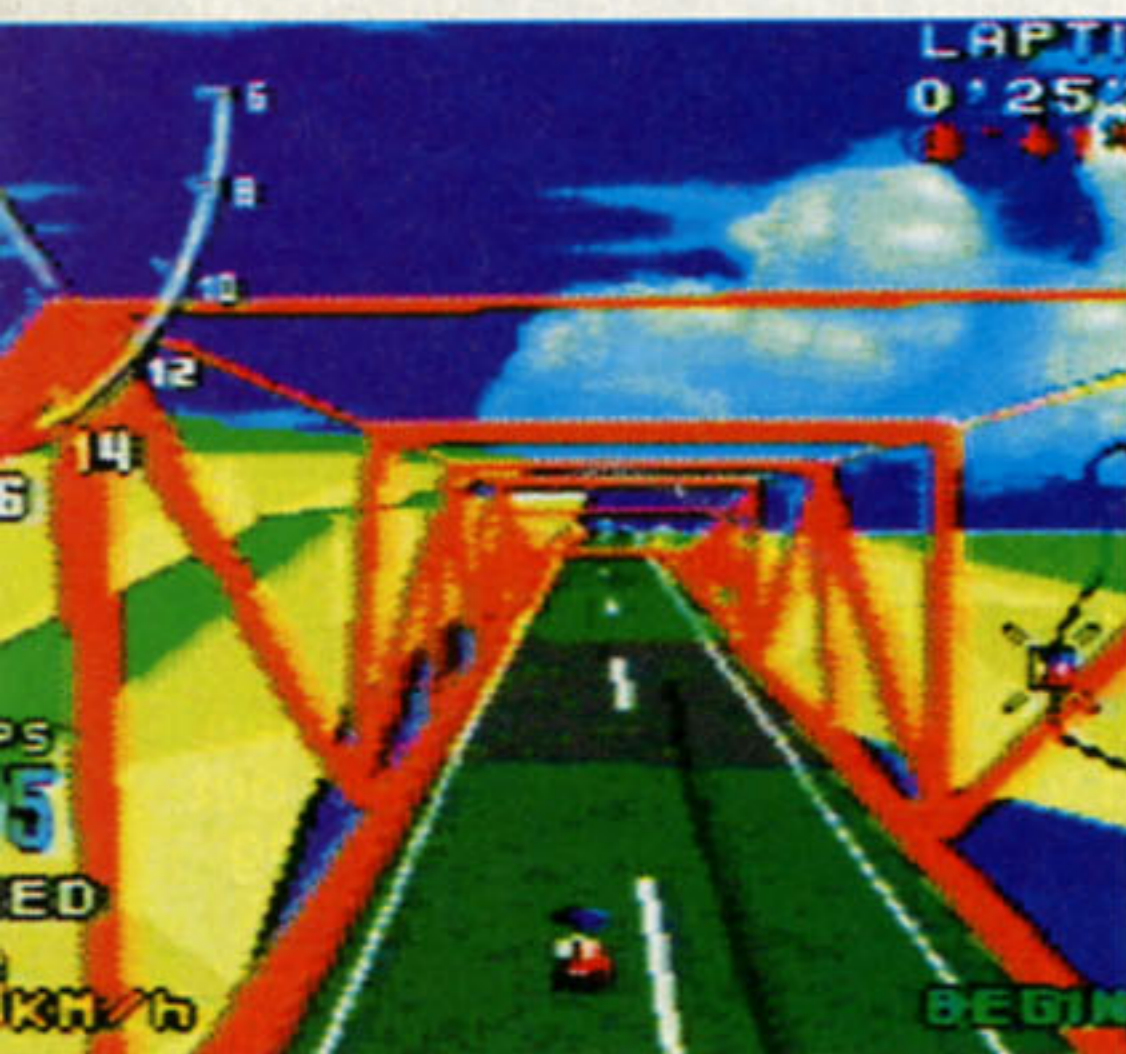


MEGA DRIVE

P O I N T S



Detta är pariserhjulskurvan, en flack och ganska enkel kurva på nybörjarbanan, sedd från sittbrunnen.



Den första bron på nybörjarbanan, sedd i maximalt höjdperspektiv. Du är uppe och flyger bland brobalkarna...



Im out of here!

Ett av världens bästa arkadspel finns snart att köpa till din Mega Drive. SEGA har lyckats bygga om 32-bitarsspelet Virtua Racing till en häpnadsväckande bra 16-bitarsversion. Hur? Svaret är en förkortning: SVP, virtua-chippet.

VIRTUA RACING

Virtua Racing (VR) gjorde succé i alla världens spelhallar (arcades) för nästan två år sedan, trots att de redan hade gott om racing-spel där man fick sätta sig i en biltrapp och köra ikapp med andra. Vad var det då som var så annorlunda att alla flockades runt VR-maskinerna?

Svar: allt. (Utom kanske själva spelidén.) I de gamla racing-spelen, som Super Monaco GP, är "banan" ingen bana utan en bakgrund, som rör sig på det håll du styr. Medtävlarbilar är sprites (självständiga grafiska objekt) som förstoras och förminskas av maskinen, så att du får en illusion av att de närmar sig eller kör ifrån dig.

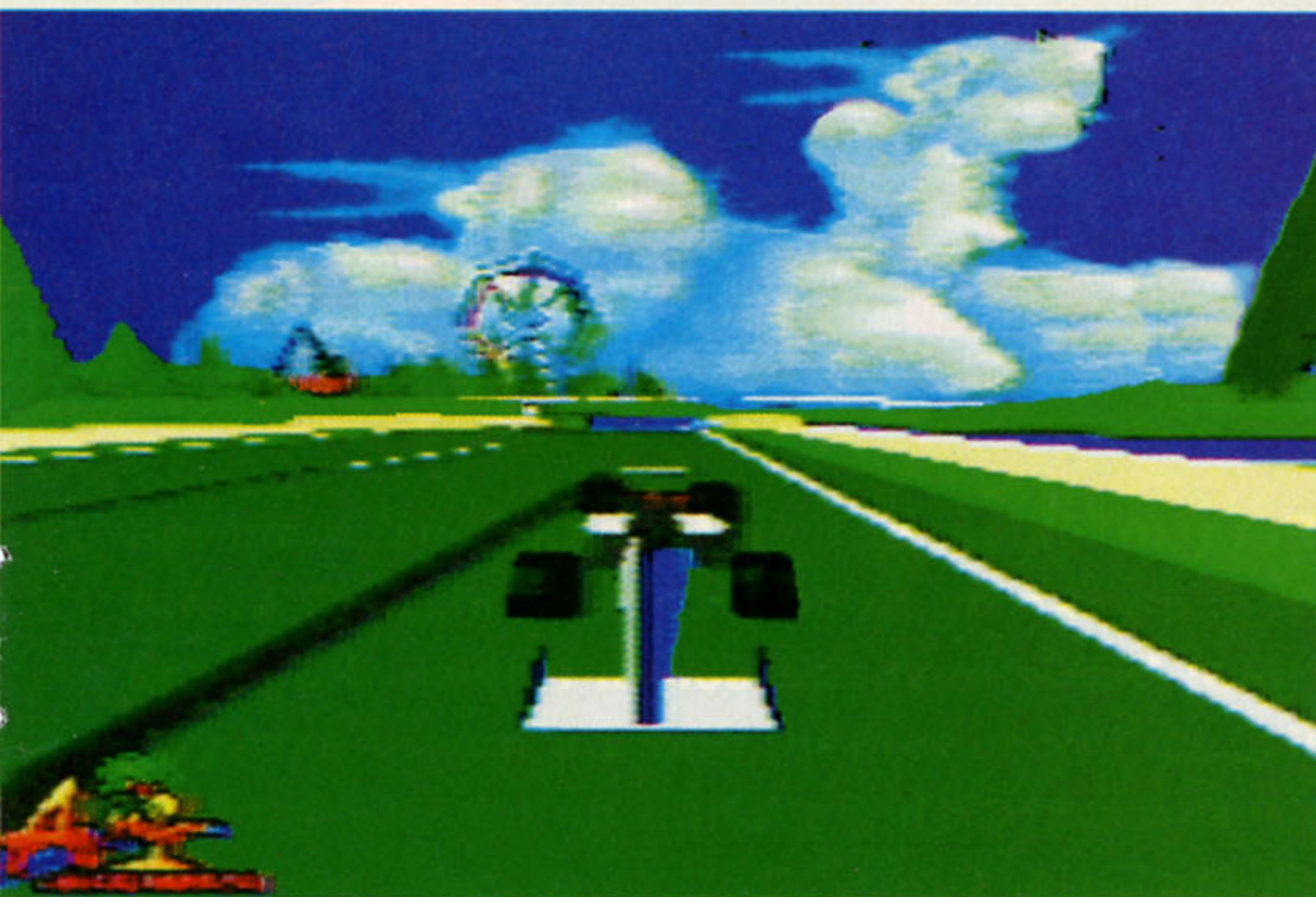
I Virtua Racing är banan en "verklig" yta, matematiskt definierad, precis som andra föremål nära banan. Det gäller också medtävlarbilarna. Allt är uppbyggt av färglagda och skuggade polygoner (flerhörniga geometriska figurer), men det kräver mycket datakraft att vända och vrida på alla dessa figurer. Därför har SEGA utvecklat en särskild processor som kallas SVP - något som förmodligen betyder SEGA Virtual Processor - och den ska troligen sitta i kassetten.

Det låter tekniskt och bra, men folk stoppar inte tonvis med mynt i en maskin för att beundra tekniska fiffigheter. Så vad får du då ut av alla dessa polygoner?

Körkänsla, kort och gott.

De tre banorna i VR lutar. Du måste alltså hitta rätt spår i kurvorna; kör du upp på den doserade kurvans kant kan du åka fortare, men om du skär kurvan får du kortare väg och kan (kanske) passera en medtävlare på det viset. Kurvorna är väldigt varierade, och du kan inte ens släppa "ratten" på raksträckorna. Det duger inte bara att sitta och vänta på nästa böj, för då åker du in i barriären, eller ut i gräset (som sprutar i små gröna trianglar bakom bilen!) eller kanske gör en helomvändning.

Det ska du kanske göra ändå, för då får du se hur snabbt Megan (och SVP-chippet, se nyhetssidorna) kan räkna om din framrusande bilsilhuett till en snurrande eller voltande F1-bil! I arkadmaskinen får du då en rejäl



Här har du din bil! Du kan köra split-screen mot en kompis, men tanken att koppla ihop flera Mega Drive och ha multi-lopp blev det inget av. Vi misstänker att SEGA prövade möjligheten - det sitter ett mystiskt kopplingsdon på vårt provex - men det kanske skulle blivit för mycket. En annan aning är att SVP-chippet har mycket att göra med de kommande Virtuality-spelen: SEGA har nyligen skrivit avtal med W Industries, pionjärerna inom Virtual Reality, så nu kanske det blir något gjort...

RACING

omskakning på köpet. Det är en ganska hårresande erfarenhet...

Men det slutar inte där. Eftersom det mesta av spelgrafiken består av saker som är matematiskt beskrivna, så kan maskinen erbjuda dig ett antal olika synvinklar. Den räknar om alla vinklar och vrider alla polygonerna så att de motsvarar den vy du valt. VR har fyra olika möjligheter: Du kan placera "kameran" i bilen, fem meter bakom, 20 meter bakom och några meter upp, samt 50 meter bakom och lika långt upp. Denna helikoptervy är bäst när man ska lära sig banorna, eftersom man får mest överblick då. På bana 2 är den inte så bra, för det finns en tunnel där du tappar kollen på din bil och nästan alltid dammar i väggen...!

Det är verkligen imponerande att se hur mjukt bilden zoomas ut eller in varje gång man byter synvinkel.

F1 Racing är fortfarande det snabbaste bilspelet på Megan, men när det gäller känslan har det ingen chans mot VR. Djupet i grafiken är fantastiskt, och skillnaden i att

ha en verklig yta att köra på gör VR till en riktig höjdare. Ovanpå det så är VR dessutom ganska svårt! Kör du mot en kompis som är lika tafflig, så gör det inte så mycket, men i Virtua Racing-läge får du verkligen jobba för att komma någorlunda högt på listan.

Alternativen i Mega-versionen är Virtua Racing (du mot datorn), Free Run (träning) och 2 Players vs. (en-mot-en). Det finns tre banor, som också motsvarar tre svårighetsgrader, men under OPTIONS kan du dessutom välja easy, normal eller hard.

När kommer VR hit?

Datum är inte spikat, men april/maj är en bra gissning. Det uppges att SEGA numera lutar åt att sätta in chippet i spelkassetten, vilket skulle betyda att priset hamnar på Nintempo-nivå. En tidigare tanke var att låta folk köpa SVP-processorn i en adapter, som sedan kunde användas till alla Virtua-spel. Och 6-knapparspad måste man ha...

MJ



Grafik

Det är egentligen inte rättvist att jämföra arkad-Virtua med mega-versionen, men den är ganska smickrande för SEGA: programmerare, så vi säger väl att mega-versionen är överraskande lik originalet! Färre färger och större polygoner gör att grafiken känns kantigare, men det otroliga djupet och de silkesmjuka övergångarna mellan olika synvinklar ger högt betyg. Fast den s.k. depå-personalen är minst sagt skissartad...

Spelkänsla

Mycket hög, tack vare grafiken. Ibland känns det som om TV:n är en låda som innehåller en avancerad bilbana, ibland kan man nästan drömma sig ned i sittbrunnen på något snabbt. Bör upplevas!

Ljud

Ljudet är tyvärr inte riktigt i klass med resten av spelet, men det gäller mest motorvrålet. Det är utbytt mot ett helsyntetiskt pludrande, som för all del ger viktig information om motors varvtal, särskilt om man kör med manuell växellåda. Däckstjut, sladdläten och krockljud OK men inga höjdare. Musiken är sparsam och uthärdlig.

Hållbarhet

Lång! Tre banor, bara - men räkna inte med att behärska dem på mindre än en vecka. Köra mot polare kommer att vara kul långt därefter...

Irritationsnivå

Inte på spelet, men på dina racingtalanger...

MEGA CEDEN POINTS

92

Peta in skiva nr.1 i Mega-Cedens hungriga gap, så ska du få se en liten film. Kul? Vänta bara! Du är huvudpersonen i detta drama på liv och (massor med) död! Du måste expediera minst 378 aliens innan du får se slutet på filmen...



GROUN T E X

Att man gör spel av filmer är inget nytt, men då tänker man på vanliga plattforms- eller panga på-lir där man har skarvat in en filmgubbe för att kunna sälja i kölvattnet efter biosuccéerna. Nu kommer den nya sortens filmspel: här är filmen själva spelet! Digital Pictures heter den Silkicon Valley-baserade firma som har producerat Ground Zero Texas.

Filmen kostade tre miljoner dollar att göra, en summa som förmodligen innehåller regissören Dwight H. Littles arvode. Mr. Little är inte ny i action-facket - han har bl.a. regisserat Halloween 4 (the Return of Michael Myers), "Rapid Fire" med Brandon Lee och Steven Seagal-filmen "Marked for Death" - men han behövde stöd av en spelmakare, för den här sortens film kräver ibland att man bryter med 75 års tradition.

Aliensarna försöker upprätta ett brohuvud för invasionen mot jorden!

Eftersom du (= kameran) är med i filmen, så måste skådisarna försöka glömma att de lärt sig att aldrig låtsas om kameran. Hårt.





D Z E R O

K A S



Vad händer så när du knäpper på GZT?

Jo, du får se en lång, stämningsskapande intro-film. Du kommer till en liten stad vid Mexikanska gränsen där en epidemi av mystiska försvinnanden sprider skräck och förvirring. Du hämtas av den lokale befälhavaren Reece (spelas av Steve Eastin) och får veta att utomjordingarna ligger bakom det hela. Dina tre föregångare är bland de spårlöst försvunna... Aliensarna försöker upprätta ett brohuvud för invasionen mot jorden! De har dessutom tagit

mänsklig skepnad, så din uppgift är inte alldeles enkel. Den går ut på att knäppa dem! Du sitter i ditt taktiska stridscenter och styr fyra "battlecams" - kombinerade videokameror och strålkanoner. Så snart någon halar fram en laserpistol och siktar på dig gäller det att skjuta rätt och snabbt. Men de blir inte liggande - din förstärkta fotonstråle bara knockar dem. Och skulle du skjuta en civilist, så är det "game over" - på ett ovanligt brutalt sätt. Och förresten...skulle du och teamet misslyckas, så ligger det en B-2 och väntar ovanför

sta'n med ett taktiskt kärnvapen...!

Du måste dessutom se till att de fyra fältagenterna inte blir kidnappade och förvandlade till aliens.

Deras tilltänkta kidnappare bär dessutom på en del av den hemliga koden till utomjordingarnas hemliga gömställe, och det är bäst att ha rätt kod, för de har minerat stället med en rejäl atombomb. Men innan det blir aktuellt måste du knäppa några hundra aliens.

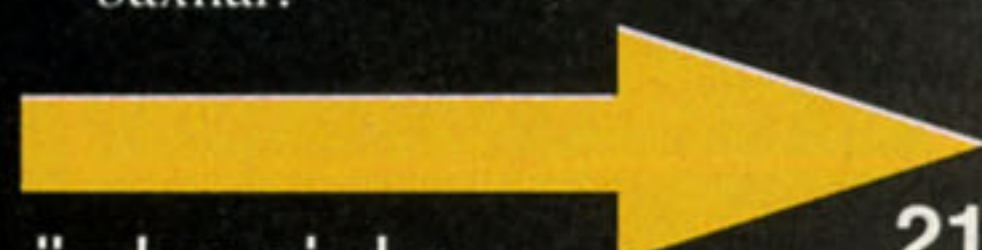
Du kan skärma av kameran med ett galler,

men det tål bara fyra - fem träffar från utomjordingarnas lasersvamp. Själva kameran tål mera, men ju flera träffar den inkasserar ju sämre blir bilden och till slut svartnar det. Om din agent är oskadd kan du få en kamera lagad på nivå 1, men sedan är det finito. Din enda chans är att skjuta fort och rätt, och det du skjuter på är filmade sekvenser. Spelet innehåller 300 olika "träff"-snuttar, så det blir inte enformigt i första taget.

I nivå 2 sitter din kamera och strålkanon på Reeces hjälm,

och du följer med när han undersöker tre misstänkta aliens-tillhåll. Lyckas ni ta er in i deras lya och sno deras vapen blir de riktigt sura - så sura, att deras robot-stormtrupper väller in i staden, skjutande och sprängande. Nu blir det svårare - cyborgerna är snabbare än de aliens i människohamn som du stött på tidigare, och det dyker upp flera samtidigt. Plus en massa oskyldiga åskådare. De slipper du på nivå fyra, men det är desto flera cyborger som ska avskaffas. Till sist får du en chans på Reticulanernas moderskepp, och mycket mera är det inte. Men fram till dess är det så häftigt att man baxnar.

fortsättning på nästa sida





ground zero texas

Grafik

Full video på 1/3 av skärmen. Hög kvalitet. Långt, stämningsskapande intro och dräggäckra effekter.

Spelkänsla

En höjdare. Du är verkligen med i handlingen! Kanonkamerorna har bra precision, och kontrollpanelen är både överskådlig och snabbmanövrerad. Vaksamhet och schyssta reflexer är ett krav - det går nämligen inte att lära sig sekvenserna utantill. De varierar hela tiden...!

Ljud

Det här gänget kan hantera ljud. Klart, tydligt tal (på amerikansk engelska, förstås) och musik som ger rätt atmosfär. Bra tjong i effekt-ljuden.

Hållbarhet

Spelets största minus. Den som har bra reaktionstider och hyggligt avtryckarfinger fixar GZT på några dagar.

Irritationsnivå

Obefintlig.

DEN ALLEDELES SPLITTERFÄRSKA POÄNGSKALAN





TUNNGA

som alla vet så går det att skicka in sin egen topplista, och det kan betyda att inom en snar framtid kan man få se sitt namn och topplista i Sega Force. Här följer ett antal utvalda.

Addes Mega-Lista

- Phantasy Star 3
- Phantasy Star 2
- Rings of Power
- Shining in the Darkness
- Flashback
- Road Rash 2
- Sword of Vermilion
- Golden Axe 2
- Sonic 2
- Sonic 1

Addes Master-lista

- Phantasy Star 1
- Miracle Warriors
- Ys, the Vanished Omen
- Golvellius
- Spellcaster
- Fantasy Zone
- Sonic 2
- Sonic 1
- Land of Illusion
- Wonder Boy 3

Kenneth Wallin Älv-sjö

"Kannibalens"

Mega-lista

- Sonic 2
- Grand Slam Tennis
- Sonic 1
- NHLPA Hockey
- Mickey & Donald
- Quackshot
- Taz-Mania
- Desert Strike
- Gynoug
- Altered Beast

Oscars Mega-lista

- 1. Golden Axe
- 2. EA Hockey
- 3. Sonic 2
- 4. Castle of Illusion
- 5. Sonic
- 6. Fantasia
- 7. Klax
- 8. Quackshot
- 9. David Robinson Supreme Court Oscar d'Aubigné Oskarshamn
- 10. Spiderman

Hans Zetterström

Johanneshov

Hasses Master-Lista

- 1. Wonder Boy 3
- 2. Alex Kidd in Miracle World
- 3. Pacmania
- 4. Sonic
- 5. Castle of Illusion
- 6. Teddy Boy
- 7. Action Fighter
- 8. Chase H.Q.
- 9. Thunder Blade
- 10. The Lucky Dime Caper

Martin Axelsson Vålberg

Mega Martins Mega-lista

- Sonic 2
- Sonic 1
- Speedball 2
- Golden Axe 1
- Altered Beast
- Moonwalker
- Phelios
- Tale Spin
- Quackshot
- Super Monaco GP

Michaels 10-i-topp-lista

- 1. Taz-Mania
- 2. Fantasy Zone
- 3. K.O. Boxing
- 4. Lemmings
- 5. Wonder Boy 2
- 6. Bart vs. the Space Mutants
- 7. Ariel the Little Mermaid
- 8. Alien 3
- 9. Indiana Jones
- 10. Sonic 2

Jenny T. Game Gear

Castle of Illusion

Wonderboy

The Lucky Dime Caper

Columns

Sonic 1

Alex Kidd in the Enchanted Castle

Quackshot

Paperboy

Chuck Rock

Super Off Road

Mattias Olsson Umeå

Mega-lista

- Dragon's Fury
- NHLPA Hockey '93
- Sonic 2
- Predator 2
- Quackshot
- Strider
- California Games
- Castle of Illusion
- Super Thunder Blade
- Decap Attack

Mikael Christiansen Karlskoga Masterlista

- 1. Wonder Boy 3
- 2. Golvellius
- 3. Sonic 1
- 4. Alex Kidd in Shinobi World
- 5. The Lucky Dime Caper
- 6. Psycho Fox
- 7. Wonder Boy 2
- 8. Phantasy Star
- 9. Wonder Boy 1
- 10. Fantasy Zone 2



MEGA CEDEN

P O I N T S

87



Sega är ju inte berömda för att ge ut bra spel till sin cede. Nu kommer det ett spel som det har varit en del snack om, men kommer det att hålla för Sega Force hårda granskning och kan det överglänsa tidigare magplask?

SILPHEED

Är detta ett helt vanligt shoot 'em-up? Är detta spel bra? Frågorna var många när vi på Sega Force ÄNTLIGEN fick ett ex av cede-spelet Silpheed. Roffe lät medela att han inte tyckte att det var något att göra i byxan för, men man hade ju hört en del snack: allt från "usch & fy" till "det bästa cede-spelet hitintills". Så vi fläkte in skivan i ceden med något svettiga händer.

Det äckligt tunga intro tar oss med häpnad. Det är, precis som spelet i övrigt, uppbyggt av s.k. skuggad plygongrafik, och det enda verkligt ny med lret.

"Är spelet hälften så coolt som intro så är det värt pengarna", tänker jag.

Spelet går ut på det vanliga: du är hjälte och alla andra ska dö som svin i helvetet, så det enda du behöver veta är var skjutknappen sitter, och hur man använder den. Nu finns det säkert en del som suckar djupt, men vad är det för fel med lite lätt un-

derhållningsvåld? Det är ju bara robot-android-slaktare på väg att förinta jorden som åker dit.

Så trycker jag då på start och får skönja den första banan.

Skeppet är ganska litet, men rör sig snabbt och bra. Och så börjar infernot. Mängder av fiender kommer emot mig och jag har kanske någon hundradels sekund att komma undan kolonner med dödande missiler. Alla står det mitt namn på, med stora blodröda bokstäver!

Grafiken är total och ger spelet ett djup som jag sällan skådat på Mega-ceden.

När ett skepp exploderar i bakgrunden så sitter man med öppen mun och suger in förödelsen, men snart märker jag att det går inte att söla en seckund i Silpheed för då har man en missil inplanterad i hjärnan, för är det något som är lätt i Silpheed, så är det att dö.



SILPHEED

Svårighetsgraden i Silpheed är förvånansvärt hög för ett Shoot 'em-up.

Är man lite trött och inte kan ge hundra, så har man klart svårt att komma igenom fjärde banan. Detta kan vara ytterst irriterande för människor som gillar att vinna, annars så är det bara kul när ett spel håller lite längre än ett par dar.

Gott om bra spel till Mega-ceden har det varit ont om.

Det känns bra när det äntligen dyker upp något som man inte är redo att kasta i sopporna efter ett par minuters spelande. Silpheed är inte det bästa spelet i värds-historien men förtjänar dock en plats i samlingen... tycker Patte.



Grafik

Det som skilljer Silpheed från andra Shoot'em up-spel är grafiken. Den ger en tung 3D-känsla som behövs för att ett sådant här spel ska kännas fräscht. Intro sekvensen är klart tunga.

Spelkänsla

Lite gammal hederlig skjut-action har man väl inte något emot, och när det är suvve grafik blir det ännu bättre. Det är bra flyt i spelet, men man kanske skulle ha lagt in något lite anorlunda, tex en bana där man får springa till fots och skjuta lite aliens, på det hela taget, det kan bli lite tråkigt i längden.

Ljud

För att ligga på cede så är samplingarna alldeles för grötiga! När någon människa säger något, t.ex i introt, så snappar man inte ett skit. Kanonerna på ditt skepp låter inte alls som man vill - tunnare lasers får man leta efter! Musiken är vansinnes-techno, antagligen komponerad av någon helgalen Japan.

Hållbarhet

Bered dig på långa och frustrerande nätter. Silpheed är klart svår och tar säkert ett par veckor att klara.

Irritationsnivå

Att jag inte har klarat det.

MASTER SYSTEM

P O I N T S

86



Det var ett bra tag seda som filmen Djungel Boken hade premiär och först nu så kan vi njuta av spelet. Men är det bra. Är Mastern på väg att dö ut? Vem vet – läs recensionen, och är ni inte klokare efter det, så vete f-n!

JUNGLE BOKEN

Den klart bästa Disney-filmen enligt min åsikt (och vi vet ju alla att jag alltid har rätt) är Djungelboken. Om man inte nöjer sig med filmen, så finns nu spelet på Mastern.

Det går många rykten om att Mastern är död, men så fort någon börjar skrika sådana dumheter extra högt så kommer det ännu ett kanospel till Mastern.

Nu vet jag ju inte om Djungelboken är så himla bra att den ensam kan rädda Mastern från att bara försvinna från marknaden, men helt värdo är den inte. Det som höjer Djungelboken ur det trask, där många sura spel ligger och ruttnar (och vars stank fyller ens näsborrar så fort man är ute och kollar nya releaser) är grafiken!

Jag har sett sextonbitars spel med sämre grafik

(tex Robocop 3 och T2 the movie). Du är Mowgli, och man mär-

ker direkt hur smidigt han rör sig. Även dina förhatliga fiender är bra mycket bättre animerade än man är van vid.

Det rör sig om en vanlig plattformshistoria som utspelar sig i djungeln,

vilket inte bör överraska någon. Storyn är ganska vag och man har inte riktigt koll på varför Mowgli måste flänga omkring som han gör – såvida det inte är som i filmen: att han ska föras till människoby.

Det finns stages som är hur roliga och svåra som helst, medan man mitt i allt stöter på en bana som är både lätt, fånig och kort.

Man får i alla fall möta de flesta figurerna ur originalstoryn. Du ska ta dig igenom en massa banor och



BOOK

man känner klart igen vissa delar från vissa andra Disney-plattformsspel som översvämmat marknaden: t.ex. Quackshot, Lucky Dime Caper och Land of Illusion. Inga dåliga förebilder...

En liten bugg dök upp på vårt ex, där Mowgli står på Baloos mage och surfar ner för virvelfloden. Om man är så klantig att man ramlar i vattnet nästan direkt, men har så mycket liv så man kan klara ett dopp, så får Mowgli krupp och börjar springa och kasta sig i vattnet till en säker död, vad du än gör med kontrollen! Skumt.

Det som slår en meddetsamma är skillnaden mellan banorna -

hur pass olika bra/genomtänkta de är. Det finns stages som är hur roliga och svåra som helst, medan man mitt i allt stöter på en bana som är både lätt, fånig och kort. Den som säger att Djungelboken är sten lätt och bara för småungar ska nog byta hobby och försöka

något svårare. Sega Force-redaktionen ger er några förslag: slåss mot Hells Angels, samla guld, övertyga medlemmar ur Livets ord att de har fel när det gäller religion.

Over all så är Djungelboken inte direkt lätt.

Fast det nog är gjort för något yngre lirare, så kommer även de större att få lite problem på vissa ställen. Det som är synd och skam är att man känner igen sig på alla ställen i spelet, fast man inte har spelat Jungelboken en enda gång i livet. Vilket förstås beror på att mycket är snott från tidigare spel. (Fast det brukar heta "inspirerat av".)

Frågan man ska ställa sig är om det över huvud taget är möjligt för de företag som gör spel till Sega att komma fram med ett anorlunda plattformslir. Det är inte Mastern som är död, det är plattformsspelet som är det!... tycker Patte.



Grafik

För att komma från ett master-spel är graffen något av det bästa som jag har sett. Alla sprites rör sig mycket snabbt och smidigt. Jag har klart sett sämre Mega spel.

Spelkänsla

I och med att gubben rör sig så bekvämt så är det mycket kul att spela. I början är spelet för enkelt och när man har misslyckats ett antal gånger längre fram så blir det ganska tråkigt att börja om hela tiden. Banorna i början skulle vara svårare.

Ljud

Nu är det ju så att vi recenserar ett Master-spel här, och när jag brukar komma till ljud så är det alltid med en suck som jag måste skriva "som vanligt". Men inte denna gång! Okej, nog är det ganska mycket syntplopp men ändå så är det inte fullt så farligt som det brukar vara. Och låtarna kan ju alla sjunga med i...!

Hållbarhet

Två dagar till en vecka, det beror på vem som lilar.

Irritationsnivå

Att jag inte klarade spelet på en gång, som Roffe gjorde.

HOT LINE

NY FÖRBÄTTRAD

HOT LINE! RING

08 - 600 51 71

Må, Tis, Ons, Tor

1730 - 2000.

SÖN 1300 - 1500

...så får du hjälp

av Dr. Roffe,

Daniel Larsson

och Daniel Roth!

LOST VIKINGS

MEGA

Här har ni levelkoderna till allt utom slutet på detta supercharmiga pussel/labyrint/äventyrsspel - nå'nting ska ni ju klara själv! Som vanligt betyder Ø noll, inget annat.

1	GR8T
2	TLPT
3	GRND
4	LLMØ
5	FLØT
6	TRSS
7	PRHS
8	CVRN
9	BBLS
10	TR33
11	ULCN
12	QCKS
13	PHRQ
14	C1RO
15	SPKS
16	JMNN
17	SNDS
18	TMPL
19	TTRS
20	YLLY
21	PLNG
22	BTRY
23	YNKR
24	RVTS
25	CBLT
26	HØPP
27	SMRT
28	V8TR
29	NFL8
30	WKYY

31	CMBØ
32	8BLL
33	TRDR
34	FNTM
35	WRLR

JURASSIC PARK

Ni har redan fått en mängd koder till Jurassic-liret, men nu serverar vi ett gäng mera fuskbetonade koder för Dr. Grant. Med dessa koder inknappade har han hur mycket som helst av alla vapenslagen, och då kan man nästan klara spelet med förbundna ögon. Det är bara att meja ned alla skräcködlor som sticker fram sina fula trynen på skärmen. Hehehe!!!

Normal svårighetsgrad:

Jungle
ØVVVVVUP
Power Station
2VVVVVUR
River
4VVVVVUT
Pumping Station
6VVVVVUV
Canyon
8VVVVVU1
Volcano
AVVVVVU3
Visitor's Center
CVVVVVU5

Vassegoa å mörsa på, hälsar Åsa-Nisse genom Dr. Rolf.

SHINOBI

III

Det är många som ringer och frågar efter hjälp med Shinobi III. Finns det något superfusk i samma stil som i det föregående spelet, Revenge of Shinobi? Jajamensan! Det är faktiskt exakt samma fusk som innan och ger samma resultat. Vad sägs om ett oändligt förråd av kaststjärnor? Gör följande konststycke så blir du i stort sett oövervinnelig:

Gå till **OPTIONS**, flytta markören till SE Command och ställ in ljudet "shuriken". Gå sedan till kommandot Shuriken och ställ in antalet **00**. Vänta tills nollorna smälter samman till en oändlighetssymbol, ∞. Du har nu oändligt antal kaststjärnor. Grattis!

STREETS OF RAGE

GAME GEAR

Med detta gosiga lilla fusk kan man välja bana och slippa ta stryk i detta fightingspel, som var det bästa gå-och-slå-spelet ända till dess att Streets of Rage II dök upp. Gå till **OPTION**-skärmen och lyssna på låt nummer **11**. Tryck sedan knapp 1 och 2 samtidigt, och sim-sala-bang kommer det upp nya

Skriv till SEGA HOT LINE Box 4076, 128 04 Bagarmossen

valmöjligheter: 1) Damage off (nyttigt!) och **START STAGE?** där man anger var man vill börja. Megacoolt, eller va?

ZOMBIES

Varsågod: några lävvelkoder till det coola monster & spökliret vi recenserade i nr. 1/94.

Bana 5	CYZQ
Bana 9	GBRS
Bana 13	DCFK
Bana 21	PQBR
Bana 29	QNKR
Bana 37	BKVR
Bana 45	BNYZ

BACK TO THE FUTURE 3

MASTERSYSTEM

Kan man fuska i detta spel? Är Påven katolik? Den andra frågan får vi gissa på, eftersom vi hade streck i religionskunskap (de hade ett nytt flipperspel på fiket bakom skolan), men den första fixar vi: svaret är "ja" och det är ett levelskip. När du spelat ett tag och börjar tröttna på alla besvärligheterna McFly hamnar i, så pausar du spelet och trycker in båda knapparna samtidigt som du trycker styrknappen nedåt. Nu går du till nästa bana, tjo och direkt liksom.

SILP HEED

MEGA-CD

Detta rymd-pangpang är rent ut sagt hypersvårt (se recension på annan plats i detta nummer) så här kommer ett hyperfusk: det gör att ni kan välja bana. För de flesta av er degfingrar är det säkert enda chansen att få se nivåerna fem och uppåt...

När demo-sekvensen börjar (filmdemot alltså) trycker ni **NED, NED, UPP, UPP, HÖGER, VÄNSTER, HÖGER, VÄNSTER**, sedan **A**, sedan **B** och tryck **START**. Nu finns det plötsligt en tredje option på bilden: **STAGE SELECT**. Flytta markören till denna och tryck start, så får du välja mellan banorna 1-11 eller mellan olika demo-avsnitt. Sätt igång spelet genom att trycka **C!**

SPIDERMAN vs KINGPIN

Här kommer lite hjälp på traven. Detta fina lir är faktiskt mycket svårt (det är alltså ingen som stoppat valium i havregröten) och ni behöver ett handtag för att klara av det. Här är koderna till de olika nivåerna - gå in, testa och kämpa så gott det går!

2	ELECTRO
3	WALLABY
4	GALLON66
5	FALCON499
6	HELPINHAND
7	PUBLIC45
8	KIDNEY2
9	PENCIL6

ECCO THE DOLPHIN

Ecco-strul har varit en vanligare åkomma under hösten än självaste influensan, vilket förstås har berott på att spelet är ganska svårt. En ny epidemi är på gång i och med att **CD-versionen** kommit ut, för denna är inte bara vackrare och mera välljudande, utan också...svårare! Lävvvelkoderna följer här:

2	Undercaves
	UNQIQDCA
3	The Vents
	KUUBTVAN
4	The Lagoon
	OAQGCRIL

5	Ridge Water
	SHGJDSLW
6	Open Ocean
	ECYMDSLW
7	IceZone
	WCERHSLD
8	Hard Water
	WYZFHSLT
9	Cold Water
	QSRJHSLW
10	Open Ocean
	YHTFFSLL
11	Mineral Water
	WDUMHUVE
12	Deep Water
	UHQFDSLW
13	Volcanic Reef
	UVIYESLC
14	Shipgrave Sea
	FOXUGSLW
15	Wreck Trap
	MBERGSLR
16	Sea of Silence
	CHTXGSLI
17	Deep Gate
	WIMBHSLB
18	The Marble Sea
	ECOMFSLO
19	The Library
	ELVXFSLP
20	Deep City
	KDJQFSLU
21	City of Forever
	WUFUFSLX
22	Jurassic Beach
	WRNBJPLK
23	Pteranodon Pond
	MYVXIPLK
24	Origin Beach
	QADJJPLL
25	Trilobite Circle
	YVJFYPLQ
26	Dark Water
	EPKVKPLI
27	Deep Water
	UKDBUOLB
28	City of Forever
	EERRZNLN
29	The Tube
	UAIZELLB
30	Welcome to the Machine
	ODFOELLK



Genvägar till ära och lycka.

håNTS

POPULOUS

Här kommer några koder för er som leker gudar ibland: de leder till oanade höjder inom Populous. De är insända av Hans-Christer Andersson i Strömstad.

TIMLOPPAL

värld 739

BADEALOW

värld 1808

SADDILAS

värld 2519

TIMLOPMAR

värld 3811

SWAMEOLD

värld 4870

KILLUSING

värld 5095

Jonas Sohlberg i Karlskoga spär på med ännu ett Populous-tips. Du väljer NEW GAME, håller ned B-knappen och tryck uppåt och nedåt tills du ser siffror på världsbeskrivningsskärmen. Nu kan du byta värld med siffror i stället för bokstavskoder. Numret till sista världen är 2269.

JUNGLE STRIKE

Vill du ha 4 liv och kunna välja vilken co-pilot du vill, ända från början? Knappa då in koden BNSH3N6MHJK, uppmanar Christian Johansson i Älmhult.

SONIC CD

Banväljarfusk och Sonic hänger ihop som ler och långhalm, som Ian och Bert eller rentutav som Billy och hans Butt. CD-versionen är inget undantag. Vill du välja fritt bland de superba banorna trycker du följande vid titelskärmen: UPP, NED, NED, VÄNSTER, HÖGER, B.

Daniel Guldfors i Märsta avslöjade detta för oss och er, men också nästa lilla hemlighet:

SIL PHEED

Detta dundersvåra och grymt snygga shoot'em up (se recension!) har ett banväljarfusk som ni hittar på Hot Line-sidorna. Men du kan också fuska till dig mera kraft, något man inte kan få för mycket av i detta virrvarr av dödsstrålar, missiler och plasmaskott. Du behöver två jåjpaddor samt denna kod: Vid introt trycker du HÖGER, VÄNSTER, A, HÖGER, UPP, C, B, NER, VÄNSTER, B, A, UPP och START. Nu kan du närsomhelst trycka A på padda nr. 2 och få mera kraft!

ALADDIN

...är en figur som Daniel också tipsar om. Blir man grinfärdig på en bana (eller är så svampfingrad att man inte klarar av banan, men så'na

är väl inte ni Force-läsare?) så kan man skippa till nästa genom att pausa och trycka in namnet på en svensk 70-talspopgrupp två gånger. ABBAABBA!

FLASH BACK

Tobias Johansson i Töreboda har skickat in en bunt fusk. Det bästa gäller Flashback. Du kan gå rakt genom dörrar och väggar om du gör så här: Ställ dig med ryggen mot hindret. Håll ned "spring"-knappen och tryck styrkrysset åt det håll du är vänd. Tryck snabbt åt det håll du ska och släpp upp knappen. Presto! Du är igenom! För den som vill se slutgrafiken utan att svetta sig igenom hela loret är koden CYGNUS.

DRAGONS FURY

Det bästa flipperspelet på Megan (tills uppföljaren Dragon's Revenge kommer) har många bra koder. Tobbe står för en av dem:

RCAM88MLA4

Conny Lindström i Brösarp har en annan Dragon's-kod åt oss:

6RENAXUEMW

Den ger 999999900 poäng och 13 kulor inför slutnivån.



STREET FIGHTER 2

Är du en av de många som blir djupt och syrligt förbannad när datorn hela tiden vräker på med "special powers" som du aldrig kan få till, typ "rotera D-paden motsols fyra varv och grymta som en gris"? Du kanske inte ens klarar dig på 4:e nivån? Köp då en joypad av typen Dragon Fighter II. Den ger obegränsade möjligheter. "Kräv pengarna tillbaka om ni inte lyckats slå sönder Bison på svåraste nivån inom en vecka" uppmanar Stockholmare Håkan Borg. Vi håller med - vissa grejor kan man bara fixa med en programmerbar joypad. Kolla bara att den inte tappar programmeringen när du bär iväg med den hem till polarna för att bräcka dom...

STREETS of STRYK

Alla fusk är inte sådana att de gör spelet lättare - vårt favvo-fusk är faktiskt tvärtom. Streets of Rage 2 har bara ett fel - det är för lätt, till och med på "Very Hard". Men om du går till OPTIONS på startskärmen och trycker A, B och START samtidigt på pad 2, så kan du välja läget MANIA...och då, pojkar & flickor, får ni på er så många skurkar att ni knappt ser era egna gubbar för allt avskum-

met! Du kan också välja upp till nio liv, och tro mig - du behöver vartenda ett! Det tog oss (Matte & Patte) fem månaders daglig träning för att klara av spelet på Mania-nivå. När Mr. X äntligen bet i mattan hade vi tre liv kvar av de 27 (3 x 9) som vi började med. Ja, vi tog förstås också de båda one-ups som finns på piratskeppet och på löpande bandet i nivå 7, samt de tre gömda extraliven. Var de finns? Det kanske vi talar om nå'n gång...

THUNDER HAWK

Idén till det föregående tipset kom från Emil Olsson i Malmö. Han har ett till: ett primitivt men läckert levelskip till Thunderhawk. Backa helikoptern över den vita linjen i början, så får du börja på nästa uppdrag direkt!

FIFA SOCCER

Ett suvve fusk till ett suvve spel: FIFA International Soccer från EA. När motståndarmålvakten har bollen, glider du fram till honom och trycker C precis när han ska sparka ut bollen! Voila! (Som frassarna säger) Du nickar bollen åt sidan och kan helt elegant kicka den i mål medan goalien (bokstav-

ligen) biter i gräset! Ronnie Hellberg i Uppsala har kommit på det här fula men ack så tillfredsställande tricket. Han bjuder även på ett password till samma spel:

POZXN40HHDNW7

"Knappa in detta, och du ligger tvåa i turneringen med Holland som ledare. Du är (förstås!) Sverige. Men: Holland har spelat alla sina matcher, medan du har en match kvar! Mot Nya Zeeland. Hemma! Saken är Oskar - spöa Kiwipojkarna, och du vinner ligan, en point före tulpängängöt (som fick torsk mot de svenske med 0-3 nere i Amsterdam)", säger Ronnie. Varsågod, alla som hellre vinner än försvinner. Kan bli till tröst under fotbolls-VM också...

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

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

HÄR SEER

THE HIGH POWER
SOLUTION

Över

100

starka spel!



**Marknadens
snabbaste TV-spel!**

Finns att hyra i väl sorterade
videobutiker över hela landet!

HENT
GRUPPEN AB

VINN SONIC SPINBALL

10 SPEL LOTTAS UT!

Allt du behöver göra för att vara med utlottningen av 10 Sonic Spinball - kassetter för Mega Drive är att svara på denna fråga: I Sonic 3 (och Sonic CD) har det dykt upp en ny figur. Vilken?

- 1: En rödprickig känguru
- X: En malvafärgad vombat
- 2: En röd igelkott

Skriv ditt svar på ett vykort jämte ditt namn och adress! Märk det "SONIC Spinball" och sänd det till denna adress (och ingen annan!) före den 1 JUNI!

SEMIC, TÄVLINGSREDAKTIONEN, 109 48 Stockholm

I NÄSTA NUMMER...

Spiderman vs
Kingpin

DEGEN KOLLAR IN
SPINDELN PÅ CD

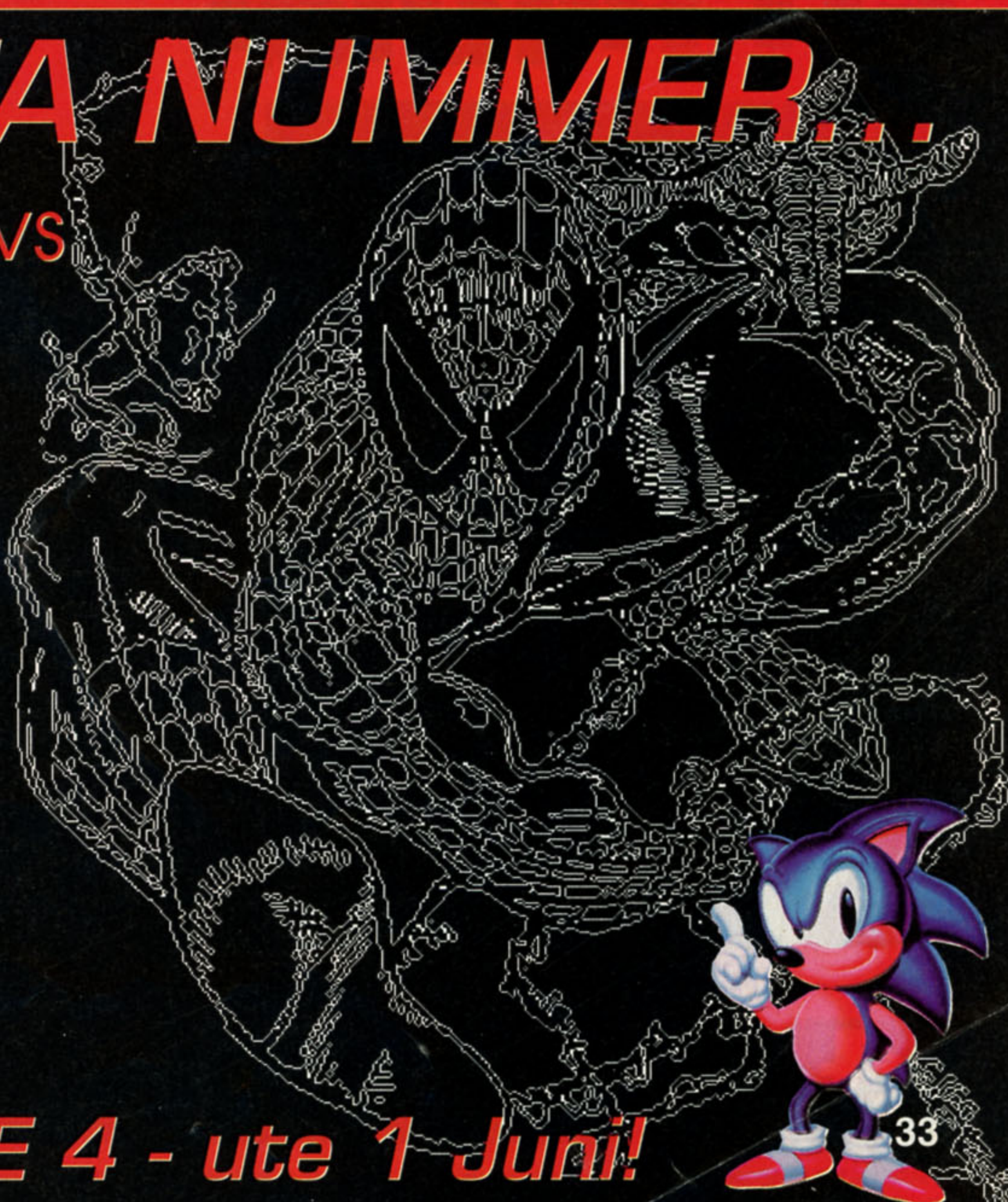
Ecco the
Dolphin

...ännu ett cede-lir

Dragon's
Revenge

UPPFÖLJAREN TILL
DRAGON'S FURY!

SEGA FORCE 4 - ute 1 Juni!



SEGA
MEGA DRIVE



SKROTA DITT GAMLA FOTBOLLSSPEL



Olika skärmbilder

OCH UPPLEV
KÄNSLAN I
ETT RIKTIGT



MMMAÅÅÅÅ

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

"Realismen och spänningen är enastående"
- SegaPro.

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

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

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





FIFA INTERNATIONAL SOCCER

16
MEG



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

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

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

"Förvånansvärt realistiska sprite-rörelser"

– Sega MegaForce.



Han säger: "Berätta om spelet".

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

"FIFA International Soccer kommer att spela skjortan av alla andra fotbollsspel"

– Sega MegaForce.

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



ÅÅÅÅÅÅÅÅÅÅ!





SVERI
SORTIMENT...

UTDELAS
28.03

SEG
0031

**...SVERIGES
BÄSTA PRISER...**

**...BÅDE PÅ NYTT
OCH BEGAGNAT!**

TV-SPELSBÖRSEN

SPECIALISTEN PÅ NYA & BEGAGNADE SPEL

FÖRSÄLJNINGSTÄLLEN

STOCKHOLM - CITY	08-20 03 53	STOCKHOLM-SÖDER	08-640 64 05	GÄVLE	026-14 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	019-10 17 00
ÖSTERSUND	063-13 01 50	VÄSTERÅS	021-13 00 14	KRAMFORS	0612-104 60
ESKILSTUNA	016-12 52 25	POSTORDER :	KLARABERGSGATAN 31, 111 21 STOCKHOLM		08-640 69 96