

NR 2/93 Pris 18:50 inkl moms
I Finland FIM 18:50 I Norge 24:-

SEGA



FORCE FORCE

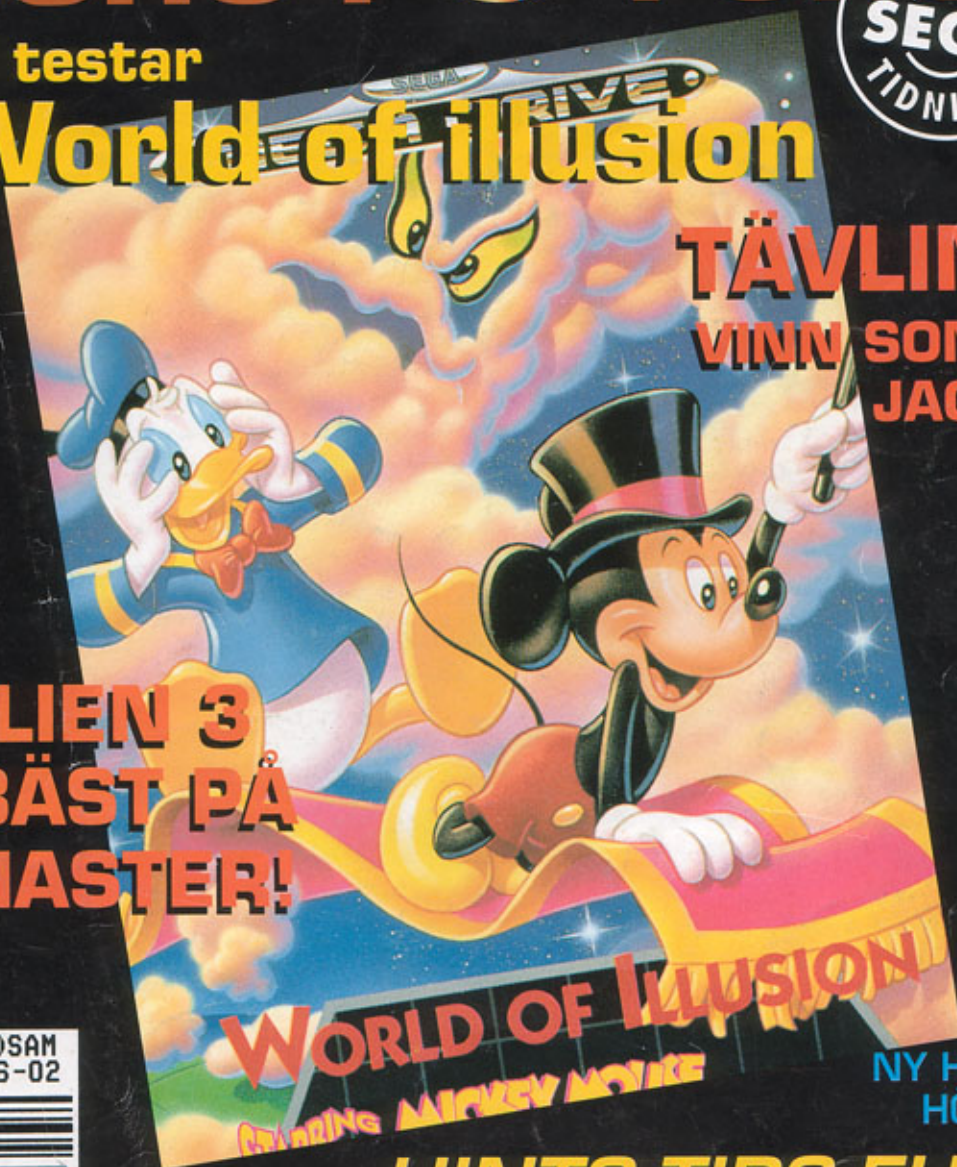


Vi testar

World of Illusion

TÄVLING!
VINN SONIC 2
JACKOR

**ALIEN 3
-BÄST PÅ
MASTER!**



MHILPPA

NY HOCKEY-
HÖJDARE

HINTS-TIPS-FUSK!

TIDSAM
0766-02

02

7 388076 601851

BIT - BITAR - SMÅBITAR - 8 BITAR - 16 BITAR - SMÅBITAR
ASTI - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR

Mickey Mouse and DONALD DUCK © The Walt Disney Company
World of Illusion © 1992 SEGA ENTERPRISES LTD.

VEM BEHÖVER TV NÄR DET FINNS GAME GEAR!?



Vår lilla glädjemaskin har en fines – den är en TV också. Komplettera med en TV-tuner så behöver du aldrig missa Beverly Hills eller sporten. Var du än befinner dig – på bussen, tåget eller i bilen.

Game Gear är inte större än att den ryms i fickan. Den har färgskärm med drygt 4000 färger och därmed helskarp bild. Du kan köra den på batterier eller el-nätet. Med eller utan hörlurar.

Det är också världens enda TV som inte visar tråkiga program. När du tröttnar på TV'n så fortsätter du ju att spela.



SEGA
BEAT US. IF YOU CAN.

SEGA



FORCE FORCE

2/93 innehåll

4NYTT

NYTT PÅ MEGA DRIVE:

- 6NHLPA HOCKEY
- 7JAMES BOND
- 8SHADOW OF THE BEAST 2
- 10PREDATOR 2
- 11SIDE POCKET
- 12ROAD RASH 2
- 13MEGA DIVE
- 14WORLD OF ILLUSION
- 15MICKEY OCH DONALD
- 16GYNOUG

NYTT PÅ MASTER SYSTEM:

- 19BATMAN RETURNS
- 20ALIEN 3
- 21MICKEY 2

NYTT PÅ GAME GEAR:

- 23OUTRUN EUROPA
-LEMMINGS

- 22TOPPLISTAN
- 25TÄVLINGEN
- 26ORDKRIGET
- 27GALLERIET
- 28SEGA HOT LINE
- 30HINTS & TIPS
- 33Nästa nummer då? Se här!

Goddagens!

Hints, tips och speldoktorrecept är något av det viktigaste för läsarna - det är helt klart. Nu ska vi ge er ännu mera av denna vara, för snart kommer den Officiella Mega Drive Power Tips-boken ut! Den här boken kanske inte gör dig till en fullfjädrad speldoktor, men du får i allafall en bra samling recept på en massa bra Mega-spel. Master-folket är tyvärr inte lika väl tillgodosedda, men det finns så få grejor på 8-bitarsspelen. De som finns tar vi genast in i tidningen! Det blev inte mycket kvar av den sport-special som vi utlovade i annonsen för nästa nummer i 1/93, men sådant är livet på en speltidning - det kom ut annat som vi ansåg var viktigare. Sportgalningarna får vad de förtjänar så småningom! Det får de flesta, inklusive.

Mats & Patte



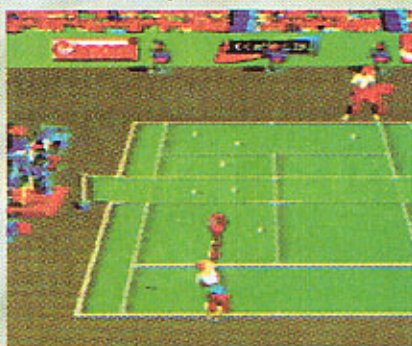
SEGA

NÅGOT ÄR KASS I AGASSI...

När fyra rutinerade (och tenniskunniga) gamers knappt kan returnera bollen - då är det något fel! Vi talar om André Agassi Tennis, ett av de efterlängtrade tennisspel för Mega Drive som det har talats om ett tag. Detta är Tecmagiks första 16-bitarsspel, men debuten får vänta. Provexemplaren har återkallats, och från Tecmagik har det inte kommit något nytt släppdatum. Inom branschen viskas det att SEGA Europe helt enkelt har sagt "Nu har ni gjort dåligt! Gå hem och gör om". Det förstår vi - spelet är fullt av slowdowns och mystifika mis-sar, och som om inte det räckte är träffarna lika oförklarliga! Exempel: Gasse fläker sig och returnerar en boll, som i verkligheten var en halvmeter från racketramen, men i nästa sekund händer noll (nada, niente, nichts, nothing) när han står i perfa-läge för en dräpar-backhand utefter linjen. Totalt slumpartat. AAT är en hyfsad bräda, men oj vad den behöver hyvlas! Välkomna åter när domarrösten flutat läfpa: Spelets skyddshelgon heter för f-n inte Agaffi!



En av 8 (oberäkneliga) spelare i AAT. Häftig backhand, va



Vi ska köpa bollar för pengarna. Och sprida ut över ångarna. Men det finns no underlag till att välja på.

MASTER DESERT STRIKE!

Glädjens, alla Master System-ägare! Spelföretaget Domark har skaffat sig rätten att göra en 8-bitarsversion av det suveräna favvo spelet Desert Strike! När denna goda karamell kan börja slickas vet ingen, men räkna med ett år, så blir ni inte besvikna. Desert Strike är ett spel där du sätter dig i en AH-64 Apache attackhelikopter och flyger ut över öknen för att befria världen från en van-

sinnig diktator. (OBS! Alla likheter med nu levande, vansinniga diktatorer i öknen är en ren tillfällighet!) Varje uppdrag består av flera olika deluppgifter, och det är minsann inte bara att panga på! Man måste hålla reda på ammunition och bränsle, samt inte minst var man befinner sig. När man klarat allihop och besegrat Sad... jag menar förstås "dären i öknen", blir man hjälte. Nu får också Masterägarna chansen!



Från M.D versionen, sekunderna innan Patte blåser hål på ett bostads hus och dödar tusentals civila...he he he!

CD 1

CD 2

MEGA 2

MEGA-CD:N ÄR HÄR! När ni läser detta finns en begränsad upplaga av Mega-CD:n ute i butikerna...äntligen!

Nu kallas den CD 1, och anledningen är förstås att det kommer ännu en CD-maskin, som logiskt nog heter CD 2! Vi talar inte om Wondermegan, som JVC och Sega tillsammans har utvecklat, utan en helt ny apparat. Se härintill!

Denna "limited edition" är avsedd för de verkligt hårdfjällade fansen. Priset är ännu okänt, men fråga i din butik!

CD 2-maskinen kommer hit kring månadsskiftet augusti-september! Våra misstankar var alltså riktiga: I SEGA:s laboratorier fanns det en mindre, snyggare, läckrare CD-drive på gång, och nu kommer den snart att finnas ute! Den här maskinen ska stå bredvid din gamla Mega, inte ovanpå som CD 1:an. Men den har samma tekniska prestanda som föregångaren, sägs det från Japan. CD 2 är naturligtvis avsedd att hänga ihop med vår andra stora nyhet - Mega Drive 2!

Mega Drive 2 är på gång! Den innehåller samma kraftfulla chips som den gamla Megan, men skalet är helt omkonstruerat. Avsikten är naturligtvis att maskinen ska matcha den nya CD-driven. SEGA-spelare är bevisligen ett släkte som inte bara vill spela häftiga spel, utan också vill ha en maskin som är high-tech utanpå. Denna nyhet är så färsk att vi inte har någon bild att visa, men vi litar på SEGA:s designers - den här maskinen kommer ingen att förväxla med farsans matlåda...

SONIC 2 MUCKAR MED ARNIE!

Sonic 2 slår alla rekord! I Sverige såldes över 15.000 spel bara den första månaden, vilket enligt vad vi vet måste betyda att Sonic 2 är landets mest sålda SEGA-spel. I England jämför man Sonics framgångar med tunga showbiz-personligheter som Arnold Schwarzenegger, Madonna och Simply Red - och gissa vem som vinner! Terminator 2 hade sålt 250.000 ex. när jämförelsen gjordes, mot 800.000 på en enda dag för Sonic! Madonnas bok "Sex" hade gått ut i 100.000 exemplar. Simply Reds skiva "Stars", en jätteframgång i musikhandeln, tog hem 19 miljoner pund på 58 veckor. Sonic 2 sålde för 27 miljoner pund på släppdagen - Sonic 2sday, den 24.11. Big money...



...OCH ÄNNU ETT REKORD!

Daniel Larsson, 14-årig Stockholmare, har satt ett nytt Guinnessrekord! Detta skedde i Göteborg den 5.12.1992, då Daniel spelade Sonic 2 i 8 timmar. Enligt reglerna för uthållighetsrekord tog han paus i 5 minuter varje timme, men pauserna räknas inte in i rekordtiden. Daniel hade hårdtränat inför rekordförsöket, men han har kanske också en del av sin förmåga i arvsmassan - Daniels pappa heter Rolf och är känd som Doktor Roffe, överläkare för SEGA Hot Line! Vi gratulerar till resultatet - men det skulle inte förvåna oss om Daniel eller någon annan snart förbättrar tiden. Så snart det finns ett rekord att slå, så kommer någon att försöka. Lämpliga förberedelser kan vara extrem vakenhetsträning, uppbyggnad av sittfläsket och fingertyngdlyftning.



NHLPA HOCKEY

EA Hockey blev en stor succé på Megan. Det var hockeyspelet som hade allt - trodde man. Ända tills NHLPA '93 kom. Inte nog med att alla 24 NHL-lagen finns med, utan också över 500 riktiga spelare ingår med 15 olika individuella styrkor, t.ex. snabbhet, klubbkicklighet och skottstyrka. Till och med vikten finns inprogrammerad. Några av stjärnorna vi hittar är Gretzky, Lemieux, Fetisov och Mats Sundin.

Välj ditt lag bland de 24 klubbagen eller två all-star-lag, sedan väljer du motståndare, bestämmer matchtid och om det ska dömas utvisningar och/eller offside.

För ditt lag till segern och höj den åtråvärda bucklan i luften!

Förutom att spela mot datorn kan ni spela två mot varandra, eller två i samma lag mot datorn. Sedan tar du ut en keeper och börjar spela! Lär dig passa med en gång! Solokörning med en spelare slutar oftast med ett magplask på isen. Om du vill börja laja genast

behöver du inte läsa instruktionsboken så noga. Vill du däremot sätta ihop egna femmor och kolla statistik, så bör du nog plugga en kvart eller så. När du kan grunderna är det dags att anta den största av utmaningar: Stanley Cup-slutspelen! För ditt lag till segern och höj den åtråvärda bucklan i luften!

Det som skiljer NHLPA hockey från EA är främst statistiken.

Här kan man se vad varje enskild spelare går för. Själva spelet har också förändrats: spelarna kan ta ned pucken med handen och haka motståndare med klubban, men målvakterna är de som förändrats mest. Man har upp till fyra målvakter att välja på, och alla kan nya parader, kan kasta sig och blockera och bryter passningar med klubban. De skrinna till och med bakom kassen för att hämta pucken! Numera står även en bokstav efter spelarnumret - t.ex. C för Center och L för Left Wing. Det gör det lättare att få passningsspelet att klaffa. Förvånansvärt nog har man dragit ned på slagsmålen, trots att det rör sig om NHL. Mer än två kubbningar per match är sällsynt.

Johan Spångberg
Ute nu, 549:-



Grafik

Grafiken är densamma som i EA Hockey, dvs. mycket verklighetstrogen. Spelarna rör sig utan ryck och enda skillnaden mot en TV-sänd match är att spelet scroller på höjden.

Spelkänsla

Helt underbar! Fart och fläkt. En av höjdpunkterna är när man "räkar" missa målet och pucken splittrar plexiglas bakom kassen. En annan när man trycker till en motståndare lite för hårt: Det är lätt att acceptera 2 minuters utvisning när man vet att det blödande åbäket på isen är skadat under resten av perioden...

Ljud

Ljudeffekterna är förbättrade. Stolpskotten har fått en mera klockren klang, och publiken är mera entusiastisk. De jublat t.o.m. när hemmalaget vinner en teckning. Det har tillkommit mycket realistisk orgelmusik som spelas ibland när hemmalaget behöver peppas upp.

Hållbarhet

Kommer säkert att hålla mycket länge. Även om man tröttnar för tillfället, så har man svårt att hålla sig borta mer än två dagar i sträck. Här har EA verkligen lyckats igen.

Irritationsnivå

Låg. Men det finns inget mera irriterande, än när man genom en läcker frispelning har skapat friläge åt lagets specielle målskytt - och en idiot till lagkamrat drar på sig en utvisning (utanför bild) just som skytten ska "sätta" pucken! Målvakterna tycks släppa in billigare mål än i EA Hockey lite för ofta.

JAMES BOND

007

THE DUEL

Gillar du att skjuta och att rädda läckra damer från ärkebovar? Nu kan du göra det i agent 007:s skepnad! Kliv i James Bonds skor och hugg in på bovorna!

Tyvärr verkar det som om Bonds puppor är 10-12 nummer för stora: han klampar som en stelopererad älgdjur i trapporna, och ibland blir det glapp - särskilt när han ska uppför stegar. Han far hit och dit några gånger innan han tänker: "Aha! Stege! Klättra!". Men lite senilgrejor får man ta; enligt Ian Flemings böcker är Bond minst 72 år gammal. Det finns åtskilliga stegar i detta fyranivåers plattformsspel från Domark, och dessutom tre av de värsta fiender Bond skaffat sig under sin tydligen oändliga karriär.

Vi stöter på Jaws (mannen med stältänderna),

Oddjob (kort korean med stälkantat plommonstop) och Mayday (knivskarp dam). Att Oddjob blev ihjälgrillad i "Goldfinger" (Inte "Dr. No", som det stått i andra tidningar) bryr sig ingen om, men alla som varit i London vet att det finns många zombier i plommonstop.

När Bond väl behagar att röra sig, så gör han det ganska elegant. Han kan ducka (men mycket motvilligt), slänga pistolen från hand till hand, gå armgång i linor, ladda om pistolen osv. - Domark har lärt sig ett och annat av Prince of Persia. (SEGA FORCE 2/92) Tyvärr kan han också trilla av plattformen när han blir träffad av vakternas kulor, men det ska inte behöva hända så ofta. Vakterna dyker upp med stor regelbundenhet, efter ett tag kan man knäppa dem redan utanför skärmen. Plocka upp ammunitionen de tappar - den går åt! Bond kan även slänga granater, och då påminner det starkt om Terminator.

Men fyra nivåer räcker inte riktigt.

Domark kan inte heller skylla på den brådska, som andra spel med filmkoppling ofta lider av - filmerna har ju varit ute ett bra tag. Detta är, kort och gott, ett vanligt, halvlätt-till-medelsvårt plattformsspel. På varje nivå ska en bomb hittas, placeras och detoneras. Vrålpuddingar ska räddas och slutboven ska fimpas, men på vägen dit blir det inga särskilda överraskningar. Lite tamt. Ett måste enbart för Bond-fans med plattformsmani.

Pris 495:-, släpp mars



Grafik

Inget småpickett - stora ytor, starka färger. Gubbarna är ganska små men väl animerade. Lite Terminator över det hela. Bond liknar (tack och lov) Sean Connery mera än Råger Måar.

Spelkänsla

Hygglig till sisådär; gubben är en aning motsträvig, men snyggt animerad.

Ljud

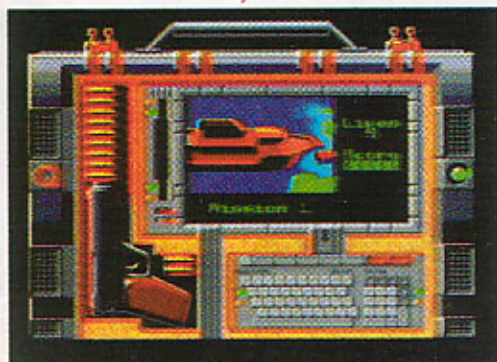
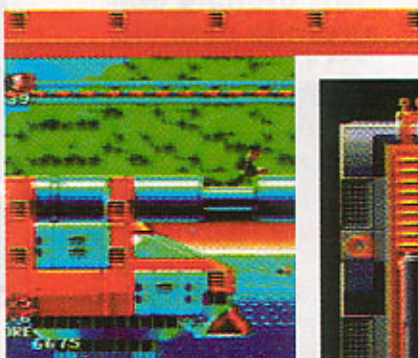
Effekterna är lite åt buskishållet: Brudarna piper upphetsat, steg klampar, skott dånar, granater brakar. Musiken är uthärdlig och är bitvis ganska Bondig.

Hållbarhet

Genomsnittsspelaren tar sig genom spelet på en vecka eller två. Ett par nivåer till och lite knepigare hinder på vägen skulle inte skada.

Irritationsnivå

Bitvis rätt hög, särskilt när gubbj*vulen inte duckar när man trycker "ned". Bond (det vill säga gubben som du styr) är ovanligt seg i vändningarna vilket medför många onödiga gråtattacker, rase-riutbrott och dyrbara reparationer på närliggande möbler och dylikt.



Shadow of the BEAST 2

Nu har det äntligen kommit, det spel vi alla (som suttit i månader och gråtit oss till sömns framför Mega Driven, spelandes den oändligt svåra föregångaren) längtat efter...Shadow of the Beast 2! Våra hjältar på Electronic Arts hade spridit ut rykten om att det skulle vara lättare än sin föregångare. (som råkar vara omöjligt förutom för mig som har klarat det för jag är BÄST!). Det finns till och med chans att välja svårighetsgrad (Easier, Normal, Ridiculous) men alla som har spelat ettan skulle bli väldigt förvånade, för att inte säga besviktade, om det skulle gå att spela igenom tvåan på ett par dagar.

Men hys ingen fruktan! Patte (det vill säga den allsmäktige, jag själv) har suttit och spelat Shadow 2 ett par dagar (på easier-nivån) och kan bara säga att detta spel kommer att hålla ett bra tag, även för de allra säkraste spelarna. Okej; jag måste faktiskt erkänna att tvåan är lite lättare, men det gör ingenting. Det beror på att Shadow of the Beast 2 inte ens är i närheten av att



vara samma sorts spel som ettan. Istället för att "springa-rakt-på-och-slå-ihjäl-fula-monster-tills-du-kommer-till-slutbossen" (och oftast dör)-varianten, vilken ettan bygger på, så är tvåan lite mer sofistikerad.

Här gäller det att hitta gömda och glömda gångar,

plocka upp föremål i rätt ordning och använda dem vid rätt tillfälle, och det, mina vänner och ovänner, kan vara ett rent helvete på jorden. Men självklart får du också möta en del fula typer på vägen som du måste trycka till som tex den snälla snigel som ni kan beskåda på bilden här ovanför. Shadow 2 bjuder på oändligt kluriga problem-

lösningar som till och med Ajnstajn (Va, stavas det inte så?) (Nej, det stavas Einstein. RED) (Åh, who cares, han är ju ändå död.) skulle fått klia sig både en och två gånger i hårdrockarperuken för att lösa.

Det här spelet tycker jag är årets totala höj-dare.

Det var länge sedan jag hade så kul med ett spel som med Shadow of the Beast 2. Okej, jag medger att

"Plocka upp föremål i rätt ordning och använda dem vid rätt tillfälle, det, mina vänner och ovänner, kan vara ett rent helvete på jorden."

min åsikt om världens fest är att sitta hemma ensam framför Megan och grina till ett omöjligt spel, där jag alltid dör i slutfighten hur länge jag än spelar...)



Den här bilden har en djup och mycket viktig funktion som man måste tyda om man ska klara spelet. →

Denna gröna kille har ett stort problem: han skjuter snorkulor. Men här kan du själv agera doktor genom att skjuta ihjäl honom. Okej, det kanske är en våldsam lösning men det botar honom, jag lovar.



Man kan helt enkelt inte sluta fast ögonen rinner, ryggen värker och benen för länge sedan tappat känslan bara för att man suttit dagar i sträck framför TV:n.

Det roliga med Shadow 2 är, att när man har spelat några veckor och har kört fast,

så hittar man alltid någon dold gång som man missat. Den leder till helt nya levels, som man förvisso också kör fast i, men hur glad blir man inte när man hittar något nytt som kanske kan lösa ens problem! Hur stort Shadow of the Beast 2 är kan jag tyvärr inte vid

detta tillfälle tala om just bara därför att jag inte vet det själv, men så snart jag har lyckats klara mig igenom hela spelet så ska ni få en beskrivning om hur stort det är, och en utförlig redovisning om hur man klarar av att knäcka spelet. Shadow of the Beast 2 är ett av de mest prisvärda spel jag spelat på länge, det räcker länge, man tröttnar inte i första taget, helt enkelt ett höjdarspel, köp NU!!!
...tycker Patte.

Pris 495:-, ute nu



Grafik

Grafiken är helk ok, det är ju ingen Sonic 2 men det behövs inte. Gubben skulle kunna vara lite mera smidig i vändningarna och kunna skjuta och springa samtidigt.

Spelkänsla

Här får Shadow 100 poäng. Det är hur kul som helst. Det är ju självklart en fråga om smak men jag tror att dom flesta kommer att älska Shadow 2. (Ja, åtminstone de som inte bryter ihop de första dagarna...RED)

Ljud

Musiken är kanske i lite dystaste laget, men annars så är smällarna och de andra ljuden helt ok, inte suvve men ok. Men man kan ju alltid sätta på sin favvo skiva eller den CD som passar bäst till just detta spel, i mitt fall något med Sabbath (med Ozzy såklart).

Irritationsnivå

Irritationsnivån
Minimal, så gott som ingen.

Hållbarhet

Så det räcker. (Till ett rum med gummiväggar. RED)

Predator 2

Fula gubbar så långt ögat når...och din uppgift är att rädda ett antal människor som just dessa fula typer har kidnappat. Men var man än vänder sig, så nog så ska dom skjuta på en, och inte nog med det - när man minst anar det så står det en vidrigt lömsk och elak alien på ett tak och ska göra köttfärslimpa av antingen gisslan eller (ännu värre) allas vår hjälte Patte (det vill säga den person som spelar det nya shoot-'em-up-spelet Predator 2, vilken för närvarande råkar vara jag, Patte alltså).



Nej, det här är inte The Predator, det är en långträdare med skjutglada skurkar i. Buss på!

Detta är alltså den grymma verkligheten i PREDATOR 2. Spelet går ut på att rädda gisslan från deras otrevliga öde, att bli spluttade av Predators ohyggliga vapen, som när det träffar får gisslan att breda ut sig över hela din TV-ruta. Men även du själv kan råka ut för att bli omgjord till något som mest liknar en burk Whiskas! Det enda du behöver göra är att söla lite, så får du snart se de välkända tre ljusprickarna på din kropp, och sedan är det bara att hälsa hem.

I början av spelet får man intrycket att en narkotikapolis i USA bara behöver visa sig på gatan för att varje portgång ska fyllas med mordiska narkomaner, langare och andra svinlösa typer. Dessa tar då genast itu med att försöka mörda polisen (du!) , som då kan likvidera

dem utan komplikationer som anhöllanden, rättegångar och dylikt.

Det som i början verkade vara ett halvtråkigt spel blir senare riktigt trevligt.

Predatorn börjar dyka upp mer och mer ju längre man kommer, och det är en välsignelse när man har tröttnat på att skjuta av de vanliga, tråkiga gubbarna som står i ens väg och bara tigger om att få ett blåbär i pannan. En sak som verkligen får mig att mysas, är att varje level har en viss kod, d.v.s. du behöver inte spela igenom hela jämra spelet så fort du har oturen att dö, du knappar bara in just din favvobana eller den level som du sist höll på med. Alla ni som inte orkar eller klarar att komma igenom hela spelet och på så vis missar dom läckraste banorna i slutet, fasa icke! Jag (Patte) har suttit några sömnlösa nätter och tagit reda på de fyra första koderna, just bara för er, så här har ni dem:

**KILLERS, CAMOUFLAGE,
LOS ANGELES, SUBTER-
ROR**

Pris 549,-, släpp jan.

Grafik

Halvbra. Inga överraskningar direkt, men den duger. Man ser banorna "snett uppifrån". (Isometrisk projektion)

Spelkänsla

Det blir roligare och mer spännande ju längre man kommer, precis som det ska va! Jag tycker att Predator 2 är klart kul och prisvärt. Banorna är lagom olika för att det inte ska bli tråkigt.

Ljud

Musiken är absolut inget särskilt, jag själv satte på ett bra band istället. Det suveräna med Predator 2 är att du kan stänga av musiken och sätta på just din favvo platta, stort plus för det.

Hållbarhet

Helt lagom svårt. Predator 2 håller ett bra tag, kanske inte flera veckor men klart godkänt.

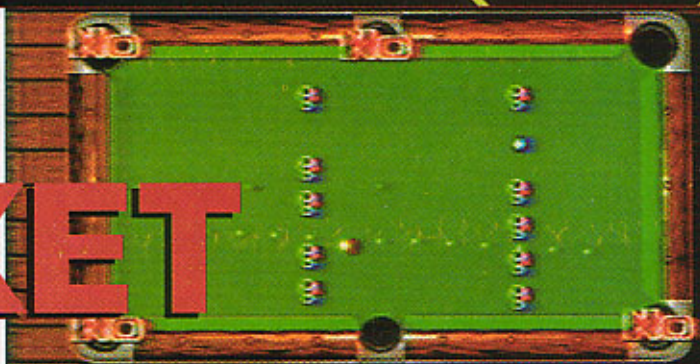
Irritationsnivå

Det som jag mest irriterade mig på är att gubben är så svår att styra. Jjag själv fann det helt omöjligt att använda den vanliga joypaden, och bytte till en Arcade Power Stick...tycker Patte. (Gubben kan bara skjuta i vissa fasta vinklar; råjobbigt i början. MJ)



Var säker på att du får skjuta och skjuta och skjuta...

SIDE POCKET



Inte fickpingis, utan det gröna fältets bowling!



**"Doktorn, doktorn! Jag har svalt en biljardboll!"
"Jaja, lugn bara. Kön är därborta".**

Har dina nerver trasats sönder av för många "Shoot-'em-up"-spel, så är det här säkert något i din smak. Vid första anblicken liknar Side Pocket ett golfspel, eftersom man har löst själva tillslaget med ett mynt som rullar fram och tillbaka mellan "hårt" och "löst". Det är bara att trycka av vid rätt tillfälle och konstatera att man nog får lära känna den där mätaren lite bättre för att kunna stöta lagom hårt.

Allting i hur bollarna reagerar på tillslag är väldigt naturtroget,

till och med dämpningen i bordets duk tycks vara med i beräkningen. Det som kan ses som en fördel

gentemot ett riktigt biljardbord är perspektivet. Man ser bordet uppfån, vilket ger en bra överblick på hur man ska lägga vallningar i knepiga lägen. Ett stort minus, som i längden rubbar det goda helhetsintrycket, är möjligheten att lägga skruvar på den vita (stöt-) bollen. Funktionen är lite för grovt tillxad, och krockar därmed med den mångfald av situationer som kan uppstå i spelet. Man tycker att denna detalj kunde ägnats mera uppmärksamhet.

Har man tröttnat på det "vanliga" biljardspelet kan man övergå till "trick shot"-avdelningen,

där man på en meny väljer mellan ett antal olika tricks - bra test på både tålmod och beräkning av vinklar! För min del slutade de flesta försöken med ljudet av krossade vinglas, vilka ingick i stor mängd som hinder i de flesta tricksen. På det hela taget: ett spel som det är en utmaning att bemästra om man är intresserad av biljard!

STEVE NAIV

Pris 549,- släpp i mars
(prel) Nej, INTE Steve
utan spelet!



Grafik

Naturtroget och detaljerat även i jämförelse med ett riktigt biljardbord. Tyvärr har själva bordet fått för liten yta i jämförelse med mätaren för styrkan på dina stötar, så glöm det här spelet om din TV är 12" eller mindre!

Spelkänsla

Sisådär - inget går ju upp mot att hålla i en riktig biljardkö. Men om man bortser från det, så har man fått med alla oväntade och slumpartade moment som ett riktigt biljardspel kan innehålla.

Ljud

Glassig salongsjazz a la Vegas. Häng bara upp en grön skomakar-lampa över TV-apparaten och fyll rummet med cigarrök, så är biljardhalls-känslan fullständig.

Hållbarhet

Oändlig, antagligen, förutsatt att du inte redan är ett fullblods-proffs. Fast då finns ju alltid den spännande "Trick Shot"-avdelningen att klara av.

Irritationsnivå

En skicklig biljardspelare kan nog avancera riktigt snabbt, men en nybörjare får stålsätta sina nerver i väntan på att bli lite bättre. Inga "easy"-levels här inte.



**BRUUUUUUUU
VVVVVVVDAR!**



ROAD RASH 2

...UPPFÖLJARE MED STING!

Den som spelat Road Rash I behöver bara läsa det här: II:an har allt som I:an hade - och lite till! Tydligt lönar det sig att tjata, för RRII har fått precis det som I:an saknade, nämligen möjligheten att köra två samtidigt!

Road Rash II går ut på en enda sak: att köra illegala MC-tävlingar på öppen väg! De prispengar man lyckas skrapa ihop går naturligtvis till kassan, så att du kan köpa en ännu rårare cykel! Fast de kan försvinna också, till exempel som bötespengar! Vi sade ju att det var illegala lopp, och det är inte bara hastigheten som är kriminell. Godkända konkurrensverktyg är "slaget", "sparken" och "trängningen", det förstnämnda gärna med tillhygge. Det finns alltså fyra olika spelvarianter: solo, två spelare samtidigt (split screen), två spelare som turas om och "mano a

mano" (split screen). Det sistnämnda betyder "hand mot hand", eller "man mot man" - skillnaden mot tvåspelarmode är att du och din motståndare är ensamma på banan. Och att ni får välja vapen...!

Det finns fem banor av olika typ och karaktär.

De fem svårighetsgraderna lägger ut olika mängder hinder i banan: bisarra älgar, förgjorda hjortar, gatukontorets kvarglömda spärrar, svartbrokig boskap, underliga små spyor och dito små bruna högar mitt i vägbanan. Plus mötande trafik, och så snuten förstås. Patte grät nästan av njutning när han fick massera MC-snuten mellan ögonen med hans egen batton, som Patte lyckats sno åt sig genom att trycka på C-knappen i rätt ögonblick. B-knappen är gasen, men A-knappen behöver ni inte bry er om; det är nämligen bromsen.

Den behöver ni inte förrän ni skaffat häftigare cykel, tro mig!

Hoppen är svindlande - när jag tog ett backkrön i 240 flög jag så högt att jag inte ens syntes på skärmen. Men man kan inte styra i luften, så det var bara tur att vägen hann krypa tillbaka under mig innan jag landade...

Split screen-mode. Svårt att se allt skräp i vägen...



Grafik

Bra. Precis lagom detaljerad för uppgiften. I början åker man av ibland, bara för att man fått syn på något intressant bredvid vägen! Vill man köra split-screen är en stor TV att rekommendera, det kan bli lite smått annars. Ta tid på dig vid de små scenerna efter mål-gången - vi lovar dig ett garv eller två...

Spelkänsla

Suverän! Fartkänslan är maximal, hoppen otroliga, och krascherna (det blir en del...) ska man bara inte tala om. "Du" kan segla iväg 100 meter - eller fastna med nyllet i en gran, bara SVAPP alltså. Alla varianter finns. Det är kraftig skillnad mellan de snällaste och värsta cyklarna.

Ljud

Musiken är halvvisarr, från spastobandsband till otajt vitmansreggae och (Tack, EA!) avstängbar. Det vanligaste ljudet är det väsende som hörs när du svänger för brutalt: det låter som om någon stoppat trynet i en bandslip. Tyvärr är detta just vad du kommer att göra...fast med fejan mot asfalten. Skrik, smållar o.s.v. är hyfsat gjorda. Men gissa om vi längtar efter CD-ljud!

Irritationsnivå

Låg, nästan obefintlig.

Hållbarhet

Lång. Kommer att plockas fram många gånger, särskilt när polarna är kaxiga.

Pris 549,-, släpp jan.

VI GÖR EN

Mega dive

I LÅDAN MED FÖRHANDSTITTAR!

DEN LILLA SJÖJUNGFUN

Detta är ett plattformspel för dom lite mindre eller dom som just bara känner sig små.

Du kan välja att vara Den lilla sjöjungfrun eller hennes farsa, och det du ska åstadkomma är att befria dina kompisar som har förtrollats till små obetydliga maskar. Det som slår en med det samma, är hur svårt det är att styra Sjöjungfrun på ett



vettigt sätt, det tar ett bra tag innan man får någolunda styrsel på fisk brudan och även då så simmar hon som ett knappt simkunnigt kylskåp.

"spelkänslan är inte så dålig och man kommer på sig själv med att stundtals ha ganska kul".

Nu ska man kanske ha i åtanke att detta spel inte är klart och att vi bara har fått spela ett par prommar (förhandstitt på ett mer eller mindre färdigt spel) så butiksversionen kan vara mycket bättre (Jag tror det när jag ser det). Annars är det inget fel på detta spel, grafiken är väl kanske inte så där hutlöst bra, men spelkänslan är inte så dålig och man kommer på sig själv med att stundtals ha ganska kul. Är du en riktig gamer så kan du hoppa detta spel - det är mycket lätt.

TALE SPIN

Fins det någon som har som största dröm i världen att få vara björnen Baloo? Nu får du din chans - i Tale Spin!

Tale Spin är ett äventyrs/plattformspel. Baloo och musen (?) Kit äger flygbolaget "Higher for Hire" (Och så säger folk att vi kör med dåliga ordvitsar...) som har chans på ett fett kontrakt i en tävling mot Shere Khans bolag.

"Redan nu utnämner vi Tale Spin till en klar höjdare".

Tävlingen går ut på att hitta tio lådor på olika ställen världen kring. Enkelt? Näää...Shere-grabbens hantlangare gör allt för att stoppa Kif och/eller Baloo! Man kan nämligen välja gubbe, eller spela två samtidigt.



Redan nu utnämner vi Tale Spin till en klar höjdare: snygg grafik med välanimerade figurer och snygga bakgrunder. Påhittiga, småkluriga levels, och framför allt en suverän spelkänsla!

Bakgrunderna påminner lite om Greendog, spelkänslan om Castle of Illusion. Mycket välgjort, alltså.

ECCO



Det är inte ofta man får spela ett spel som är helt olikt alla dom andra titlarna därute i den kalla och ogästvänliga speljungen, men då och då dyker det upp något som förgyller ett annars smätt gråtrist spelår.

Det nya spelet som kan sälla sig till denna lilla skara kallas för Ecco och handlar om en delfin. Tyvärr så har vi bara fått spela en väldigt liten del av spelet så det är svårt att gå in och förklara exakt vad Ecco handlar om. Men så mycket kan vi säga, att detta blir en klar favvo.

"Spela Ecco ett tag och du märker att du blir mer och mer badsugen..."

Animeringen är häpnadsväckande, här är vattnet inte bara en blåmålad pöl! Spela Ecco ett tag, och du märker att du blir mer och mer badsugen. Man kan tro att Ecco bara är för småungar och brudor, men så är inte fallet. Detta är ett halvsvårt spel, där man får tänka till både en och två gånger för att lösa alla gåtor och problem. Se fram i mot en dubbelsidig recension i nästa suvve-nummer!



WORLD OF ILLUSION PLATFORM M WORLD OF ILLUSION

Musse Pigg och hans polare Kalle Anka har haft sina äventyr på skilda håll, men till slut så har de slagit sina påsar ihop och förenat sig i spelet World of Illusion. Kalle och Musse är illusionister, och håller på att förbereda sig för sin stora debut, när plötsligt Kalle halkar in i en dekor och upptäcker en mystisk trolleribox. Det dröjer inte länge förrän både Musse och Kalle har snubblat genom boxen, in i en förtrollad värld, och blivit fångade där av en ond magiker. Nu måste Kalle och Musse besegra sin gemensamma fiende med magi för att komma hem.

Detta är, som ni förstår, storn i World of Illusion. World of Illusion är ett plattformsspel, men klart annorlunda än Quackshot och

Castle of Illusion - Disney och SEGA har hängt på den (utmärkta) trenden att göra spel där två kan spela tillsammans.

De som menar att SEGA-spelen är för lätta - och på väg att bli ännu lättare - får vatten på sin kvarn.

Man kan förstås ta sig an den onde magikern solo också, antingen som mus eller anka, men kör man två gäller det att samarbeta! Åtskilliga ställen kan man bara ta sig förbi genom att hjälpas åt. Ett tryck på A-knappen gör att du hissar upp kompisen i ett rep, och det finns en obetalbar scen på andra nivån där den något slankare Musse drar Kalle genom ett hål som egentligen är för litet för ankans akterkastell...



Den här boss-draken klarar du m

Fienderna expedieras vare sig med rump-metoden eller sugkopsparkebusering;

eller dylikt, utan genom en dusch magiskt pulver utslungat med slängkappa. Ibland vandrar våra vänner genom banor där de blir skymda av saker i förgrunden, men bli inte nervösa: det här är INTE ett nytt Fantasia! Tvärtom är World of Illusion lätt till medelsvårt. De som menar att SEGA-spelen är för lätta - och på väg att bli ännu lättare - får vatten på sin kvarn. Att fixabossarna i World of



Skamfläck? Meningslös försärd.

**RÅTTGIFT OCH FÅGELHAGEL ÄR DET ENDA SOM
KAN STOPPA DEN NYA LANDSPLÅGAN - MUSSE &
KALLE! MAGISKA GESTER **UTAN** LOTHAR!**

MAGIC, KIDS!

OF ILLUSION



Örbindna ögon.

Illusion, särskilt i början, är inte svårare än att brotta ned en treåring på kryckor. För oss vanliga dödliga kan det ta några dagar att spela igenom.

Fast det är stor skillnad i svårighetsgrad mellan Kalles och Musses solo-banor!

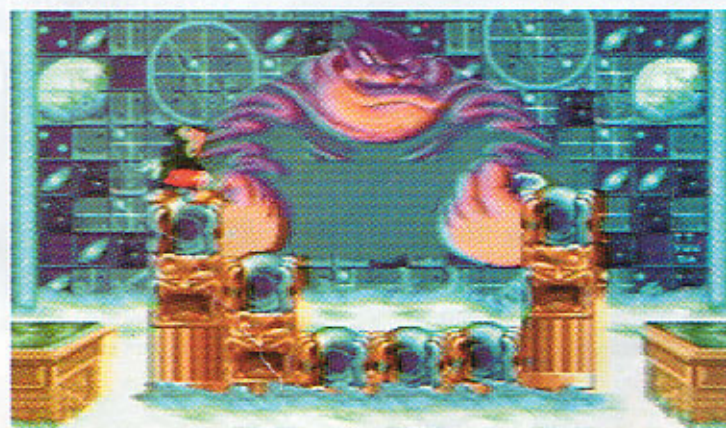
Ankan råkar ut för betydligt svåra-



**Kan ankor verkligen drunkna?
Svaret får dig att häpna.**

re saker och ting. Fast Musses banor är mera påhittiga och genomtänkta - besök hos jultomten, t.ex.! Det finns ställen på Kalles banor där man får söka sig annan väg, i brist på en mus som kan hala en igenom. Man får egentligen tre spel för pengarna! Det finns massor med små ballgrejor på banorna! verän emellanåt! Häftiga bonusbanor.

549 Kr. Ute NU!



Slut-bossen ser ut som en korsning mellan en drogad Robert Aschberg och Svarte-Petter...

Grafik

Inte lika skarp som i Castle of Illusion; mera lik Quackshot. Figureerna är mycket välanimerade och hyfsat stora. Både mus och anka är sig lika Påhittiga scenerier, men samtidigt välbekanta.

Spelkänsla

Med beröm godkänd; precisa, generösa rörelser. Den som misslyckas kan inte skylla på spelet! Enda kritiken: bitvis lite för mycket av samma vara på en del nivåer.

Ljud

Musiken är det vanliga sagovideo-gulledjurstuluret, men inte så sataniskt hjärnröteframkallande som i Mickey 2, gusejförbarne. Effektljuden är OK, till och med lite småbilla ibland. Rösteffekterna är läckra.

Hållbarhet

Detta spel är avsett för de yngre spelarna - då räcker det i veckor. En rutinerad gamer kör igenom på någon timme.

Irritationsnivå

Låg. World of Illusion har password-system, trevligt nog, men det bygger på spelkort som kan vara småknepigga att identifiera på en liten TV. **15**

Gynoug



Wor har köpt vingar för pengarna. Nu ska han flyga ut och slakta mutanter..

Då är vi tillbaka med en gammal goding - och inte vilken gammal dammig spelkassett som helst, utan ett riktigt skönt Shoot-'em-up. I detta spel kan du fighta dig igenom de mest bisarra levels du sett och skjuta ner dom mest konstiga vidunder: vad sägs till exempel om mördarmåsar, dödsräkor och dom mest förvridna människomonster du någonsin sett?

De sistnämnda så bisarra, att de får elefantmannen att likna en Barbiedocka. Det är förstås Gynoug jag pratar om. Som med alla spel så är det lite torrt i början, men när man kommer till mitten av andra banan så börjar det hetta till, och det blir både roligare och bra mycket svårare.

Du är den mäktige krigaren Wor,

en tuffing med järnbrallor och vingar på ryggen, och ditt uppdrag är att befria din hemplanet från dom hemska mutationsmonstren. Okej, inte särskilt originellt, men vi är här för att skjuta, inte tänka. Att Gynoug är ett ganska svårt spel (även på easy) kan jag tala om på

en gång, samt att det finns sex levels som du ska skjuta dig igenom. Det som gör Gynoug till ett kul och annorlunda spel är att det är helt suvve grafik, end-of-level-bossarna är en fröjd för ögat, och man riktigt myser inombords när man till slut lyckas sänka dom.

Alla banor är tämligen olika sinsemellan,

och fienden varierar från bana till bana. Det finns dock ett krux som jag undrat över: vem eller vad är Gynoug? Hjälten heter Wor, hans hemplanet kallas Iccus och superbossen heter The Destroyer, så...vad är Gynoug? Men förutom denna petitess så är Gynoug ett klart bra spel, så gå nu och skaffa pengar (jag vill inte veta hur, och åker ni dit så har jag inget med saken att göra), spring till närmsta butik och KÖP!...tycker Patte.

(GYNOUG är ännu ett resultat av Japanernas osvikliga förmåga att krysta ihop "engelska" spelnamn av smådelar som aldrig förekommer samtidigt i riktig engelska. Klistra över detta bisarra ord med några stickers ur din samling av bananmärken! RED.)



Grafik

helt klart godkänd, på vissa ställen till och med på gränsen till genial.

Spelkänsla

I början lite seg, men sedan så blir det bra drag.

Ljud

Här måste jag erkänna att musiken är klart bra. I spelet varierar dom låtar mellan levels så man slipper att sitta och tröttna på en låt som outtröttligt förföljer en genom hela spelet.

Irritationsnivå

Minimal.

Hållbarhet

Ett par veckor på easy, men bra mycket längre på dom andra alternativen.

HYR SEGA MEGADRIVE! -mer än bara 16 bitar.



Hos välsorterade
videohandlare i hela
landet!

HENT
GRUPPEN AB

UTHYRNING
15
MEGA
DRIVE
UTLEIE
VUOKRAUS
UOLEJNING

DEN EXTREMT FINA OCH BRA
POÄNGSKALAN

© 1987 Missandjiesprofilen Inc.

**BETYGSSIFRAN
 BETYDER
 UNGEFÄR SÅ
 HAR:**

...OCH JÄMFÖRT MED OLIKA SLAGS PÄRON (Nej, inte din farsa!)

100	Helt perfekt. Alla måste ha. Programmerarna jobbar på gränsen till det omöjliga. Sonic 2.	Ett perfekt, saftigt, aromatiskt päron som når yttersta mognad just när du biter i det.
90	En klassiker. Bäst i sin kategori. Har allt eller närapå.	Saftigt, ljuvligt päron. Saknar tyvärr det där riktiga stiftet...
80	Mycket bra.	Juste päron, smakar bra och är fast men saftigt.
70	Bra spel, men det finns svagheter.	Häftigt päron, men lite hårt att bita i
60	Värt att ha, men det finns några svagheter. Om man särskilt gillar den här sortens spel: Köp!	Några fläckar på skalet, och lite grynigt, men är man tokig i päron så är man
50	Som ovan + tekniska fel typ flicker-screen, tröga sprites osv.	Grött och knottigt. Smakar päron, men känns som sågsån i käftan
40	Dåligt, tråkigt, fult. Töntig spelide. Nu har ni gjort dåligt, pojkar!	Är detta ett päron eller en handgrönot? Framgoddarna krokisar.
30	Som ovan + tekniska fel typ flicker-screen, tröga sprites osv.	Det här måste dom ha sågat loss från trädet. En förvuxen parasit?
20	Ren skit. Fabrikationsfel? Hitlers sista försök att jäklas med mänskligheten? En gång till och vi slår er fördärvade!	Mjukare att bita i, men det är något ruttet i doften
10	Så dåligt finns inte till SEGA-konsoler. Men köp gärna en "200 spel i samma"-kassett. Då får ni se.	Smälter i munnen. Du önskar att det inte hade gjort det.
0	Små grå super-lödspele.	Kanske gott om du hade kommit ikapp det
-10	Små grå lödspele.	Som att bita i små grå läder

I detta nummer introducerar vi en liten förändring i upplägget när vi bedömer spelen, just bara för att snabbare vägleda er till sanningen om ett spel. För det är just det SEGA FORCE är ..sanningen! När tyckandet går rejält isär här på redaktionen redovisar vi synpunkterna var för sig. Men smaken är som bekant delad, så gråt inte om vi sågar ditt favvo-spel...



TAZMANIA

VINNARNA OCH LÖSNINGEN

Det rätta svaret på Tazmania-tävlingen i nr 1/92 var förstås **X - 2 - X!** Det kom in massor med svar, och vi drog de tio som vunnit var sitt Taz-Mania-spel bland mer än 2000 brev i en stor fet säck. Här kommer vinnarna:

Henrik Söderman, Skärholmen
Mattias Gulding, Vallentuna
Michael Andersson, Hisings-Kärva
Michell Kaarne, Huddinge
Mikael Lundmark, Umeå
Niklas Isaksson, Järfälla
Robert Högberg, Åmål
Samuel Ericson, Sunne
Sebastian Mark, Skanör
Sophia Fredriksson, Uppsala

Grattis, lyckostar! När ni läser det här har vinnarna redan fått spel. Åh, sorry...vi menar förstås att de fått sina spel. Hem i brevlådan.

MENINGSLÖSHETSrutan

MENINGSLÖST VETANDE:
GREENDOG är surfarslang och betecknar en våg som ser härligt häftig ut, men som bara sjunker ihop när man ska till att börja åka på den.

Batman

R E T U R N S

Batman kommer tillbaka... och invaderar Master System! Nu ska knytnävarna susa igenom luften tills det inte finns en enda skurk med hel käke...trodde jag!

Sist jag såg Batman spöa skurkar medvetslösa var i Mega Drive-versionen av Batman Returns och liksom sin broder på MS så är Batman Returns klart bra. I MS versionen (som jag recenserar nu - f-n, häng med lite, va!) så har vår käre Batman stukat både nävar som fötter för han kan varken slå eller sparka,



men hur ska han då försvara sig, undrar ni? Med batarangerna, såklart. Efter en träff av de små benkrossande bumerangerna så faller skurkarna till marken som övermogna äpplen. Batman kan också skjuta ut en lina, och i den kan han svinga sig över olika faror, som till exempel avgrunder, glödande lava och ovanligt otrevliga skurkaktiga element. I detta spel så

har man struntat i Easy, Normal, Hard-varianten och gjort så att det finns två olika banor att välja på varje level, en ganska lätt och en svår. Denna variant är helt suvve, eftersom banorna är helt olika med andra sorters skurkar och faror. Mycket bättre än ösa på med flera bovar och att det går lite snabbare, så att man losar just därför. Tyvärr så kan jag inte säga hur många banor Batman Returns har för jag (tro det eller ej) har kört fast! (Hysteriskt fnitter från redaktionen.) En skamfläck på Batman Returns är att gubbarna är så små, och det gör att man får en känsla att gubben blir svårare att styra. Det måste medges att Batman trots allt rör sig lika smidigt som i Mega Drive-versionen - det vill säga, som en skadskjuten pensionär med bruten lårbenshals! Det kan resultera i många härresande svordomar, sönderslagna möbler och till slut ett totalt sönderstampat Batman Returns-spel, men om man bortser från det så är Batman Returns inget direkt nerköp... tycker Patte (som nu har lugnat sig lite)

Pris 399:- släpp jan.



Grafik

Helt klart godkänd. Här har jag inget att klaga på. (Fattas bara! Grafiken är BRA! MJ)

Spelkänsla

Klart bra. Banorna är lagom svåra och olika sinsemellan, så det finns ingen risk att man tröttnar efter andra banan.

Ljud

Musiken består av vanlig 8-bitars syntplopp, men det är inte så illa att man blir galen eller retar sig på den. Men effektljuden är lite mesiga: när Batman sänker någon med sin batarang så blir det bara ett litet syntplopp istället för ett enormt käkknäckarljud. Klart underkänt.

Hållbarhet

Säkert nära veckor, och om du tar de svårare banorna hela tiden - mycket längre.

Irritationsnivå

Här finns det många tillfällen att bli förbannad. Räkna med totala raseriutbrott innan ni vant er: mest för att Batgubben är så pass olydig. (Och för att spelet kräver hög precision vid hopp, svingar i rep osv. MJ)

Alien 3

En sensation: ett spel som är bättre i 8-bitarsversion än på Mega Drive! Det är åtminstone vad vår redaktions-alien-expert Patte hävdar. Och vem vågar säga emot?

Den rakade kvinnan är tillbaka för att sprida fasa bland dom utomjordiska kräken! Detta är Master System versionen av Alien tre, och denna version har många överraskningar i beredskap. Bara en sådan sak, som att den är bättre än Mega Drive spelet får en att kippa efter andan!

Grafiken är suverän, banorna är mycket roligare och mera fantasirik än Mega-versionen

fast de till stor del bygger på just Mega-spelets layout. Det verkar som om man gorde Master-versionen först och sedan, något tröttare, satte ihop Megan. Det som också slår en med häpnad, är att det tycks som om hjältinnan rör sig mycket snabbare och smidigare i Master-Alien än i Mega-Alien. Storyn är

densamma, tunn men funkar helt klart: rädda dina kamrater från att få en alien-pizza i ansiktet och småningom döden dö.

**"AAAAAHHHH!
Splutt! BLOOOD,
he he he! klart
prisivärt."**

Allt måste ske på en viss tid och om du misslyckas med att rädda någon, så får du se hur de ej räddade kompisarna går ett grymt öde till mötes. (om man är ett sjukt pervo som jag så kan det klart vara värt att misslyckas med flit just bara för att se en alien födas, ni vet ju hur det går till, AAA-AAHHHH! Splutt! BLOOOD; he he he! klart prisivärt).

Här är ett spel som ni klart måste skaffa,

så spring nu iväg till era föräldrars plånböcker och skaffa er dom nödvändiga kontanterna, men det kan vara bra att se till att era föräldrar inte är i närheten för dom kommer antagligen inte att förstå eran smått desperata handling...

Pris 449,-, släpp Februari



Grafik

Totalbra, jag kan nästan säga att detta är den bästa grafik jag sett på ett 8-bitarsspel. Jag är klart imponerad.

Spelkänsla

Helt ok. Gubben rör sig bra och är snabb vilket gör det till en klar höjddare. Här sumpar man liv för att man är klantig, inte för att gubben rör sig som ett kylskåp.

Ljud

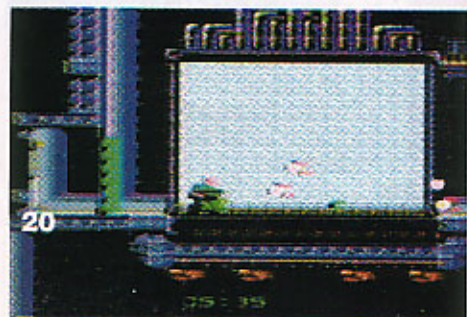
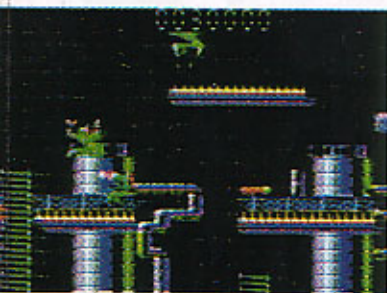
Halv bra ljud. Inget speciellt. Musiken består (som vanligt när det gäller Master) av syntpop.

Hållbarhet

Efter som du ska rädda ett antal människor på tid så kan det i början vara lite problem, men så fort du har lärt dig hur banan går så är det en baggis, vilket gör att spelet kanske inte håller så länge. Till sin fördel har Alien 3 det faktum att det är ganska så svårt.

Irritationsnivå

Till skillnad från sin Mega-broder, som jag fann ganska så irriterande, och som for i väggen mer en en gång, känns Master-versionen bra. Nästan ingen irritation alls.



MICKEY MOUSE II

ELLER: SKÖNHETEN OCH OLJUDET!

Mickey the mus har fått en styv uppgift igen: ett hemskans spöke har snabbt lycköjuvelen som håller den lilla byn glad, ren och med torra blöjor! Han ska alltså "ta hand om juvelbiten"

Mickey har ett stort problem: han bor i en 8-bitarsvärld, och där är musiken ganska rutten. Faktiskt är musiken så sänkt att den är ett större problem. Man förvandlas från SEGA-spelare till läppspelare efter tio minuter. Skruva ned ljudet och krana på Alice in Chains!

Annars är Mickey 2 ett bra spel. Bra och inte alldeles enkelt; lagom många nivåer och trevliga övningar på alla sätt. Det är ett plattformsspel avsett för de yngre, men det betyder inte att de äldre (Vi på redaktionen alltså) klarar av spelet utan ansträngning. Det finns ställen som prövar både envishet och spelskicklighet! Musse kan inte hoppa ihjäl fiender med sitt lilla besvansade akterparti, men när det gäller att knäcka power-ups kan han skinka sönder dem. Du hoppar och trycker nedåt på D-knappen just i nedslaget, och - presto! (Vi höll på att säga "Alakazam", men det är ett annat spel...)...du är powerupp!

Musses bästa vapen är de stenar, som ligger här och där. Ibland måste man plocka upp dem och spara dem för att klara kommande svårigheter. Det kan vara svårt att få Musse att "plocka" ex-

akt när man vill, men man lär sig tekniken ganska snart.

Det finns små klurigheter att lösa både här och där: vissa saker måste placeras på vissa ställen för att man ska komma vidare, men i de flesta fall gör det inte så mycket ifall man misslyckas. Backa tillbaka,

"Skruva ned ljudet och krana på Alice in Chains!"

och se - grejen har återvänt, helt mirakulöst! Musse kan dessutom krympa sig värre än en Taiwanesisk T-shirt, och på så vis ta sig in i utrymmen som är rena råtthål. Allt sammantaget: MM 2 är ett trevligt litet plattformsspel för de yngre!

Pris 449:-, släpp feb. (prel)



Grafik

Välgjord. Vad hade ni väntat er av SEGA/Disney? Bättre än t.ex. i Lucky Dime Caper, tycker vi. Lämpligt nog har man lagt mest arbete på en bra huvudfigur, andra sprites är mera genomsnittliga.

Spelkänsla

Känslan är helt OK, men "plock"-funktionen är lite svårbemästrad i början.

Ljud

8-bitarslåtarna duger väl, men musiken...! MUSIKEN! Ett sataniskt öronskav som går utanför Jularboskalan. Hemskt! Fy!

Hållbarhet

Medium. Bör ta någon vecka att gå igenom för genomsnittsspelaren

Irritationsnivå

Låg. "Musiken" oräknad



10 i topp

SÄND IN DIN EGEN LISTA!

ADRESS:
SEGA FORCE,

Box 1074,
172 22

Sundbyberg.

Skriv

'TOPPLISTAN'

utan på

kuvertet!

MATTIAS ANDERSSON, ESKILSTUNA

- 1 SONIC
- 2 FAERY TALE
- 3 TRUXTON
- 4 MIGHT & MAGIC
- 5 QUACKSHOT
- 6 CASTLE OF ILLUSION
- 7 SWORD OF VERMILION
- 8 EA HOCKEY
- 9 SHINING IN THE
DARKNESS
- 10 ALTERED BEAST

JOEL PÄIVÄRINNE, LINKÖPING

- 1 DESERT STRIKE
- 2 TERMINATOR
- 3 GOLDEN AXE II
- 4 SONIC
- 5 SUPER REAL BASKETBALL
- 6 SUPER MONACO GP
- 7 WONDER BOY III
- 8 MOONWALKER
- 9 QUACKSHOT
- 10 BONANZA BROS.

Här får ni ta del av ett antal in-
skickade topp listor. Den första
här nedanför är Pattes alldeles
egna tio i topp favo spels lista

PATTE, SEGA FORCE

- 1: SHADOW OF THE
BEAST 2
- 2: ROAD RASH 2
- 3: SHADOW OF THE BEAST
- 4: DESERT STRIKE
- 5: SONIC 2
- 6: EMPIRE OF STEEL
- 7: DRAGONS FURY
- 8: GREENDOG
- 9: ARCH RIVALS
- 10: ALIEN 3 PÅ MASTERN

MATTIAS OLSSON, ENSKEDA

- 1 SONIC
- 2 CASTLE OF ILLUSION
- 3 WONDER BOY III
- 4 PHANTASY STAR
- 5 GHOULS'N GHOSTS

MASTERLISTA

RODOLFO MERINO, KNIVSTA

- 1 SONIC
- 2 QUACKSHOT
- 3 EA HOCKEY
- 4 FORGOTTEN WORLD
- 5 ROAD RASH
- 6 CASTLE OF ILLUSION
- 7 WONDER BOY
- 8 WORLD CUP '90
- 9 TAZMANIA
- 10 JAMES POND II

HANS ZETTERSTRÖM, JOHANNESHÖV

- 1 WONDERBOY III
- 2 ALEX KIDD IN MIRACLE
WORLD
- 3 SONIC
- 4 CASTLE OF ILLUSION
- 5 PACMANIA
- 6 DONALD DUCK
- 7 TEDDY BOY
- 8 ACTION FIGHTER
- 9 CHASE H.Q.
- 10 THUNDER BLADE

MASTERLISTA

SPEL VI SKULLE VILJA SE:

MOONWALKER

Du slirar omkring i en extrem närbild av Michael Jacksons nylle, förföljd av människoätande kvisslor, vampyrblemmer och zombie-bobbor.

Skalpeller och silikonsprutor ligger i din väg mot slutmålet; vänster näsborre. Du tvingas flyga över operationsärr djupare än Grand Canyon och ärrvävnad som månlandskap...

LEMMINGS

När jag fick Game Gear-kassetten med Lemmings i handen tänkte jag: "Hur i h-vete ska det här gå till?"

Lämlarna var ganska små redan i Mega Drive-versionen, och vi vet alla hur stor en Game Gear-skärm är. Skulle det följa med ett förstöringsglas? Det fanns inget i förpackningen, så det var med stor misstro jag tryckte kassetten i GG:n. Då får jag se en Lemming bogsera in SEGA-logotypen på skärmen, sedan kommer intro-bilden. Där ser man ytterligare några Lemmings, med sina koniska vita nunor och gröna hår. Det hela luktar Marxistiskt barnprogram i TV 2, men titta noga - detta är sista chansen att se hur dessa Lemmings (lämlar!) egentligen ser ut! När du börjar spela, och den första av de

många labyrinterna visar sig på skärmen, så är de små kreaturen inte många pixlar höga! Det är ett rent mirakel att man faktiskt ser vad dessa små datavirus håller på med - går, gräver, klättrar osv. Det är duktigt gjort av programmerarna på Psygnosis - men valmenyn nederst, där man väljer vilken sorts lämlar man vill skapa, är ganska svårläst. Det är lite som att skilja amöbor från toffeldjur i ett mikroskop, när någon har smort vaselin på objektivet. Men när du väl benat ut vad som är spränglämmel och grävlämmel och klättrlämmel och...så är Game Gear-versionen ett fantastiskt tidsfördriv. Det gäller inte bara att vara listig, utan också snabb. Det finns fyra svårighetsgrader, "fun" (ett nöje) "tricky" (en klurig uppgift) "taxing" (en prövning) och "Mayhem" (ett rent helvete). Inom varje svårighetsgrad blir banorna



förstås allt mera besvärliga. Det finns passwords, tack och lov... Musiken är OK om man gillar te-tris-rock och champagnegaloppen, fast med 8-bitarsljud är det mera Pommac-trav. Många problem - från lätta till råsvåra! - för pengarna!

Pris 349,-, släpp jan.

Greger-Nils Fläkebratt



GAME GEAR

51

HASARD FÖR FARTDÅRAR

OUTRUN EUROPA

Jag måste erkänna att Outrun aldrig har varit någon större favorit:

Egentligen är det väl inget fel på Outrun Europa. Grafiken är snyggare än i många andra liknande spel och musiken fullt ändamålsenlig. Men det känns inte särskilt engagerande, bl.a. för att banväljarsystemet är nedskuret till två alternativ: dit pilen visar (kort) och motvalls (längre, men med chans till mera points.)

Spelet består av en fem-levels jakt efter elaka bovar och du börjar med en motorcykel som färdmedel. Skjut/slå dig fram och samla

ammo och turbokapslar. (Vad bovarna har gjort för ont vet jag inte, eftersom jag inte har manualen, men de har väl knyckt ett krispaket eller något) [De har snott din Ferrari, som är full med hemliga dokument. "Han som har manualen", dvs. RED]

Efter ett tag hoppar elakingarna i en båt,

men - vilken tur man har: det finns en ledig Jetski att knycka. Under vattenfärden beskjuts man av helikoptrar och väjer för fyrtorn, bojar, stenar och sånt som ligger i drivrut Europa's farvatten. När du når land har du en sådan fantastisk tur

att du hittar en Porsche. Med nycklarna i! Wow!

Eller snarare: Snark.

Kort därefter ser man Eiffeltornet vid horisonten. Se Paris och sedan dö, heter det ju, och det gör jag också. Jag orkar i alla fall inte jobba på att komma längre, även om man säkert får åka både sparkcykel och pulka senare i spelet. (Nix - racerbåt och Ferrari! RED) Vafan, bovarna kan få behålla krispaketet! Vi har så många ändå.

JET

Pris 329,-, släpp feb.



NHL! ^{PRO} Hockey

POSTER-MAGAZINE

PÅ



NORDIC

VARJE
ONSDAG
20.00 - 22.00

IT'S MAGIC!
IT'S TOUGH!
IT'S SUPER!

Här är tidningen för dig som älskar NHL!

Laddad med tuff läsning och häftiga bilder!

Massor av spännande fakta om världens snabbaste sport: PRO-HOCKEY!

SUPER-POSTERS på

- Wayne Gretzky!!!
- Ulf Samuelsson!!!
- Teemu Selänne!!!

Nr 2 finns att köpa 11 MARS!

Eric Lindros, Pro Hockey nr 1/93



Posterformat 57 x 82 cm!

PRO Hockey

POSTER-MAGAZINE

KOLLA JACKAN! DEN KAN BLI DIN!

Till skillnad från Anna - hon är vår! HE HE HE!



När ni har slutat att drägla över vår alldeles egna pinuppa Anna, så kolla in den super-exklusiva jackan som du helt lätt kan vinna! Det enda du behöver göra är att svara på tre löjligt lätta frågor. Vi struntar i en ful kupong denna gång (wow, vilket rim!) så skicka istället in dina svar på ett vykort (helst med din egen favvo-pinuppa eller gosegosse på) så slipper vi sprätta alla brev! (så jobbigt!) Vi har också tio snygga Sonic 2-klockor som tröstpris. Och nu till frågorna...

A: Hur många ringar måste man ta för att få ett extraliv i Sonic 2

- 1) 75 X) 100 2) 250

B: Vilket vapen har hjälten i TERMINATOR när spelet börjar?

- 1) En pinnstol X) Handgranater 2) En pistol

C: Vilket slags djur är ECCO?

- 1) Punggrätta X) Delfin 2) Medlem i NKOTB

Om du inte hajjar ett enda ord vi snacker om så finns det ändå hopp för dig. Om du svarar fel på alla frågor så kan du ändå komma undan och vinna jackan, MEN du måste svara rätt på fråga D.....

D: Vilka är ,bäst i världen?

- 1) Dolph Lundgren X) Arnold Schwarzenegger 2) Patte à Mats

Kom i håg att skriva namn, adress, ort & postnr, jackstorlek (Small - Medium - Large) på kortet, annars...!

SÄNDES TILL: SEGA FORCE, TÄVLINGSREDAKTIONEN,
109 48 STOCKHOLM.

Svaren måste vara postade senast den 13/5 93.



Här är klockan! Ursnygg, va?



Välkomna till ORDKRIGET! Det bara rasar in brev! Vi är lyckliga! Men kom ihåg: GLÖM INTE NAMN OCH ADRESS! Är ni blyga, så kan ni skriva under ett påhittat namn eller signatur - vi skvallrar inte - men vi måste veta vilka ni är! Annars får ni inte någon belöning för publicerade brev.

Det här med betygssystem är något som intresserar läsarna - och oss - så idag handlar det mest om vårt betygssystem, eller "rating" som det heter på "svenska" bland oss "gamers":

"Hej! Jag är en kille på 14 år. Jag tycker att det första numret av SEGA FORCE var mycket bra, men tidningen kan förbättras en hel del. Istället för att sätta ett medelbetyg på spelen, tycker jag att ni kan ge grafik, ljud och spelvärde ett betyg var. Sedan tycker jag att ni kan ange svårighetsgrad på spelen ni recenserar. Dessutom tycker jag ni kan sätta ut ett medelbetyg under de andra betygen. Jag tycker också att ni kan göra kartor till t.ex. Phantasy Star eller Shining in the Darkness, och att ni ska göra en tävling där läsarna får skicka in tips eller high-scores, eller varför inte tävla om vem som klarat av flest spel?"

*Hälsningar
Markus i Lerum"*

Separata betyg på grafik, ljud och spelvärde? Nej, det tycker inte vi. För då hade vi haft det, liksom. Innan vi satte igång med SEGA FORCE satt vi i dagar och harvade över flerahundratrettio varianter på betygssystem, och hur vi än brydde våra valnötshjärnor kom vi inte på något bättre än det system vi har nu, med ETT betyg. Det är så här: INGEN sitter och spelar ett lamt, stinkande spel och tänker "Spelidén är halvvrutten, musiken en plåga och gubben går knappt att flytta på...MEN VILKEN LÄCKER GRAFIK!" Okej, kanske det finns några, men de sitter oftast på ställen där man inte får ha vassa föremål som pennor och liknande. När man spelar, upplevar man spelet som en helhet. Och då sätter man ett enda betyg. Tycker vi.

Men vi har gått en aning åt det håll Markus önskar: Som ni redan har sett är recensionerna lite annorlunda från och med detta nummer: grafik, spelkänsla, ljud, irritationsnivå och

hållbarhet har fått egna underrubriker. Inga separata betyg, men det är lättare att se precis vad recensenten tycker om spelet just i dessa avseenden. Det tycker vi räcker...!

Kartor till rollspel har vi under tillverkning - Doktor Roffe är (om ni inte redan märkt det) rollspelsfantast ut i fingerspetsarna. High-scores kommer vi att ta in så snart ni börjar skicka in dem, men det krävs fotobevis och intyg på att varken fusk eller continues har använts vid rekordförsöken.

"Tjena! Jag hade några synpunkter angående er betygssystem på spelen. Vore det inte bättre om ni delade upp betyget i olika skalor, t.ex. grafik, ljud, svårighetsgrad osv. Annars tycker jag det är en jättebra tidning. Ni måste väl tåla lite kritik också, för det får jag stå ut med varje dag. Ni kan väl ta upp det här i tidningen, det skulle vara kul. Ett riktigt SEGA-fans"

Visst tål vi kritik. (Vi får mycket av den varan, särskilt av chefen: "MÅSTE NI SKRIKA SÅ DÄR NÄR NI SPELAR! SOM NI SER UT! ÄTER NI INGET ANNAT ÄN PIZZA?!") Särskilt om den består av förslag på vad man kan göra i stället. Fast i detta fallet blir svaret detsamma som till Markus, här ovan. Massor av speltidningar har så krångliga betygssystem att det tar flera minuter att ta reda på vad man egentligen tycker om spelen: stapeldiagram, sura gubbar, glada gubbar, stjärnor, glödande materia och dylikt. Sätta ut en svårighetsgrad kommer vi inte heller att göra, eftersom det är för...svårt. Det är så stor skillnad i spelskicklighet hos olika människor, att det är så gott som omöjligt att göra rättvisande. Vi tycker t.ex. att Quackshot är lätt, men vi vet också att massor av läsare kör fast på alla möjliga ställen i just det spelet, sådeså!

TACK OCH HEJ.



ORDKRIGET

GALLERIET

**PLATS
FÖR
KONST!**

Det kommer in massor med Sonic-bilder, samt en och annan småbisarr serie. Vi kan tyvärr inte visa allt, så vi har gjort ett litet urval. Som ni ser, så är det väldig skillnad, både i stil och artisternas ålder, men alla bilderna har något speciellt - fråga oss bara inte vad...

Mest impade är vi nog av lilla Emilys non-figurativt abstrakta surrealist-Sonic. Den flickan kan bli något stort...

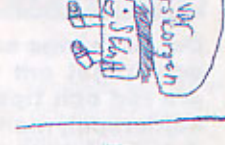
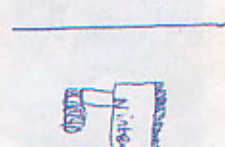
Fortsätt att skicka bilder! Alla som kommer med i tidningen får en SEGA-pryl i belöning.



Kristian Carlsson, 13 år, Ljungbyhed



Av Mr X i Jonstorp ↓



Av Andreas Antonsson, 13, Rönninge ↓



Av Emily Carlsson, 4 år, Ljungbyhed ↓



**ADRESS:
SEGA FORCE, Box 1074
172 22 Sundbyberg
OBS: Märk kuvertet
"GALLERIET"!**

HOT -

Hej allihop! Vi har fått massor med brev från fansen, och jämte alla spelfrågor är det många som skickar in sina egna topplistor på SEGA-spel. Vi på tidningen - Roffe, Patte och Mats - tycker det är jättekul att få höra vad ni tycker om SEGA-liren, så vi har sammanställt dem och skickat dem vidare till TOPPLISTAN på sidan 22. Det är för många som skrivit för att vi ska kunna sätta ut alla namnen, men ni som skrivit, ni vet...! Nu ska vi ta itu med spelfrågorna: först ett allmänt upprop!



SHINING IN THE DARKNESS

Det är många som skrivit och frågat om vi har några råd och tips till detta höjdraspel, men eftersom det rör sig om ett rollspel är det svårt att ge allmänna råd här i tidningen - vi vet ju inte exakt vad ni har problem med! Därför ska ni ringa till Doktor Roffe på hans Hot Line - 08 - 600 51 71 - och fråga, så kan han berätta vad ni ska göra. Ge er inte om det är upptaget - det är många som vill fram!

AXE BATTLER

Vi har fått in en bunt brev från GG-lirare som undrar
 28

hur man klarar Axe Battler - Ulf Andersson i Stockholm, Klas Sigmondsson i Kumla och många, många andra. Här är några balla koder som borde underlätta liran av Axe Battler:

- 1) Turtle Village: BNLK - LPAG - HMGH - NOgO
- 2) Sand Marrow
AoEC - DLCD - PNFP - FBPF
- 3) Brookhill
CPgg - CIAK - AEFf - OPkO
- 4) North Valley
MBBM - kFDk - HJBK - kkjE
- 5) Ice Cliffs
FjgO - LMHj - Ljgg - OOPC

Om ni inte klarar spelet med dessa koder är det inte mycket att göra. "Köp ett lättare lir!"

FANTASIA

Här kommer ett tips för dem som kört fast i Fantasia - och det är många det! Fantasia är



nämligen ett ganska marigt spel. Jacob Gazelius i Täby, Anna Gustafsson i Jönköping och Lars Kristiansson i Göteborg, med flera, har frågat om detta spel. Till att börja med måste ni ligga i som ena riktiga träningsfantomer och öva, öva, öva, öva och öva tills ni behärskar Musse. Sedan kan ni prova detta tips:

På bana 2 så kan man hitta ett nottecken på en fjädrande plattform invid ett träd. Ta denna och gå till en skattkista borta vid ett vattendrag. Hoppa ned i kistan, så kommer ni tillbaka till början av banan. Gå nu till stället där ni hittade nottecknet. Där finns nu en extra-Musse! Nu kan ni upprepa detta så många gånger som ni orkar. Med alla dessa extragubbar bör ni kunna komma lite längre. Lycka till, alla blivande Musse-fantomer!



Har du problem med dina SEGA-spel? Våra speldoktorer har den rätta medicinen!

LINE

BUBBLE BOBBLE

Reinar Kvarnström i Bankeryd, Alexander Stråhlman i Angered, Karin Gustafsson och Ulla Larsson i Götet, plus ytterligare ett gäng lirare undrar hur man går iland med att avsluta Bubble Bobble på Master System! Bara för er - en bunt med koder!

Bana 130 R Y R F Z I k A
Bana 140 R Y D F U P F C
Bana 160 3 V J Z 5 6 Q W
Bana 180 3 V E W W A S R
Bana 190 3 V I W 7 B V Z

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Pierre i Bro, Lisa Larsson i Stockholm och Jan Klasson i Umeå är några ur den stora massa som behöver hjälp med Alex Kidd in Miracle World på sina Master-maskiner. Det är många som fastnar på ett visst ställe i sista slottet, och ni ska göra så här:

Köp en flygstav i början av spelet och spara den. När ni kommer till sista slottet och ramlar ner i fallluckan, så använd flygstaven för att ta er upp till stegen i övre högra hörnet. Nu kan ni gå vidare! För att klara Miracle World krävs mycket

övning, men om ni har problem med något speciellt ställe, så kan ni ringa Hot-Line-numret och fråga mera!



THE DRAGON'S TRAP

Karlskroniten Robin Larsson, Oskarshamnaren Lars Karlsson, Marsianen F'LeH Tnn lpppz och Stockholmskan Karin Andersson är långt ifrån ensamma om att ha önskat sig ett superfusk till detta Master System-spel.

Nu jämrans har vi ett: Koden WEST ONE. Kolla in denna kod och häpna!



SURT I SONIC 1

Andreas Hansson i Löddeköpinge, Annicka Petterson i Kalmar och en hel hord till har frågat om det inte finns något fusk på Sonic 1, Master System-versionen. Svaret är tyvärr NEJ! Det är bara att fundera och träna så att både tumarna och hjärnan glöder, så klarar man spelet.

Ja, det var allt för idag. Fortsätt skriva - men kom ihåg: mera komplicerade frågor, särskilt om roll- och äventyrsspel, besvaras bäst på telefon. Ring alltså 08 - 600 51 71 och fråga! Lycka till med spelandet, önskar Dr. Roffe.

SKICKA IN DINA FUSK!

Du och dina kompisar har säkert kommit på ett och annat trick själva! Skicka in dem till oss! Allt som kommer med i tidningen - och som fungerar! - belönar vi med häftiga SEGA-T-shirts. Ni som får era frågebrev införda tackar vi med någon kul SEGA-pryl ur lagret. Just nu är det SONIC 2-pins som gäller!

Har du riktigt bråttom, så ringer du förstas Dr. Roffe direkt:

08 - 600 51 71

Måndag, tisdag, onsdag, torsdag mellan 1830 och 2000. Det kan vara svårt att komma fram, för det är många som ringer, men om du ligger i ska det gå. Vi är tillbaka i maj månad. Fortsätt skriva!

I SISTA SEKUNDEN: NY TELEFONTID: Doktor Roffes son Daniel, även han skicklig spelare, har egen telefontid SÖNDAGAR 13-15!



Genvägar till ära och lycka.

hINTS

Så, nu är vi tillbaka! ...för att göra livet lättare för just er, som sitter hemma och gråter i ett hörn, eller som är nära att halka in i en kanske oåterkallelig koma bara för att ni har fastnat i erät favvo spel! Har ni då tur som en tokig, så kanske det finns med här!

SONIC THE IGELKOTT (1)

MEGA DRIVE

Här är ett schyrr fusk som gör att ni får hur många liv som ni vill, det är lite jobbigt men det kan det ju vara värt. Detta gos hittar man i Green Hill Zone, act 3. Där finns två extraliv att hämta - ett överst på loopen och ett under vattenfallet mot slutet. Gå igenom denna level, samla

100 ringar (så du får ett tredje liv), undvik "lyktstolparna" och ta de två andra extraliven. Begå "själv mord" och gör sedan om igen. Du förlorar ett liv men vinner tre - så det är bara att upprepa så länge du orkar. Ta gärna en paus med ett glas gott och en påse gaddas så orkar du mera. Livet kan behövas längre fram!

Sit on it and spin, Mario baby!



GYN OUG

MEGA DRIVE

Här är ett litet, bra fusk för alla er som har det suveräna S'E.U-spelet Gynoug! Gå till Option-menyn och ställ sedan pilen på Kontrollmenyn, håll ned A-knappen i ungefär 10 sekunder...och vips så kan du välja vilken bana du önskar!

OUT RUN

MEGA DRIVE

Ligger ditt Outrun och surnar på någon hylla bland kasserade Air Jordans och de möjliga glassomslag du sparade för att vinna en cykel sommaren -87? Gör så här, så får du en utmaning: Starta spelet, flytta pilen till "option" och tryck C 10 gånger, sedan start. Nu har du en ny svårighetsgrad - HYPER! Lycka till, det behöver du...

Här kommer två fusk som hjälper dig att välja bana på två riktiga höjdare. Saken är den att jag (Patte) aldrig har fått dom att funka! Ändå så fortsätter just dessa två fusk att välla in i våran brevlåda från SEGA FORCE läsare. Så! Här är dom, får ni dom att funka...lyckliga ni! Om inte så är ni inte ensamma, jag fixar det inte heller. Då tar vi STRIDER först och ESWAT sedan...

ESWAT MEGA DRIVE

Okej - har ni testat Strider-knepet och fått det att funka, så kan ni även testa detta level-fusk till Eswat. Vem vet, kanske också detta kommer att funka för er! Då kan ni ju alltid skicka in brev som förklarar på ett ingående sätt hur kul just du har med dessa level-fusk och på så vis reta mig (Patte) till totalt vansinne, eftersom jag inte

ABRAMS BATTLE TANK MEGA DRIVE

Är ni trötta på att dö, dö och åter dö i detta spel, varför inte bli odödlig. Det brukar för min del förstöra spelet... men va f-n, här har ni koden i alla fall!

**B, B, C, B, C,
C, C, B, B,
och C.**

Strider, Eswat och ABT-fusken var inskickade av Tobias Borg, Åstorpl

Strider MEGA DRIVE

I början av Strider kommer det upp en ovanligt ful typ som vågar skratta just åt dig, men det gör han inte länge för då gör du så här: Tryck nedåt och håll den nere, tryck sedan A,C,B C och A. Nu ska du kunna välja just din favvo-bana.



får dom att funka. Märk kuvertet "Patte ska dö galen". Då så: här har ni ert Eswat level-fusk. Starta spelet som vanligt, tryck sedan på A, B, C och håll dessa knappar nere medan du trycker, vänster, höger, upp, ner och vips så kan du välja bana.



Skicka in hints och fusk och dylikt NU, så får du inte bara äran att vara med i SEGA FORCE utan också något annat Sega-relaterat (det kanske tar ett tag men börja inte grina för det, det kommer). Märk kuvertet "FUSK ÄR FEST, PATTE ÄR BÄST".

Till alla er som tigger spel för varje litet sketet fusk ni skickar in, så kan jag bara säga: det måste vara ett oherrans häftigt fusk för att ni ska få ett helt spel...!

SONIC THE SLÖFOCK (1)

MEGA DRIVE

Vill du kunna förbluffa dina vänner, impa på tjejer och kanske tjäna en och annan spänn på vadslagning med okunniga stackare? Nej, skäms inte - om folk inte läser SEGA FORCE, så är det rätt åt dem...! Här får du lära dig hemligheten som gör det möjligt att klara av första banan i Sonic 1 på 0.00 sekunder, med 50.000 poäng i tidsbonus! Det har varit i svang ett tag, men det var Per Fernqvist i Bollnäs som påminde oss om att detta intressanta slow-motion-fusk till Sonic the Hedgehog existerar.

Här kommer receptet:
När Sonic visar sig på titelskärmen trycker du: A-C-B-C-A-UPP-NED-VÄNSTER-HÖGER-A-C-B-C-A och START.
Så snart första spelskärmen dyker upp pausar du spelet. Håll ned B-knappen, och se! - Sonic rör sig i slow motion (Eller ultra-rapid, som det heter på svenska) och klockan står stilla! Det kan behövas två tryck för att få honom att hoppa, men det går alldeles utmärkt att klara av nivån med massor av ringar i behåll! Det känns extra ballt att förvandla just världens

snabbaste spelfigur till en total slöfock...men det finns mera:

Tryck på C-knappen i stället - då stegar spelet fram en bild i taget. Ett tryck på A-knappen avslutar det hela.

Är ni fortfarande uttråkade, så gör som ovan, men håll inne A-knappen när ni trycker start. Håll inne tills Sonic visar sig igen!
"Resten får ni luska ut själva", avslutar Per. "Må era knappar vara länge!"
OBS: Ska detta fungera måste ni vara snabba och inte vingla på joyppadden! Ni har bara titel-sekvensen på er att få in koden!

Shadow of the Beast SLUTET

Jaha, era masochister, här är jag igen med den slutliga "hur man klarar Shadow of the Beast utan att bli galen"-guiden.

Vi har nu kommit till flyg-zonen, och förutom några små svårigheter så är den ganska lätt. Ni finner styrkekapslar i små bulliga saker på marken, som ni måste skjuta på för att komma åt det gottaste. MEN! I slutet på banan så lurar den största svårigheten i hela spelet - slutbossen på flygbanan. Denne nästintill omöjliga boss klarar ni genom att passa på när tentakeln med ögat på är på väg ner! Då åker ni snabbt in och ger allt vad ni

har, och så fort ut - om och om igen tills bossen är död. Bli inte ledsna om ni inte klarar detta de första 200 gångerna. Detta är det svåraste i hela spelet, och man måste vara träningsnarkoman i Patte-klass för att inte bli gråtfärdig. När ni nu (mot all förmodan)

DU har klarat Shadow of the Beast! Baggis eller hur!

har klarat hela flyg-zonen, så kommer ni till den sista banan, som påminner väldigt mycket om gräsbanan. Den är ungefär lika lätt också. Det är bara att springa på och slå så

kommer ni snart till slutbossen (det finns power-ups i gravstenarna), som också är förvånansvärt enkel. Gå bara längst till höger och slå sittande på tån, tajma med handen som håller i klubban och spring till vänster när den kommer, sedan är det bara att fortsätta med stortån tills bossen dör och...DU har klarat Shadow of the beast, baggis eller hur!...tycker Patte.

PS: Till alla er som saknar heder och ära och som hellre kräker offentligt än förlorar: I nästa nummer kan ni läsa det ultimata odödlighetsfusket till Shadow of the Beast I! Hygglo, eller vad?!

DS.



Grattis! Detta är allt du får som belöning efter veckor av blod, svett och tårar! En jämra skogspromenad...

Congratulations

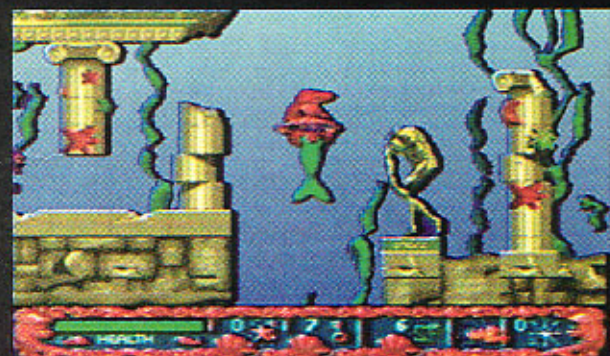
You have freed yourself from the shadow of the Beast

13 MAJ så är det dags igen!

FÖRVADDÅDÅ?
Nya SEGA FORCE, vad tror du? Och här är nära höjdare som kommer att vara med:

TALE SPIN

Allt om favo-spelet



Det annorlunda värstingspelet som får dig att glömma allt annat!

ECCO

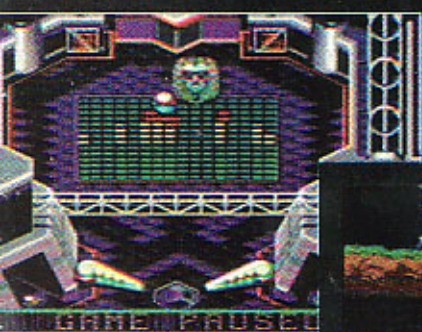
Hemska hajar, härliga havsjungfrur

ARIEL

DEN LILLA SJÖJUNGRUN



CRUE BALL, LEMMINGS och inte att förglömma: HOT LINE, NYTT och allt det andra.



PRENUMERERA PÅ

SEGA FORCE

**DU SPARAR
PENGAR!
DU MISSAR
INGA
NUMMER!**

**6 Nr
FÖR 99
kronor!**

Det är bara fördelar med att prenumerera! Och så lätt det är - nästan för lätt! Ett tag tänkte vi göra en svart kupong, så att det skulle bli en större utmaning att fylla i den, men vi SEGA-spelare har nog av utmaningar ändå. Fyll i och sänd in kupongen, så får du ett inbetalningskort. Betala - och du är prenumerant! Enklare kan det väl knappast bli. Så slå till nu!

34 **Ja tack, jag vill gärna prenumerera på SEGA FORCE!
För 99:- får jag de kommande sex numren hem i brevlådan.**

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

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

SEGA FORCE 2/83

FRANKERAS
EJ!
SEGA FORCE
betalar portot!

SEGA FORCE

SVARSPOST

Kundnr.

110 662 554

110 03 Stockholm



DEM 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.



HYYR SEGA

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