

NR 3/93 Pris 18:50 inkl moms

I Finland FIM 18:50 I Norge 24:-

SEGA



FORCE FORCE



FÖLJ MED PÅ
PISKPARTY...

INDIANA JONES

SMAKPROV
PÅ POWER-
TIPS
BOKEN!

ÄR DU STARK NOG?
**STREETS
OF RAGE**

RECENSION OCH
CHANS ATT VINNA...

GALAHAD

ECCO,
MICK OCH MACK,
ASTERIX OCH
KALLE A. PÅ M.S.

HINTS-TIPS-FUSK!

TIDSAM
0766-03



BITAR - SMÅBITAR - 8 BITAR - 16 BITAR - SMÅBITAR
AST - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR



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.



SEGA
BEAT US. IF YOU CAN.

SEGA



FORCE

FORCE

3/93 innehåll

4NYTT

NYTT PÅ MEGA DRIVE:

- 6ECCO THE DOLPHIN
- 8GALAHAD
- 10TALESPIN
- 12CRUEBALL
- 14STREETS OF RAGE II
- 16LOTUS TURBO CHALLENGE
- 17INDIANA JONES
- 18MICK & MACK
- 19ARIEL
- 22MEGA DIVE

HÖJDARE PÅ MASTER SYSTEM:

- 24ASTERIX
- 25LUCKY DIME CAPER

NYTT PÅ GAME GEAR:

- 26KLAX, BATMAN RETURNS

- 23BETYGSSKALAN
VINNARNA SONIC II
- 27ORDKRIGET
- 28GALLERIET
- 29SEGA HOT LINE
- 31HINTS & TIPS
- 34Nästa nummer då? Se här!

Det håller på att hända saker med TV-spelen. För några månader sedan kändes det häftigt att trycka in ett spel på hela 16 megabit i maskinen, men när vi besökte SEGA of America i våras, så sade utvecklingschefen så här: "Jaa...det här CD-spelet har 400 megabyte grafik, 200 meg ljud och musik samt sisådär 20 meg program..." Det är alltså enorma skillnader - CD-spelen är bara helt jättelika jämfört med de vi spelar med idag. Men det finns ingen anledning att falla i trans över det faktum att spelen är så omfattande. En hög skit är fortfarande bara en hög skit, hur stor den än är, men var säkra på att SEGA FORCE kommer att tala om vilket som är vilket...

Fast risken att det kommer skräp på marknaden är förstås mindre ju större pengar det kostar att göra nya spel; ett fiasko skulle kunna bli dyrbart. Vi är inte de enda som gör SEGA-tidning i Sverige. Det kom en handgjord från Martin Granath i Osby, såpass fin att det är tur att han bara kan göra en i taget. Martin har tydligen nästan samma idéer om hur en tidning ska se ut, plus några till. Vi kanske snor några, muttrar

Mats och Patte



SEGA

CD-MEGA-NYTT

Vad vore väl denna nyhetssida utan en liten notis om CD-släppet; denna eviga följetong? Nu är det spikat: Sverige och Storbritannien blir de enda europeiska länder där CD-1:an (Även känd som Mega-CD) kommer att släppas. Hur många maskiner som tilldelas Sverige är ännu inte beslutat av SEGA:s höjdare, men det blir knappast mer än 2-3.000 apparater. Efter sommaren kommer CD-2:an, den lilla söta modellen som kommer att bli den massproducerade versionen.



CD-godis som redan finns: Night Trap och Sherlock Holmes. Allt är inte Shoot 'em ups här i världen...



DRÄGLA VIDARE

Dungeon Master, Terminator, Skull Keep, Heimdall, Batman Returns, Final Fight, King's Quest 5, Road Avenger, Dracula, Indy 4 Racing, Rise of the Dragon...vad är detta? Jo, en liten, liten antydan om vad som kommer på CD:n inom de närmaste månaderna. Och listan på spelutvecklare som jobbar i CD-formatet bara växer. Den påminner mera om vinlistan på en dyr fransk krog än matsedeln hos ett rumänskt gatukök, och några av de tyngsta namnen är JVC, Sony, Wolfteam och Sierra.

COWABUNGA KONAMI!

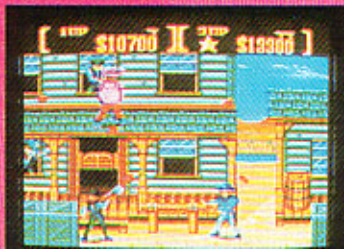
Det Japanska mjukvaruhuset Konami är känt för alla som spelar på små grå lådor och arkadmaskiner, men nu har man bättrat sig och kommer med SEGA-versioner av några välkända spel: först ut är ett ganska hyfsat men nybörjarlätt fajtarspel - The Hyperstone Heist - med de inte helt okända Teenage Mutant Hero Turtles, och ett kabojsarspel av shoot'em-to-little-sticky-pieces-typ som heter Sunset Riders. Mera är på gång, och Konami är inte den enda firman som börjat tillverka för båda konsolerna. Capcom är ju som bekant på gång med Streetfighter II för Megan, och trenden verkar klar: för den som köper konsol i framtiden blir tillgången på enskilda spel en allt mindre viktig faktor.



Kraftig och välsmakande sköldpaddssoppa från Konami



Nedan: skjut så att det stänker. Scen från Sunset Riders



JURASSIC PARK

Nu kommer dinosaurierna! På riktigt! Framodlade från urtida DNA, livs levande. Och HUNG-RIGA! Nåja, alla är inte köttätare. Men i boken JURASSIC PARK av bestsellerförfattaren (och läkaren) Michael Crichton finns det skräck så det räcker. Till hösten kommer filmen, och samtidigt kommer spelet - på CD, Mega, Master och Gear. Vi besökte utvecklings-

avdelningen hos SEGA of America i slutet av februari (mera om det i nästa nummer), och just nu arbetas det så frenetiskt där, att vi nästan tror dem när de säger att det blir samtidig release på alla formaten. Det vi såg var mycket imponerande, så för en gångs skull verkar det som om ett filmbaserat spel skulle bli bra. Men ni får inte bara se Jurassic på film och

spel, utan kan också sätta på er T-shirten, läsa serien, dricka ur muggarna, leka med mjukdjuren och plastreplikorna, äta snasket, dricka läsk och äta frukostflingorna, gå i Jurassic-skorna och köpa krukväxterna samt höra på skivan och bära jackan, samt se den tecknade versionen på TV. Fast för vår del räcker det med CD-versionen av spelet...!

JUNGLE STRIKE

För alla er fåtöljkrigare som bara älskade Desert Strike, så kommer nu Jungle Strike från Electronic Arts. Trodde ni att kampen var vunnit? No go, Joe. No way, José! Den burnusklädda snorbobba som ni utplånade i Desert Strike har en hämndlysten son, och han är så moraliskt förfallen att han slagit sig ihop med en sydamerikansk pulverkung för att utplåna Washington D.C. med hjälp av...ja vad tror ni? Rätt! En atombomb! Spelet är på hela 16 Meg, och är inte bara lämpat för helikopterfans. Även Stealth-piloter, stridsmotorcyklister och vänner av kampsvävarfarkoster har något att hämta här. Buss på dom bara!



SLÄNG KÖRKORTET

...och köp körspelen Jaguar XJ220 istället! Tja, en CD-spelare måste man också ha, förstås. Detta spel kommer aldrig på cartridge; inte ens ljudet skulle få plats. Här kan du customisera din bil, (äntligen) höra riktigt motorvrål och välja musik på bilradion...! Det finns en Track Editor för den som vill sätta ihop ett riktigt tarmvred till bana i stället för de trettiosex färdiga som finns med. Naturligtvis kan du tävla mot en polare, om du har råd med sådana efter att ha pungat ut för CD-spelaren. Vi väntar ivrigt. Kanske Christer Glenning gör det också.



Detta är ett vitt hus. Det kallas "vita huset". Där bor en kille som heter Clinton. Men det är inte därför skurkarna vill förgasa käken. Här gäller det principer.

ECCO

D E L F I N E N

Såa...ni trodde att Ecco var en sko? Tji fick ni alltså. Ecco är en delfin. Kan man göra skor av delfiner? Det finns risk för att Patte kommer att försöka om han inte kommer vidare snart. Men ring inte till Lili och Sussie (alt. Greenpeace) - det är bara ett spel!

Här har vi ett nytt delfint spel (Obs! Vits!) om Ecco Delfinen. Man kan väl kalla det för ett äventyrsrollspel kan jag tänka, och det har kanongrafik (här ser faktiskt vattnet ut som vatten och inte som en blå färgplump), musiken är anorlunda men ganska bra och spelet är hur stort som helst, så att det kommer att räcka bra länge (Alla känner väl till Roffe och hans Hot line! Han avgudar Ecco, och sist jag pratade med honom så låg han på bana 18). Man ska inte tro att det är ett löjligt barnspel

bara för att det handlar om en delfin, tvärtom! (Eller för att Roffe tycker om det, haha!) På vissa ställen måste man minsann vara utrustad med ordentliga nerver så att man inte börjar slå sönder saker...

Ecco kan vara nog så svår att styra på grund av alla undervattensströmmarna,

men det gäller också att hålla undan för de elaka fiendefiskar och taggiga koraller som gör livet surt för vår favvo-delfin. Eccos uppdrag är att hitta sina polare som har försvunit under mystiska omständigheter, men färden är lång och

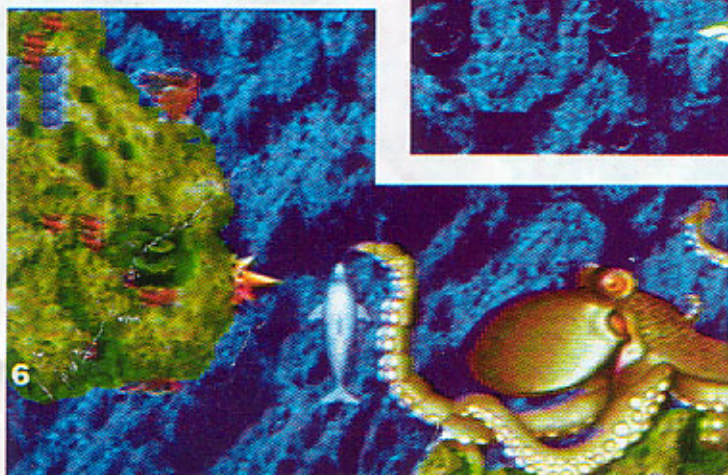
svår, jag har kört fast ordentligt och kommer ingenstans. Ecco är klart en frisk fläkt bland alla spel som blir mer och mer lika varandra

Eccos uppdrag är att hitta sina polare som har försvunit under mystiska omständigheter,

- jag menar, när spelade du senast ett spel som handlar om en delfin? (Eller vadsomhelst med större hjärna än du själv...) Felet med Ecco är att det finns ställen där



Ovan: En stygg haj är ingen match för Ecco.



Till vänster: Den här jättebläckfisken är minst lika elak som en lärarinna inför en sluttenta, så passar man sig inte åker man på en ordentlig sugpropp.

ETT SUVVE DELFINT (ÅH SÅ ROLIG JAG ÄR!) SPEL VÄRT ATT TA MED I BADKARET



Ecco inleder ett förhållande med en ovanligt sexig sten. Här ser vi honom i full färd med att lungkyssa snyggingen

man lätt kör fast ordentligt, men inte för att man inte har löst gåtan utan för att det är så jävla svårt att få Ecco att göra dom rätta rörelserna.

Missförstå mig inte nu, för Ecco är väldigt smidig och lätt att styra, det är bara det att spelet är *svårt*. Och det kan ju vara kul bara det, i denna tid av tvåtimmarsspel. Men Ecco är klart värd att kolla upp. Om det visar sig att du hatar just sådana här spel, så kan det ändå vara värt att slänga ett öga på Ecco just bara för kanongrafikens skull. Jag måste ändå förse er med ett varnande ord: Har ni lätt för att bli förbannade, slår sönder TV:n om ni inte gillar programmen, inte klarar av att åka till stan och festa utan att slå någon på käften eller är sådana att ni tog bilen och körde över

20 igelkottar med berätt mod bara för att ni inte klarade slutbossen i Sonic 2, så tycker jag att ni ska köpa ett annat spel...för Patte vet bäst!

Pris och släppdatum okänt f.n.



Här är Ecco tillsammans med den mycket sällsynta diamantfisken.



Grafik

Helt underbar, klart högsta betyg. Skulle grafiken vara dålig i detta spel så skulle det rasa helt, men här måste programmerarna ha jobbat övertid varenda kväll. Grafiken i Ecco är bland det bästa jag sett. Jag är impad!

Spelkänsla

Det tar ett tag att lära sig att manvrera Ecco, men så snart man har fixat det så är det bra kul. Ecco är så lättstyrd och smidig att det är ett nöje att bara simma planlöst omkring och hoppa upp ovanför vatten ytan och göra konstser i största allmänhet.

Ljud

Musiken är varken bra eller dålig, ska jag vara ärlig så reflekterar man inte ens på den, och om man tänker på all vidrig musik som har förstört så många spel så är man bara tacksam. Ljudeffekterna är få men godkända.

Hållbarhet

Hys ingen oro! Detta spel kommer att hålla länge, det kan jag garantera och lova. Ibland nästan lite väl svårt.

Irritationsnivå

Här kan man få problem om man inte är en lugn och harmonisk människa (som jag råkar vara) för det finns en del att hetsa upp sig på. Inga fel men en del "ja, nu har jag kommit bra långt. Jag undrar vad som finns i den här tunneln? WHOOOOSH! J#klar! bara att börja om från början". Kan irritera en del, jag lovar.

GALAHAD

Har ni tröttnat på alla era spel till den milda grad, att ni inte klarar av att ens hålla i kartongen med slutna ögon? Ni behöver ett nytt spel! Vad göra? Jo! Springa iväg och köpa något spel, som ser skithäftigt ut på kartongen för att sedan komma hem, slita ut spelet och penetrera det i Megan, bara för att snabbt komma till insikten att spelet stinker värre än dina strumpor. Så istället för att rusa iväg och spendera era surt förvärvade stålar, läs den här recensionen! Ni kommer att ha helt klart för er vilket spel ni ska inhandla.

Du är en riddare som skipar rättvisa (eller nå'nting) med ditt svärd. Inget kan stoppa dig i ditt plattformshoppande sökande efter dom speciella föremålen. (Men för all del: om du är klantig, så lovar

Galahad med sin nya totalvärsta kärra, Pöntiac 1700+. Med den godingen så finns det ingen bravd som kan stå emot honom.

jag dig att du inte kommer långt!) Så vilket spel pratar jag om?

Galahad - det kanske roligaste spelet i år, tycker jag. När du börjar spelet är du en helt vanlig mes med en tandpetare till svärd och en rustning av förhärdat dasspapper, mensom tur är så är fienderna inte så tuffa i början, fast efter ett tag så kan du gå och shoppa bättre vapen och styvare pansarkavajer.

Trots att Galahads svärd går fortare än kniven i en skenande hushållsassistent, så är detta spel helt blodlöst.

(Om du hittar affären, vill säga. Ibland kan det vara lite svårt. Dom annonserar inte precis). Grafiken är helt suvve (ibland påminner det lite om Shadow Of The Beast 2), men det bästa med Galahad är att



det är ett så jävla kul spel så att man inte kan få nog. Man blir bara tvungen att ta fram det och slänga in det i Megan gång efter gång.

Det fins fyra världar med ett antal banor i varje.

Det är ganska lätt i början och man kan lura sig själv genom att tro att det här är ett löjligt lätt spel, men som oftast annars så får man så man tiger både en dag och två, för det blir bra mycket svårare efter ett tag och så sitter man där och svetstas som vanligt. Trots att Galahads svärd går fortare än kniven i en rabiat skenande hushållsassistent, och fast du (Galahad) efter ett tag kan köpa dom mest vålds grymma svärd som slår ihjäl allt inom synhåll så är detta spel helt blodlöst (och hade det bara varit en gnutta av det röda med så skulle ni aldrig få se Galahad säljas i Sverige annat än under disk). Men det gör inte så mycket, för Galahad är helt underbart som det är. En liten sak som slog mig är detta: Det finns visserligen kodord så att man slipper harva igenom de världar man



GLÖM ALLT ANNAT, GALAHAD ÄR HÄR! OCH MED HONOM DIN CHANS ATT FÅ SLÅ IHJÄL DUMMA KRIGARE OCH JÄTTESPINDLAR - OCH OM DET INTE RÄCKER, ÄVEN DEN VÄLDIGT ONDA DRAGEN. EN BAGGIS!

GALAHAD



SCORE
003900



När man ser hur bra Galahad är så kan man nästan förlåta Electronic Arts för sådana missfoster som Crüe Ball.



Galahad med sin nya bravd, Spindeldrottning en. Ge mig en puss baby!

klarat - men saken är bara den att man anländer som den nörd man var från början, med världens löjligaste vapen som knappt ens kittlar motståndaren, hur obetydlig han än må vara "Lätt frustration" är bara förnamnet. Men när ni nu går och glör på nya spel, med pengar-

na brännande i byxfickan, redo att spenderas, så kom i håg Galahad: det är helt klart suveränt bra och prisvärt...tycker Patte.

Från Electronic Arts
549:-
Preliminärt släpp jan.



Grafik

Det enda jag kan säga är att den gör mig glad. Den påminner lite om Shadow of the Beast-spelens grafik, och det kan bero på att det är Electronic Arts som har gjort Galahad. Jag har inget ont att säga om grafiken, det är väl inte så att den kommer att förändra världen och spelgrafiken som vi ser den idag, men bra är den.

Spelkänsla

Det är här som Galahad vinner högsta vinsten, för Galahad är så jävla rolig att spela att man får passa sig så att man inte blir sittande i dagar och nätter och till slut antingen får epilepsi eller svälter ihjäl för att man helt enkelt har glömt att äta.

Ljud

Ovanligt bra musik och helt okej ljudeffekter, särskilt ljudet av Galahads fotsteg är helt underbart.

Hållbarhet

Så det räcker för mig i alla fall. Säkert en månad.

Irritationsnivå

Det är det som är så skönt, det finns nästan absolut inget som man kan bli irriterad på i detta spel. Ingen risk för sönderslagen inredning alltså.

TALE SP

Alla vet ju vem björnen Baloo är, han i djungelboken. Sedan den gamla filmen gjordes har Baloo genomgått en radikal förändring. Från klumprig björn som bekymmerslöst strosar omkring i djungeln till flygares, äventyrare och helt vanlig hjälte.

Nu har han fått sitt eget spel och med sig har han sin polare Kit, en liten apa. (eller nå't) Du kan välja vem du vill vara: Baloo - inte så snabb lite klumpig men stark - eller Kit: snabb, smidig men inte så uthållig.

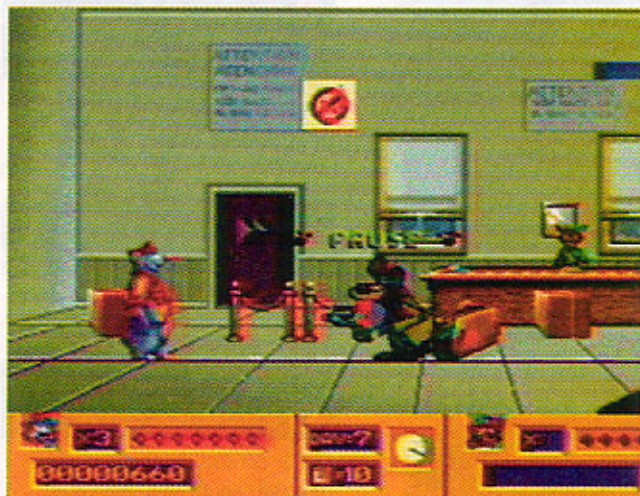
Det gäller att samla upp en massa lådor

som ligger utspridda lite överallt, när du har tio lådor så har du klarat etappen. Allt måste förstås ske på tid. Tale spin är ett inte så helt vanligt plattformsspel, för lite här och där så blir det ett shoot'em up där du får ratta ett flygplan som för övrigt rör sig lika smidigt som lillen Eklund med lärbensfraktur. Det blir många hysteriska skrik i ren aggression och många tillfällen till irritation. Just i flygetapperna så gör det stor skillnad vem du är - med Baloo så är det en baggis men väljer du Kit så kommer du få ett helvete på jorden.

Det man snabbt konstaterar är att kvaliteten skiljer sig ett gäng mellan plattform- och flygnivåerna,



Efter att ha sett Cobra Command så undrar man om detta är en flygfight eller ett avsnitt av Tur i kärlek.



Obegripligare slutboss får man leta efter. Vad för slags vapen han har vågar jag inte ens gissa, och var är de någonstans? I en bank? Ett postkontor? En brödrost?



BJÖRNEN BALOO BLAND HEMSKHETER SOM STUDSBOLLSPISTOLER, PINGPONGBOLLAR OCH ELAKA KRABBOR.

IN



där plattformens nivåerna är roliga och underhållande så är flygscenerna bara irriterande och tråkiga, just på grund av att dom är så stela och flygplanet är så svårt att manövrera.

Mitt i allt slår det mig hur likt Tale spin är Greendog,

musiken skulle kunna vara direkt snodd från Greendog, färger och grafik är också skrämmande lika förutom det att Greendog är ett par snäpp bättre. Efter varje bana möter du en slut boss i något som liknar ett gammalt postkontor - ja, vad vet jag, det kanske har någon djupare religiös och ytterst filosofisk betydelse, men jag tvivlar. Bossarna har de mest korkade vapen som ihuvudtaget har existerat i

ett Mega Drive-spel. Den första bossens vapen tänker jag inte ens beskriva, men ni kan ju tänka er när den andra bossens hemska vapen som ska jaga skräck i våra hjärtan är en sorts pistol som skjuter studsballar. Både Baloo och hans kompanjon Kit måste vara ena löjliga tunnissar som däckar för ett par studsballar.

Ett stort plus i kanten får Tale spin för att man kan spela två samtidigt,

det är alltid roligt och det blir ganska mycket lättare, för man kan göra speciella moment och rörelser när man spelar två. Annars så tycker jag att Tale spin är ett ganska mediokert spel som inte bjuder spelaren på något speciellt. Det är heller inget spel som jag skulle ta upp och spela om och om igen, man tröttnar ganska snabbt... tycker Patte!

Pris 549:-
Ute nu.



Grafik

Grafiken är bra men tyvärr ganska ojämn: bra ibland och bålåg ibland. Det man saknar är lite djup i bilderna. På vissa ställen så är grafiken lite väl platt för att det ska vara kul.

Spelkänsla

Även spelkänslan varierar mycket i Tale spin, ibland så kan man sitta och ha riktigt roligt för att sekunden senare slås ned av en sur tråkig episod, men mest av allt så känner man ingenting. Ett typiskt "jag kan lika gärna titta på tv"-spel

Ljud

Alla som tycker att musiken till Greendog var det bästa som har hänt musikbranschen på hundratusenår har verkligen något att se fram emot. Effekt ljuden lade jag faktiskt inte ens märke till, så dom kan ju inte ha varit så häftiga.

Hållbarhet

Det är tio banor och spelet är halvsvalt, så jag kan tänka mig att det håller tre veckor. Sådär.

Irritationsnivå

Bered dig på att få skrika.



"Gratis blindtarms-
operationer!
Näsjobb!
Ansiktslyftningar!
Utan bedövning - ef-
ter en halvtimmes
Crüe ball är ni helt
domnade ändå..."

Jag hoppas att ni alla har spelat *Dragon's Fury*, för om ni inte har det så får ni direkt ställa er i skamvrån minst ett par dagar med bara stekt filmjolk som mat (och alla som har smakat stekt filmjolk vet ju hur j#vla äckligt det är). I alla fall så är detta inte en recension av det superbra flipper spelet *Dragon's Fury*, utan av *Electronic Arts* flipperspel för Megan, det vill säga *Crüe Ball*.

Är det någon som kommer ihåg tuffisrockarna *Motley Crüe* då? Inte? I vilket fall som helst så är det de som har lånat ut några av sina största hits till detta spel (antagligen därför som det heter *Crüe*

Ball) som i jämförelse med *Dragon's Fury* inte har mycket att komma med.

Det första som mina skarpa ögon lägger märke till, är att man kan spela upp till fyra personer samtidigt.

Okej, inte riktigt precis samtidigt, man får ju turas om, men i alla fall! Det betyder att du kan bjuda in tre polare (om du har några) och sedan förmedla dem ordentligt. Är du smart så tränar du som en dåre, bjuder samtidigt med dina polare in några snygga bravdar (flickor) som du sedan kan impa på genom att spöa dina kompisar till tårar. De kommer att avguda dig - bravdarna

CRÜ

Den här tuffhårda killen dyker upp i början av spelet. Vi blev våldans rädda och impade av hur hård och cool han ser ut. Mats undrade om man blir så tuff av att spela *Crüe Ball*, och jag sa ja, och sedan dess har han inte lämnat spelet ens för att äta.

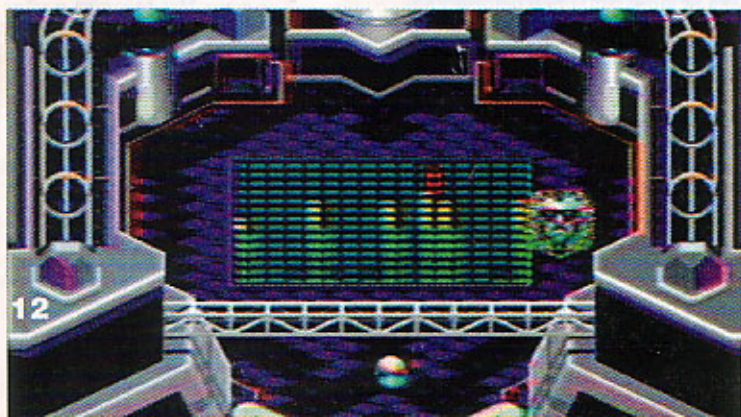
Rent ljug - bilden föreställer ju mig! RED.



alltså. Om du inte är en fanatisk *Motley Crüe*-älskare eller har som livsuppgift att skaffa alla flipper spel som någonsin funnits på en TV-skärm, så vete sjutton om du ska köpa *Crüe Ball*.

Det är ett spel som man fort tröttnar på.

Ett par ordentliga missar har vi på *Force*-redaktionen upptäckt i *Crüe ball*: den första är att det inte finns någon option vilket resulterar i att du måste flippra med C- och D-knappen. En annan sak som jag (*Patte*) och min kollega *Mats* snart



NEJ NU SÅ HAR DU VARIT RIKTIGT OLYDIG OCH DUM, PATTE! SOM STRAFF SÅ SKA DU FÅ SPELA CRÜE BALL HELA EFTERMIDDAN. ÅH NEJJJJ! NÅD!

CRÜE BALL

RUSKIGT HÅRDA KILLARS FLIPPER

upptäckte, var att om du har två joy pads inkopplade i din Mega så funkar båda samtidigt..

.Det är väl bra säger du...NEJ! detta medför nämligen att när ni kör tävling mot varandra, så kan din polare utan att du kanske märker det, råka flippra lite på sin pad, och



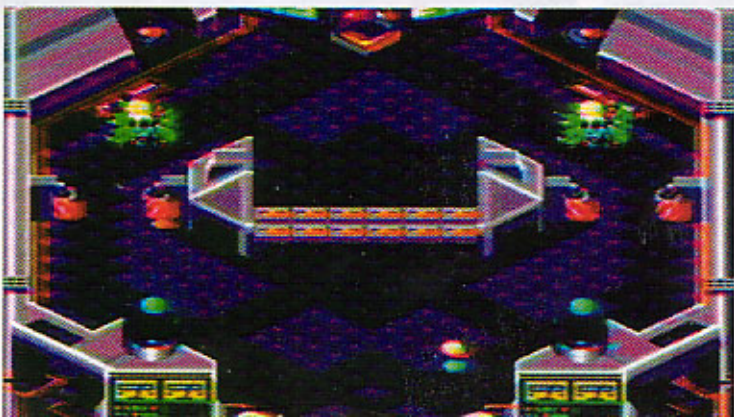
Bonus banan hemmsöks av skelett från alla som dött av utträkning när de har spelat Crüe Ball.

hej då, bollen är förlorad. Kort och gott: detta är långt ifrån något höjarspel. Kulan kan fastna och gå i självsvängning mellan två föremål tills man till slut blir så förbannad att man stänger av eländet. Banan ser på något sätt ofärdig ut och den enda bonusbanan är halvtråkig. Känner du dig tvungen att ha ett flipper till din Mega, så köp suvvespelet Dragon's Fury ...tycker Patte (å Matte å Anden å Roffe och alla andra vi pratat med.)

549:- surt förvärvade. Ute nu -stanna inne!



Ännu en tråkig bana som ser precis likadan ut som alla andra.



Grafik

Grafiken är halvtråkig för att höra till ett så nytt spel. Det är inget som man sitter och beundrar, nästan klart underkänt. Det som är bra är introt, men vem bryr sig om introt när grafiken i själva spelet stinker.

Spelkänsla

Halvkul i början men sedan tröttnar man snabbt. Största felet med detta spel är helt enkelt att det är tråkigt.

Ljud

Är man helt såld på Motley Crue och dyrkar allt de har gjort, så gillar man musiken i detta spel -fast den spelas på en synt. Varför man inte slängde i de riktiga versionerna fattar jag inte, kanske platsbrist, vad vet jag? Ljudet i övrigt är inget särskilt att komma med.

Hållbarhet

Jag tröttnade åtminstone innan det tog slut.

Irritationsnivå

Medel - för att det är så många små fel som man retar sig på, och hög för att man tröttnar på två sekunder...

Streets of RAGE

Alla ni klenosar som blir mobbade, alla amatörpsykopater som bara längtar att få slå någon på käften, men som är för fega för att ens mucka gräl med er egen hamster, alla ni kontorsrättor som blir hånade på jobbet utav er chef och bara får göra de allra tråkigaste jobben, för att sedan komma hem och få stryk utav er sumobrottare till fru - här är (kanske) spelet ni ska skaffa: Streets Of Rage 2 (innan ni kutar och köper, så läs hela recensionen).

Här finns chansen att få avreagera sig utan någon som helst risk för fysisk skada. (Så när som på en viss ömmande känsla i fingertopparna.)

Har du inte alltid velat vara en riktig hårding?

En som utan minsta spår av rädsla kastar sig in i alla fighter och alltid segrar? Nu behöver du inte öva kampsport mera! Välj bara att bli en av de hårdaste hårda i Streets Of Rage 2 - Axel, Blaze, Max eller Skate, alla med sin egen specialitet. Den bästa av de fyra, har jag kommit fram till, är utan tvekan den klart snygga gosbravden Blaze, så självklart väljer jag henne när jag spelar. Till min stora förvåning så kommer jag igenom hela spelet på första försöket och då hade jag valt normal. Jag ropar på en av mina polare (jag låter dem tro att de är mina polare så jag kan utnyttja dem, låna pengar och sånt). Är ni två så blir Streets Of Rage 2 nästan för lätt, på gränsen till tråkig på vissa ställen.

Det finns 8 olika banor där du ska kämpa mot den ondskefulle och otrevlige Mr X:s män.

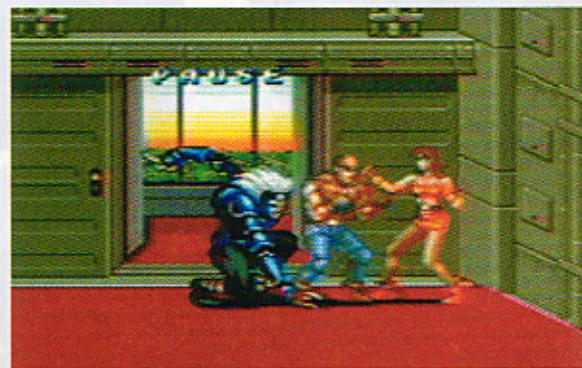
Spelet går ut på att du ska befria en kompis som har blivit kidnappad av Mr X. Det tråkiga är att du får se samma gubbar om och om igen, för det finns inte så många olika slagpåsar i spelet.

På det hela taget så är Streets Of Rage 2 egentligen en besvikelse...

När du har spöat en och samma gubbe 100 gånger (det enda som skiljer dom åt är namnet) så börjar man bli lite uttråkad. Vi tror inte



att fightingspel gör våldsverkare av ungdomarna som spelar dem; man blir snarare sömnig än arg - om man inte blir förbannad på sig själv för att ha gått på en sådan



Ovan: Blaze försöker övertala denne f.d taxichaufför att klippa naglarna, men går bet - de har ingen bultsax.

Till vänster: Axel och Blaze förödmjukar två medlemmar ur ett grunge-band från Kärrtorp.

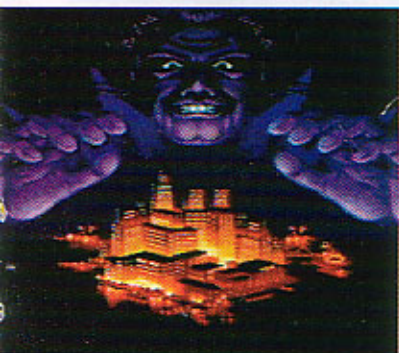
MORSA!

GE 2



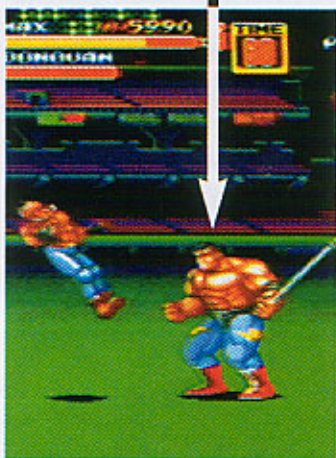
mina. Eller vill klå upp den som sålde eländet...!

Det mest häpnadsväckande med Streets Of Rage 2 är bossarnas boss, det vill säga den fruktade Mr X. När du når fram till honom så märker du snart att han är den enklaste utav alla bossar och att du spöar honom med förbundna ögon. Inte så kul.



Mr X ser asfärlig ut, men skenet bedrar: han är egentligen en mesnörd som byggt sin karriär på att förfälska gaspoletter och att överfalla konfirmationsläger.

Max är trög. Men med ett järnrör kan även han förändra världen i positiv riktning.



Grafiken är inget att glädja sig åt heller:

helt vanlig, ytterst gammal sur-arkadspelsgrafik. På det hela taget så är Streets Of Rage 2 egentligen en besvikelse, så alla ni klenosar och mobboffer får vänta på Street Fighter 2. Men vadå, säger ni, den finns ju bara på Nin#do (Oops! där var jag nära att skriva det fula N ordet. Då hade jag fått avdrag på lönen och tvingats rengöra redaktionsklosetten med tandborste som straff) men till sommaren kommer Street Fighter 2 på Megan också, säger våra bekanta i Japan. Så det så...tycker Patte!

695:- Släpp i mars



Grafik

Mycket lik originalet. Beröm eller kritik? Det beror på vad man tycker om originalet... Personerna kan inte gå utan glider omkring. Ganska muggig och platt feeling, men ganska klara scenerier

Spelkänsla

"Två ska man vara!" (citat Starlet) Utpräglat tvåmannaspel! Ensam tröttnar man snabbt och förvisar spelet till garderoben där man förvarar Big Jim, Baccara-pullover, Lego, Ted Gärdestad-skivor och annat som man har tröttnat på och aldrig kommer att använda igen. De fyra "hjältarna" är varierade och har varsin hyfsad uppsättning rörelser. "Skate" är ballast, "Blaze" är bäst. Man kan kubbas mot polarna också; bra träning. Dussinbovarna är ganska lättfixade, halvbossarna är mycket svårare.

Ljud

Ljudeffekterna är viktiga för känslan i ett spel som detta, och dessa har programmerarna lyckats mycket bra med. Musiken är också häftig!

Hållbarhet

Ett par dagar på EASY, en vecka på HARDEST. Fast om du gillar att spela ett spel om och om igen bara för att det är så skönt att vinna hela tiden, så kan Streets of Rage 2 räcka mycket länge.

Irritationsnivå

Det är klart irriterande att möta samma gubbar om och om igen. Förutom det, så finns det inget direkt irriterande i Streets of Rage 2.

LOTUS TURBO CHALLENGE

"Jippii! Vad kul", tänkte jag. En vidareutveckling av bilspelen, där man kan köra "head to head" (mot en polare). Fort hem och plugga i spelet! Manualen slängde jag åt sidan direkt - den behövs ändå inte - och började köra.

Hmm. Grafiken gjorde varken från eller till, ungefär samma standard som Super Monaco GP., men där slutar likheterna. Lotus-spelet är helt annorlunda: 1) Man åker på vanlig landsväg, fast utan mötande trafik (och tur är väl det...) 2) Man kan inte krocka ens om man anstränger sig. Det tycker jag är synd... 3) Head to head är hyfsat roligt. Man blir ju alltid lite stressad när man är två.

Det hela går ut på att avverka olika vägsträckor på viss tid.

Klarar du en "checkpoint" på viss tid, så får du fortsätta. Tiderna är ganska snävt satta, så det gäller att köra "rent". Visserligen kan man inte krascha, men om man ständigt dammar i medtrafikanterna (det kryllar av Lotusar på vägarna...) eller de hinder som finns på och kring vägbanan, så tappar man fart och får snart game over. Vissa hinder ska man köra på - t.ex. stockarna på första nivån - för då seglar man över de fartsänkande vattensamlingarna.



Musiken är usel och den går inte att stänga av,

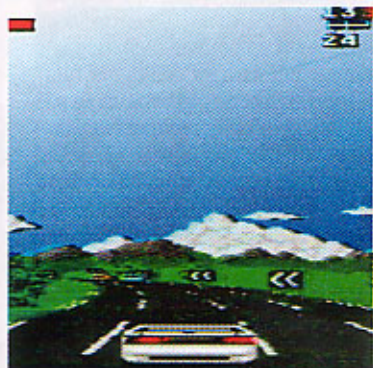
men som tur är spelas ingen musik under själva körningen. Då är det ett motorljud som hörs, och det låter ganska bra.

Sammanfattningsvis tycker jag att spelet är på tok för innehållslöst;

jag menar - något nytt måste ett spel ha, eller...? Jag ger Lotus Turbo Challenge 63,74 poäng (Vi avrundar väl till 64! RED) - det är inget nyskapande spel, men rätt bra ändå. Har du inget bilspel, så köp det!

Nicke Keruben

549:- Ute nu



Ja se det snöar, ja se det snöar, det var väl roligt ha-ha.

Grafik

Sisådär. Vi har kört LTC på Amiga; Mega-versionen är naturligtvis snarlik, men inte alls så bra. Variationen mellan de olika banorna är läcker (regn, dimma, snö, mörker osv.)

Spelkänsla

Vi visste inte att Lotus gjorde sina bilar av radergummi. Men fartkänslan är bra, och man får skärpa sig för att hinna till nästa mållinje i tid. Vänta er inget djup i spelet - detta är enbart tuta & kör. Klart plus för tvåspelar-möjligheten (split screen).

Hållbarhet

Medellång. Det krävs koncentration och reflexer för att klara av det här spelet. Möjligheten att köra två gör att man gärna tar fram spelet när man anar en chans att platta till någon bekanting.

Ljud

Min kompis har en Lotus Elan och inte f*rn låter den så här. Men motorljudet är bättre än t.ex. i Super Monaco GP.

Irritationsnivå

Megan står och tuggar på de ställen där den skulle läst diskett om LTC hade varit ett Amiga-spel. Kan ingen tala om för den att det inte behövs längre?

INDIANA JONES

and the last crusade

Liksom i filmen, så ska man i IJATLC rädda sin pappa och leta rätt på den heliga graalen innan fienden gör det. Det här är ett action/plattforms-spel som tar en igenom 5 nivåer, eller scener, som man kallar det - allt från gruvor och cirkuståg till skattkammaren.

Med hjälp av sin piska ska Indy slå sig fram genom världen, och vi får följa hans väg på en karta mellan scenerna. Det är i grund och botten ett lätt spel. Visst kan man fastna i vissa sektioner, men när man lärt sig knepen och vet hur man ska klara bossarna, så har man inga större svårigheter att fixa scenen. Förutom att slå, piska och hoppa (Bara ett par skidor skiljer den hoppande Indy från en perfekt daffy) så kan han svinga sig i piskan över vatten och andra hinder.

Musiken är ganska neutral

och man är oftast så djupt inne i spelet att man inte tänker på den, så det gör inget att den inte går att stänga av.

Om man planerar att komma en längre bit på spelet, så rekommenderas läsning av instruktionshäftet. Där finns en del tips som underlättar - särskilt i scen 2, som innehåller att par hemlisar som annars är ganska svårlösta. Det gäller även att samla på sig så många poäng som möjligt: man har bara två futtiga credits, och poängen kan ge värdefulla extraliv.

Indys krafter visas som stapeldiagram, så han tål ett par snytingar innan han dör. Piskstyrkan visas på samma sätt: ju mera styrka, ju färre slag krävs för att avliva fienden. Allt går på tid, och om man inte hittar någon kista att plundra är tiden snart ute. I kistorna finns bonustid, extra krafter och piskstyrka. En annan hotande fara är mörkret. I grottorna slocknar facklan efter en stund - finner man inte genast en ny, så går man en säker död till mötes.

På det hela taget ett underhållande spel: många timmar kan gå åt i jakten på den heliga graalen.

Johan Spångberg

Pris & släppdatum okänt



Indy piskar skurken på ett ställe där det känns, och han gillar det!

Grafik

Duger. Men lite mera djupverkan och mjukare piskrörelse hade inte skadat. Plus för Indys glassiga gångstil, och för den inledande filmsnutten vid varje scen.

Spelkänsla

Realistisk - man sumpar kraft på att slå huvudet i taket och på att hoppa från hög höjd. Piskstyrkan ökar om man låter den vila ett tag.

Ljud

Effekterna är inga större höjare, undantaget en mycket realistisk pisksnärt. Märkligt att fienderna dör utan ett pip, medan Indy stönar till vid minsta touch.

Hållbarhet

Retar mig på att fienden har pistoler! Dessa f-bannade skottsälvor verkar omöjliga att överleva. Fegt med två mot en - har bovarna inte hört det?

Irritationsnivå

Blir nog liggande ett tag när man klarat av det; man blir SÅ trött på de första nivåerna. Password hade inte suttit helt fel...



Skateboard är ute,
Skatetag är inne.

MICK & MACK

GLOBAL GLADIATORS

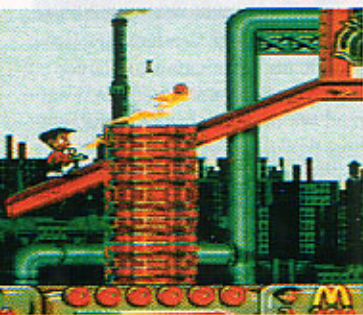


Vad får man om McDonald's och Virgin går samman? En CD-skiva i sesambulle, med dressing, sallad och tomatkiva? Nej - man får Mick & Mack, slemmets övermän!

Mick & Mack är ett traditionellt plattformsspel, och läget är detta: Fulingarna (The Slugsters) håller på att sätta ihop en slem-maskin som ska dränka världen i äckligt blaj. Mick (eller Mack, det finns inget tvåspelarläge) ska stoppa dem genom att kämpa sig igenom fyra världar med tre nivåer i varje. Som vapen har Mick (eller Mack) en liten slembössa med obegränsat ammunitionslager, och det är allt: visserligen kan du också hoppa sönder snorgubbarna, men det har samma effekt på din livslängd som smygrökning i ett krutlager.

Den som aldrig ätit en burgare på "gyllene bägen"

kanske tror att McDonald's är ett



gång osjälviska miljökamper i stil med Greenpeace, åtminstone efter att ha spelat Mick & Mack. M&M är nästan lite för trevligt, men inget för Michael Jackson - här måste man bestämma sig för att vara antingen svart eller vit - Mick eller Mack

Mick & Mack är kort och gott ett välgjort spel:

Ju längre man kommer, ju flera motståndare dyker upp. Det kan bli hektiskt emellanåt! Man ska samla små McDonald's-"M" på vägen, för när man når målet (med en flaggviftande Ronald McDonald) måste man ha ett visst antal för att bli "utsläppt". Det finns som vanligt även extraliv, extra-tid (fast tidsgränserna är ganska generösa) och kraftpiller utspridda på banorna, även om det kan vara knepigt att komma åt dem. Ibland måste man kliva på osynliga block eller hoppa "blint" på symbolrader uppe i luften.

Mick & Mack håller god klass,

men är inte lika "polerat" som Sonic. Figuren "rycker" lite i vissa hopp, men inte så mycket att styrningen kommer i olag. Klart rekommenderat.

Grafik

Ren, tydlig grafik; lite serietidning över det hela. Bra med stora "gubbar", men synfältet blir lite snävt - den som hoppar utan att se sig får ofta en obehaglig överraskning.

Spelkänsla

Utmärkt - inte i Sonic-klass, men med fint flyt i animationen. Fienderna är inte särskilt svåra, men ganska många.

Ljud

Bra musik, balla effekter. Fimpad slembobba låter som klämd gultoppad mogenfinne. Yecch! Skrik, pip osv.: "Wow!" "Ouch" (vid träff) "ku-ku!" "Awesome!" och andra glada tillrop ingår.

Hållbarhet

Håller säkert några veckor för en lagom angelägen genomsnittsspelare.

Irritationsnivå

Låg. Continue-skärmen - med den knockade hjälten - blir man förstås snabbt trött på.

ARIEL

DEN LILLA SJÖJUNGRUN

Jag ser framför mig hur hela det här eländet kom till. Några spelkonstruktörer kom på att tjejer inte spelar särskilt mycket spel, alltså skulle de göra ett spel med en populär Disneyfigur, och en lagom svår bana för att kunna prångla ut det till alla familjer som har SEGA-spel och småbabes med rosetter i håret.

Tyvärr är slutresultatet, det här spelet, megasegt och så löjligt lätt att det är rena förolämpningen! Vill du ha dina dataspel ifred i fortsättningen skall du tvinga syrran att spela det här spelet ett par gånger! Huvudpersonen, sjöjungfrun Ariel, skall befria en massa små gulliga sjöjungfrur och sjöjunkrar (jodå, spelet är demokratiskt och har fångar av båda könen) som den elaka sjöhäxan Ursula har förvandlat till små gröna maskar.

För att vinna skall du masa dig igenom fyra (!) mesiga banor

där du kan plocka på dig nycklar, juveler och annat kras medan du

dänger skurkaktiga hajar och elålar i roten. Det finns inget spänningsmoment eftersom banorna är nästan identiska. Du behöver inte överlista någon av bossarna, det räcker med att du pangar på så det ryker i skärmen... Segt!

Vår hjältnina, Ariel, är dessutom lika lättstyrd som en av Friornors frysta fiskpinnar.

När hon envisas med att stå och slå huvudet i korallreven blev åtminstone jag så sur och grinig att jag mest av allt ville langa ut hela spelet genom fönstret. Är du självplågare eller har svårt att somna är det här spelet ett måste - annars kan du lika gärna kolla på bandade repriiser av "Syster Yster" och "Vilse i pannkakan." Ett riktigt bottenapp!

Lotta the Leader!

495:- blöta. Ute nu - bokstavligt talat.



Nu har Ursula fått på tafs. Det tog en hel halvtimme.



Grafik

Man får en väldigt stel och platt feeling av grafiken i Ariel, och gubbarna rör sig väldigt ryckigt och stelt. Man sitter inte direkt och njuter av den fantastiska föreställning som utspelas framför sina ögon. Köp ett dussin guppies till katten istället.

Spelkänsla

Det är ganska så svårt att styra gubben (Ariel eller någon skägg-gubbe, troligen hennes far) och man blir ganska snart trött på att göra samma sak om och om igen, det vill säga rädda sjöjungfrur. Banorna liknar varandra så pass mycket att man tröttnar fort, och så är det löjligt lätt.

Ljud

Inget särskilt. För att vara helt uppriktig så reflekterade jag inte ens på det.

Hållbarhet

Detta spel är inget för Gamers. Jag spelade igenom spelet på en halv timme. Banorna är korta, och när det bara finns fyra så tar spelet slut ovanligt snabbt.

Irritationsnivå

Gubbarna rör sig som kylskåp. Spelet är för litet. Man känner sig lurad när det bara tar slut mitt i allt - dessutom hängde det sig två gånger på en spelrunda. Rekord?!

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

OFFICIELL

SEGA

MEGA DRIVE POWER-TIPSBOK
- BIBELN FÖR EN RIKTIG SEGA-SPELARE!

109:-

för SEGA Force
prenumeranter

Här är den fullständiga guiden i FÄRG till de vinnande knepen i de häftigaste SEGA MEGA DRIVE-spelen!

116 sidor med värdefulla tips för 50 av SEGAS toppspel.

Stegvisa screen-shots tar dig igenom de svåraste nivåerna i spelet. Priset för dessa TRICK, FUSK, GENVÄGAR och KODORD är endast 149:-. För dig som är SEGA FORCE prenumerant är det ännu billigare - du betalar bara 109:-! Porto och exp.avgift ingår!

OFFICIELL

SEGA

MEGA DRIVE
power-tipsbok

► Bli en bättre spelare

► 100-tals tricks och fusk!

► Över 500 spelbilder i färg

► Massor av tips & taktik

► 50 av de hetaste sega - spelen

116 SID. I FÄRG!
Format: 21,5 x 28 cm

SÅ HÄR GÖR DU:

Betala in beloppet på PG 3279-7, SEGA FORCE, 172 22 Sundbyberg.
OBS! Leveransen sker i den ordning som beställningarna kommer in.

SEGA

FORCE **SHOP**

Beställ din bok idag, upplagan är begränsad!

POSTGÄRDST. SVENSKA	INBETALNING / ÖVERINLÅS	PG 3279-7
		SEMIC
		172 22 SUNDBYBERG
		NAMN
		GATUADRESS
		POSTNR & POSTADRESS
		149

Fixa din prenumeration på tel 08/ 29 00 35!

VI GÖR EN

Mega drive

...BLAND SPELEN VI INTE HANN MED...

SUPER WRESTLE MANIA

Om det nu finns någon som tycker om att kolla på Wrestling, och tar det på allvar så finns det nu ett spel för er. För ni måste nog vara totala Wrestling-fans om ni ska gilla Super Wrestling Mania.

När jag för första gången slår på Super Wrestling Mania, så undrar jag först om jag har satt på min Master (med "satt på" så menar jag "plug-gat in" och inte det andra) eller min



Mega, för detta kan omöjligt vara något annat än ett 8-bitars spel. Jag kollar, och till min stora fasa så ser jag att detta är ett Mega Drive-spel. Klart sämsta Mega grafiken på mycket länge.

"Klart sämsta Mega Drive-grafiken på mycket länge"

Jag börjar spela. Inte nog med att grafiken är sur, hela spelet tycks stinka gammal surströmming. Efter som jag vägrar spela mer så blir detta en ovanligt kort titt på ett spel men jag vägrar spela S.W.M mer, någonsin...tycker Patte!

...så vi låter någon annan göra recensionen i nästa nummer! RED

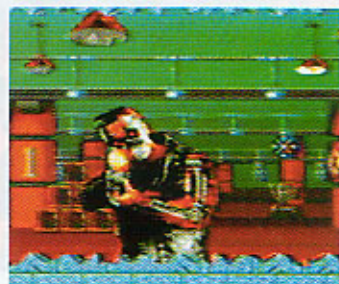
T2

Fanns det någon som tvivlade på att det skulle komma en uppföljare på Mega-spelet Terminator? I vilket fall som helst så är det här: Terminator2. "En arkad-hit" står det på asken Och det stämmer..

Alla som har spelat detta spel på någon spelhall eller liknande vet att det är ganska så ballt, men i stället för dom coola pistolerna som sitter på arkadmaskinen, så får vi nöja oss med Segas Menacer. Vårt ex funkade något så när i ungefär 5 minuter, sedan lade den av

"Detta tycks vara ett ganska så kient spel".

för gott. När vi skulle låna Roffes Menacer så visade det sig att samma sak hade inträffat med hans ex, så vi får nöja oss med att använda dom vanliga Joypadsen. Detta tycks vara ett ganska så kient spel.

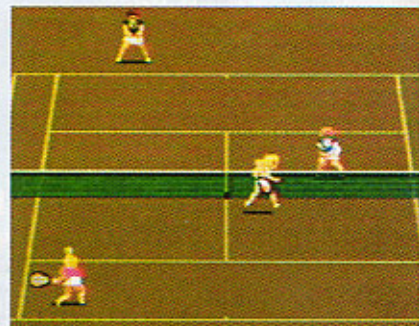


Grafiken är väl ingen höjddare, inte ljudet heller, men gillar man att sur mörsa sönder saker, så är detta kanske den hit som asken lovade. Det underliga är att det verkar helt omöjligt att komma igenom bilsekvansen. Om det finns någon som fattar hur man ska göra: skicka då in dit tips till oss omgående innan jag blir helt tokig.....AAA-AAAAAARRRRGGGHHH!

THE TENNIS TOURNAMENT GRAND SLAM

Här har vi ännu ett spel som är till Mega Drive men som ser ut som ett Master-spel. Om man tittar på omslaget så ser man direkt att det är ett Tennisspel, men vad har hänt med gubbarna? Dom ser helt galna ut. Efter en halvtimmes spelande så förstår man.

Detta är ett spel för människor med starka nerver. Inte för att detta är ett särskilt svårt spel, det är



bara så att det finns massa irriterande saker som en mindre lugn och harmonisk människa lätt kan reta sig på. Tex så är grafiken ovanligt simpel och korkad, gubbarna rör sig fänigt, när du lyckas slå en boll rakt mot domaren så susar den bara rakt igenom honom och när någon vinner så får man se det mest korkade segerceremoni som överhuvudtaget existerar i ett Mega-spel. Oj, vad man måste gilla tennis för att gilla Grandslam! Men för hopplösa tennisfanatiker kommer detta spel vara himmelriket på jorden, för det är egentligen ett bra spel....tycker Patte!

Sundbyberg Open pågår - resultat i nästa nummer!



DEN EXTREMT FINA OCH BRA
POÄNGSKALAN

© 1945 Eckel & Peckel Incorporated

	BETYGSSIFRAN BETYDER UNGEFAR SÅ HAR:	...OCH JÄM- FÖRT MED OLI- KA SLAGS NÄS- KRÄKOR:
100	Helt perfekt. Alla måste ha. Programmerarna jobbar på gränsen till det omöjliga. Sonic 2.	Ett körsbärsstor, grönvit jättebobba; hård utanpå och mjuk (krämig) i mitten
90	En klassiker. Bäst i sin kategori. Har allt eller närapå.	Ett körsbärsstor, grönvit jättebobba; mjuk utanpå och hård (al dente) i mitten
80	Mycket bra.	Ärtstor bobba med gul bärning och vit ytterhinna (seg)
70	Bra spel, men det finns svagheter.	Som ovan, men lite kladdig, så att den fastnar i noshåren då du tar ut den. Gör ont!
60	Värt att ha, men det finns några svagheter. Om man särskilt gillar den här sortens spel: Köp!	Som ovan, men så matsträvig att det börjar blöda
50	Som ovan + tekniska fel typ flicker-screen, tröga sprites osv.	En helt ordinär, mediokra snorkräka
40	Dåligt, tråkigt, fult. Töntig spelide. Nu har ni gjort dåligt, pojkar!	Är detta en snorkräka eller...? Helt formlös
30	Som ovan + tekniska fel typ flicker-screen, tröga sprites osv.	Vanligt snor som kladdar ner din vante.
20	Ren skit. Fabrikationsfel? Hitlers sista försök att jäklos med mänskligheten? En gång till och vi slår er fördärvade!	Självrinnande gega; hårdnar endast efter flera dagar i näsduken.
10	Så dåligt finns inte till SEGA-konsoler. Men köp gärna en "200 spel i samma"-kassett. Då får ni se.	Som ovan, fast den smakar ingenting.
0	Små grå super-lådspel.	Detta är ingen kräka. Du har fått tog i din hjärna.
-10	Små grå lådspel.	Du får ut hjärnan men märker ingen skillnad

**VINNARNA I SONIC
2 TÄVLINGEN ÄR...**

Carl Jonasson, Östersund
Jenny & Martin Lindel, Gävle
Matias Andersson, Eskilstuna
Mattias Pettersson, Rimforsa
Patrik Andersson, Södertälje
Tom Carlsson, Åtvidaberg
Henrik Lundin, Bålsta
John Wasmuth, Verkeback
Rebecka Tell, Lund
Charles Israelsson, Göteborg



SONIC **i Z**
-TV

Hösten 1992 kunde man tävla i Sonic 1 på Z-TV, en kabelkanal som än så länge bara finns i storstadsområdena. En MEGA-CD och en Londonresa stod på spel. Vinnare blev 15-åriga Martin Boschek från Tyresö. På bilden här inunder syns han i en av de häftigare arkadmaskinerna på Funland i London. Den var inte så kul som den såg ut, men det fanns annat - bl.a. RADMOBILE, som Martin körde ända till slutet! Red. Mats bevittrade segern. Mera om den resan i nästa nummer!



Foto Mats Jonsson

ASTERIX

ASTERIX OCH OBELIX PÅ DRUIDJAKT

De flesta har säkert läst något Asterix-album och funnit att dom är helt suve. För de som inte nöjer sig med att läsa albumen, de som inte kan läsa eller för folk som helt enkelt gillar att spela bra spel, så finns det ett Asterix-spel på Master system som jag finner vara totalt bra. Det är ett gammalt spel, (Ja jösses, nästan ett helt ÅR gammalt! RED) men det är så bra så jag känner mig tvungen att recensera det.

Asterix är förstås ett plattformspel. Det finns 8 banor, och varje bana har tre etapper. Man kan välja mellan att vara Asterix eller Obelix (jag har fått för mig att Obelix, banor är lite svårare, men det kan vara inbillning). Om du har några vänner, så kan du också spela tillsammans med dem, fast ni kan tyvärr inte spela på samma gång, utan får turas om.

Grafiken är väldigt läcker, särskilt när det gäller huvudfigurerna Asterix och Obelix!

De ser verkligen ut som våra seriehjältar ska. Gubbarna är lagom stora, och inte några små färgpluttar

som man aldrig i livet kan se vad de ska föreställa. Animationen, alltså gubbarnas rörelser, är också säker. Det hela går ut på att befria byns trollkarl, som blivit kidnappad. Asterix är helt klart ett roligt spel, som jag varmt kan rekommendera till alla Master-ägare. Banorna är lagom svåra, så det är noll risk att man spelar igenom spelet på ett par timmar. Musiken är som vanligt totalt idiotisk, men funkar ändå fint - den driver en åtminstone inte till psykakuten.

Men var är då Idefix, den söta lilla hunden?

Har schweizarna gjort kalops på honom? Nej! Om man är riktigt flitig och samlar ihop femtio ben (som man får från mosade romare och andra krossbara föremål), så kommer man till Idefix, egen bonusbana. Den är väll ingen total höjdare direkt, och går ut på att i skepnad av den gullplupsigt söta hunden Idefix hoppa och poppa bubblor. Detta är ett klart prisvärt spel, så sluta att bläddra i den här tidningen!

Spring och köp...
beordrar Patte.

Kostar
399:-



BONUS STAGE



Tro inte att du får välja svårighetsgrad i den gosiga bonus banan! Det sköts genom ett lotteri, så där fick du!



Grafik

Ganska typisk Master-grafik, förutom på Asterix och Obelix där programmerarna har lagt ner ganska mycket extra jobb.

Spelkänsla

I början lite segt, men det släpper senare. Kluriga problemlösningar gör att det blir roligare att spela. Tyvärr så är bonusbanan klart tråkig och fullkomligt onödig, vilket gör det till en total besvikelse att till slut hamna där.

Ljud

Musiken funkar fast den stinker av idiotisk syntplopp. Jag fattar inte varför ljudet i alla Masterspel ska vara så dåligt! Asterix är inget undantag. Ett klart nerköp. Jag väntar fortfarande på Masterspel med bra ljud och musik.

Hållbarhet

Kanske en vecka för en säker spelare, klart mycket längre för en nybörjare.

Irritationsnivå

Låg.

LIFE SCORE
0017500

Asterix har hittat ett av de hemliga rummen, där han finner en schysst skatt.

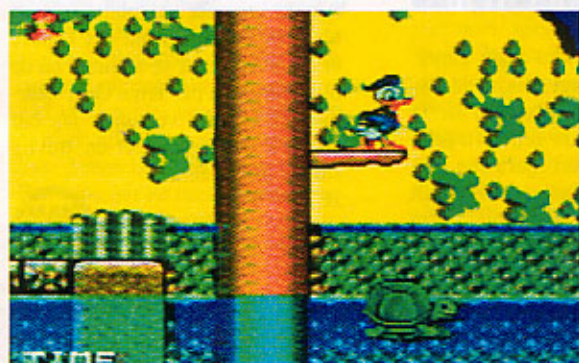
THE LUCKY DIME CAPER DONALD DUCK

KALL ANKA KLARAR SKIVAN. Gillar du sprängd anka till frukost, lunch, middag och kvällsmat? Om du inte är en ärke-gamer så blir det en hel del av den här varan innan du klarat av detta spel...

Nu är Kalle Anka - det vill säga, jag - ute på äventyr för att rädda sina brorsöner igen. Förra gången jag räddade Knette, Fnatte och Tjatte var i Mega Drive-spelet Quack Shot, när elake Svarte-Petter var den ilfatting som var tvungen att bli straffad av under-teknad. Denna gång är det Mastern som är inkopplad, och den som har varit stygg och rövat bort dom tre ankabarnen är den illgruvliga trollkonan Magica de Hex. I The Lucky Dime Caper (spelet heter så) får Kalle kämpa ordentligt för att ställa allt till rätta igen.



Diverse bossar och besvär kan inte stoppa Kalle på sitt korståg mot evig lycka. I och för sig, om du är klantig så kan det ta sin tid.



Det finns 7 olika banor, den ena svårare än den andra. Det konstiga med The Lucky Dime Caper är att bossarna är otroligt lätta, det finns alltid ett knep och när man har kommit på det så är det bara och spöa den aktuella bossen till tårar, utan att ens bli svettig. Däremot är själva banorna är något helt annat. Jag menar inte att de är omöjliga, men dom kommer att ge även den mest erfarne gamern någon svettig timme. Man kan få två olika vapen, klubban och frisbeen, men man kan bli av med dem ovanligt lätt - när man väl har något av dem. Det räcker med att du nuddar någon av fienderna, och tro mig när jag säger att det är ovanligt lätt: en miss till så åker man dit direkt. Man måste vara en kall anka för att klara skivan...

Det finns inga koder till The Lucky Dime Caper,

men du får så många continues som du vill ha. Banorna är väldigt olika varandra, men tyvärr betyder det också ojämnheter i spelglädje och grafik. Figuren (Kalle) är väldigt bra animerad, ibland mycket coolare än Kalle i Quack Shot. Det här är ett bra och stundtals j#vligt kul spel, men man dör inte om man inte har det i sin Master-samling... tycker Patte!

Pris 449:-



Grafik

Kalle är helt suvve animerad, annars så är det inga totala överraskningar. En den banor bjuder på lite extra men annars vanlig MS-grafik.

Spelkänsla

Halvkul spel som egentligen har allt, men som ändå kan kännas lite segt.

Ljud

Musiken kan sätta vem som helst på sinnessjukus, och som vanligt så markeras alla ljud, såväl slag som lejonryt med ett syntplopp.

Hållbarhet

Här får detta spel högsta poäng, för det är ganska lagom svårt och kommer att hålla ett bra tag. Bossarna är kanske i vekaste laget, annars helt O.K.

Irritationsnivå

Inte mer än vanligt. Vist finns det en del ställen som kan göra en helt galen, men gubben (Kalle) rör sig förvånansvärt smidigt och snabbt, så det beror oftast på en själv.



BATMAN RETURNS

Bruce Wayne är helt klart en sjuk typ. Jag menar: vem som helst som klär ut sig till fladdermus och jagar bovar bara för sakens skull borde ju spär-ras in omgående.

Det tycker inte bara jag, utan tydligen också befolkningen i Gotham, eftersom dom går man ur huse med bazookas, granater och diverse tillhyggen för att stoppa honom för att skipa sin vigilante-rättvisa. I och för sig tror de att Batman har orsakat en oskyldig människas död, men ändå...

Batman själv vankar omkring som om han var ute för att slänga soporna, och virvlar iväg bataranger

när folk börjar mucka med honom. Eller svingar sig iväg som Spindelmannen när det blir för tuffa tag.

Utförandet av Batman Returns är väl egentligen fullständigt OK:

grafiken är bitvis jättebra, musiken uthärdlig (för en gångs skull) och animationerna kanske aningen stela. Men jag saknar den där totala rök-känslan, som jag tycker att man kan kräva när det inte finns några specialnivåer att utforska. Det vill säga: jag önskar att man antingen fick upp adrenalinivån, eller var tvungen att klura en aning, men effekterna uteblir och lämnar bara någon sorts jaha-känsla efter sig.

Trots härliga end-of-level-busar, som den eldsprutande alkisen och en fullkomligt hysterisk Catwoman saknas det påhittighet i det här spelet. Ingenting känns som om det inte gjorts förr, och det mesta är sämre än Spiderman - som väl de flesta vänner av den här speltypen förmodligen redan har. Sammanfattningsvis: habilt utfört, men knappast särskilt inspirerande. Så ospännande att den svenska titeln borde varit "Läderlappen Återanvänd".

JET

Ute nu.
329:-



KLAX

Ända sedan Alexej Pazhitnov uppfann megasuccén Tetris har det i snart sagt varje dator och spelkonsol trillat ned saker från himlen, saker som man tvingats arrangera i någon sorts ordning för att bli av med.

Programmerarna har laborerat fram variationer på temat - från Columns till Puzzlin' - men i grunden är det så mycket samma sak, att Pazhitnov borde ha royaltypengar på allihop.

Klax är inget undantag, även om de brickor som man ska arrangera kommer på någon sorts intergalaktiskt, surrealistiskt rullband i stäl-

let för att falla från ovan. Lyckas man få tre i rad - diagonalt, vertikalt eller horisontellt - så försvinner de. (Surprise!)

Trots sin något över-spända grafik och branta inlärningskurva är Klax ett ganska beroendeframkallande spel,

precis som de andra i sin genre. Den enda egentligt originella detaljen är att man i Klax kan samla upp till fem brickor (eller "tegel", som den uppenbart hjärnslöe manualöversättaren kallar dem) på sin mottagarpaddel, och därmed ändra ordningen på brickorna - det är den

översta som "faller av" när du trycker på knappen. Klax har en fördel gentemot t.ex. Columns att framgången är mindre beroende av turfaktorn. Just det faktum att tu-ren spelar mindre roll får det att kännas som en ännu större seger att ha kommit en nivå längre i Klax än i många andra spel.

De som tyckte om Klax på andra system kommer garanterat inte att bli besvikna, även om det kanske är lite svårare att se skillnad på de olika färgerna på Game Gear-skärmen än i andra versioner jag har sett. På det hela taget en trevlig stunds förströelse.

JET

Ute nu.
349:-



ORD

K

R

I

G

E

T

Då var det dags för lite ordkrig igen. Som vanligt har vi börjat med att smeta offerblod på alla gnälliga, anonyma SGL-brev, så att författarna drabbas av finnar stora som geléhallon på de mest obehagliga ställen, samt får svårt att hålla sig ända fram till toaletten...!

Men här kommer de schyssta breven. Först ett från Skåne:

"Hej SEGA FORCE!

Jag har två frågor:

1) Finns det något kampsportspel på Mega Drive som liknar Streetfighter II? Om inte, så köper jag den Stora Grå Lådan!

2) Finns det fusk på SONIC II?

Jag väntar svar även om brevet inte kommer med i tidningen.

Tomás A. i Höör"

Svar:

1) Det finns Streets of Rage, I & (snart) II. Men vi menar förstås att frågan är fel ställd. Det är Streetfighter som liknar Streets of Rage. Det finns ingen anledning att göra ett inköp du kommer att få ångra (se nästa brevsvar!) - köp något riktigt roligt i stället, t.ex. ett ångdrivet hemsolarium eller en laser-brödrost med 8 skivors kapacitet och inbyggd mesostbehållare.

2) Ja. Det finns. Och alltihop kommer i vår nya, goa tipsbok!

Lustigt. Nästa brev är också från Skåne:

"Hej SEGA FORCE!

Jag skulle vilja fråga er några saker:

1) Visste ni att det finns en engelsk tidning som heter SEGA FORCE?

2) Kommer Capcom och SEGA att göra Streetfighter II till Megan, precis som till Stora Grå Lådan?

3) När kommer Mega-CD:n ut och finns det några roliga spel till den?

4) Kommer SEGA att släppa Streets of Rage II i Sverige? Jag såg i en engelsk tidning att den kommer att ha 16 MB! Jag hoppas ni svarar på mina frågor. Och förresten diggar jag er tidning till tusen.

*Hälsningar från en MD-ägande SEGA-fan i Perstorp.
Johan E."*

Svar:

1) Ja. Vi pratas vid ibland...

2) Ja, enligt alla som vi pratat med är saken klar: Streetfighter 2 kommer på Mega Driven. När den kommer är en annan femma, men det lär bli tidigast till sommaren.

3) Den bör vara här när du läser detta. Men som tidigare sagts, så kommer man att satsa tyngre på den nya CD:an. Till Englands-lanseringen har vi fått veta att ett paket om 3 CD-skivor ska följa med. En är full med karaoke-musik (Yeecch!), på den andra ligger ett deckarspel med självaste Sherlock Holmes och den tredje

innehåller klassikerna Columns, Shinobi, Streets of Rage I, Golden Axe och Super Monaco GP. I USA påstås det att paketet innehåller SONIC 1, Streets of Rage I, Golden Axe i & II samt Revenge of Shinobi, en CD-G-skiva (musik med video) och en ännu ej kungjord. Final Fight, ett konverterat (och ganska häftigt) arkadspel lär komma från SEGA. I övrigt finns Batman Returns - en kraftigt uppjazzad version av MD-spelet - Sewer Shark (Interaktivt, filmbaserat spel) Night Trap, PC-spelen Monkey Island och Leisure Suit Larry, samt en skiva som inte är ett spel, utan en skiva med musik och videos med Kriss Kross, Marky Mark, INXS och CNC. Med den kan du mixa dina egna videos. Kul ifall man gillar de här lirarna, men kanske ännu roligare om man hatar dem. Hehe...men viktigast av allt är att uppåt trettio mjukvaruföretag har skaffat licens att utveckla spel till CD-maskinerna. Det är mycket häftigt på gång.

Nästa fråga kommer från en Uppsaliansare; Daniel Andersson. Vi plockade ut den bland några andra frågor, för det börjar bli lite trångt nu:

"Kommer det någon 32-bitars SEGA? Och i så fall när?"

Svar:

Det finns faktiskt redan 32-bitars SEGA-maskiner, fast de är arkadspel - man måste alltså gå till en spelhall för att kunna prova dem. Det första som kom heter Rad Mobile - ett körspel av Outrun-typ. Med jämna mellanrum går det rykten om att inålvorna i Rad Mobile-maskinen ska förpackas i snygg låda och komma ut med namnet Giga Drive, men ännu så länge finns det inga fasta planer på detta. Men när CD-revolutionen blivit vardagsmat och folk börjar fråga efter något ännu häftigare - då kanske...! Det finns en prototyp på en bärbar 32-bitare i SEGA:s laboratorier.

Nu måste vi resetta den här sidan; men fortsatt att skriva! Märk breven "ordkriget" och pula iväg dem till:

SEGA FORCE

Box 1074,

172 22 Sundbyberg

SEGA

Skriv och undra:
SEGA HOT LINE
SEGA FORCE, Box 1074
172 22 Sundbyberg

HOT -

Folk klagar: det är svårt att komma fram till "Tåget", eller vad han heter, han på Blotto-Bingo. Eller vad det heter. Och Hasse Tellemar är pensionerad. Men mest klagar de över att Dr. Roffe är svår att nå! Ja, tro 17 det! Men se det positivt: du är inte den ende SEGA-spelaren som behöver hjälp! Så var envis, ligg på och ring: 08 - 600 51 71, 1730 - 2000 måndag - torsdag. På lördagar 1300 - 1500 svarar Dr. Roffes son Daniel på era frågor. Men man kan skriva hit också - här är svar till några som gjort det!

CAPTAIN SILVER

Många har frågat efter något som kan hjälpa en att klara av Master-spelet Captain Silver, och det finns faktiskt ett litet pyttefusk som kan vara till nytta.

Du kan få ett continue vid Game Over, men det gäller att vara snabb: tryck UPP och knapp 1 samtidigt just när texten Game Over syns på skärmen. Det måste tajmas exakt, som det heter på svenska.

WORLD OF ILLUSION

Det här lätta Musse Pigg och Kalle Anka-spelet skulle man egentligen inte lämna ut något fusk till; då blir det som att fiska i ett akvarium...men OK då, vi ska vara snälla och ge er några koder. Fast bara här, där man kör med Kalle som spelfigur:

Bana 2

Kung Långben
Kung Pluto
Kung Kalle

Dam Mimmi

Bana 3

Dam Kajsa
Kung Kalle
Kung Pluto
Kung Hästen

Bana 4

Kung Kalle
Kung Hästen
Kung Långben
Kung Pluto

Sätt in dessa kort, och du har fritt fram på respektive bana. Ha det så kul!



ROAD RASH II

"Jag blir så £#∞♥*~la sne! Man bara kraschar och kraschar! Och så tar den där %%%œ*~ snuten en! Man kommer ju aldrig nå'nstans! Ge mej nå'ra schyssta koder, va!
Janne i Alingsås"

Visst ska du - och alla andra Road Rash II-fantomer - få koder! Den som kommer på kvalplats i dessa härresande lopp har verkligen lyckats med några kul grejor. Allra ballast är det förstås att köra två man - ikapp eller MOT varandra. Men för er som vill komma fram lite snabbare, så har ni här en kod till level 3:

Bana 3

062k - 3403
088c - 3412
072k - 36y1
09Lk - 37NB
05SH - 400g



Har du problem med dina SEGA-spel? Våra speldoktorer har den rätta medicinen! RING 08 - 600 51 71, mån-tors 1730 - 2000

LINE

LORD OF THE SWORD

Det är många som kört fast i Master-spelet Lord of the Sword, så därför publicerar vi nu en liten handledning till hur man ska gå till väga. Den kanske underlättar, även om ni får bekämpa de olika monstren alldeles själv. Det finns gränser för hur mycket Doktorn kan hjälpa till med...patienten måste också uträtta något! Följ dessa råd, så blir du snart kung. (I slottet Varlin, alltså)

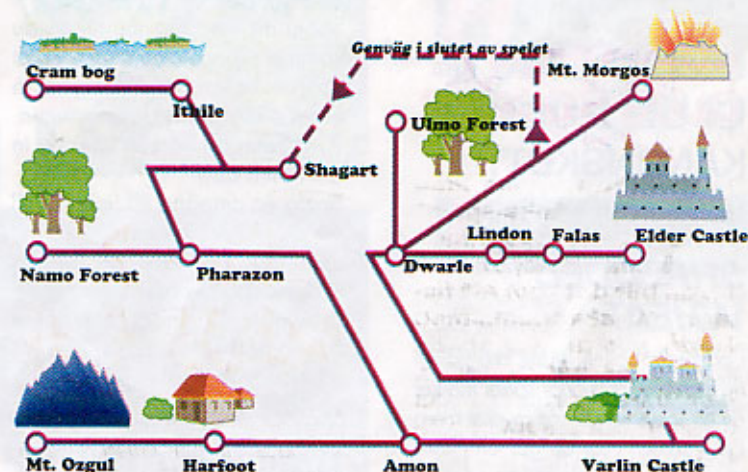
1. I alla byar finns det ett hus som man ska gå in i för att få styrka och information. För att få full styrka och all information är det viktigt att man går ut och in flera gånger. OBS! Lägg noga märke till vad byborna säger. Vissa saker sägs ibland bara en gång...!
2. Gå till trollkarlen i Amon.
3. Gå till Ulmo-skogen. Tala med ett träd.
4. Gå till trollkarlen i Amon.
5. Gå till Pharazon. Slå ett trädmonster.
6. Gå till Ithele. Slå ett träskmonster; du får ett starkare vapen.
7. Gå till Amon
8. Gå till Dwarle
9. Gå till Lindon. OBS! Gå in 4 gånger i huset!
10. Gå mot Falas. Slå ett piratmonster. Tips: ställ dig bakom honom och skjut pilar tills han dör!
11. Gå till Lindon
12. Gå till Dwarle. Gubben säger

att dina vapen är för svaga, men det är struntprat. De räcker till.

13. Gå upp i bergen norr om Dwarle. Slå ett monster och kasta sedan boken i eldsberget. För att slå monstret ska du skjuta med pil. Lär dig hoppa över monstrets eldkulor!
14. Gå in till trollkarlen i Amon. Där får du ett bättre svärd. OBS! Gå in 3 gånger!
15. Gå tillbaka till Lindon och sedan mot Elder Castle.
16. För att slå de fem krigarna ska man använda svärdet. Det är ganska svårt, men man lär sig snabbt vilken teknik som ska användas. Den sista krigaren ska man slå genom att ställa sig i mitten och sedan hoppa upp och slå svärdet 3-4 gånger i huvudet på honom när han närmar sig.
17. Gå till trollkarlen i Amon.
18. Gå till Pharazon. Gå in i huset 3 gånger.

19. En ny väg har nu öppnats från Pharazon.
20. Gå rakt fram, inte upp i bergen. Du kommer in i ett stort rum. Här finns ett monster som du ska slå. Det är inte så enkelt, men du listar snart ut hur det ska göras.
21. Gå till Pharazon.
22. Gå till Amon.
23. Gå till Lindon.
24. Gå till Dwarle
25. Gå till Shagart. Det finns nu en genväg genom bergen till Shagart från Dwarle.
26. I Shagart har nu ett av husen öppnats. Därinne finns det sista monstret. Det är mycket svårt att slå. Börja anfälla med pil, sedan med svärd.
27. Gå till Pharazon och sedan till Amon.
28. Gå till Varlin Castle. Du är nu kung! Spelet är slut.

Lycka till!



I SISTA SEKUNDEN:

DRAGON'S FURY: Sista spelet. Koden är 55CLAE8EC7. Du har plötsligt 999.999.900 points. In med kulan, skaffa hundra points till och saken är klar.



Genvägar till ära och lycka.

hINTS



CHUCK ROCK ABRACADABRA!

Detta magiska ord låter dig välja nivå i Chuck Rock. Slå in det när bandet börjar lira - använd A, B och C-knapparna! R är lika med "höger" på joypaden (Right) och D är "ned" (Down). Om du gör rätt får du se Chuck le ett skevt leende mot dig...och nu kan du välja nivå: pausa spelet och prova olika joypad-kombinationer av höger, vänster, upp och ned.

EUROPEAN CLUB SOCCER KANONSKOTT!

Knappa in lösenordet
**THREE
SHREDDED
WHEAT**

i password-boxen. Varje ord på en ny rad! När du börjar spelet märker du att spelarna har fått mycket mera löd i skottet. När du gör en "hård spark" blir det Pelé-sparken - den är mycket kraftigare, och chansen att göra mål på distansskott blir mycket större.

Om du knappar in lösenordet
QUITTER

på samma sätt, så kan du lägga av mitt i en match utan att få strafflägg. I vanliga fall är det så, att om du leder med t.ex. 2-0 och avbryter, så döms du ha förlorat matchen med 2-3. Med detta fusk kan du gå vinnande till nästa omgång i stället! Så sportsliga vi är! Hä-hä!

XENON 2

Bli osårbar! Få obegränsat antal liv! Låter det som en reklam-broschyr från Livets Ord? Ååå nää! Det är Mats & Patte som talar:

OSÅRBARHET:

Spela en omgång. Se till att du kommer längst upp på High Score-tabellen, men knappa in ordet ARM i stället för ditt namn. (OK, heter du Arm så knappa in ditt namn då.)

Spela en omgång till, men se till att du avlider innan du kommit upp till ditt förra poängtal. Du ska knappa in ordet OUR på andraplatsen i high-score-tabellen! Nu väntar du tills spelet återgår till startläget, trycker RESET - och är osårbar!

OÄNDLIGT LIV:

Gör som ovan, fast sätt in ordet OLD på 1:a plats och AGE på 2:a plats. Fast nog tycker vi att

ett shoot-'em-up som detta ska kunna klaras av utan några fusk...Hintz & Tippz
Mega

SPEEDBALL II

Här är en kod som för er lite längre fram i spelet, särskilt för er fippelfingrar som får pisk av datorn:

LEME	CJ7X
66BE	ya3e
2BST	-jow
cFZC	MBMB

Det är några som skrivit och menat att datorn är omöjlig att slå, men vi har en polare som klått datorn med 480-0 i en minnesvärd match. Det hänger på skickligheten, helt enkelt. Det är ett svårt spel, men om man tränar och tränar och...

TALMITS ADVENTURE

Det finns folk som tycker Talmits Adventure är svårt. Det finns folk som tycker det är svårt att räkna på fingrarna. Det finns folk som tror de har 9 fingrar. Eller 11. Är du en av dem, så sluta läsa här. I annat fall har vi en del koder åt dig:

Bana 3-4	XyNk
Bana 3-6	STER
Bana 4-6	ARDE



MeGa

ECCO

Här kommer det absolut vattentäta koder till Ecco, det senaste vägspelet, som inte bara är delfint, utan hel-fint. (Nä, nu får det räcka! RED) Koderna hjälper er en bit på väg i det stora äventyret, men lite får ni allt klara själv...

1. VADFLFBU
2. VAMFRQLD
3. WIJUQQLY
4. YLSEUNLX
5. RSFMUNLS

SHADOW OF THE BEAST 1

Det här fusket har vi tyvnhållit på ett bra tag. Vi ville inte att Pattes lilla artikelserie skulle ta slut i brådskat, så vi gömde lappen för honom. Flera läsare har skickat in detta fiffel, men det blir ingen cigarr - vi läser alla utrikiska speldningar. Nå, är ni gråtfärdiga av vrede för att ni inte klarar detta supersvåra spel, så knacka in denna kod och bli odödlig! Det borde väl hjälpa, om ni inte är obotliga klantollar med spaghettfingrar och hjärnbark som en ryamatta. Gör så här: Kör spelet som vanligt och skaffa sådär 2000-3000 poäng. Låt sedan fienderna ta kål på gubben. (Lätt!) När det blir Game Over har ni möjlighet att sätta in tre kodbokstäver - slå in...

Z Q X.

Tryck på start och börja på nytt - och du är odödlig! OBS: bokstaven Q ser ut som ett bakvänt p!

Tips: glöm inte nycklarna i trädet. Och dratta inte ned i någon avgrund - då hakar spelet upp sig och RESET är enda utvägen.

MaStoR

SPELLCASTER - RÄTT KOD!

I SEGA FORCE 1/93 skrev vi fel i en kod till Spellcaster på Master System. Vi ber så mycket om ursäkt, särskilt till den läsare i Kiruna som i förvirring och vredesmod åt upp sin ena jöypad i tron att den var en överbliven bit blodpudding. Koden ska vara så här:

vx8s 8cNZ
DE3n 6Ag7
HPne 5HbC

De ansvariga har dömts till livstids avrättning på vatten och bröd.

MARBLE MADNESS

Sitter ni där och straffar er för att ni köpte Marble Madness genom att sträcka ut tungan och slå till den med Stockholmsområdets båda Gula Sidornadelar? Sluta med det - nu kan du äntligen få se andra nivån - ja, vilken du vill! Gå till optionskärmen och se till att det står

TEST FX 2

TEST MUSIC 5

och nu kan du flytta pekaren till LEVEL SELECT. Spela kula, båjs & görls!

TERMINATOR

Knappa fram huvudtitelbilden med texten TERMINATOR. Håll ned knapp 2 och tryck till knapp 1. Skärmen blir då mörk. Nu ska du trycka

VÄNSTER, VÄNSTER, UPP, UPP, HÖGER, HÖGER, NED, NED.

Två nollor ska nu framträda på skärmen (din och din polares spegelbilder i glasat - ha ha!) och du kan selekta vicken lävvel du vill ha genom att trycka häger/vänster på jöypaden.



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".

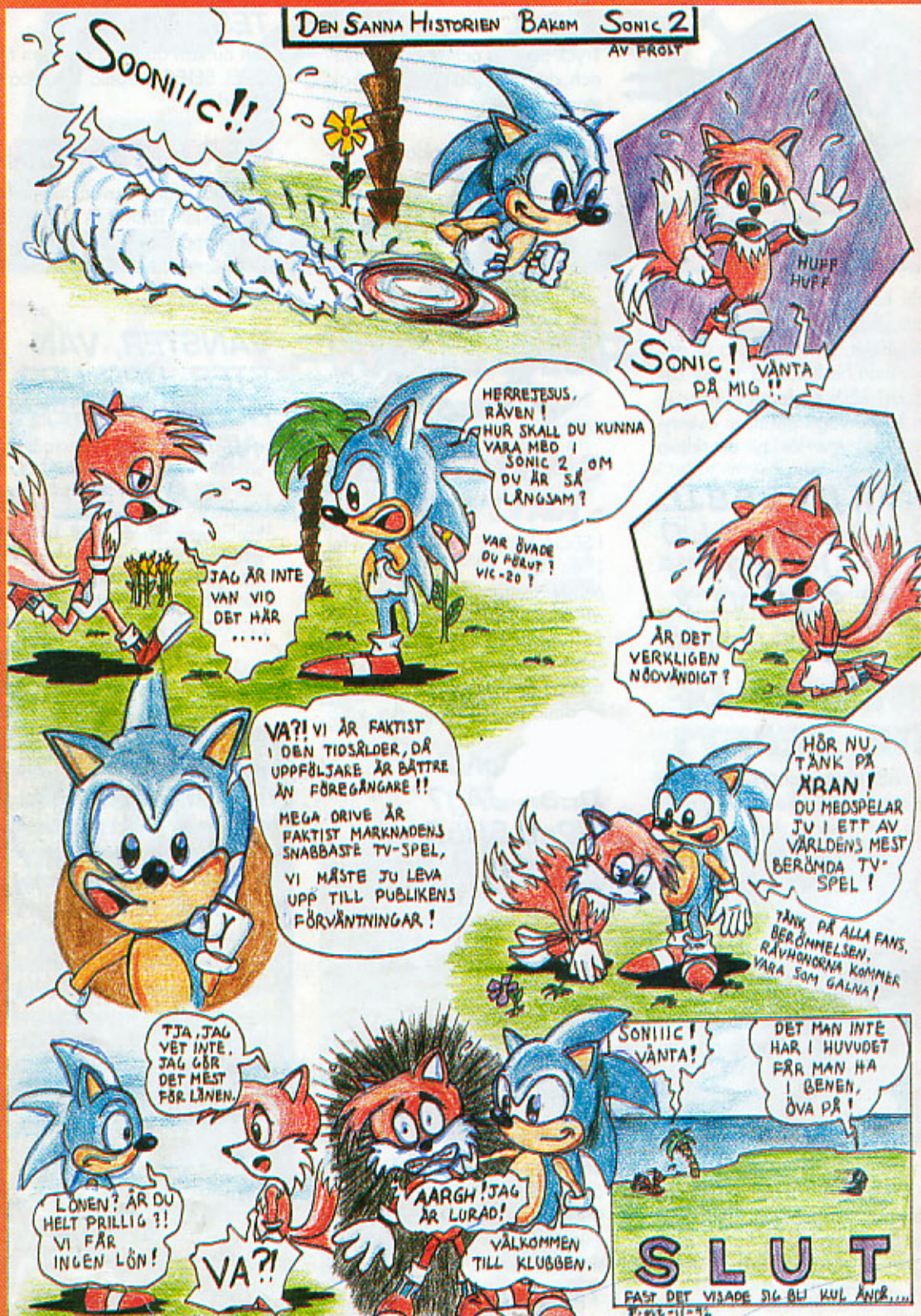
Till alla er som tigger spel för varje litet sketet fusk ni skickar in, så kan jag bara säga: det måste vara ett oherrans häftigt fusk för att ni ska få ett helt spel...!

GALLERIET

PLATS
FÖR
KONST!

DEN SANNA HISTORIEN BAKOM SONIC 2
AV PROST

Man kan sticka in serier också: Här får vi en (sann?) inblick i TV-spelsfigurernas värld, signerad "Prost" i Täby. Betoning: en läcker, svart Sonic 2-tröja!



ORDRE: 08-709 00 00 Box 1074, 172 22 Sundbyberg

Obs! Inverkan "GALLERIET"!

SEGA FORCE

**SEGA FORCE nr 4/93
KOMMER 8 JULI OCH IN-
NEHÅLLER BLAND AN-
NAT DETTA...** *(hoppas vi!)*

*CDn är här för att stanna,
och vi kollar det kanonbra
cd-spelet*

COBRA COMMAND

En höjdare på Megan...

FLASH BACK

Förhandstitt på totalspelet...

STRIDER 2

**HOT-LINE, HINTS OCH
ALLT DET ANDRA KOM-
MER SJÄLVKLART ÄXÅ
ATT VARA MED!**



SEGA
MEGA DRIVE



SPÄNNINGEN



SPELEN...



NBA är ett av NBA Properties, Inc. registrerat varumärke. De olika lagens insignier som avbildats är varumärken som är respektive lags egendom och får ej reproduceras utan skriftlig tillåtelse av NBA Properties, Inc.
National Hockey League Players Association och NHLPA insignier är NHL/PAs varumärken och används på licens av Electronic Arts.
John Madden Football '93 och EA Sports är Electronic Arts varumärken.
PGA TOUR är ett registrerat varumärke. Sega och Mega Drive är Sega Enterprises Ltd:s varumärken.



.. SPILLEN..

- 
TOCCHET
- 
ROENICK
- 
ROY
- 
YZERMAN
- 
BOURQUE
- 
MOOG
- 
LAFONTAINE
- 
LEETCH



OMSPELEN.



EA Sports ger dig ännu mer action med världens bästa sporter.

Mot riktiga proffs, i riktiga tävlingar och under riktiga spelförhållanden.

Har du drömt om att spela mot de riktiga hockeyproffsen? Prova då NHLPA™ Hockey '93 för här har du din chans! Spelet har snabba och rörliga målvakter, stenhårda slagskott samt kroppstackingar som får dig att tappa luften.

Vill du se vad som händer när du ger en Running Back en Clothesline - tackling eller när du skallar en 150 kilos forward eller tar en Shoestring-lyra med ett helt försvar i hälar? Prova i så fall John Madden Football™ '93.

Slå ut från tee med PGA TOUR® Golf II på ytterligare tre riktigt svåra banor. Och testa dina nerver i Skins Game gentemot världens bästa golfare. Betrakta varje hål från alla vinklar. Ge dig på de nya "fade" och "draw" slagen och återupplev dina bästa (och sämsta) slag i repris.

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS
 IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.

Marknadsförs av PlayMix, 283 00 Oxyb

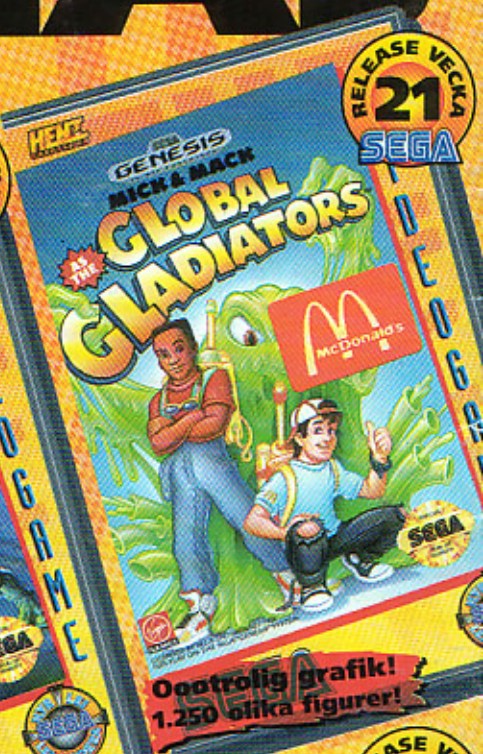
HYR

SEGA



BEAT US. IF YOU CAN.

MAJ



Spela på
marknadens
snabbaste
TV-spel!

HENT
GRUPPEN AB

Macendofers av
HENT-gruppen AB

