

NR 1/92 Pris 18:50 inkl moms
I Finland FIM 18:50

SEGA



FORCE



NY!
TIDNING

OM TV-SPEL

LÄS OM NYA SPEL!

SPELTIPS!

LÖSNINGAR!

TÄVLINGAR!

SEGA HOT LINE!

TIDSAM
766-01



**NYTT OM
SONIC 2!**

**POSTER-
BILAGA!
DE SENASTE
SPORTSPELEN!**



**VAD SPELAR
FOTBOLLS-
LANDS-
LAGET?**

**MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MEGA CD
OLYMPIC GOLD - EM-FOTBOLL - WIMBLEDON TENNIS & MERA!**

Inget annat TV-spel har lika många...

16-bits

Mega Drive.
Cirkapris 1.695:-

starka
spel.



MEGA DRIVE är marknadens starkaste 16-bitsmaskin. Mega'n har en fantastisk grafik, stereoljud i höjdarklass och pålitlig teknik. Du håller högsta fart från första spelminuten till den sista! Dessutom: Du har massor av spel att välja bland. Just nu strax över 80 stycken – och det kommer ständigt fler.

***Det kommer minst 4 nya spel varje månad!**

Senaste SEGA-nytt hör du på telefon 020-74 40 41. Kostar bara som ett lokalsamtal!

OBS! Spelen kan också hyras i välsorterade videobutiker!

SEGA

HÄR BÖRJAR ÄVENTYRET!

OBS! Angivna priser är cirkapriser och kan variera något mellan olika butiker.

SEGA marknadsförs av BRIC AB/PlayMix, 283 00 Osby.



Bilden ljuger! Om man staplar 80 Mega Drive-spel blir stapeln mer än 2 meter hög!

HÄR ÄR DEN:

SEGA FORCE!

...tidningen för alla Sveriges SEGA-fans!

Vi är många nu, och gänget växer snabbt, det behövs en tidning för oss som gillar lite häftigare TV-spel. Några av hjältarna från EM-laget i fotboll hör numera till gänget, som ni ser längre fram i tidningen. *Sega Force* ska handla om vårt gemensamma intresse - SEGA-spel, både förr, nu och i framtiden. Här får ni veta vilka spel som är på gång.

Vi tar förhandstittar på spel som inte är färdiga.

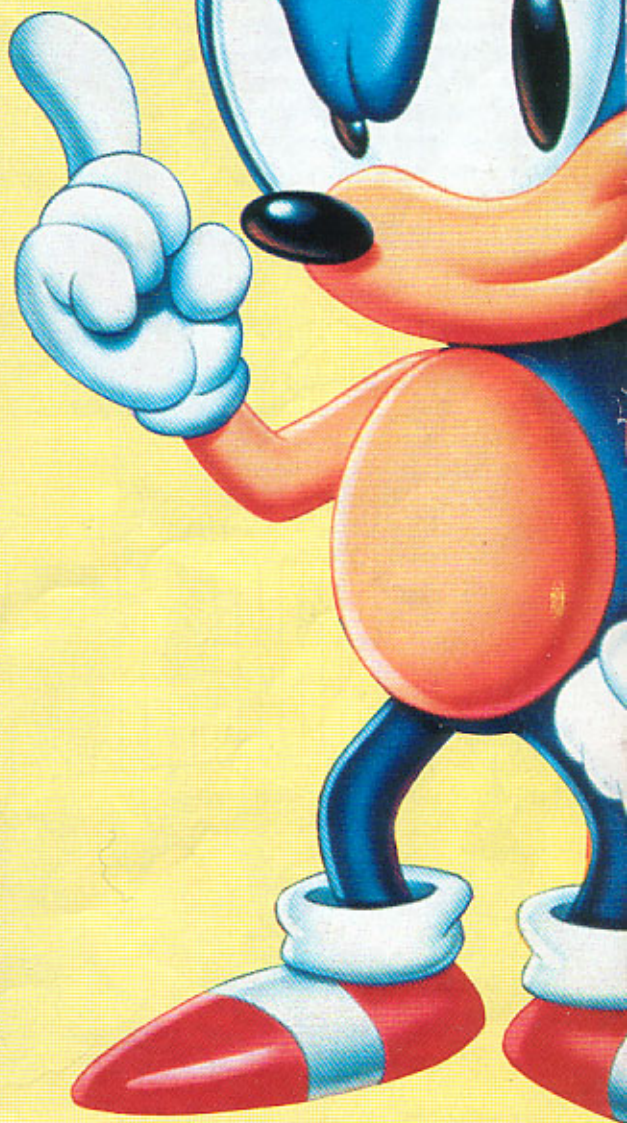
Vi testar och betygssätter spel som nyss kommit ut eller snart ska komma.

Vi kommer med hints & tips på spel som funnits ett tag, och vi svarar på era frågor i **SEGA HOTLINE**. Vi bjuder också på tävlingar med vinster som passar en riktig SEGA-fantast.

Här finns topplistor och high-scores. Och en ordlista (se nästa sida!), för även om "alla" säger *game over* och *levels* och *resettar* spelet, så kan det vara någon som inte hänger med. Och hänga med - det ska alla som gillar de smarta coola spelen göra.

Framför allt ska ni skriva till oss. Och ringa. För det här är er tidning, på mer än ett sätt.

Välkomna!



SONIC THE HEDHEHOG är snart tillbaka i ett nytt speläventyr! Se nyhetssidorna...

SEGA FORCE utkommer 6 ggr per år. REDAKTION: Mats Jönsson, redaktör. Ansvarig utgivare Börje Nilsson. Patrik Lindkvist, layout. ADDRESS: SEGA FORCE, Box 1074, 172 22 Sundbyberg. TELEFON: 08-799 31 10. PRENUMERATIONSÄRENDEN: 08 - 16 50 20. ADDRESS: SEGA FORCE, Pressdata, Box 3263, 110 03 Stockholm. Pris: 99:- för 6 nr. ADRESSÄNDRING: Ska vara prenumerationsavdelningen tillhanda tre veckor innan ändringen ska börja gälla. Vid beskattning av vinster i tidningens pristävlingar svarar pristagaren själv för kostnaden. ANNONSBOKNING: Projekt Initiativ AB. Tel. 08 - 654 23 00
Denna tidsnings utlåning i förvärvssyfte förbjudes. ISSN 1103-0143 Copyright © 1992 SEMIC PRESS
SEGA®, Mega Drive, Master System och Game Gear är ™ SEGA Tryckt i Finland 1992

LANDSLAGET LÄR SIG SPELA

...Ja, att spela SEGA, menar vi förstås. Att grabbarna kan spela fotboll är redan bevisat! Tyskland blev visserligen för svårt i semifinalen, men det berodde inte på att killarna spände sig för mycket. Det är väl omöjligt, om man har chans att slappna av med ett SEGA-spel mellan träningarna? Thomas Ravelli, Anders Limpar och Lars Eriksson har bytt de blågula tröjorna med siffrorna 1, 10 och 12 mot SEGA-tröjor. Båda dräkterna står för spel av hög klass...för STORA grabbar.



"Snart är man väl proffs på det här spelet också", verkar Arsenalis Limpar tänka. De båda målväktarna ser inte ut att ta det som en passning...



"Jo, Grabbar, så här gör man..." SEGA:s utsände Stefan Lampinen har fått den unika chansen att visa (f.h.) Thomas Ravelli, Anders Limpar och Lars Eriksson hur man spelar! Inte fotboll, men ändå...!



"Hur slår man ett inlägg med den här grejen, då?" tycks Anders Limpar fundera med sin Game Gear i hand. Precis som Anders är GG:n lagom stor, färgstark och väldigt snabb..

SEGA



FORCE

FORCE

ORDLISTAN

1/92 innehåll

- 4Landslaget lär sig spela!
- 6SEGA-NYTT

NYTT PÅ MEGA DRIVE:

- 8OLYMPIC GOLD
- 10TAZ-MANIA!
- 11KIDD CHAMELEON
- 12AYRTON SENNA'S GP
- 13ALISIA DRAGOON
- 14MARBLE MADNESS
- 15TOKI
- 16BATMAN

17RING ROFFE!

NYTT PÅ MASTER SYSTEM:

- 18SAGAIA
- 19WIMBLEDON
- 20CHAMPIONS OF EUROPE
- 21SUPER SPACE INVADERS

22Inga SEGA gubbar!

NYTT PÅ GAME GEAR:

- 24AXE BATTLER
& CHESSMASTER
- 25SPIDERMAN
& OLYMPIC GOLD
- 26En titt på CHUCK ROCK
- 26LISTORNA!
- 27TAZ-MANIA-TÄVLINGEN!
- 28SEGA HOT LINE
- 30HINTS & TIPS
- 32QUACKSHOT: Gammal goding.
- 33Nästa nummer då? Se här!

ANIMATION Figuren som rör sig på skärmen är animerad. Rör de sej mjukt och på ett trovärdigt sätt är det en bra animation. Liknar de sprattelgubbar med muskelkramp är det *dålig* animation.

CONTINUES Utrikiskt ord som betyder samma sak som extra-liv. Du får ett nytt försök på samma nivå. Continue = fortsätta på engelska

DEMO 1) När spelet går av sig självt. Kan ge nyttiga tips om vad man kommer att möta på skärmen. 2) Uppvisningar i ljud och grafik som hackers gör för att visa hur duktiga de är.

END-OF-LEVEL BOSS Det ruskiga monstret som dyker upp i slutet på varje level, och som du måste besegra för att kunna gå vidare. Ofta har man redan stött på en eller flera "småbossar" redan.

END-OF-LEVEL Förkortas ofta EOL. Slutet på vandringen. Nu kommer det svåra...!

FORCE Kraft. Styrka. SEGA FORCE.

GRAFIK Grafiken är helt enkelt de bilder du ser på TV-skärmen. Färg och form. Bra grafik är snygg att titta på och underlättar spelandet genom att låta dig se vad du håller på med. Kan delas upp i bakgrunder och sprites.

INTRO Inledningssekvens. Ofta med snyggare grafik än i själva spelet. Ger bakgrunden till det som ska hända på din TV-skärm.

KONSOL Den läckert designade svarta lådan som du stoppar spelkassetten i. Det lär finnas små grå lådor också, men sådana finns det inte ord för. Inga tryckbara, iallafall.

LEVEL Kallas ofta "bana" eller "nivå". Som ett kapitel i en bok. Blir ofta svårare och svårare efter hand, men i dåliga spel blir det bara tråkigare.

Fortsättning i nästa nummer!



SEGA

SONIC II SNART HÄR!

Ja, naturligtvis kommer SONIC tillbaka! På elektronikmässan i Chicago kunde man få titta på några levels från SONIC II, men man fick inte titta för hårt och den som fotograferade blev strängt till-sagd att inte lägga objektivet i blöt. Men nog kommer han, SONIC, och han har en liten tvåsvansad räv i släptåg. Ingen ville säga om detta betyder att det finns 2-spelars-

option på SONIC II, men av allt att döma är det inte så. Den otäcke Robotnik är fortfarande ärkefienden - han fick väl inte tillräckligt med stryk i den förra spelet. Någon viskade att europasläppet är planerat till den 24 november (Vilken TUR, just före julruschen!) men hos Playmix i Osby ville ingen lova något. Överhuvudtaget.



KÖP INTE MEGA-CD FRÅN JAPAN!

Vi förstår att ni skulle kunna ta extraknäck som kloakdykare för att tjäna ihop till en sådan här maskin, och vi tänker inte försöka övertala er att låta bli, men lyssna för en gångs skull till ett gott råd: VÄNTA! Mega-CD:n kommer att släppas i Sverige bortåt hösten (Läs: När USA-marknaden fått sitt) men man kan redan nu skaffa sig en på tvivelaktiga postorder-vägar, om man inte är rädd för besvär och har mera pengar än förstånd. Det är helt enkelt så här: CD-

spelen kommer att bli kodade. Den som köper en japansk MEGA-CD kommer inte att kunna köra svenska skivor i den. Inte heller amerikanska. Och tvärtom.



BATMANS märke kommer mycket snart att bli synligt på MEGA CD...också.

BATNYTT!!!

Batfebern är här igen! "Batman Returns" är en klart häftigare film än den lätt slokande Batman vi såg 1989, men om det gäller spelen som är baserade på filmerna vet vi inte än. Det enda spel vi sett är det allra första, och det kan ni läsa mera om på sid. 17. Men det är mera på gång! Våra spioner på Chicagomässan rapporterar följande:

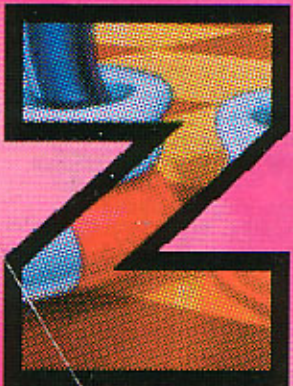
1: BATMAN RETURNS

Detta spel ska vara lite annorlunda än BATMAN, sägs det. Spelet är inte bara action, utan precis som i den teknade serien krävs det lite deckarjobb för att komma någonstans. Här träffar vi på Catwoman och Pingvinen. Detta spel är

ett av de många som ska komma i Mega-CD-version till hösten. Då kommer CD:ns enorma lagringsutrymme att fyllas med läckra digitala (och animerade!) sekvenser ur filmen. (Vi vill ha många bilder på Michelle Pfeiffer - Catwoman - i den där saftiga kostymen.)

2: BATMAN - REVENGE OF THE JOKER

Skall också släppas "någon gång i höst", fast när det blir Sveriges tur vet man aldrig. Som vanligt. Kommer från Sunsoft, som tillverkade BATMAN. Som spelets namn antyder så kommer Jokern tillbaka för att kubbas med Batman om titeln "Gothams herre".



MEGA-CD!

Så här ser den ut, SEGA:s senaste teknologiska skönhet! CD-spelare har väl var och varannan därhemma numera, men den här maskinen kan mera än att bara spela musik. (Fast det är den också bra på...) Med denna apparat kommer en ny generation TV-spel - spel med helt nya möjligheter. Man vet aldrig om speltillverkarna kommer att kunna utnyttja den här tekniken till fullo, men hoppas kan man ju alltid.

CD-tekniken ger:

- Enormt lagringsutrymme! Idag är ett genomsnittligt spel på 2-4 Mb, ett stort på 8Mb. CD:n rymmer 650 Mb!

- Bättre grafik och animation - maskinen är inte bara en "spelare", utan har också extra chips för att hjälpa Mega Driven med att hantera alla dessa data.

- Musik och tal av HiFi-kvalitet.

- Allt flera tillverkare av dataspel kommer att göra SEGA-versioner av sina bästa spel.

- Billigare mjukvara - tror vissa. En CD-skiva är mycket billigare att tillverka än en spelkassett full med ROM-kapslar, mönsterkort osv. Fast det tror vi när vi ser det - en musik-CD är lika billig att tillverka, men är den billigare än vinylskivan ute i butiken? Ja, se där...

- Spelen kan bli hur "stora" som helst. Spelmakarnas fantasi tar nog slut innan lagringsutrymmet gör det...

CD:ns nackdelar:

- Priset. Fast det kommer att gå nedåt sakta men säkert, som på allt annat elektroniskt.

- Den kan användas - Gud förbjude - som KARAOKE-MASKIN! Vi säger bara en sak: Vikingarna. Och vi menar INTE Hagbard Handfaste & Co.

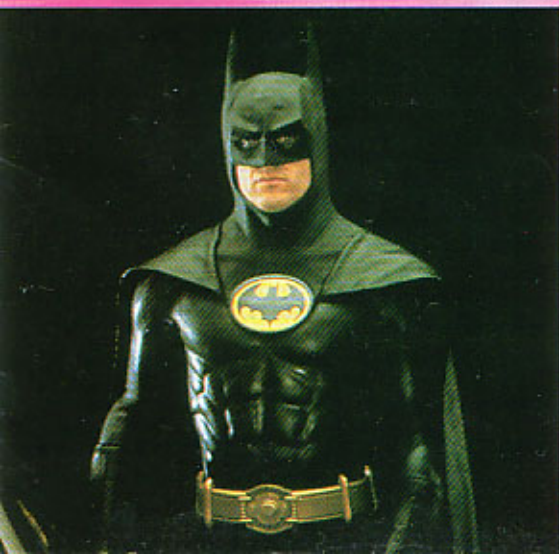


SLÅ DOM GULA, SLÅ DOM BLÅ - MEN SPARA DINA CELLER GRÅ!

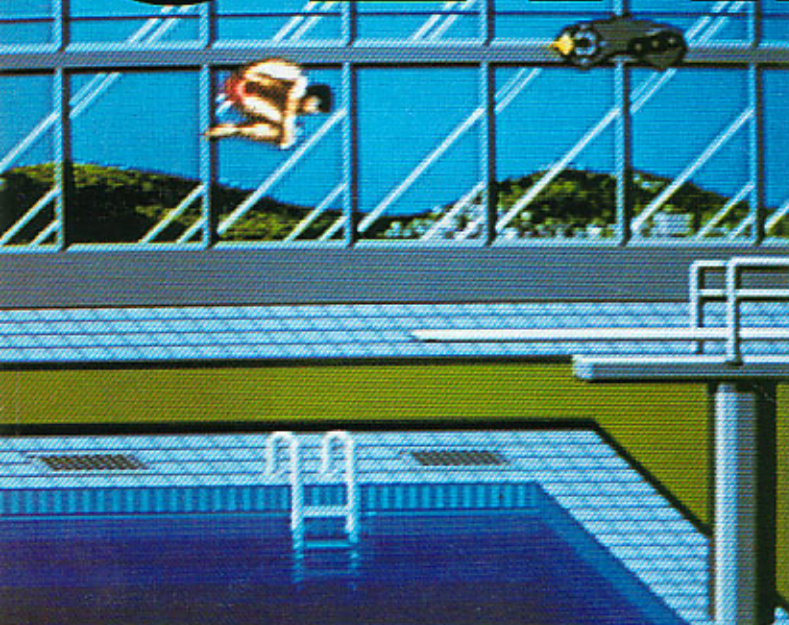
Okej, det dröjer väl innan dom ringer från Svenska Akademien och vill ge oss Nobelpriset i litteratur, men det kan vi leva med. Det är svårare att överleva i samma ring som en tungviktsboxare, men man kan faktiskt boxas utan att riskera att skada annat än fingrarnas ledband och senor - det kommer en uppsjö av boxningsspel i höst!



Först i kön är EVANDER HOLYFIELD'S REAL DEAL BOXING från SEGA. Test i nästa nummer! Sedan kommer MUHAMMAD ALI'S BOXING från Virgin (Englandssläpp i september) och strax före jul väntas GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING från Flying Edge, men det var visst lite problem där: spelet var visst redan släppt under ett annat namn. I följd kom BUSTER DOUGLAS BOXING, men det var inte så roligt. Det saknade fotarbete, det fanns inga möjligheter att fixa och dona med boxarna, och enligt tidningen Interface gjorde grafiken att "...Gomez ser ut som en sjuk räv och "Buster" Douglas verkar vara gjord av animerad chokladpudding". EHRDB (se ovan) är betydligt bättre redan vid förhandstitten. Här kan man bygga sin egen champion, träna och matcha honom fram mot titeln. Vad ska komma närmast?



OLYMPI



"Här kan man skaffa massor med poäng. Magplask svider inte i skinnet, bara i själen..."

LÅT SPELEN BÖRJA ...igen!

Var det någon som fattades i alla medaljorslistorna? Ja, du förstås! Nu har du chansen att visa att du också håller medaljklass med denna olympiska sjugrenarskamp från U.S. GOLD!

Olympiska spelen 1992 i Barcelona är över, men nu kan du också tävla där tack vara detta fina U.S. Gold-spel för Mega Driven. Du kan tävla mot datorn, men det allra roligaste är förstås att utmana dina kompisar i de olika olympiska

"Ja, du måste faktiskt träna."

grenarna. Alla spelsugna sportälskare kan vänta sig en helfestlig upplevelse! Det finns inget som är så kul som när tävlingslusten bör-

jar klia i fingrarna - och det är just fingrarna man använder i denna elektroniska olympiad!

Det finns en mängd valmöjligheter i titelscenerna; det är naturligtvis inte nödvändigt att ta sig an alla grenarna på direkten. Du kan förstås träna de olika grenarna och tävla på tre olika nivåer innan själva olympiaden börjar - ja, du **MÅSTE** faktiskt träna, om du ska

"Något mindre än sex meter är inget att komma med."

ha någon chans! Du måste vara snabb i fingrarna och veta exakt när du ska göra vad för att placera dig högt i resultatlistorna.

Löpning, häcklöpning, simning, stavhopp, bågskytte, slägga och simhopp är de grenar som ingår i OLYMPIC GOLD. Löpningen är den minst komplicerade grenen -

det går ut på att trycka A-B-A-B-A-B osv. både snabbt och rytmiskt. Låter det enkelt? Prova själv då - det är mer än en som har fått kramp i fingrarna eller tappat rytmen långt före mållinjen! (Som jag! RED) Häckloppet fungerar likadant, men där måste man dessutom klämma till hoppknappen i rätt ögonblick. Annars river man häcken och blir på efterkälken! Det är en mycket svårbehärskad sport, och du kommer att få det tufft med att vinna i dessa tävlingar. Simhoppet är en bra gren att samla poäng i - lycka till!

OLYMPIC GOLD ger en fin känsla av realism, bland annat därför att det krävs mycket, mycket träning för att bli riktigt bra!

Stavhopp kräver också perfekt timing om man ska nå medaljhöjderna. Något mindre än sex meter är inget att komma med, grabbar och grabbinnor. Varför inte slå världsrekordet i slägga? Ta nu i, visa din styrka - men som alltid är det tekniken som är viktigast. (Jag vet - ett skevt spjutkast förstörde en hel sommar för mig, en gång i tiden! RED)



"Tro dom inte - stångstörtning är något helt annat. Men i början är det precis vad du kommer att göra i denna gren..."

LÅT SPELEN BÖRJA.

C G O L D

DETTA SLIPPER DU I OLYMPIC GOLD:

- Att kissa på kommando (dopingkontroll)
- Att bli till åttioje inför 180.000 åskådare och 2 miljarder TV-tittare
- Att berätta hur "det kändes" för Arne Hegerfors
- Att åka till Barcelona när det är som varmast

Bågskytte är mycket kul, men svårt.

Du måste vara ytterst stadig på handen för att få in en fullträff. Simning är också kul - bara kasta dej i det kalla vattnet och "simma" allt vad du orkar (Inget strunt med att bli blöt, inte kunna simma eller frysa i det alltid så kalla bassängvattnet) men glöm inte att kolla dina motståndare noga!

Grafiken och animationen i OLYMPIC GOLD håller hög



"Att det kan vara så #%+" svårt att trycka på två knappar.."

klass, och ljudet är i högsta grad sporrande för idrottsmännen och -kvinnorna. Vi undrar bara varför det inte fanns en enda svart löpare i fältet...? Intro-bilderna visar förstås hur den olympiska elden tänds. Allt man kan önska (Nästan, i alla fall. Se vår lista!) finns med.

"Inget strunt med att bli blöt, inte kunna simma eller frysa i det alltid så kalla bassängvattnet."

Den här spelkassetten löper stor risk att bli helt uppspliten (Åh, dumheter! ROM-kapslar slits inte. RED) i händerna på varje normalt kamplysten människa. För att inte tala om när gänget eller familjen tävlar inbördes! Hårda bud vid TV:n utlovas.

Från US Gold, 495:-
Ute för ett tag sedan.



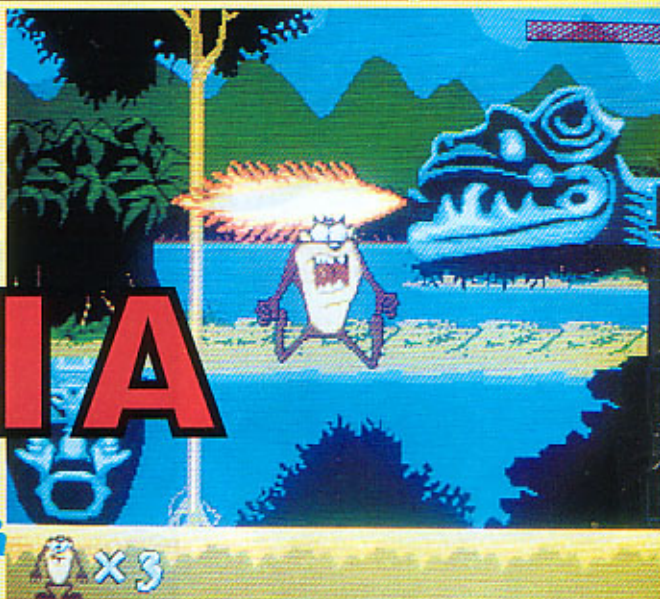
DETTA ÖNSKAR VI OSS I NÄSTA OLYMPIC GOLD:

- Möjlighet att tävla som SONIC THE HEDGEHOG
- Digital, fränkopplingsbar Arne Hegerfors
- Dopingmöjligheter
- Genetiskt laboratorium (fixa tremetersben till stavhoppet)
- Höjdhopp med rökpaus för Patrik Sjöberg
- "Extrem turboknappen" som gör att man vinner utan ansträngning och träning, för alla oss dåliga förlorare.



TAZ- MANIA

**"Han är hårig...han är
hungrig ...och han är på
jakt efter ett ägg!"**



Nej, vi menar inte din lillbrorsa i påsktider,

utan den Tasmanska Djävulen, eller som han numera kallas: Taz. Det första han gör, redan i titelrut-an, är att sätta i sig "S"-et i "SEGA". Vem är då denne Taz? Ja, alla känner till Snurre Sprätt och ankan Daffy, katten Sylvester och hans ouppnåeliga måltid, fågeln Pip. Ni har säkert sett alla dessa figurer från Warner Brothers på tecknad film och i serietidningar, men Taz har aldrig blivit värst känd i Sverige. Det beror säkert på att han är en Djävul.

En charmig djä...

Taz är en mycket charmerande typ. Han är som sagt hårig. Och består till 70% av käft och tänder. Hans hjärna är förmodligen stor som en hasselnöt, men det gör ingenting: det finns flera som blivit politiker med mindre.

Spelet börjar med en liten scen där farfar Djävul berättar om de mytologiska ägg, som kunde livnära en hel djävla familj...förlåt, en hel familj djävlar, i en vecka. Fåglarna som lade äggen är sedan länge försvunna, men det sägs att det finns några kvar i en avlägsen dal. Det räcker för Taz. Han är hungrig och springer rakt ut genom väggen, på jakt efter de underbara äggen.

Håll diet!

TAZ-MANIA är ett plattformspel, och för en gångs skull är plattformshjälten Taz ingen flugskit på TV-skärmen. Tvärtom är han ovanligt stor, och hans obetalbara miner syns ordentligt. Taz rör sig läckert, och han kan en massa olika saker. Hans specialare är att förvandla sig till en snurrande virvelvind, men han kan också kasta saker som han plockat upp.

"Hans hjärna är förmodligen stor som en hasselnöt..."

Eller släppa dem på marken. Detta är viktigt, för Taz äter också sådant som är olämpligt. Han äter ALLT - om man inte för honom förbi alla farliga frestelser. Han äter bomber och insektsgift och stekta kalkoner med samma goda aptit, och det gäller att se till att han håller sin diet! Han varar längre då, och det behövs krafter för att han ska klara vandrigen till dalen där de stora sjöfåglaorna bor.

Häftiga effekter!

Alla som gillar tecknade filmer kommer att gilla TAZ-MANIA, för spelmakarna har verkligen ägnat mycket arbete både åt Taz rörelser och allt det som kan hända

honom. Som i alla tecknade filmer råkar han ut för sådant som skulle vara ganska allvarligt för oss; han blir bland annat utplattad som en pannkaka och infrusen i is. Råfina effekter! Vi gillade särskilt eldkvasten som Taz kan blåsa mot fienderna när han ätit chilipeppar.

Snurra lagom!

Taz kan alltså förvandla sig till en virvelvind och på det sättet snurra ner en massa fientligt sinnade varelser i avgrunden, men han kan lika gärna valsa alldeles åt pipan själv. Tips: om det ser taskigt ut för virvel-Taz, så håll honom på plats genom att köra höger-vänster-höger-vänster tills han lugnat sig och blivit "vanlig" igen. Håll koll på dolda plattformar (se upp!) och dolda passager (se ner!).

Taz-mania är inte särskilt svårt - ett spel som särskilt de yngre SEGA-fansen kommer att gilla. Vi halvgubbar på redaktionen ger spelet bra betyg ändå - det är välgjort, har snygga bakgrunder, väl-animerade figurer, bra musik och en häftig huvudfigur!

Tillverkare: SEGA, pris 449:-
ute snart.

Se tävlingen på sidan 31!



KID THE COOLEST KID AROUND! CHAMELEON

Spelbossar kan vara hårda ägg att tugga - men den här är GRYM!

Han bor i ett framtida arkadspel och kidnappar folk som spelar genom att dra in dem i spelet! Den ende som kan rädda dem är KID CHAMELEON - alla spelens överman! KID CHAMELEON är ett plattformsspel för en deltagare, och det bygger på Kids förmåga att byta personlighet.

Kid Chameleon ser rätt cool ut i skinnpaj och mörka järn,

men som namnet antyder kan han byta skepnad under spelets gång. Hur han ser ut och vilka vapen han använder beror på vilka power-ups han hittar. Spelet går som vanligt ut på att ta sig igenom ett antal olika nivåer bestående av flera olika omgångar - på tid! - och att på vägen samla upp så många juveler som möjligt. Det låter enkelt - men så enkelt är det inte. Du stöter på en massa olika motståndare - en del skjuter på dig, andra bara vandrar omkring och längtar efter att få skada dig! Man kan hoppa ihjäl de flesta (en del kräver flera hopp...!) men det bästa och roligaste sättet att göra kål på dem är att byta skepnad! Vissa block, märkta med ett "p", hänger helt



stillsamt i luften här och där. Hoppa upp och skalla dem - du får

"En yxkastande galning"

inte huvudvärk, utan en hjälm och ibland också ett nytt vapen! Rymdhjälmen hör ihop med en strålpistol, Samurajen har svärd, Jason-masken gör dig till yxkastare osv.

I många fall måste du byta till "rätt" hjälm för att överhuvudtaget kunna komma vidare. Ett okrossbart hinder framför dig? Äsch! Byt

till "Noshörningsmannen" och stänga dig fram! KID CHAMELEON innehåller många trevliga grejor - osynliga block, lurande bandi-

"Ett okrossbart hinder framför dig? Äsch! Byt till "Noshörningsmannen" och stänga dig fram!"

ter, försvinnande plattformar och mycket annat som finns där just bara för att göra livet surt för dig. Vägen till målet är lång och full av besvärligheter, KID CHAMELEON är ett alldeles utmärkt plattformsspel, men när man väl tagit sig igenom det känns det inte något sug efter att börja om under den närmaste tiden. Blir det mera KID CHAMELEON önskar vi oss ett svårare spel - men behåll gärna grafiken, den läckra animationen och musiken.

Från Sega. 495:-
Ute nu. Ungefär.



MEGA DRIVE

GRAFIK, LJUD, SPELKÄNSLA.

90

AYRTON SENNA'S



In the coming year, we'll compete in 16 grueling races with the goal of becoming the world champion.

Ja, garva du, Ärtan! I år blir det kanske Nigge Mansell som tar bucklan!

Välkomna till Formel 1-racing när den är som bäst! Här är ett spel som SEGA utvecklat tillsammans med den regerande världsmästaren Ayrton Senna.

Men så hade de en bra grund att bygga på! Alla som åkt så det ryker med SUPER MONACO GP kommer att känna igen sig, för detta utmärkta spel bildar stommen till denna uppträskade version.

ETT SPEL FÖR VÄGSVIN

Jag vill ha vrålracing - är du likadan, så ta plats i din hårdtrimmade racer och bered dig på en upplevelse. Det är fart och fläkt över AYRTON SENNA'S GP. Det viktigaste är att ställa in kontrollerna så att det passar just dig. Sedan kan du öva och åter öva, men var beredd på att det är ett helt annat spel när högtalarna dånar av 16 superstarka F-1-motorer och banan är full av räskinn till konkurrenter! Du sitter där och jäser över att ha hittat rätt spår genom varenda kurva, men när det blir allvar så sitter det ett fetto och puttrar fram just där du tänkte köra! Datorn, som styr alla dina 15 medtävlare, är en ondskefull sak. Favvo-metoden är att slänga fram en frestande långsam medtävlare i banan när du kommer åkande. Du tar ytterspåret i 312 km/h - och åker rätt in i en barriär. Poffo! I det här spelet är barriärerna inte avsedda att öka säkerheten, utan tvärtom.

NÅGRA GODA RÅD

Nybörjare får rådet att börja med en automatväxlad bil. Glöm det. Lär dig växla fortast möjligt, annars har du ingen chans. Det allra viktigaste är att skaffa en bättre bil, och det gör man genom att utmana de andra förarna.

GRAFIK

Om man gillar att kolla på häftiga, digitala stillbilder så är SENNA'S GP rena porttidningen. Banorna och bilarna är också bra; man "sitter i" bilen till skillnad från andra spel där man ser åket uppfifrån, som FI CIRCUS och FASTEST ONE. När de värsta nervdallren har släppt märker du att banan styr rätt mycket själv, småböjarna behövs du inte manövrera i och i chikanerna räcker det att hålla emot. När du börjar bli bra kan du få problem med "back markers" - de som ligger sist - men den tiden, den sorgen!

LJUDET

var väl inget att hurra för i gamla SMGP, men konstigt nog är det dåliga motorljudet ännu sämre i II:an! Musiken är också ny och även den sämre än i originalet. Det är svårt att köra med ljudet nedskruvat, särskilt för dem som inte har split vision nog att glutta i backspeglarna - då hör man motståndarna innan man ser dem.

KÄNSLAN

är häftig. Gillar man körspel så är det detta man ska skaffa till sin Mäggadrajv. Se'n räcker det. Om ni redan har SMGP så är det mycket tveksamt om förbättringarna är värda 595 spänn: om inte - köp! Ifall ni gillar körspel, alltså. Från SEGA, pris 0.595 papp. Ute nu, även på Master System och Game Gear.



FREE PRACTICE



BRAZIL
(ROUND 2)

IMAGE TRAINING
FREE RUN



En av de knixigaste banorna i spelet. Här gäller det att kunna svängarna utantill!

ALISIA DRAGOON



HÅRD BRUD TRYCKER TILL DUMMA GRABBAR.

Med Alisia Dragoon. käftar man inte.

Förutom att hon verkar ha bott några år på ett gym för f.d. fjälljägare så har hon häftiga husdjur. Inga jämra hamstrar här, inte - Alisias djur är fyra psyko-hacka-brännadrakar som troget följer henne. Hon har schyssta undisar också men vad är dom gjorda av? Stålpåt? och varför inte! Vi älskar henne ändå. Detta är ett fantasy-plattformers-mosa-allihop-och-hakul-spel, som påminner lite om "Turrican". Här finns åtskilligt att upptäcka och utforska. Det döljer sig mycket intressant bland de läcka multi-parralaxade bakgrunderna Animationen är mycket bra. Svårighetsgraden tycker jag är precis rätt. Lite halvlätt så att vanliga nördar (som jag) kan klara av att komma någonstans. För sådana som spelar igenom tex Fantasia på första försöket och tycker att "det var väl inget" är Alisia Dragoon ganska lätt.

Det hela går ut på att sköta drakarna, både taktiskt och strategiskt. Att använda rätt drake på rätt ställe är viktigt. Vissa drakar är bättre än

"**Detta är ett fantasy-plattformers-mosa-allihop-och-hakulspel!**"

andra i början, men drakarna samlar också power-ups och med rätt taktik kan man göra en Lamborghini-drake av en Volvo-drake. Alisia är själv försedd med målsökande magi-blixtar som sopar rent i närheten utan att man behöver sikta. Fast för varje skott blir den svagare...! Håll inne med elden ett tag så laddas de upp auto-

matiskt, och då blir det minsann storstädning på skärmen! Naturligtvis finns det små flytande power-up-kapslar, för Alisias

"**En brud som Alisia Dragoon skriker inte som en kyckling utan som en fullfjädrad krigsmaskin**"

energivåer minskar förstås varje gång hon får en kula i sig, rör vid nåt äcklo eller torskar på annat vis. Skjut på dem, så är det bara att stoppa i sig godsakerna och dra vidare. Och när vi ändå talar om när vår kära Alisia får stryk så har jag upptäckt en liten dumhet: varje gång Alisia Dragoon åker på en smäll så skriker hon till. Inget fel i det, felet är hur hon låter.

"**En brud som Alisia Dragoon skriker inte som en liten kyckling (vilket hon gör i spelet) utan som en fullfjädrad krigsmaskin.**"

Det går av bara attan, och det gäller att använda den där slemklumpen man har mellan öronen. Massor med spelkänsla! Gillar man drakar är saken Oskar - ett klart köp! Alisia är snygg, drakarna välanimerade och bakgrunderna håller. Ett snabbt, genomtänkt actionspel, helt enkelt! Enda skamfläcken är musiken. Hur ska vi beskriva den? Yngve Stoor möter Bröderna Lindkvist i en synthduell?

Sega, 495 kr. Ute nu men väldigt inne, om ni förstår.



MARBLE MADNESS

MARBLE MADNESS ENLIGT PATTE

Detta spel har två sorters utövare: 1) sådana som kan sitta i timmar och spela Marble Madness, älskar schack, inte tittar på Columbo för att det är för mycket action och 2) sådana människor (dessa tillhör jag själv) som efter en timmes spelande är redo att döda den försäljare som bara vågade sälja spelet till just honom. Efter att jag har spelat Marble Madness i ungefär en timme så är jag redo att kasta Mega Driven och Marble Madness ut igenom fönstret. Detta spel innehåller ingen action och ingen spelglädje utan just bara helt vanlig irritation. I hate it!!



MARBLE MADNESS ENLIGT JÖNSSON

Patte har rätt: MM. ha- tar eller älskar man.

Det är SVÅRT. Det kan få vuxna män att gråta. Jag hamnade i en time-warp och slungades tillbaka till ungdomsgården, där det fanns en tortyrmaskin som hette "labyrinthspelet". Marble Madness följer samma princip - det går ut på att rulla en kula genom olika slags banor fram till målet - men där tar likheterna slut. Det är som att jämföra skolgårdsbussen med en busslast Micke Tyson-kopior.

Man rullar kulan med styrknappen,

och spelaren kan öka farten på kulan genom att trycka på vilken som helst av knapparna. Snart upptäcker du att bästa försvaret mot alla de farligheter som möter kulan är just detta - att dra på gasen!

"Råa hinder"

Som om det inte räckte med att kulan slinker ned i avgrunden som omger de påhittiga banorna, så finns det gröna kulätare som slurkar kulan, syrapiölar som löser upp den, dammsugare som suger upp den, hammare som krossar den

osv. Det påminner ibland om en minigolfbana ritad av arbetslösa förhørsledare från KGB.

Den första övningsbanan går rätt fort att behärska, men se'n...! Det hela ska göras på tid också. Den tid du "fått över" på en bana har du tillgodo på nästa, och ibland

**"...påminner ibland
om en minigolfbana
ritad av
arbetslösa
förhørsledare från
KGB."**

kommer det fram ett trollspö som ger dig tio sekunder extra, men hinner du inte fram i tid är det bara att börja om från början. I M. M. måste man börja från början varje gång man torsk - inga passwords eller continues här inte.

Man kan ställa om svårighetsgraden, men jag har svårt att tänka mig hur den är funtad som väljer "hard". Om en sådan människa lyckas hitta någon vän, så kan faktiskt båda spela samtidigt - då dyker det upp en röd och en blå kula på banan. Det finns även svarta

kulor, men de är rena dumstumkullorna - de knuffar dig av banan om de får en halv chans!

Det finns två styrmetoder, "normal" där alla styrmanövrer ligger i något slags underligt 45-gradersförhållande till banan, och "grid" där styrutslagen följer det rutnät som bildar underlag på banorna. Lika illa vilket som, tyckte vi.

Men man ska ju vara rättvis. Marble Madness är ett mycket välgjort spel med många överraskningar.

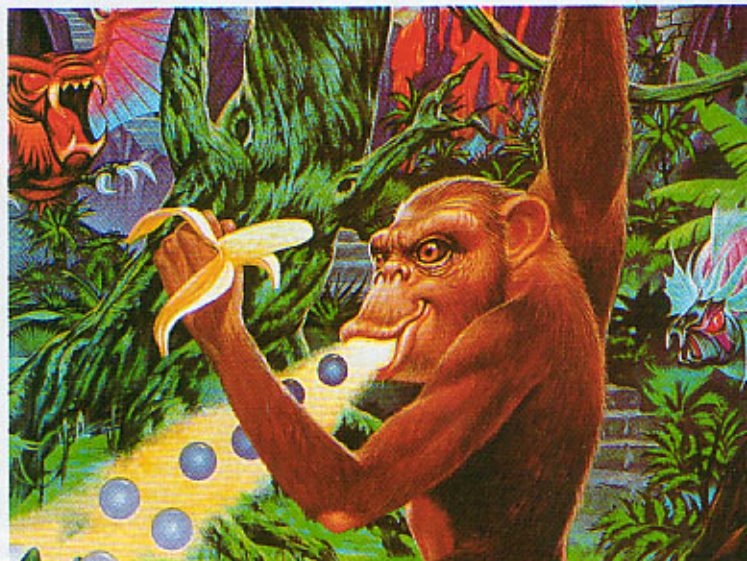
Den lilla kvasten som sopar upp resterna av kulan när den fallit lite för långt är en kul (men ack så förnedrande. RED) grej av många i spelgrafiken.

Begravningsmusiken går att stå ut med, och ljudeffekterna är säkra, men Marble Madness är så fruktansvärt svårt! Enbart för folk som gillar pillertrillande problemlösningar.

5 Mb, 2 spelare. Electronic arts, 449 kr.



TOKI



"Aj sytten vilken andedräkt man får av gulebojer"

AVANCERADE APKONSTER

Vår hjälte har inte bara förvandlats till en apa av den galne och illvillige Dr. Andrew Stark, utan denne galne vetenskapsman har också kidnappat hans flickvän Wanda.

"Du måste rädda henne!" Nå't liknande har ni väl aldrig förut stött på inom spelvärlden? Jaså, har ni det. Hrrm. Men det är OK, för idén bakom TOKI håller ganska långt. TOKI kom ut som dataspel för ett drygt år sedan, och Mega-versionen är fint konverterad.

Hjälten har alltså blivit förvandlad till apa. Dessförinnan var han en vacker, stark och förmodligen genomtrev-

lig djungelprick. Man kan bli TOKI för mindre, (Så fick vi det sagt. RED) särskilt som det nog behövs mera utvecklingsarbete på Dr.

"Toki är inte bara en rap-artist av stora mått".

Starks förvandlingsmaskineri. Något hände tydligen med TOKI:s mag-tarmkanal under förvandlingen, för nu kan han skjuta 3-megatons vitlöks- & curryrapningar på sina fiender. Det kallas "eldbollar" i papperen som följer med, men vi vet nog vad det är som kommer ur TOKI:s gap. Vi har väl varit på indisk restaurang vi också! Som i alla andra plattformsäventyr kan han förstås hoppa ihjäl fienderna - en

300-kilos gorilla i skallen är ganska effektivt - men rapningarna är roligare. Mycket roligare. Vi har den sortens humor. Tyck gärna syrid om oss, men skicka hellre pengar.

TOKI har alltså ett digtigt promenadarbete framför sig.

Han ska kämpa sig fram genom många och svåra banor innan han når Dr. Starks slott, och alla hans talanger kommer att behövas. TOKI är inte bara en rap-artist av stora mått, utan han är en brunsvedd j**el på att svinga sig i lianer också. Simma måste han också göra; han blir inte bara våt utan måste dela vådis med fleratusentrehundra pirayor. Kandidat smörgåsmat, om man inte är skicklig. Lite fritidsalpinist bör man nog vara för att klara klättermomenten. Allt sammantaget så är TOKI ett njutbart spel, och det tar ett tag att arbeta sig fram till slottet där Wanda hålls fången. Scenerierna utefter vägen är ganska läckra, och spelbarheten är god. Saken blir inte sämre av att priset är vettigt.

SEGA, 399:- ute nu!



"För att klara TOKI måste man kunna många apkonster."



BATMAN

MORGONTRÖTT LÄDERLAPP?

Här kommer äntligen Batman - The Dark Knight, Gothams räddare och Jokerns ärkefiende till din Mega-Drive!

Det är på tiden, kan man säga. Det är snart tre år sedan som Batfebern fick världen att darra, och i dagarna kommer filmen BATMAN RETURNS upp på biograferna. Den har allt som den första filmen saknade - inte minst några riktigt ondskefulla bovar som Kattkvinnan och Pingvinen. Detta par saknas helt i spelet BATMAN, för denna plattform-action är baserad på den första filmen.

Det hela börjar på Gothams gator.

Plus för suggestiva bakgrunder med verkligt djup och detaljrikedom i god serietidningsklass samt småhäftig musik - men fienderna är minst sagt lättfixade. Bossen är ett brutalt men strykkänsligt kött-huvud; har man bara tillräckligt med Bataranger kan man klara av honom samtidigt som man tittar i tidningen.

I din roll som Batman har du tre metoder att klara av dina fiender:

1) Slå dem 2) Sparka dem (då måste du huka först) och 3) kasta Bataranger på dem. Det hänger power-ups lite här och där, så håll ögonen öppna för möjligheter att fylla på förrådet. Huksparken (2) är till exempel det säkraste sättet att klara av alla de bazookaförsedda gangsters som dyker upp. Även de som har pistoler är säkrast att klå upp på detta sätt, även om man kan ställa in upp till 7 liv per om-

gång. Fienderna är kanske inte så svårklädda, men det finns sådana mängder av dem. Ett trumfkort är framåtvoltet, som förlänger dina hopp och gör nytta vid anfall och beskjutning. Tryck på hoppknappen igen när du är i luften, så voltar Batman/Du. En sak vi hade svårt att smälta vid testningen var

"Den som har spelat actionspel av typ Robocop och Terminator kommer att känna igen sig"

att bovarna lugnt kan springa förbi hinder som Batmannen måste klättra eller hoppa över. Ingen rättvisa här inte! Det största felet med BATMAN-spelet är att det verkar så bekant. Den som har spelat actionspel av typ ROBOCOP, TERMINATOR och liknande kommer att känna igen sig.

Tyvärr får BATMAN inga poäng för påhittighet och fantasi,

och svårighetsgraden ligger i att man staplar problemen på hög i slutet av nivån. En van action-spelare råkar inte ut för några överraskningar; det kan vi lova.

"Skjutbanan", där du måste använda Batmobilens alla vapen för att ta dig igenom buntvis med otg som granatkastande pansarvagnar, skjutande stridsvagnar och Volkswagenbussar som trillar handgranater efter sig, är ganska svår, men inte särskilt originell. Man kommer osökt att tänka på Oceans "filmer på dataspel" när man ser uppläggnigen.

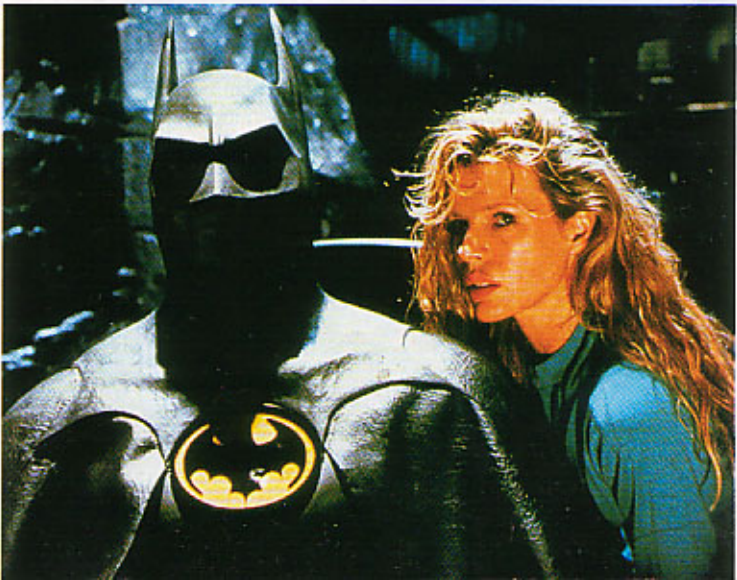
Fast i rättvisans namn måste vi påpeka, att även om spelet inte är särskilt originellt, så är det välgjort och har den rätta atmosfären. Det beror inte minst på musiken, som är ovanligt läcker. Gillar du den här sortens spel, eller sörjer att du missade filmen, så slå till - annars inte.

MJ/PL

SEGA, 6 levels, 449:-



Batman © DC COMICS 1989

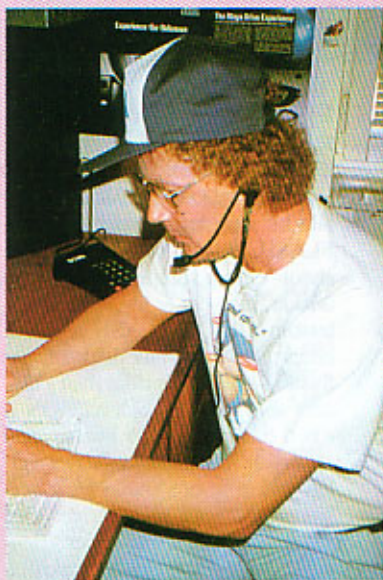


RING ROFFE!

Har du kört fast? Sitter du illa till? Ring då vår speldoktor Rolf Larsson!

Han har jouten måndagar, tisdagar, onsdagar och torsdagar 17.30 till 20.00 - fast ibland är mottagningen öppen till 20.30.

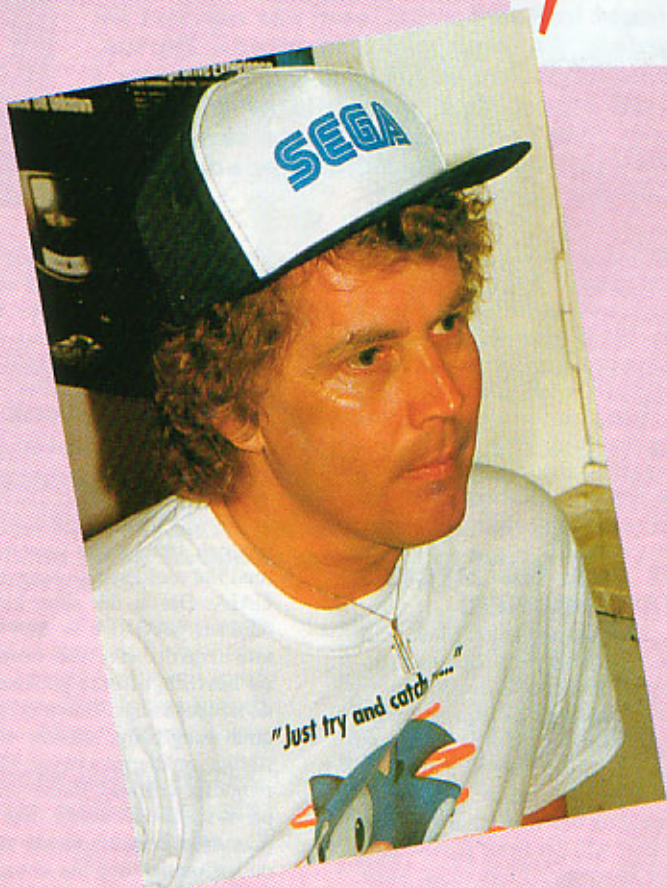
**SEGA HOT
LINE:
08 - 600 51 71**



Roffe låtsas arbeta- så här lugnt är det sällan när mottagningen är öppen!...

Du kan naturligtvis skriva också, om du tycker det är lättare att förklara problemet på papper.

Skriv till:
SEGA FORCE
Box 1074
172 22 Sundbyberg
Märk kuvertet "Hot Line"!



Här sliter Herr Larsson på allvar! För att kunna ge råd och anvisningar måste han förstås ta sig igenom alla spel själv. Rollspel och äventyrsspel är hans specialitet, men han skjuter sig glatt fram genom alla sorters SEGA-spel. Det enda han inte klarat är SHADOW OF THE BEAST på MegaDrive - den sista bossen lever fortfarande!



...DIN VÄN I NÖDEN!

SAGAIA

Ett skjuta-och-panga-i-rymden-spel från Taito. Du är stridspilot på ett framtida rymdskepp - Silverhawk - och detta är storyn: I en avlägsen galax fanns det en planet kallad Darius, som var mycket lik jorden. En ond makt förintade Darius, men några av invånarna lyckades fly i sista stund. Två unga piloter var bland dem som kom undan, och de ska nu försöka besegra de onda makter som fimpade deras planet.



Spellet är ett enkelt shoot-'em-up. Spelbarheten är ganska bra, och detsamma kan man säga om grafiken. Rymdskepp och fiender är ganska småttiga och saknar detaljer. Det kan bli ganska rörigt på skärmen när flera fiender dyker upp samtidigt; särskilt när de är av samma storlek som skotten du får på dig. Men Bossarna på varje nivå är tvärtom ganska stora, rentav enorma.

VI VILL HA MYCKET EXPLOSIONER!

Ljudet är inget vidare. Musik saknas nästan helt, och när man klämmer till en fiende låter det som om nå'n sätter sig i en felprogrammerad barn-synth. Vad är det för fel på explosioner, va? Vi vill ha explosioner! Det ska runga i fönsterkarmarna när man nitar ett monster! Nå, det finns plenty monster att knäppa i tolv olika zoner, och det krävs lite träning för att

klara sig igenom dem. Det finns bara ett sätt att klara av spelet - nämligen att fixa alla nivåerna i tur och ordning. Fiendens arméer verkar ha ett oändligt förråd av va-

"Plink och plonk får knappas blodet att pumpa i spelarens ådror".

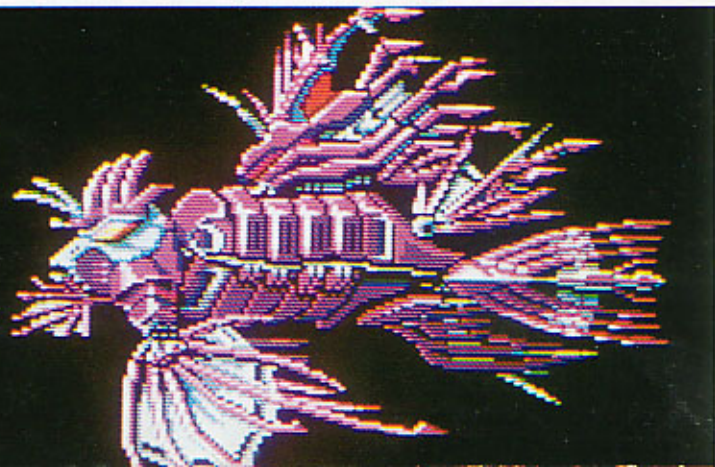
pen och ondskefulla varelser, men med lite tur klarar du snart av SAGAIA. Det är där skon klämmer hårdast; SAGAIA är helt enkelt inte särskilt svårt. Det börjar inte bli besvärligt förrän på slutet, och då är det så dags. Det är ett ganska lamt pang-pang, särskilt som de riktiga smållarna saknas. Plink & plonk får knappast blodet att pumpa i spelarens ådror. Det finns massor av power-ups, och så snart du har samlat ihop lite så trillar fulingarna dit på löpande band.

FÖR NYBÖRJARE?

Kanske SAGAIA är avsett för nybörjare som behöver bygga upp sitt självförtroende? Vi kan inte låta bli att jämföra med ARROW FLASH, ett fullständigt rasande shoot-'em-up som har allt det man önskar, men det är lite orättvist eftersom ARROW FLASH är ett 16-bitarsspel. Det finns dock Master System-spel att jämföra med - höjdare som R-TYPE och XENON II - och då är SAGAIA inte mycket att pryda julgranen med. Det verkar inte som om Game Gear-versionen kommer till Sverige, men det är inte många som sörjer - fiendens torpedbestyckade makrillar blir spigg på den lilla skärmen. Från Taito, 399,-, ute nu.

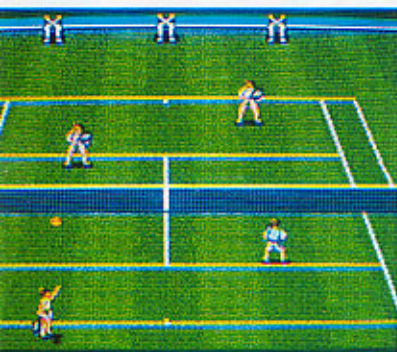


SAGAIA är på 2 Mb, men vi begriper inte riktigt vad man har använt all denna minneskapacitet till. Inte till ljudeffekter, det är vi säkra på...



WIMBLEDON

AGASSI? BORG? ÄH, NU ÄR DET **MIN** TUR!



"Gräset verkar INTE grönnare på andra sidan."

Nu är det din tur att vinna Wimbledon!

Köp det här spelet, träna som en blådåre och bjud hem dina vänner. Lura dem till vadållning, så kan du inte bara förnedra dem utan också bli rik! Wimbledon har det som alla de bästa spelen har - nämligen möjligheten att spela man-mot-man! Det enda som saknas i denna (officiellt licensierade) version av Wimbledon-turneringen är jordgubbarna och skumpan. Det finns till och med något som det riktiga Wimbledon (gudskelov) saknar, nämligen musiken. Den går dock att stänga av - tack, SEGA!

Master System-kontrollerna har bara två knappar, men det smarta

"Det finns till och med något som det riktiga Wimbledon (gudskelov) saknar - nämligen musiken."

spelet håller reda på din placering och vinkel och bestämmer om ditt slag ska bli back- eller forehand. Vanliga slag gör du med A-knappen, B-knappen åstadkommer lob-



"Vi trodde Steve McQueen var död, men han har bara fått större näsa."

bar - eller en smash, om du står rätt till. Med styrknappen flyttar du din spelare. Enkelt? Nej! Precis som i riktig tennis gäller det att träna och åter träna. Man måste också "trä-

"Precis som i riktig tennis gäller det att träna och åter träna."

na" sin skärmspelare. Du ska fördela poäng mellan styrka, snabbhet och skicklighet. Under turneringarnas lopp får man mera poäng att bygga upp spelaren med. När man spelar person-mot-person finns det "färdiga" spelare att välja bland, alla med olika för- och nackdelar. Namnen verkar nästan smält bekanta, men bara nästan: förebilderna skulle annars kräva bauta-mängder med pengar av SEGA. Det är naturligtvis inte bara att ta tåget till Wimbledon med trunken i näven och knacka på.

Man måste harva sig igenom tre turneringar först. Varje turnering innebär max tre matcher. På något sätt (det måste vara något elektroniskt. RED) har man fått med alla tennisens regler, så om du har glömt dem kanske det är dags att plugga lite. Men i vår tideräkning, e.B., (efter Borg) kan de flesta svenskar peka ut serverutor, uttala sig om fotfel och vara tvärsäkra på att en boll var ute eller ej. Wimbledon är ett snabbt, välanimerat spel. (vilket betyder att gubbarna rör sig på ett trovärdigt sätt.) De tre underlagen - grus, gräs och hardcourt - har faktiskt fått olika egenskaper, även om vi inte tyckte att skillnaden var lika rasande stor som i verkligheten. Grafiken är bra, men musiken...! Ett av de bättre sportspelen för 8-bitaren! Kommer även för Game Gear inom kort. SEGA, 399 kr.



SUPER SPACE INVADERS

SSI är en gammal arkadklassiker (och dataspelsens moder, som Saddam skulle säga: Space Invaders från '79) och framkallar en del minnen från spelhallarna runtom i Europa.

SSI är ett underhållande och kul spel. Det gäller helt enkelt att försvara sig mot horder av aliens och

"Megafire-knappar är värda lika mycket som en skottsäker rock i Beirut".

deras flygande tefat. För att klara spelet krävs det att man är extremt snabb i fingrarna. Man måste skjuta fruktansvärt fort (och länge...) för att överleva. När man har spelat några gånger upptäcker man (förhoppningsvis... RED) en bra taktik och klarar sig allt längre mot fiendens armador, som anfaller i ett.

Super Space Invaders är en verklig utmaning, särskilt när det gäller fingerfärdigheten med kontroller eller joystick. Megafire-knappar är värda lika mycket som en skottsäker rock i Beirut. Snabba reflexer och järnhård koncentration krävs också! Spelet har inget större "djup", som man säger - det är rätt så likartat rakt igenom. Det som får en att

spela så att man glömmer bort gatuteller som att äta och gå till plugget är helt enkelt utmaningen mot ens spelskicklighet. Fienderna rasar in i oändliga rader och bara tigger om att bli knäppta av en skicklig kontrolljockey. Man får visioner av en variant där man står i Globens entré och skjuter NKOTB-fans. Detta är TV-spelens motsvarighet till snabba armbävningar; det enda som drar ner spelets poängtal är bristen på variation. En rolig nostalgitripp för vis-

DETTA SLIPPER DU I SUPER SPACE INVADERS:

- LUKE SKYWALKER
- DIGITALISERADE KOMMENTARER AV LASSE BERGHAGEN
- TÄNKA

sa, en chock för andra!
Från Domark, 349,-, släpps under augusti eller kanske september



POÄNGSKALAN!

I SEGA FORCE ser ni genast vad varje spel heter och vad det har fått för betyg. Har ni tid att läsa texten så står där ofta varför ett visst spel fått just detta betyg. Vad betyder då de olika siffrorna? Här får ni en liten tabell!



Vi vet att smaken är olika. Det finns folk som gillar tajta gabardinkostymer etc. Är Du en av dessa - klipp ut den tabellrad du inte gillar och klistra tillbaka den precis som Du vill ha den. Har du helt andra förslag på hur graderingarna ska beskrivas - sänd in dem till SEGA FORCE, Box 1074, 172 22 Sundbyberg. Skyll Dig själv om vi tar med din lista i tidningen.

POÄNG

BETYDER UNGEFÄR SÅ HÄR:

100	Helt perfekt. Finns tyvärr inte
90	En Klassiker. Har allt.
80	Mycket bra.
70	Bra spel. Någon svaghet
60	Värt att ha. Några svaga punkter
50	Köp - MEN BARA om du älskar just denna sorts spel!
40	Dåligt. Tråkigt, fult, hemsk musik
30	Som ovan + tekniska fel typ flicker-screen, tröga sprites osv.
20	Ren skit. Fabrikationsfel?
10	Så dåligt finns inte.
0	Små grå lödspel

JÄMFÖRT MED OLIKA GOSIGA MATRÄTTER...

Tournedos Rossini
T-Bone steak med allt
Fläskfilé i curry.
Köttbullar (mammans)
Hamburgare
Falukorv
Fiskpinnar
Blodkorv
Kall blodkorv
Sur blodkorv
Vät popp

...OCH TYPER AV KLÄDER.

Frack
Smoking
Kostym
Kavaj
Jeans & tröja
Utsvängda 70-tals gabardinbyxor
Tajt gabardinkostym
Som ovan + svyttmånar i armbålar-na, plattskor
Lappiseuniform på raggparty
Landstingets kal-lingar
Begagnade blöjor

INGA

SEGA

GUBBAR HÄR INTE!

Nu ska vi klara av den här vitsigheten en gång för alla. Namnet SEGA har ingenting med adjektivet "seg" att göra. Det är en sammandragning av Service Games. Nu vet ni det..! Vill ni veta mera om SEGA, så läs vidare!

Det kunde ha varit värre. Vissa amerikanska bilföretag har ju döpt bilar till "Nova" och "Matador" i full vetskap om att det finns många spanskspråkiga bland de tänkta kunderna. (Nova = "inte gå" och Matador = "den som dödar"). Hehe.

Men när tre amerikaner startade Service Games Co. i Japan 1951 hade de ingen som helst aning om att deras företag skulle komma att bli en världsomspännande koncern inom elektronisk underhållning. På den tiden importerade man jukeboxar, enarmade banditer och andra typer av spelautomater från USA. De hade ingen tanke på att företagsnamnet skulle komma att uttalas på mer än hundra språk, ännu mindre på att de fyra bokstäverna skulle betyda någonting. Om de hade tänkt på saken, så är det väl ingen som tror att de skulle ha tagit någon hänsyn till ett språk som talas av cirka tio miljoner människor i en av världens avkrokar. Och numera är SEGA inte längre ett ord, utan ett begrepp. SEGA Enterprises Ltd. bildades i den mörka forntiden när de flesta av er knappt var på planeringsstadiet (1965) genom ett samgående med en firma som förvaltade spelhallar. Redan då var SEGA stora på automatspelmark-

naden - så kallade arkadmaskiner. Den första TV-spelskonsolen, SG-1000, kom till 1983, men redan tio år tidigare hade SEGA introducerat det första TV-spelet, PONG TRON, i Japan. Just då hade den hastigt växande spelmarknaden råkat ut för ett lika kraftigt ras, men SEGA fortsatte sitt utvecklingsarbete trots de dåliga tiderna. Resultatet blev 8-bitarsspelet Mark III, som senare fick namnet Master System.

KONSOLERNA KOMMER!

1986 dök Master System upp på USA-marknaden, och ett år senare kom denna 8-bitarsmaskin till Sverige. AB Små Grå Lådor hade ett års försprång med sin Famicon, och Mastern lanserades inte precis med pukor och trumpeter, så det dröjde ett tag innan SEGA började bli känt här i landet. Den stora smällen kom först 1990, när Mega Driven nådde våra kuster. 16-bitarskonsolen fick många att slänga sin lilla grå låda i garderoben, och många som aldrig tänkt tanken att skaffa ett TV-spel slog till - inte minst på grund av all den intressanta mjukvara som fanns att köpa. Spelen började likna dem som man kunde få till sin hemdator, men själva apparaten kostade knappt tredjedelen så mycket som

en dator. Nackdelen var förstås att ungdomarna inte kunde använda skolarbetet, mammas receiptsamling eller pappas deklaration som svepskäl för att skaffa sig en spelmaskin, men när pappa väl hade fått spela en stund så var saken klar i de flesta hem. Spelkonsoler och kvinnobröst har en likhet: Båda är avsedda för barnen, men papporna är också väldigt intresserade... När det gäller SEGA, så beror detta nog mest på att det finns lite flera och lite "vuxnare" spel att köpa till Mega Driven. Och så kommer det att förbli, trots att Nintendo plötsligt bestämt sig för att släppa sin Super-grå-låda redan under sommaren. Det finns inte mycket att stoppa i den, helt enkelt.

NYA HÄFTIGA MASKINER

Och på SEGA jobbar man vidare med sina utvecklingsprojekt. 1990 kom det första 32-bitars arkadspelet, RadMobile, och detta minskade inte pratet om SEGA:s kommande 32-bitars TV-spel, den förväntade Giga Drive. (Tera Drive är en korsning på PC-dator och Mega Drive som ännu så länge bara finns i Japan.) Men innan vi kommer så långt har en annan revolution redan ägt

rum: CD-spel till Mega Drive är på gång. Det finns redan två maskiner: En CD-drive som man

llar till sin Mega och Wondermega-maskinen som JVC och SEGA utvecklat tillsammans. Wondermega är en osannolikt läcker liten hi-tec-sak som innehåller allt-i-ett. Det runda locket över CD-läget till och med väser när det sakta öppnas. Wow! SEGA:s nya multimedia-studio, som ska producera spel för dessa maskiner, är fullt i klass med en filmstudio. Man har tagit fram ett tredimensionellt holografiskt spel och

fortsätter att förfina denna teknologi. Av SEGA:s 2.050 anställda är mer än 600 forsknings- och utvecklingsingenjörer, och man är tydligen kloka nog att låta ungdomar göra spel för ungdomar.

HEMMA BRA MEN BORTA BÄTTRE - IBLAND

SEGA fortsätter också att förstärka greppet om arkadmarknaden. I Japan - och i Asien över huvud taget - ser man inte spelhallarna som en "osund ungdomsmiljö", utan dit går hela familjen och har roligt. Eller blir spåfärdiga i en annan SEGA-uppfinning: R360-maskinen, som kan rotera - hela varv! - åt vilket håll som helst. Vi har spelat G-LOC i en R360, och det var en fantastisk känsla bara att späna fast sig med ett säkerhetsbälte som kunde platsat i en F-14. G-LOC är halvkass på TV, men i en R360...oj! Eller "urkk" om man nyss har ätit. SEGA bygger nu en kedja av avancerade spelhallar som ska ha det nyaste och det bästa i spelväg; ett slags Disneyland för



Foto: Mats Jönsson

Segas spelmaskiner har förändrats drastiskt - denna slot-maskin från 50 talet tillhör numera miljön i Miller's-butiken på Odengatan i Stockholm

splertokiga. Allt detta och en växande marknad därtill gör att SEGA:s aktier är de som växt snabbast på den annars fallande Tokyo-börsen. I Sverige blir vi SEGA-fans ett allt större gäng. (De som har Små Grå Lådor är flera, men detta är ett fall där storleken - på en grupp - inte har någon betydelse) Nu vet ni lite om ursprunget till vår favorithobby, och vi ska fortsätta att hålla ett öga på vad SEGA pysslar med i laboratorier. Där finns det inga SEGA gubbar!



AXE BATTLER



Om man tittar på omslaget till kassetten och kan det minsta dugg engelska kommer det inte som en chock att Axe Battler är ett actionspel

- jag menar, vad kan man använda en yxa till? Man kan kasta den i sjön, som ordspråket antyder, men i detta spel ska man använda yxan till att hugga ut en ny framtid åt slottet Firewood och dess innevarare. Det du ska yxa dig fram igenom är den grovt elake Death

Adders armé, och gärna DA själv också. Du ska, kort och gott, ställa allt till rätta. "Finemang", säger du, "Det ska vi väl kunna fixa. Hacka-hacka är ju alltid kul!" Då väntar en chock! Du måste minsann prata med folk också! Axe Battler är nämligen också ett äventyrsspel, där man måste lista ut en och annan sak för att gå iland med uppgiften. Här gäller det minsann att använda alla sina själsgåvor. Enbart muskulatur räcker inte länge, i Axe Battler finns inga jobb som dörrvakt! Spelscenerna är många och varierade.

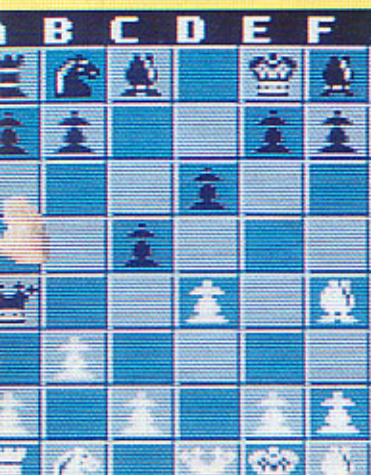
Death Adder (Samma fuling som i Golden Axe Warrior-spelen?) är en svårhanterlig grabb, och hans armé är rejält svårslagen. Våra speldoktorer ville kalla detta spel "medelsvårt", vilket betyder att jag kommer att slita ut redaktionens Game Gear innan armén är beseград och ordningen återställd. Detta kräver nämligen hård kamp genom sju spännande nivåer.

RL

Fakta: SEGA, 4 Mb, 7 levels 229:- när som helst.



CHESSMASTER



Här är ett spel som garanterat "varar länge", fast då är det ju förstås ett krav att man gillar schack...och att man har en intelligenskvot som är större än skonumret.

Detta är kort och gott det enda schackspel du kommer att behöva ett bra tag framåt. Det kanske kommer till korta om du brukar bjuda hem folk som Fisher, Spasskij och Kortjnoj, men en normal motionsspelare får allt det motstånd han eller hon behöver. Svårighetsgraden är variabel, man kan välja olika sätt att betrakta spelbrädet och det finns även en

"schackskola" inbyggd i spelet. I det läget kan datorn ge tips på lämpliga drag, men ta mig sjutton om jag litar på dem! Om 8-bitarsdatorerna är lika fuskbenägna som Mega Driven är när det gäller att spela hockey (EA HOCKEY, alltså) så är råden lika trovärdiga som ett bantningstips från Svullo. Spelplanerna är snygga, och man har ingen svårighet att skilja pjäserna åt. Ett roligt och lärorikt tidsfördriv, säger vi. Fast vi är sådana att vi får spänna oss mentalt för att dosera rätt i kaffeautomaten.

Fakta: SEGA, 4 Mb. 329:-, finns i butik nu.



GAME GEAR

GRAFIK, LJUD,
SPELKÄNSLA.

75

SPIDERMAN

Nu kommer sveriges mest populära superhjälte till din Game Gear!

Nätkastaren nr.1 har problem - hans ärkefiende Kingpin har anklagat (den självfallet oskyldiga) Spiderman för att ha placerat ut en bomb i staden för att hota dess innevånare. Kingpin blir trodd, och Spiderman jagas nu av polisen. Till och med Peter Parkers (Spidermans hemliga identitet) chef tror att han är skyldig.

Nu måste vår hjälte rentvå sitt namn och ger sig ut för att bevisa sin oskuld.

För att göra detta måste han ta fotografier på de riktiga bovorna, men det räcker inte: Bomben måste hittas innan det är för sent. Ja,

och så ska förstås flickvännen räddas, men flickvänsräddning ingår i ungefär 83% av alla spel i denna genre, så det tar vi för givet. Att tjejerna inte kan ta vara på sej lite bättre i alla spel tycker jag är lite

"Risken är alltså liten att ni bara drar igenom det och sedan tappar intresset. Det är mer troligt att ni blir galna."

konstigt! De blir alltid bryskt kidnappade, förvandlade till en gaspis av en ond trollkarl eller något i den stilen. Det skulle vara kul om någon hjälte gav sig ut på härjning bara för att tjäna pengar, slå ihjäl folk och bara ha kul. För en enda gångs skull.

Nåja. Detta Spidermannaspel är inte lätt.

Det kräver att fingrarna fungerar ihop med ögonen. På många ställen behöver man göra kraftiga kast mellan hopp och klättring och nät-svingning, och det finns inte många millimeters marginal. På annat ställe i tidningen står Spiderman-spelet (Master-versionen) upptaget som ett av de svåraste genom tiderna, och det håller jag med om. Game Gear-versionen är mycket lik Master-spelet. Risken är alltså liten att man bara drar igenom det och sedan tappar intresset. Det är mera troligt att ni blir galna....

Från Acclaim, 329:- Väntas hit i augusti/september.
Actionspel.



GAME GEAR

85

GRAFIK, LJUD,
SPELKÄNSLA.

OLYMPIC GOLD



Allt som vi sagt om Olympic Gold på sidorna 8 och 9 gäller även för Game Gear-versionen.

Alla sju grenarna finns med även i det lilla formatet. Vi tycker inte att det är någon större skillnad i spelbarhet mellan 16-bitarsspelet (Mega Drive) och 8-bitarsversionen (Master System & Game Gear). Skillnaden ligger, som alla förstår, mest i ljudet och grafiken. Scener och figurer är naturligtvis mindre detaljerade i 8-bitarsspelet, men man ser fortfarande alldeles utmärkt vad man håller på med.

Släggkastet var kul - där gäller det att få upp högsta möjliga snurr innan man "släpper" släggen. När det gäller simningen har vi ett gott råd: Glöm inte att andas...! Annars är träning det som gäller, träning och åter träning. Den som får mjölksyra i fingrarna har inte en chans, men vi har tränat så att vi snart kan simma på riktigt med bara pek- och långfingrarna. Perfagrej att ha med på sensommarens idrottstävlingar när det blir för segt på stadion.

Från U.S. Gold, 329:-
Ute nu Sportspel
(ja, vad trodde ni?)





CHUCK ROCK

(MEGA + MASTER)

Eller. "Skratta inte: han är förmodligen släkt med dig!" "För länge sedan fanns det en gosse som hette Chuck Rock..." Nåja - länge och länge... hemdatorägarna kunde köpa spelet redan sommaren 1991, och nu finns Chucken även på Mega Drive. Han är fortfarande ett råfult fetto med underbett som en grävsopa! Hans monumentala ölbuk är inte bara hans främsta kännetecken, utan också hans bästa vapen näst de stenar han plockar upp och slungar på fienderna. Det finns gott om dödliga fiender på vägen mot målet - och gissa vad målet är? Rätt gissat - Chuckens tjej, den rasande gosiga Ophelia, har blivit kidnappad.

"Skratta inte: han är förmodligen släkt med dig!"

Hon ska räddas. Känns det igen? Jaha. Men fienderna är ovanligt nog små söta tingestar, med undantag för en och annan traditionell best, och Chucken dödar dem med magen! (Han kanske är skåning - att strida genom att knuffas med sin fläskiga mage kallas "bugaspänning", något av en forntida nationalsport i sydligare nejder.) Chuck Rock innehåller 500 spännande scener och en mängd olika miljöer att utforska. Grottor i massvis, förstås, en spännande vattenvärld och naturligtvis en liten istid! Gjort av lilla påhittiga Core Design i England, distribuerat av Virgin Games och väntas hit i augusti/september.

Total recension i nästa nummer!



OCH SÅ TILL NÅ- GOT HELT ANNAT....

Här är några av SEGA FORCE-redaktionen's topplistor. Skicka in din egen lista - alla som blir publicerade får en SEGA-pryl!

Roffes 10 bästa

1. Sonic
2. Phantasy star 2
3. Sword of Vermilion
4. Kid Chameleon
5. Alisia Dragoon
6. EA Hockey
7. Shining in the darkness
8. Desert strike
9. Spiderman
10. Quackshot

Pattes 10 bästa

1. Censurerat
2. Censurerat
3. Dick Tracy
4. Golden axe
5. Alisia Dragoon
6. Desert strike
7. Shadow of the beast
8. Quackshot
9. Truxton
10. Altered Beast

SPEL VI SKULLE VILJA SE

1) JOHN McENROE'S TENNIS

Med ställbar grovlek på svordomarna från 1 (grova ord) till 10 (otryckbart).

2) STEFAN SCHWARZ SOCCER

Gult kort och speciella EM-92 plåster medföljer. Endast på Portugisiska.

3) NKOTB möter NUCLEAR NINJA MANIACS,

Äventyrsspel. För att rädda livet måste NKOTB-medlemmarna hitta nå'n som kommer ihåg dom. Dungeons & Groupies.

4) LILLEN EKLUND BOXING

Gratis spel på Game Gear. Du ser en boxare närma sig på skärmen. Sedan ser du vackra stjärnor. Sedan GAME OVER.

DE SVÅRASTE SPELEN

1) SHADOW of the BEAST

på Mega Drive. Finns det något svårare?

2) SHADOW of the BEAST

8 bitars

3) SPIDERMAN

på Master System. Elektro-nivån är svinsvår. Och det finns inga fusk heller!



ANVÄND DE SMÅ KUGGHJULEN I DIN HJÄRNA!



TÄVVLING!

VINN!

VINN!



PRISER
FÖR 4490:-
PÅ SPEL!

Svara på de här frågorna och sänd in svaret, så kan du bli en av vinnarna - 10 TAZ-MANIA-kassetter för Mega Drive står på spel! På sidan 10 kan du läsa om spelet, ifall du inte redan gjort det.

- 1 Var ligger det verkliga Tasmanien?
1) Asien
X) Australien
2) Sydamerika
- 2 Vad är det "Taz" är ute efter i spelet?
1) En Big Mac med frittat & en stor cola
X) En julskinka
2) Ett ägg
- 3 "Taz" har en speciell anfällsmetod. Vilken?
1) Han förvandlas till en stridsvagn
X) Han förvandlas till en virvelvind
2) Han förvandlas till Bert Karlsson



TM & ©1992 Warner Bros.

KAPA HÄR OCH SÄND IN. En kopia eller avskrift duger alldeles utmärkt om du vill skona blaskan.

SÄNDES TILL: SEGA FORCE, BOX 1074, 172 22 Sundbyberg.
Märk kuvertet "TAZ-MANIA"! Svaren måste vara postade senast

19/11!

Det där var ju enkelt! Här har ni mitt svar, som naturligtvis är rätt. Har jag tur och är en av de tio som dras ur högen, så vinner jag ett TAZ-MANIA-spel.

- Jag har Master System och vill hellre ha nå't annat pris
- Jag har Game Gear och vill hellre ha nå't annat pris



SVAR:

- 1 NAMN:
- 2 ADRESS:
- 3 POSTNR & ORT:

SEGA

Skriv och fråga!

"Hot LINE"

SEGA FORCE,

Box 1074, 172 22 Sundbyberg.

ELLER RING

08-600 51 71!

HOT -

"Det finns knappast någon människa som inte har problem" sade en gång vår spelfilosof Oswald Von Krampff. "Skulle en sådan människa finnas, så borde denna person genast skaffa sig ett nytt spel till sin SEGA-konsol, för sådana problem är trevligare än andra jag kan tänka mig."

Och visst hade han rätt! Spelproblem är mycket roligare än t.ex. trassel med pengar och dålig hälsa, men det finns en gräns för vad man pallar. Har du nått den - skriv till oss och be om hjälp! - gärna på era bara knän. Eftersom detta är första numret av tidningen har ingen hunnit skriva hit, men det är inget problem. Vår överspeltäckare, Rolf Larsson, sköter också SEGA HOTLINE - numret som alla auktoriserade SEGA-spelare kan ringa när de fastnat i akuta spelproblem. Vi tar helt enkelt och besvarar några av hans telefonfrågor här, tills ni hunnit skriva till den här spalten: SEGA HOTLINE, SEGA FORCE, 105 44 Stockholm. Till verket, alltså:

BUBBLE BOBBLE-UT-PRESSNING!

"Hej!

Min slemmiga lillebror kan byta bana i "Bubble Bobble" precis som han vill. Han vill inte berätta hur han gör om han inte får femtio kronor. Om jag slår honom skvallrar han för mamma. Kan du säga hur man ska göra, så slipper jag få utgångsförbud på lördag! Och du - varför är "Bubble Bobble" så långsamt på Master System? Det var mycket snabbare när jag spelade det på automat i England. Patrik Lundwall, Järna"

Lugn, Patrik! Din otäck utpressare till lillebror kan känna sig blåst! Här har du ett password: **3 4 U A D I I J!** Efter att ha satt in det tar du continue och väljer sedan bana med styrknappen! Prova gärna detta också: ta fram password-menyn och tryck paus - knapp 1 - vänster - ner - upp - 1 - upp - 1 - upp. Svaret på din andra fråga: "Bubble Bobble" är snabbare på arkadmaskin därför att det är gjort för just sådana maskiner. När man gör om (konverterar) spel till SEGA-konsoler kan det göras på två sätt: bra eller mindre bra. Detta kan vara en av de mindre bra konversionerna. Eller så har man saktat ned det för att ge sådana som din lillebror en chans...



GHOULS & GHOSTS

"Tja, Doktorn! Nå'ra fusk och rackartrix till "Ghouls and Ghosts" på lager? Stefan i Askim"

Vi har alltid något i rockärmen, men för lata drullar som du...! Jag hörde nog att spelet stod på i bakgrunden - mitt på en tisdag förmiddag! Skulle inte du varit i skolan, va? Nå, det kanske var lovdag i Askim, och G&G är ett osedvanligt trevligt spel, så hör upp nu:
♦ Tryck på reset (eller starta spelet)
♦ När titelbilden kommer upp, tryck UPP-NER-VÄNSTER-HÖGER
♦ Du hör ett ljud som från en harpa!
♦ Tryck t.ex. HÖGER och 2 gånger



I SISTA SEKUNDEN:

Prova det här på **GOLDEN AXE II** i slutet av den första scenen! Håll ned knapp **A** medan du fixar bossen. Släpp när berättelserutan dyker upp. Fortsätt sedan **UTAN** att plocka oppmagi. Undvik

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

LINE



på START

◊ Du kommer in på en bana i 2:a varvet!

Du kan prova att ge olika kommandon med styrknappen när du hört harpljudet. Ett exempel: Snett nedåt höger och start 2 gånger. Men sitt nu inte uppe hela natten och spela eller varför inte..... sova är ändå bara för nördar, det vet ju alla. Utom era föräldrar, alltså.

SONIC IGELKOTTEN - IGEN

En mycket vanlig fråga gäller Sonic the Hedgehog i Mega-versionen. Många har hört talas om att det finns ett sätt att få välja fritt bland banorna, men ingen vet riktigt hur. Här kommer detta "fusk":
◊ Tryck UPP-NER-VÄNSTER-HÖGER

◊ Det säger "pling" (Säger det "wump" och börjar ryka så ring brandkåren)

◊ Tryck A + START...

...och du får fram en meny där det bara är att välja bana med styrknappen!

FAERY TALE

"Hej! Vi är två killar som tänker sälja vårt #¥% Faery Tale för vi kommer ingens! HJÄÄÄLP!"

Okej. Faery Tale kan vara lite knepigt på vissa ställen, men här får ni ett password som tar er till ett ställe där ni har svanen. Resten av spelet bör ni kunna klara själva!

9 P 9 H V F
X O X V X S
G 2 M 1 G H
D B B N 7 8
6 6 Y 4 S Y
9 0 Z R 1 5



ALTERED BEAST

"Hur envis måste man vara för att klara av Altered Beast? Har du någon hjälp åt mej? Anonym"

Man måste inte vara särskilt envis för att klara av Altered Beast - bara fingrarna, ögonen och hjärnan samarbetar någorlunda hyfsat...så vi förstår att du vill vara anonym. En gång i tiden fick man detta spel på köpet när man inhandlade Mega Driven, så det finns en hel del kvar därute. Det var roligare på arkadmaskin, precis som med Bubble Bobble är det ingen fullständigt lyckad konversion. Men det finns ett sätt att komma framåt lite fortare: När du "dör", vänta då tills titelbilden kommer upp och tryck START + A för att fortsätta från samma ställe som du mulade på!

Ja, det var allt vi får plats med den här gången. Nu sätter ni er genast och skriver till SEGA HOT LINE med era problem! Ni får inte bara svar på era frågor - alla brev som kommer in i tidningen belönas med en läcker SEGA-pryl!

trollkarlarna! När du kommer till nivå 2 använder du en trollformel - och plötsligt har du oändlig "magic"! Om du låter mätaren gå förbi skalan kan du även använda den andra karaktärens trollformler, men då är risken stor att spelet går i baklås. Lycka till!



Genvägar till ära och lycka.

hiNts

ALEX KIDD IN HIGH-TECH-WORLD (MASTER SYSTEM)

Ett mycket bra spel med hög svårighetsgrad. Det finns folk som menar att Sonic är SEGA:s motsvarighet till den där mustaschprydda rörmokaren från Brooklyn, vad han nu hette...Giovanni? Pierluigi? Nestor? Cassius Clay? Äh. Den verkliga motsvarigheten är Alex Kidd, som också är en 8-bitare. Ingenting för Kidds, om ni fattar vitsen. Nå, har ni fastnat i slottet så knacka in följande pass-word:

G X k S j L H N V

Och plötsligt är ni ute, lätt som en Kumlarymning.








AFTERBURNER II

(MEGA DRIVE)

Detta spel är en shoot-em-up maskerad till flygspel med läcker grafik och explosioner fetare än isterband! Snabbt! Vill du kunna välja bana så vänta till valet START/OPTIONS kommer upp. Tryck in A, B och C-knapparna samtidigt, sedan START. Nu får du se orden SELECT STAGE, vilket betyder att du får välja skjutbana alldeles själv. På med G-dräkten och röj.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (MASTER SYSTEM)

Vi tycker att Alex har babianöron, ögon som ett berusat spökdjur och en frisyr som bara Bobby i "Dallas" kan vara avundsjuk på, men så här tycker japanerna att man ska se ut. I det sista rummet måste Alex gå på olika märkta plattor för att klara av spelet. Hoppa på plattorna i den här ordningen:

- | | | |
|---|---|--|
| 1  sol | 2  vågor | 3  halvmåne |
| 4  stjärna | 5  sol | 6  halvmåne |
| 7  vågor | 8  fisk | 9  stjärna |
| 10  fisk | | |

DECAP ATTACK

(MEGA DRIVE)

Ett klart annorlunda plattformsspel med massor av action! Huvudkastningen, de läckra ljuden och själva speluppläggnigen höll oss borta från annat okynne i flera veckor. Under tiden upptäckte vi ett sätt att behålla livet! Inte illa, va? Gör så här när ditt liv börjar minska: Hoppa HÖGT upp i flaggstängerna - där kan du få tillbaka lite livskraft! Men högt ska det vara!



FORGOTTEN WORLD

(MEGA DRIVE)

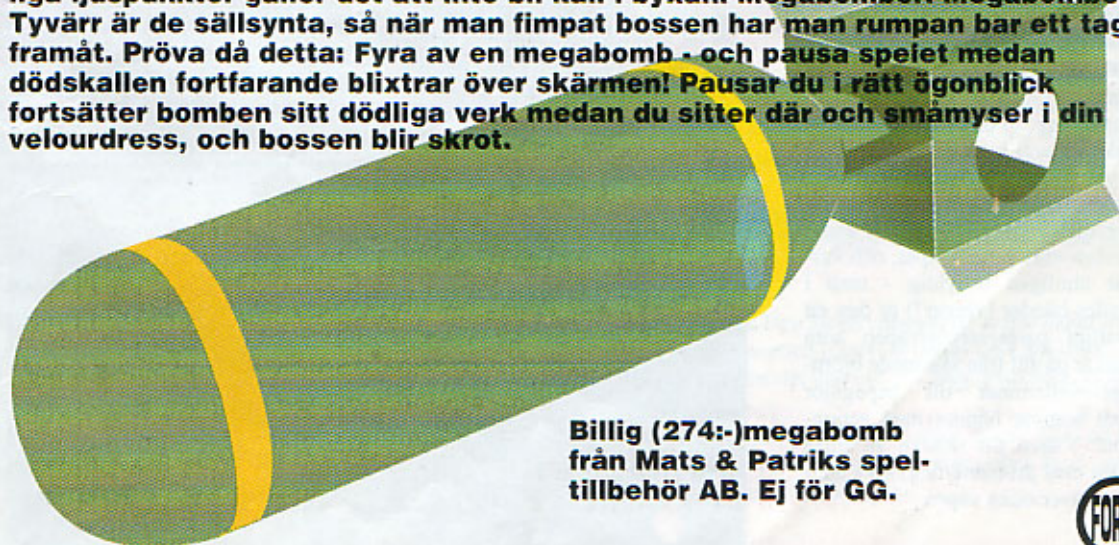
Detta är ett bra actionspel för en eller två spelare. Spela alltid i 2-spelarläge, även om du är ensam! Det gör nämligen att du kan utnyttja ett litet trick för att skaffa dig extraliv! När du nästan är död - koppla in "player 2" och fortsätt med den andra gubbens liv! Bra nödfallsmetod.



TRUXTON

(MEGA DRIVE)

Inget särskilt svårt spel, men när bossarna börjar kräka ur sig skurar av dödliga ljuspunkter gäller det att inte bli kall i byxan. Megabomber! Megabomber! Tyvärr är de sällsynta, så när man fimpat bossen har man rumpan bar ett tag framåt. Prova då detta: Fyra av en megabomb - och pausa spelet medan dödsfallen fortfarande blixtrar över skärmen! Pausar du i rätt ögonblick fortsätter bomben sitt dödliga verk medan du sitter där och småmyser i din velourdress, och bossen blir skrot.



Billig (274:-)megabomb från Mats & Patriks spel-tillbehör AB. Ej för GG.



QUACKSHOT

EN HELT SUVERÄN GAMMAL GODING!

Quackshot blev mycket populärt på kort tid efter släppet i mars,

något som ledde till att det snabbt tog slut i många butiker. Har du inte provat det, så gör det nu! Detta är ett snyggt plattformsspel med inslag av äventyrsspel för hela familjen, fast om du vill ha något som är Svårt med stort S ska du ta något annat. Visst finns det ställen i Quackshot som kan driva en till vanvett innan man kommer förbi, men i grund och botten är det ett ganska lätt spel. Det har obegränsade mängder "continues", så man

"Vill du ha något som är Svårt med stort S ska du ta något annat"

kan alltid ta nya tag om man gjort slut på sina liv på någon nivå. Det är också ganska omfattande och har fin känsla. Åtskilliga figurer ur Disney-familjen dyker upp på olika ställen, men de man ser mest av är Knatte, Fnatte och Tjatte som står för flygtransporterna.

Kalle Anka har hittat en skattkarta

- men att följa den kräver lite ansträngning. Först måste denna anka i kavaj hitta en mängd olika prylar. Hans grundvapen är en sugpropp med skaft som de flesta känner igen - den brukar lura under vasken eller i städskåpet, och verkar tämligen oskyldig - men i Kalles händer (vingar?) är den ett kraftigt paralyseringsvapen som funkar på allt från skjutande björnlige-medlemmar till papegojer som bombar honom med getingbon! Vägen till skatten är alltså fylld med problem, och olika platser kräver olika vapen.

Kalle måste skaffa sig olika slags sugproppar med olika egenskaper.

Han får också en popcornspistol och en som skjuter tuggummibubblor, samt massa olika föremål som behövs för att ta sig förbi vissa hinder. Äventyret börjar i Ankeborg (Duckburg), och nu får vi äntligen veta var denna famösa stad ligger! Enligt kartan är Duckburg beläget på USA:s västkust, nära San Diego. Mexico och Transsylvanien är de övriga platserna man kan bege sig till i första skedet, men det blir snart flera ställen att besöka - i en viss ordning! Vissa saker måste listas ut för att man ska komma någon vart, och så måste man förstås skjuta sig fram

"Vikningar, spöken fladdermöss, ormfösare och vampyrer"

genom buntvis med fiender - vikningar, spöken, fladdermöss, ormfösare och vampyrer. Vissa behöver mer än en "propp" för att hålla sig lugna och fina så att man har tid att lunka vidare mot nya faror. Och du: vill du se ett äkta Ank-raseriutbrott så låt honom äta chilipeppar...



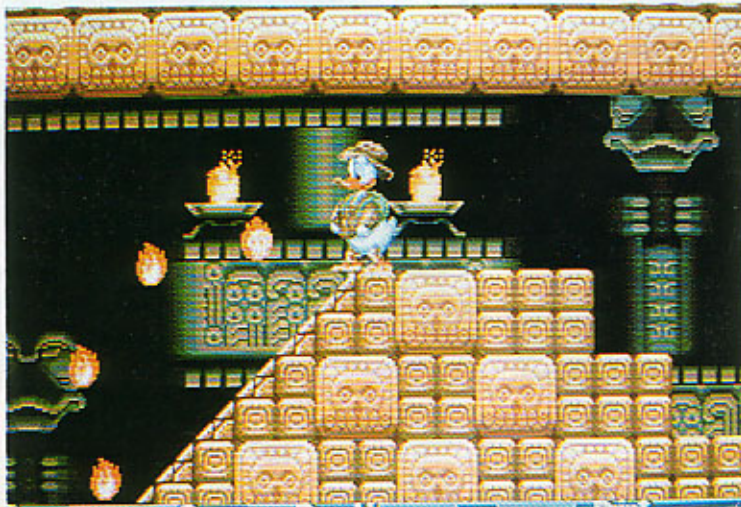
Alla nivåerna är snygga, men vissa är läckrare ändå.

Det verkar som om olika team har konstruerat de olika "platserna". Hindren och problemen är inte svårare än att man klarar av de flesta efter några försök, men är påhittigt gjorda och ibland ganska överraskande - slarv leder ofelbart till att man förlorar både styrka och liv.

Quackshot är ett spel för alla åldrar - en klar höjare och mycket roligt att spela.

RL

SEGA, 10 levels. 449 kr
plattform (äventyr).



ÄNTLIGEN! TRYCK IN FAVORIT-
MONSTRET I DIN MEGA DRIVE..

ALIEN 3

**EUROPEAN CLUB
SOCCER**

SPEEDBALL II

CHUCK ROCK

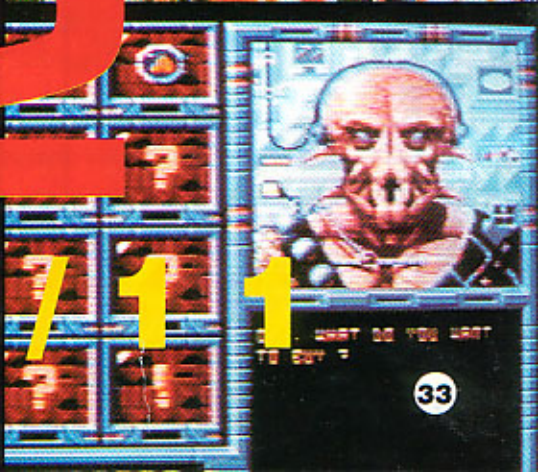
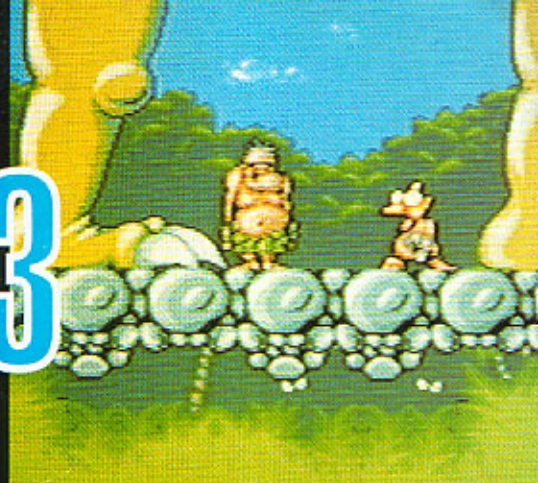
**EVANDER
HOLYFIELD
BOXING**

SIMPSONS

XENON II
*Och mycket
annat i....*

SEGA FORCE 2

UTE 19/11



Här börjar äventyret.



Mega Drive. Unikt!
Det enda TV-spelet
med 16 bits kapacitet.
Enastående grafik,
ljud så du baxnar
och häftigare spel!



Game Gear.
Bärbart TV-spelet
med 4.096 färger
och ljud i topp-
klass, trots det
nätta formatet.
Nu kan du
spela överallt!

SEGA



Master System.
Det modernaste
8-bitsspelet.
Höjddgrafik,
toppljud och
läcker design.



SEGA har allt när det gäller TV-spelet.
De starkaste spelmaskinerna och de bästa spelen.

**Kalle Anka, Musse Pigg
och Sonic (världens snabbaste TV-spelet)
är bara några exempel - du som väljer
SEGA kan räkna med en ständig ström
av spännande nyheter!**

HYR SEGA MEGADRIVE! -mer än bara 16 bitar.



-Hos välsorterade
videohandlare i hela
landet!

HENT
GRUPPEN AB

UTHYRNING
16
**MEGA
DRIVE**
UTLEIE
VUOKRAUS