

# SEGA



## FORCE FORCE

# SPORT!



**GULA SIDORNA ÄR HÄR!  
KÖP - BYT - SÄLJ!**

**FIFA SOCCER VS.  
ULTIMATE  
SOCCER -VILKEN  
ÄR BÄST?**

TIDSAM  
0766-02

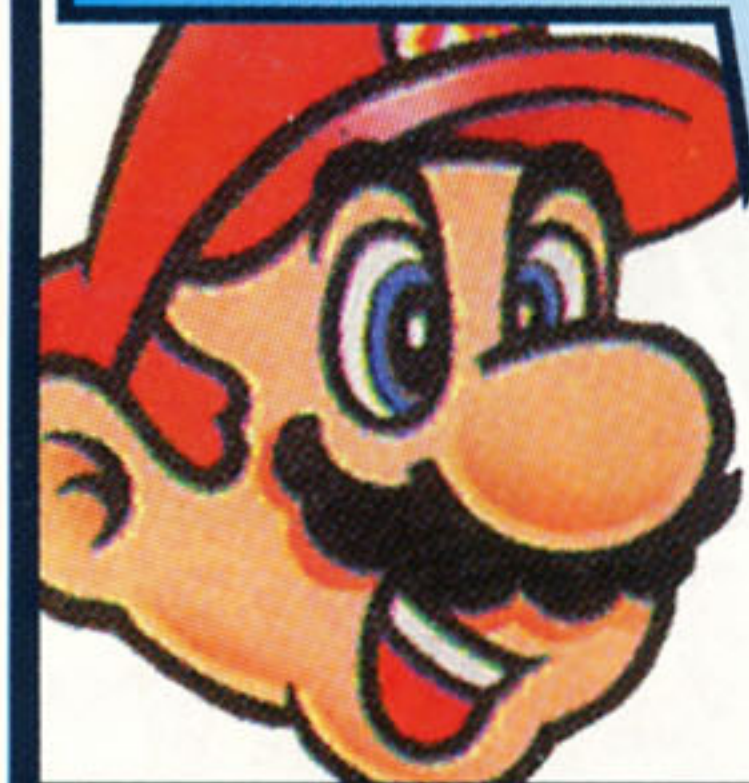


7 388076 601950

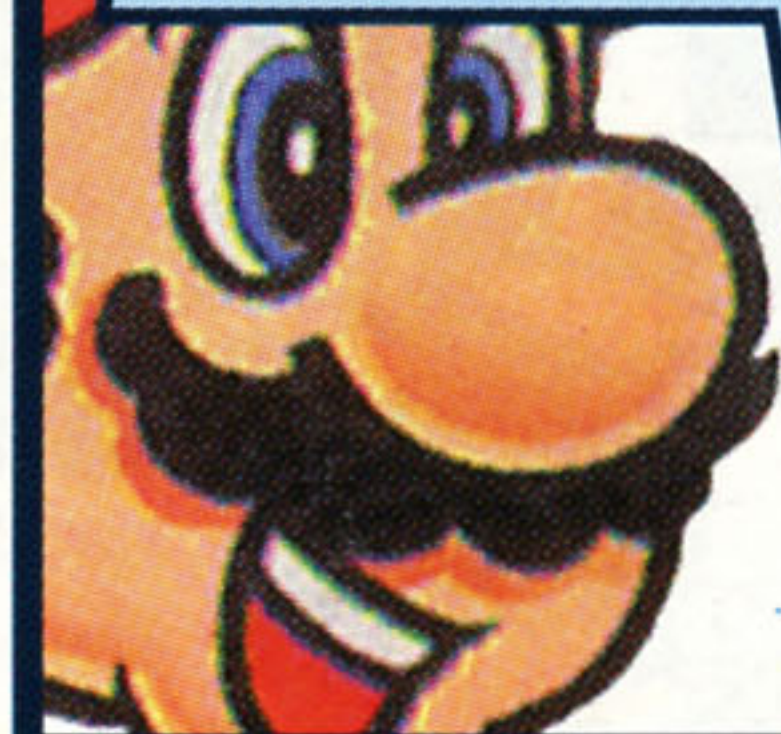




I MOTSATS TILL VAD SOMLIGA VILL  
PÅSTÅ SÅ ÄR DET INTE FÖRBJUDET  
ATT SÄLJA BEGAGNAT...



...DOM VILL BARA TA  
LAGEN I EGNA HÄNDER...



...OCH HINDRA ER FRÅN ATT  
KÖPA BILLIGA SPEL!!!



# BASENNHET PRISKRIG!

**SUPERNINTENDO**

**ELLER**

**1289:-**

**SEGA MEGADRIVE**

**TV - SPELSBÖRSEN**

KÖPER • BYTER • SÄLJER

BUTIK • POSTORDER

SPECIALISTEN PÅ NYA & BEGAGNADE TV-SPEL

Sthlm-City 08/20 03 53

Sthlm-Söder

08/640 64 05

Göteborg

031/15 35 30

Södertälje 08/550 898 60

Gävle

026/ 14 13 15

Örebro

019/10 17 00

Uppsala 018/14 13 15

Kramfors

06127104 60

Östersund

063/130150

Borås 033/10 02 34

Västerås

021/13 00 14

Eskilstuna

016/12 52 28

Postorder 08/640 69 96

Starta egen TV-SPELSBÖRS?

Ring 08/640 64 28



# SEGA

## FORCE



## Innehåll 2/94

- 3 .....DEN HÄR SIDAN**  
.....
- 4 .....NYTT**  
.....
- 6 .....ALADDIN**
- 8 .....LOST VIKINGS**
- 10 .....McDONALD'S...**
- 12 .....GODS**
- 14 .....STREETFIGHTER  
SPECIAL**
- 16 .....LANDSTALKER-GUIDE**
- 18 .....FOTBOLL: FIFA vs.  
ULTIMATE SOCCER**
- 22 .....WINTER OLYMPICS**
- 24.....ZOO**  
.....
- 26.....DESERT SPEED TRAP**  
.....
- 27.....F1**  
.....
- 13 .....GALLERIET**
- 21 .....ORDKRIGET**
- 28 .....HOT LINE**
- 30 .....HINTS**
- 32.....VINN FIFA SOCCER!**

Nu är det sportdags för det svenska folket! En del laddar in käk och bärsa, låser dörren och lägger av telefonluren för att få se OS i fred. Andra skuldsätter sig, sliter upp semestern och ljuger bamen sjuka för att kunna spänsta upp i något fjäll eller alp för att bryta benen på ett statusladat sätt. Men det finns en tredje grupp - folk som gäma sportar, men ofta framför TV:n!

Det finns massor med folk som köpt Mega Drive enbart för att kunna spela golf eller hockey, och på sistone även tennis. Det dröjde länge innan det kom bra tennisspel till Megan, men nu finns det till och med några stycken att välja på.

Fotbollsfansen har haft det svårt, men den som väntar på något gott... plötsligt kommer det två verkligt läckra spel för soffflirare. Vilket är bäst? Läs vår jämförelse, så får du se!

Vintersport blir det också. Om normmännen tar för många medaljer i skidåkningen kan man alltid försöka återvinna Sveriges ära med hjälp av Winter Olympics '94. Men det finns något för alla i det här numret - plattformsfantaster, rollspelar och slagskämpar!

FORCE

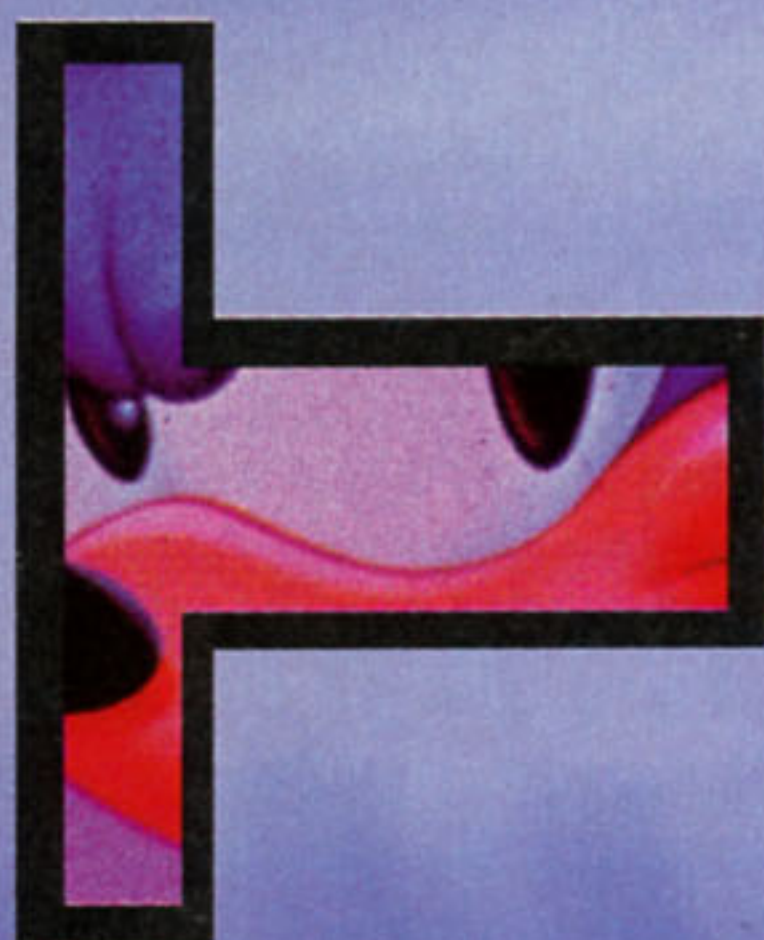
### Kul att veta

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

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



# SEGA



## M E R A SPIDER MAN

Nytt Spidde-spel på gång från Acclaim: Maximum Carnage! Titeln kanske får censuraffian i självvängning, men det är knappast så hemskt som det låter på engelska. En svensk översättning vore meningslös - det första ordet förstår alla ändå, och det andra är namnet på en sinister serieskurk som framträder under samma namn i tidningen Spindelmannen. Ni kan hitta honom i nr. 12/93 och 1/94 - betrakta det som en förhandstitt, för det kommer att dröja innan det finns något påtagligt att visa. Det viskas att detta och alla kommande spel med Marvelfigurer ska utvecklas hos den franska mjukvarufirman Delphine. Har aldrig hört talas om dem? De tillverkade höjdar-spelet Flashback, som skapade mera huvudbry sommaren -93 än något annat spel. Det hela verkar alltså ganska lovande,



och det enda molnet på spelhimmelen är Acclaims tendens att ta mer än rejält betalt för sina produkter. Denna plattformare ska kunna finnas ute till jul, trodde vår uppgiftslämnare, men vi hoppas de inte stressar utan gör ett bra spel istället....

## M E R A ALIEN

Det blir mera kubbning med di förskräckliga äjliensarna - nu i 3D från Acclaim/Probe. Vi ska göra hemma-hos-reportage typ Anticimex i Alien-boet och ta bort all ohyra, särskilt hyresgästerna. Arbetsnamnet Alien War säger det mesta. Massvis med vasstandade monstra och deras ansiktsbehandlingar till embryon står mellan dina megavapen och målet - drottningens kammare. Probe kan sina Aliens; den senaste (3:an) gick inte av för hackor, så vi hoppas på något riktigt spelbart.





# DEN OTROLIGE HULKEN

Vi har goda nyheter - och dåliga. Den goda nyheten är att The Incredible Hulk-spelet (som bara australiensare fick se på ECTS-mässan) har kommit så långt att vi kan visa er bilder på själva Hulken. Den dåliga nyheten är att släppet troligen inte blir av förrän i juni.

Som alla vet är Hulken vetenskapsmannen Bruce Banners andra jag. När Bruce bli förbannad förvandlas han till den gröne jätten, men i spelet gäller det att förbli grön genom att plocka upp gamma-kapslar och undvika stryk. Hulken blir nämligen allt mera mänsklig ju mera pisk han åker på, och till slut är han Dr. Banner igen och har inte ens en halv chans mot de horder av ondingar som är ute efter världsherravälde och Hulkens allmänna död. Fem hårda lävvets väntar - på alla tre formaten.



HULK FRAMIFRÅN



HULK BAKIFRÅN

# EN MJUK MASKIN FÖR DIN CD

CINEPAK är grejen som ska ge din Mega Drive/Mega-CD-kombination möjlighet att visa 512 färger samtidigt, men inte nog med det. Den ska även ge CD:n kapacitet att köra Full Motion Video. Det är sanningen.

Däremot stämmer inte ryktet som säger att Cinepak är en liten pryl eller låda som man ska stoppa in i Mega-CD:n. Cinepak består av ren programvara, lagrad på en CD. Du laddar ned programmet i CD:ns minne, sedan kan du köra ditt uppjazzade spel. Det första spelet som kan använda Cinepak lär bli Jurassic Park CD, vilket kanske förklarar att dinosaurielivet blivit försenat. Vi hoppas att det finns någon människa på planeten som inte redan blivit spåfärdig på allt vad dinosaurier heter när spelet är klart. Kanske på Bakre Hebriderna?

## 8 BITAR

STAR WARS	MS	27/12
W. OLYMPICS	GG	27/12
W. OLYMPICS	MS	30/12
ASTERIX	GG	27/1?
DONALD DUCK2	MS	27/1?
DONALD DUCK2	GG	feb?
ECCO	MS	feb?

## NYSLÄPPT I FEBRUARI

TITEL	SYSTEM	TYP	NÄR?
SILPHEED	CD	rymdkrig i vektorgrafik	27/12-93
SPIDERMAN vs. KINGPIN	CD	Plattform-action	Prel 27/1
JOE MONTANA FOOTBALL	CD	amerikansk fotboll	Prel feb.
WONDERDOG	CD	?	Prel 27/1
F1	MD	racing	27/12-93
ZOOL	MD	plattform	27/12-93
WINTER OLYMPICS 94	MD	sport	27/12-93
JAMES POND 3	MD	plattform	27/1
McDONALD TREASURE	MD	plattform	27/1
ZOMBIES	MD	labyrint/action	27/1
SON OF CHUCK	MD	plattform	27/1
SPIDERMAN & X-MEN	MD	plattform/action	27/1
YOUNG INDY	MD	plattform/action	Prel. feb
ROBOCOP 3	MD	action	Prel. feb
SONIC 3	MD	plattform	Prel. feb
T2 THE MOVIE	MD	action	Prel. feb
BODY COUNT	MD	menacer	Prel. feb



# MEGA DRIVE

P O I N T S

# 84



När du har sett filmen, druckit ur muggen, lekt med dockorna och sovit i lakanen, så är det dags att köpa spelet. Var nu en god konsument, fixa stålar och kuta i väg till närmsta affär och köp. Du kan klart göra en sämre affär.

# ALADDIN



När Disney ger ut ett spel brukar det inte vara skit, och regeln gäller även i detta fall. Den som köper Aladdin kommer inte att bli besviken. Självklart så är det ett helt vanligt plattformsspel men vilken kvalla! Det roliga med Aladdin är att man får ge sig in i små svärdsdueller som obönhörligen slutar med att du segrar (den som väntar sig blodiga svärdshugg och förnedrade fiender som i Mortal K. kan glömma det direkt) och fienden poppar upp i ett rökmoln och försvinner, inga äckliga kvarlevor här inte, men varför skulle det vara det?

**Om du är duktig så kan du få spela dom tråkiga bonusbanorna.**

Här kunde man ha tänkt till lite mera, så att bonusbanorna blev lite mer eftertraktade, som det är nu så är det bara tradigt att bli belönad. På dessa banor får man spela apa - Abu, hjältens lilla följeslagare.

**Under spelets gång ska du samla på dig äpplen och juveler.**

Viktigast av allt är juvelerna som man kan byta mot extraliv i särskilda handelsbodas. Det är bra att ha lite längre in i spelet, för där finns det ställen som är lite halvsvåra och som kommer att kosta en del liv innan man kommer på kruxet. Men man behöver inte vara rädd för att dö i första taget - extraliv bara dräller det av i spelet, man hinner knappt gå ett steg innan man kan plocka upp ett antal liv. Detta medför förstås att Aladdin blir lite för lätt, men varför inte? När man har blivit förnedrad av sådana spel som totalsvåra Another World (apropå det - kolla Hot Line-sidorna!) så kan det vara bra för ens ego att vinna lite.

**Det första man märker är att gubben är så lätt att manövrera och dessutom rör han sig helt enastående. Det gör att**







# ALADDIN

man slipper bli tvärförbannad och offra timmar på att lära sig att manövrera gubben, så han inte slösar bort värdefulla liv genom att gå och slänga sig utför stup och dylikt utan anledning.

**Mellan varje level så får man chansen att skaffa sig lite extra bonusar.**

Då ser man ett stort huvud där det blixtrar förbi olika sa-

ker (extra liv, juveler mm) i munnen och man skall vara snabb och trycka när man ser något man vill ha. Givetvis kan man få långnäsas om man trycker fel. Tyvärr så tycker jag att vissa banor är mindre roliga än andra, men detta är ingalunda något dåligt spel. Tvärtom - allt håller hög klass och man har roligt när man spelar... säger Patte!!!



## Grafik

Disneykänslan är total. Det känns som om man har klivit in i filmen. Hjälten rör sig snyggt och lätt.

Bakgrunderna verkar hämtade direkt ur filmen (inget revolutionerande) och funkar perfekt.

## Spelkänsla

Inget fel här heller, som sagt så bemästrar man gubben perfekt, och man kan ägna sig åt att hitta gömda gångar och annat kul istället för att slita med att få Aladdin att föra sig som man vill.

## Ljud

Låtarna i Aladdin kan på vissa ställen vara helt suvve och man sitter och trallar med som en tårhjärna till nörd utan att man tänker på det.

## Hållbarhet

Den som köper Aladdin behöver inte ta ledigt i ett par veckor för att låsa in sig i ett mörkt rum med Megan tjugofyra timmar om dygnet. Det räcker med någon dag så har man knäckt spelet - även de minsta bör klara det. Gillar man att vinna så är det ett guldspel!

## Irritationsnivå

Förväntar man sig ett bra plattformsspel som inte tar några risker, så finns det inget att svettas över.



# MEGA DRIVE

P O I N T S

# 88



Är du en klen stackare som är rädd för sin egen guldamster? Något bot har jag inte, men chansen att bli en hård viking på Megan finns alltid. Så läs recensionen som Degen så fint har skrivit. Stick sedan och köp.

## LOST V

Det hela började i den kalla nordnorden. Där bodde de tre tuffaste vikingarna på planeten, Erik, Olaf och Baleog.. Men en natt kommer en kosmisk samlare (dvs. en rymdvarelse som gillar att samla på olika typer av livsformer) och rövar bort dem. Så de tre dödspolarna hamnar i rymdgubbens privata samling. Givetvis vill inte tre skäggiga hårdingar som dessa stanna på ett rymdzoo resten av livet, så de börjar slå sig ut med vikingars frenesi.

### **The Lost Vikings är ett annorlunda spel.**

Man använder sig av de tre huvudkaraktärerna Erik, Olaf och Baleog. De är var och en specialiserade på var sin förmåga. Erik kan hoppa och krossa murar och andra hinder med sitt huvud, Olaf kan blockera allt med sin sköld och dessutom använda skölden som en fallskärm, Baleog är den tuffaste krigaren som klarar av att fäktas och skjuta pilbåge mot alla

tänkbara fiender. Det som gör spelet så speciellt är att man hela tiden använder alla karaktärer i spel samtidigt. Det gäller att sända fram dem i rätt ordning för att tackla de problem som för tillfället måste lösas. Olaf måste kanske fram för att blockera en laserstråle, så att Baleog i skydd av skölden kan smyga fram och skjuta sönder laserapparat för att slutligen låta Erik ta ett hopp över en klyfta och släppa ned en bro så att de andra två också kan ta sig över.

### **Spelet är relativt stort.**

Rymdskeppet som vikingarna har fastnat i är fyllt av underliga miljöer. Allt ifrån den vanliga rymdskepsinredningen med laserbeväpnade robotar till rena "Jurassic Parks" där rymdgubben har samlat ihop dinosaurier och grottmän. Vikingopolarna måste i slutändan nå fram till skeppets huvuddator och





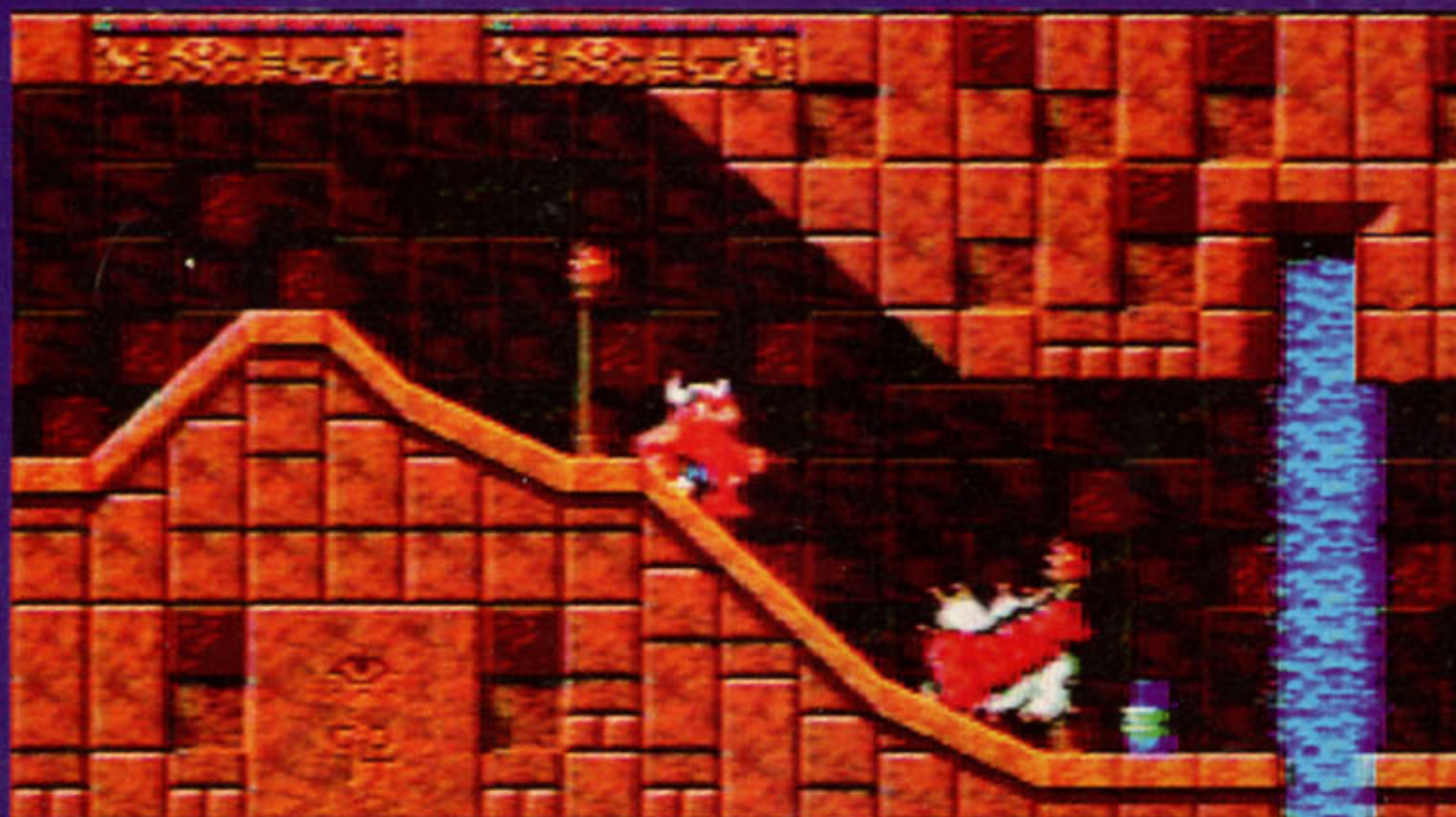
# VIKINGS

spränga den för att kunna ta sig hem till de karga viderna och sina undersköna fruar. På sin färd kan de finna föremål, mat och andra ting som underlättar flykten från rymdskeppet.

## Ett självförklarande spel.

Det nästan roligaste med The Lost Vikings är det att man aldrig behöver läsa manualen (inte för att jag normalt brukar göra det) eftersom spelet är självförklarande. I början av spelet dyker

det upp råd och tips i såväl den inledande bakgrundshistorien som de första nivåerna. När man väl har lärt sig spelet behöver man dessutom inte ta sig tid till att lyssna på instruktionerna. Detta är ett definitivt plus i kanten. Ett annat plus är att man kan vara två spelare samtidigt! Detta är ett bra spel för den som har tålamodet och gillar att knäcka sig igenom nivåspel..Tycker Deg!



## Grafik

OK! Vikingarna är både coola och välgjorda. De ser ut att vara animerade av samma killar som gjorde Asterix i filmversion. Erik, Olaf och Baleog har definitivt karaktär, nästan i klass med Sonic!

## Spelkänsla

Hög! Det är skoj att spela The Lost Vikings. Figurerna rör sig bra och reagerar ganska snabbt. Inga direkta buggar dyker upp. Det är ganska bra variation på miljöer, problem och fiender.

## Ljud

Ljudet är dugligt! Bra effekter och en ganska cool melodi som pumpar på i bakgrunden.

## Hållbarhet

The Lost Vikings håller nog längre än de flesta normala spel. Det tar ju dessutom sin tid att knäcka igenom alla nivåer!

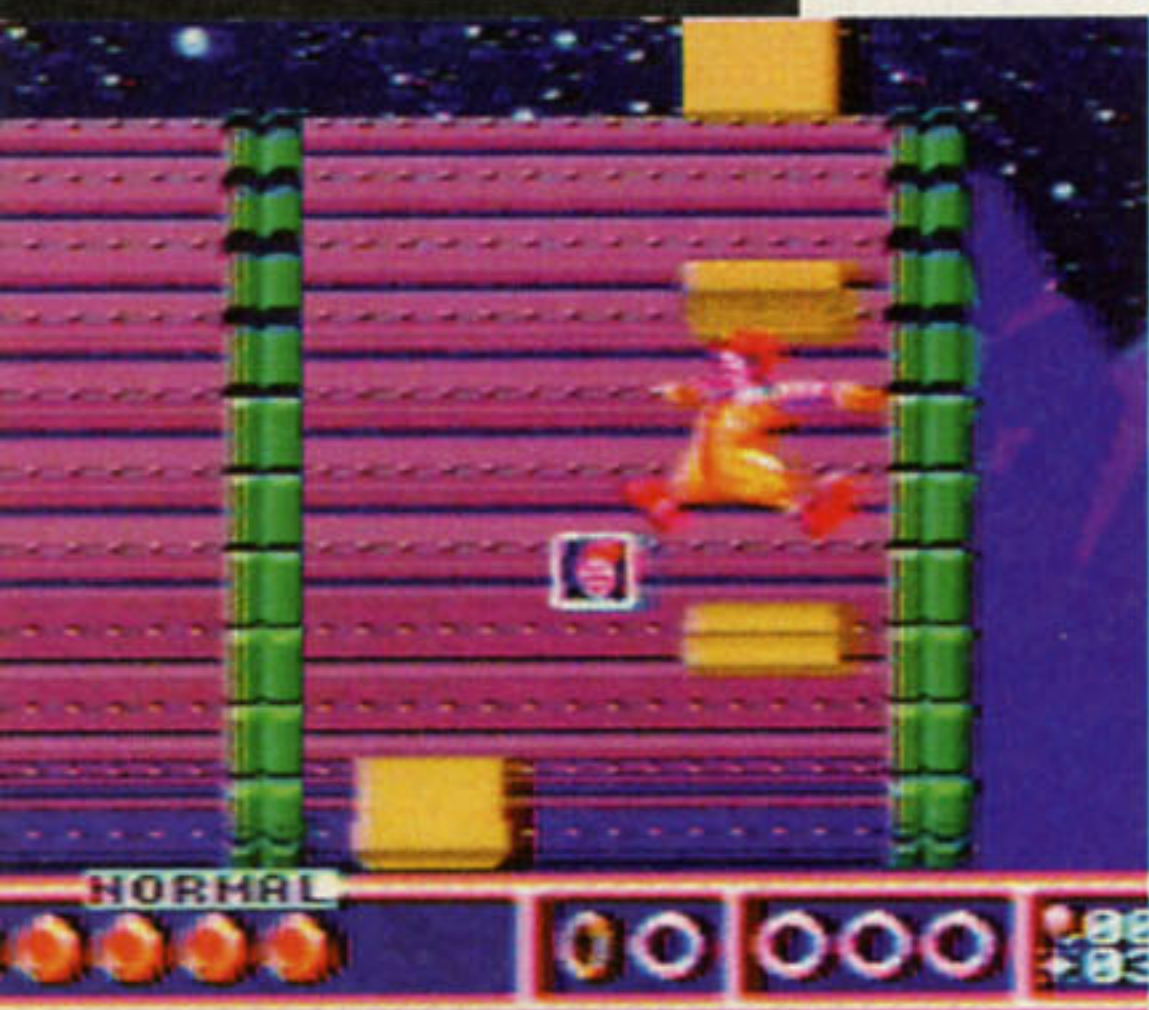
## Irritationsnivå

Låg! Vad man kan irritera sig på är att det tar tid att spela, eftersom minst en av vikingarna står fel och måste flyttas till en ny punkt. Men det är å andra sidan liksom grejen med spelet...



# MEGA DRIVE

P O I N T S



Skillnaden mellan en människa och en gorilla ligger i 2% av arvsmassan. Skillnaden mellan Ronald McDonald och en gorilla är nere i några promille om man ska gå efter intro-bilderna, men tro inte att detta är ett apspel...

## Mc Donald's TREASURE LAND ADVEN

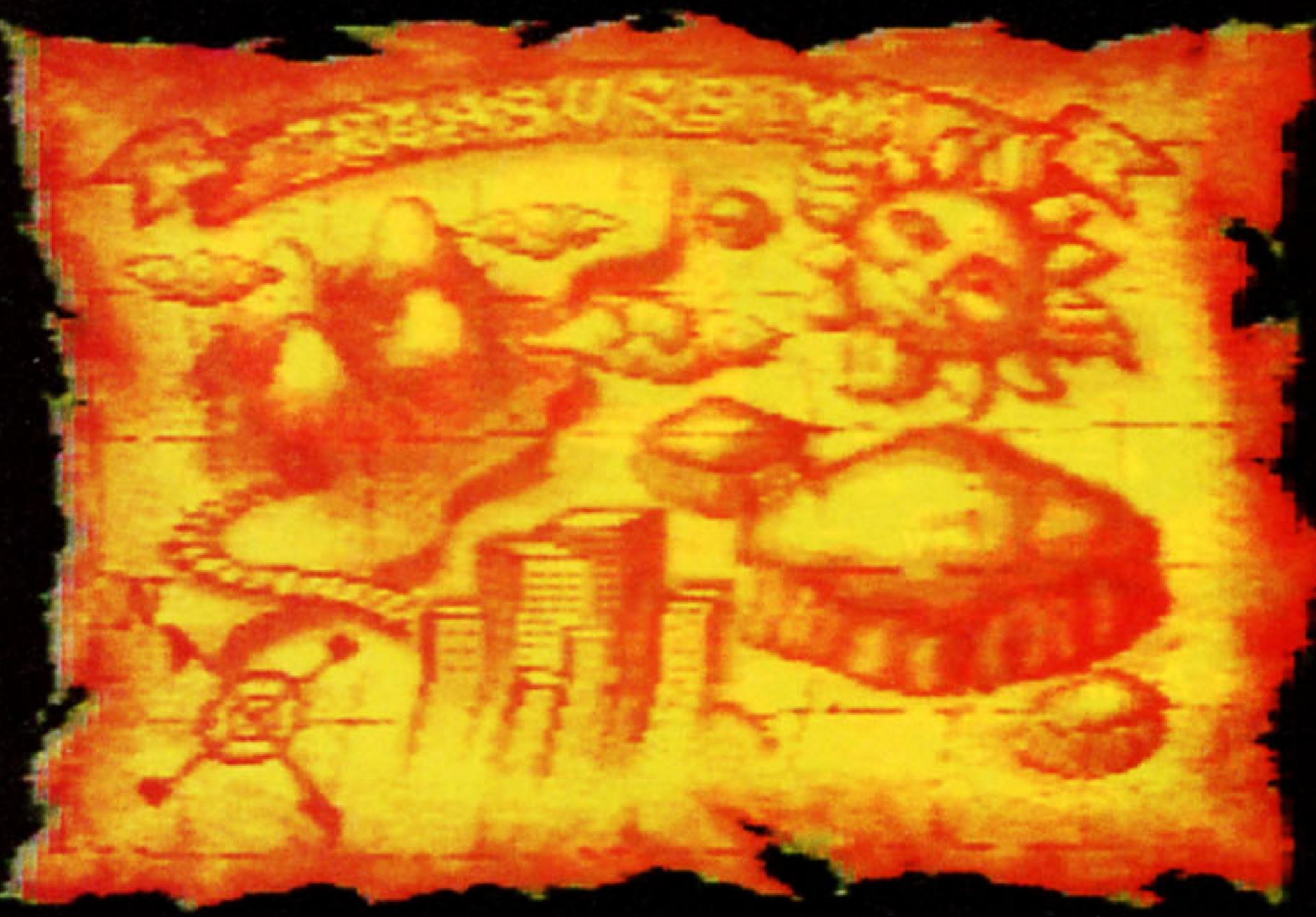
Nej, McDTLA är ett plattformspel med allt som hör till. Huvudpersonen är Gyllene Bågen-kedjans egen clown, Ronald McDonald, men den som hade väntat sig ett taskigt, superkommersiellt försök att beröva småbarnen sina fickpengar får tji, för McDTLA är ett välgjort spel. Det enda spelaren kan bli berövad på är lite kaxighet, för detta spel är något svårare än

genomsnittet. Det kan överraska, för själva uppläggningsen är snäll, pastellig och inte så lite Sonic-inspirerad.

**Det går ut på att ta sig genom de olika plattformsvärldarna för att få tag i de felande bitarna av en skattkarta som Ronald råkat hitta.**

Fulingar expedierar man med ett glittrande "skott" (kan det vara något smakförbättringsmedel som annars hamnar i burgarna?) som blir kraftigare ju bättre hälsopöng man har. Det finns förstås massor med power-ups att plocka - däribland ringar av guld och silver - och dessa kan man handla för vid de automater man hittar på olika ställen i spelet. Där kan man köpa sig extraliv, ballonger att flyga med, mera hälsa, continues och annat. Längre fram i spelet kan man bli erbjuden att prova lyckan i ett inbyggt spel av Tetris/Colums-typ. Varianten består i att vissa klossar inte går att få





# RE LAND NTURE

bort, samt att andra faller till botten i högen, precis som man ibland önskat sig i andra spel av den här typen. Kul grej!

## **Var beredd på att torska stup i kvarten!**

Detta är som sagt ett spel som är något svårare än andra "familjespel". I början består svårigheten mest i att fienderna är många, rörliga och svårskjutna, men på slutet blir det allt svårare att fundera ut hur bossarna ska tas. Man är glad att det finns utmärkta symbolpasswords som för dig tillbaka till början av den episod där ditt liv rann ut i sanden.

## **Banorna är välbyggda. Det märks att Sonic-spelen har fått stå som förebild.**

Vänta er inte några totala överraskningar - men det sägs ju, att publiken vill ha något helt nytt och revolutionerande som känns gammalt och vant. Här får man en ny figur (Om man inte räknar gästspelet i Global Gladiators) i en ganska välbekant värld som håller

dig väldigt väl sysselsatt. - det finns åtskilliga fiender som inte ger en andra chans, utan tar kål på dig direkt, oberoende av hälso-poäng. Svårigheten ligger mest i att lära sig banorna, att vara koncentrerad och inte slarva. Direkta klurigheter finns det inga, annat än när det gäller att räkna ut hur i blåsvedda man ska komma åt vis-sar power-upar utan att dö på kuppen. Typiskt gulligt plattformspel, fast bättre än genomsnittet. Precis som käket på Mackan kommer det att falla många i smaken, men när det gäller hållbarheten är spelet överlägset burgarna. Både Patte och jag blir i alla fall alltid hungriga rätt snart efter att ha klämt några Big Mac, men det här spelet håller en i gång längre än så.

**Naturligtvis** är detta ett listigt och dolskt försök av McDonald's att skaffa sig flera timmars reklamtid i din TV - den är dessutom inte bara gratis, det är t.o.m. du som betalar! Fast man kan aldrig vara säker på effekten. Den som torskar för ofta kanske drabbas av hämndbegär, förmodar MJ

## **G**rafik

Gosig och karamellfärgad graffe. Påminner bitvis om Land of Illusion, bitvis om Sonic, fast det når inte riktigt samma höjder. Fiender och fällor är inga chockartade nyheter, men påhittigt utformade. Ronald McD är fullt igenkännlig och väl anime-rad, även om Intro-bilderna tyder på att hans mormor snarare bor på Zoo än på ett servicehus. Vålgjort.

## **S**pelkänsla

Helt OK. Ronald är en lydig spelfigur, och det behövs. "Försiktighet" är nyckelordet här - det går inte att rusa på och försöka skjuta sig igenom alla hinder, för då blir det snart stopp. Spelet är ganska konventionellt, men systemet med "varuautomater" och spelet-i-spelet är några extrakryddor. McDTLA är också lite knepigare än de flesta plattformsspel vi sett i år.

## **L**jud

Det är inte bara graffen som påminner om Disney-spelen. Musiken är också av samma välberäknade trudelutt-typ. Den kan driva dig till vansinne, men det är en smaksak. Effektljuden passar in i sagostuket man satt på spelet.

## **H**ållbarhet

Kring en vecka på NORMAL. (Det finns BEGINNER och EXPERT också.)

## **I**rritationsnivå

Låg - om man inte är en dålig förlorare...



# MEGA DRIVE

P O I N T S

**Gudars! Gud vad tiden har gått! Gudskelov har spelmakeriet gått framåt sedan dessa gudar klev över skärmen på din Amiga, för det är ingen höjdare på Megan...**

# 60

# GODS

**G**rafik

Du är en grekisk hjälte av klassiska mått. En sådan som ger sig in i djupa gångar och befästningar och söker skatter och magiska föremål. På din äventyrliga vandring möter du allehanda monster som obevekligt attackerar dig! Du måste slåss för ditt liv, finna de rätta föremålen och använda dem på rätt sätt om du vill klara dig igenom detta spel. Endast så kan du sälla dig till de odödliga hjälterna

**Om det hade stått 1989 på almanackan, så hade detta kanske varit en höjdare bland TV-spel,**

men nu är det slutet av 1993 och Gods känns förlegat.

Gods svarar inte upp mot den standard som den nya genera-

tionen av spel har att mäta sig med. Spel som Sonic the Hedgehog har satt märket högt, och spelmakarna har bara att hänga med. Det är inte så konstigt att Gods känns trögt och förlegat jämte sina nyprogrammerade likar. Spelets hjälte rör sig sakta och lite trögt. Inga nya banbrytande grepp eller nyheter presenteras heller. (Ja, spelet släpptes ju någon gång 89-90 på Amiga, så det förvånar ju i och för sig inte). Den stora nyheten när spelet kom var den "adaptive" spelprogrammeringen – på ren svenska betyder det att spelet blir svårare ju bättre du är och tvärtom. Det finns egentligen inget att klaga på rent programmässigt, men spelet är aningen förlegat.

Om du gillar heroiska plattformspel, så tjocka Shadow of the Beast II istället...

Tycker Deg!



Duger, fast allt känns lite smått. Inte sämre än i andra normalbra spel.

## Spelkänsla

Låg.

## Ljud

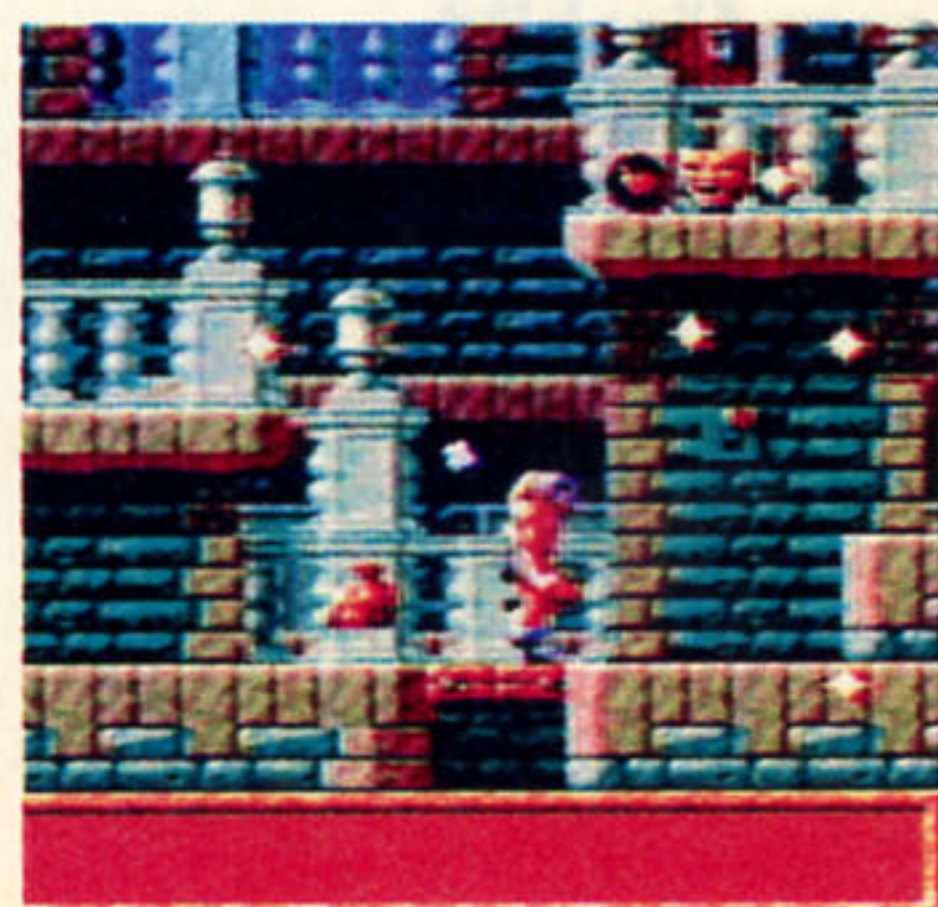
Godkända plip-plop-ljud och effekter.

## Hållbarhet

Låg! Jag orkade inte knäcka mig igenom det. Det är roligt att hämta föremål och massakrera monster, men det håller bara ett litet tag.

## Irritationsnivå

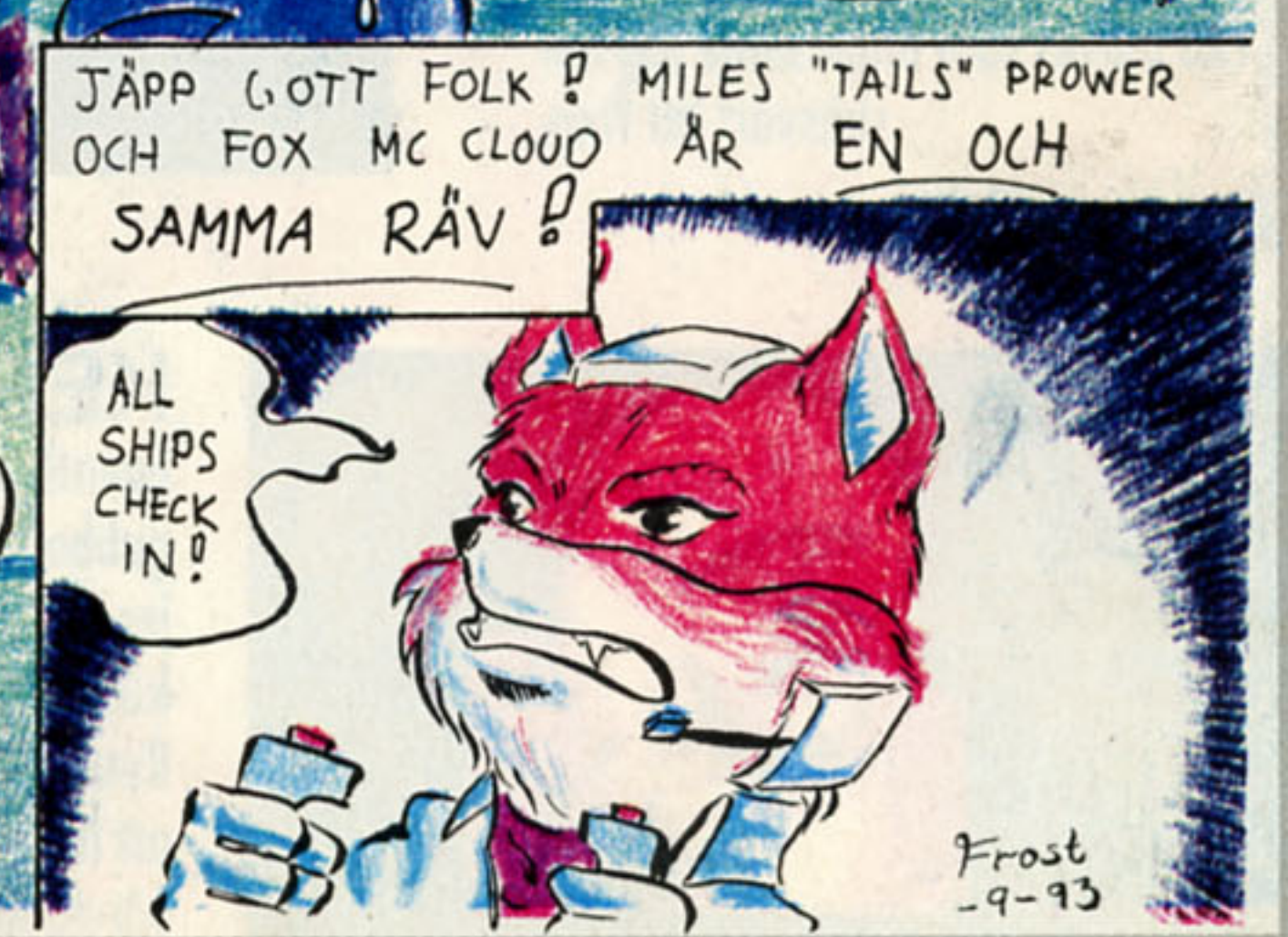
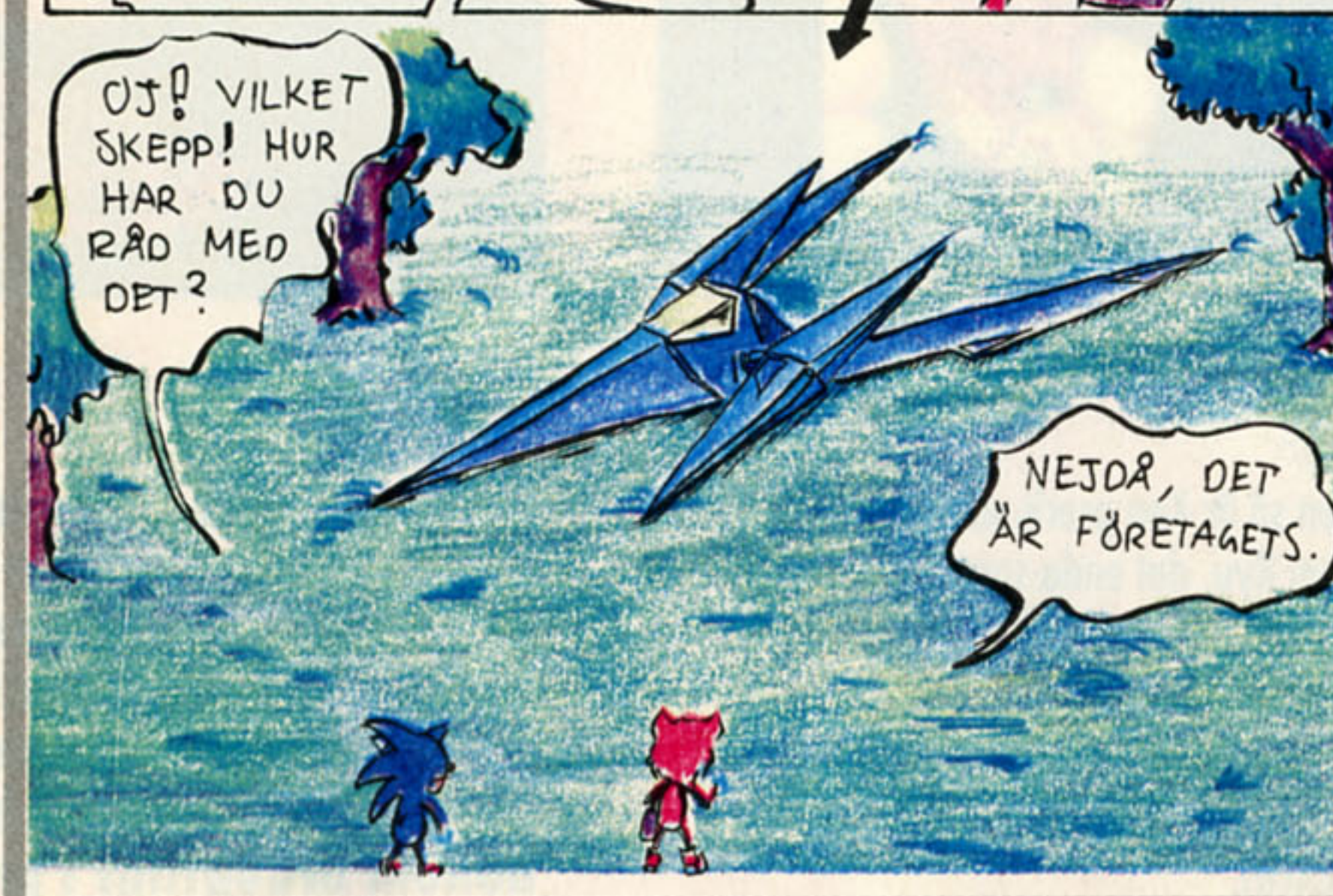
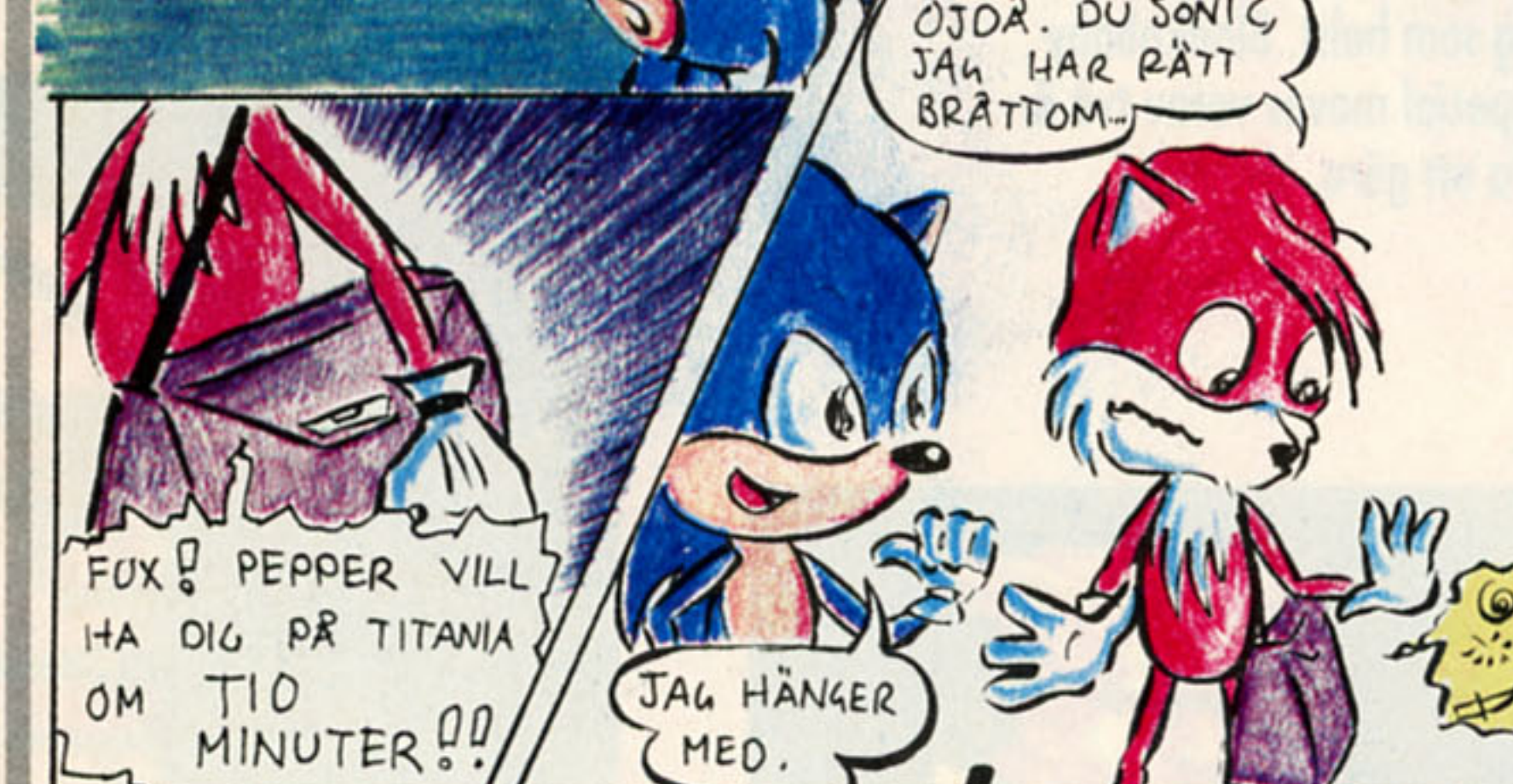
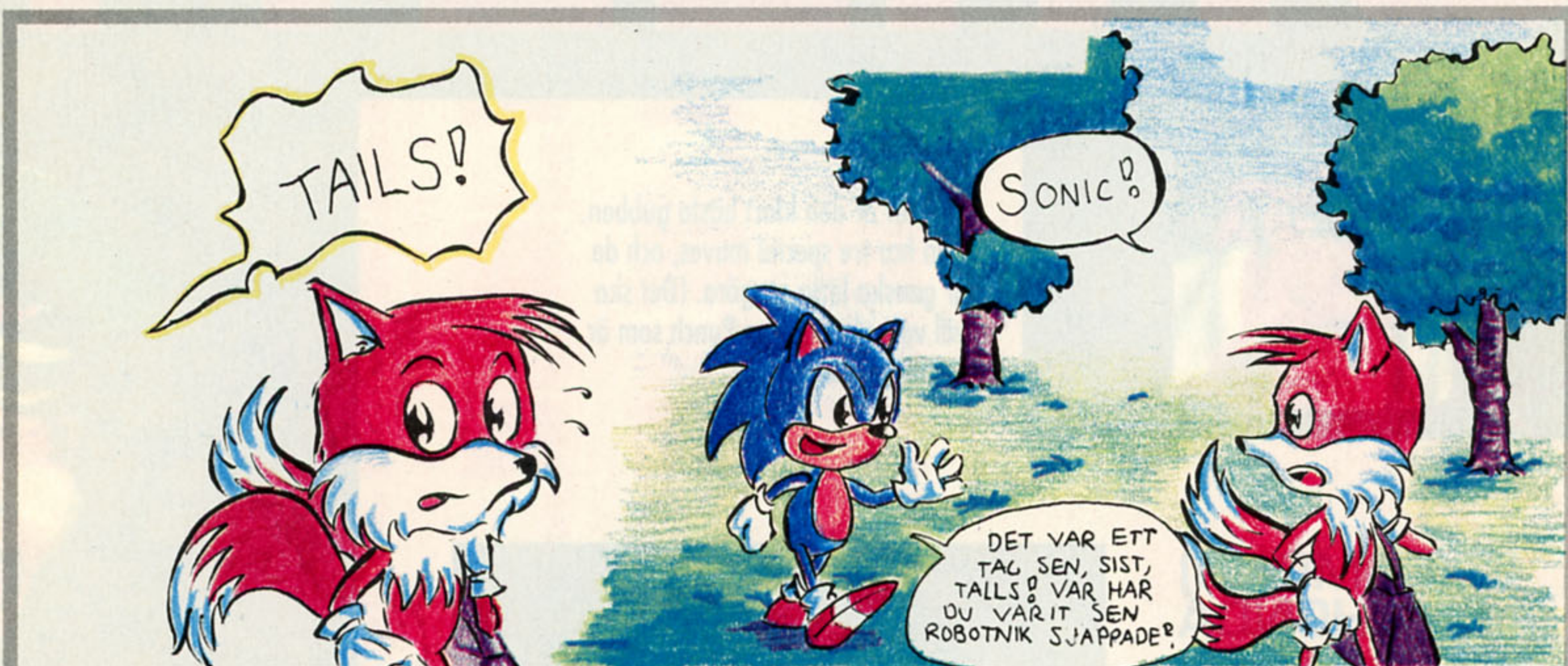
Hög! Detta är ett stenåldersspel jämfört med Sonic, Bubsy, Mortal Kombat mm mm. Allt går för sakta och figuren är väl trögstyrd.





# GALLERIET

**TAILS HEMLIGA IDENTITET AVSLÖJAD! Signaturen Frost säger: "Han har en räv bakom varje öra" och bifogar bildbevis! Vi bara gapar...**





# V E M Ä R B Ä S T STREET F



## RYU

Det här är den klart bästa gubben. Han har tre special moves, och de är ganska lätta att göra. (Det ska väl vara the Dragon Punch som är lite sur att fixa).

## E. (EDMOND) HONDA

Den här gubben spöar man när man vill, hans special moves är halvsvåra att göra och ganska dåliga. Det enda som är bra med Edmond är att han har lång räckvidd på sina armslag.



## M. BISON

Åh nej! Bison är klart värste högre svårighetsgrad (bästa man kan göra är att honom i luften innan han stampar en i huvudet. Att en stark spark när han kommer en bra idé, och det känns fullt.



## BLANKA

i början tyckte jag inte om den här figuren, men när man har lärt sig att sköta honom så kan han vara hur farlig som helst. Blankababy har tre special moves varav två är halvsvåra att göra.

## GUILE

Av någon anledning har jag alltid hur svårt som helst att spöa Guile, men när jag väljer att vara honom så misslyckas jag helt och får stryk på två sekunder. Guile har två special moves som åtminstone jag har skitsvårt att fixa.



## KEN

Egentligen så är Ken precis samma gubbe som Ryu, det enda som skiljer är ett kast och pudelfrillan. Ken kunde vara lika bra att vara som Ryu om det inte var för det faktum att han är så ful (han ser ju ut som värsta losern).

## SAGAT

Ha! En baggis. I början är gång man möter den här snart ser man mönstret. I börjar skjuta så hukar du dig för att fortsätta beskjuta. Det som behöver göra är att hoppa honom ordentligt i pannan honom.





# O C H S Ä M S T I FIGHTER 2



## CHUN LI

OOH BABY! Här har vi snyggingen i spelet. Chun Li kan vara väldigt bra, förutom att två av hennes tre special moves är helt omöjliga att utföra. Kan vara skoningslöst bra mot Blanka och M. Bison.



## ZANGIEF

...är den näst sämsta gubben i spelet. Svårighetsgraden kvittar, hur man än har ställt in det så spöar man Zangief när man vill. En loser.



## DHALSIM

Om man ger Dhalsim lite tid och lär sig hans tre special moves så kan man spöa fiender på löpande band. Hans armar och ben töjs ut när man sparkar och slår, så man slipper att gå i närkamp. Klart värd att välja.



## BALROG

Vilken loser!!! Han har två special moves som är helt värdo. Balrog spöar man med förbundna ögon. Zangief är inte sämst, den kaxiga grisen Balrog är klart på botten.



## VEGA

Vega kan vara för jäklig att spöa. Själv har jag aldrig lyckats något vidare i hans skepnad, men tar man sig tid så kan han vara bra farlig. Har tre special moves som är halvsvåra att fixa.



man bra grinfärdig varje väldiga kickbyxan, men lär han ställer sig och börner. Då gör han likadant dig, och det enda du då över strålen och sparka n. Sedan är det hej då för



**Huvudperson:** Nigel (prisjägare)

**Kompis:** Friday (Fladdermusvampyr-alvertjej?)

**Fiender:** greven (The Duke), och Kayla med gäng

**Tips:** Samla mycket pengar och många hjärtan!

## En liten guide till rollspelet

# LANDSTAL

**Spelets inledning:** Nigel hjälper Friday undan Kayla och gänget. Friday berättar för Nigel om Kung Nols skatt, som Kayla är ute efter. Friday påstår att hon vet var den finns, men när Nigel vill att hon ska berätta börjar vampyrfén slingra sig: "Öh, var såg jag nu den där skatten...? Jag vet på ett ungefär..."

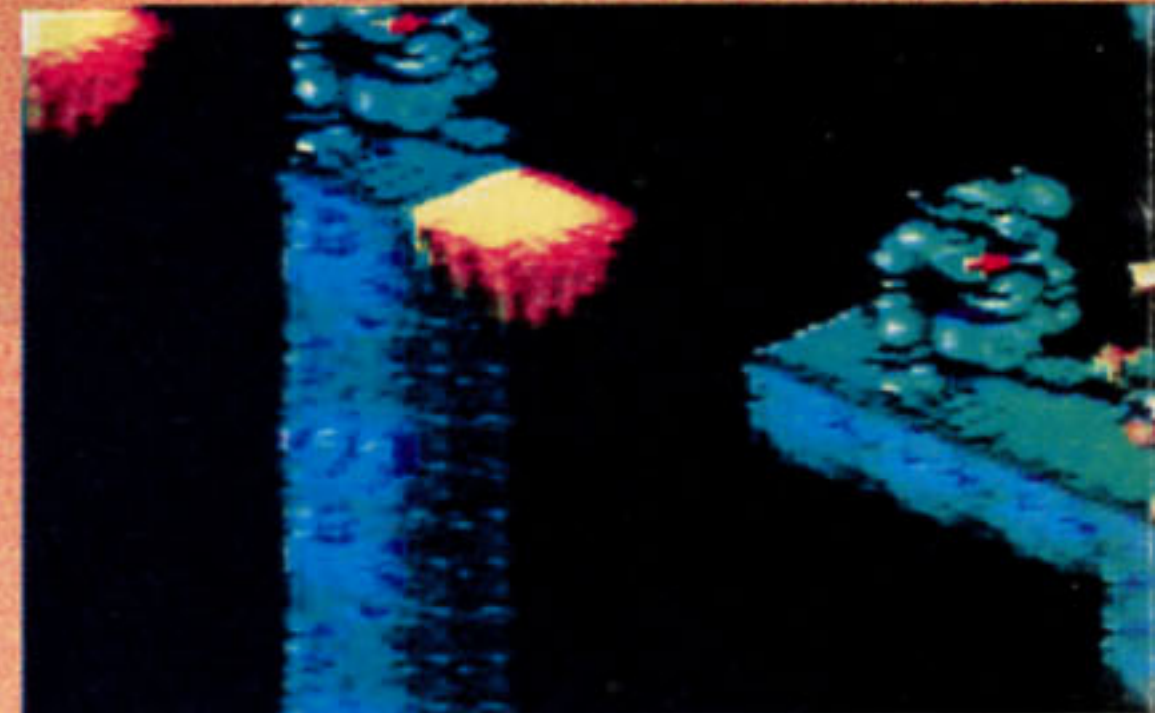
Och Nigel sätter fart. På en jättelik örn flyger han till grottan där äventyret börjar. Han letar igenom grottan och hittar bland annat en flotte, som han åker iväg på. Tyvärr störtar han nedför ett vattenfall och slår sig medvetslös. En björnliknande varelse tar med honom till sin hemby, där han snabbt återhämtar sig. I byn hör han talas om grannbyn, som är bebodd av en annan björnras. Där borta har man blivit lite knäppa, menar Nigels nya vänner. Nigel

frågar efter Kung Nols skatt, men ingen vet något. Han blir hänvisad till en vis man, som bor i en grotta norrut. Han kanske vet något! Nigel ger sig av och lyckas efter en del letande hitta den vise mannen. När han återvänder till byn har den söta björnflickan (byhövdingens dotter) som räddade honom blivit kidnappad av grannbyns konstiga björnar. Nigel och Friday beger sig dit och får se hur de knäppa björnarna förbereder en ritual och för den kidnappade till en grotta uppe bland bergen.

I ett av husen hittar Nigel en ansikts-statyett som fungerar som nyckel till en stor port uppe vid grottan. Lyft upp statyetten framför porten, så öppnas den och ni kommer in. Ni kan nu rädda björntjejen. Efteråt ska du prata med alla björnarna och lägga deras upplysningar på minnet. Nu kan du gå vidare i loret!

När du kommer till huvudstaden

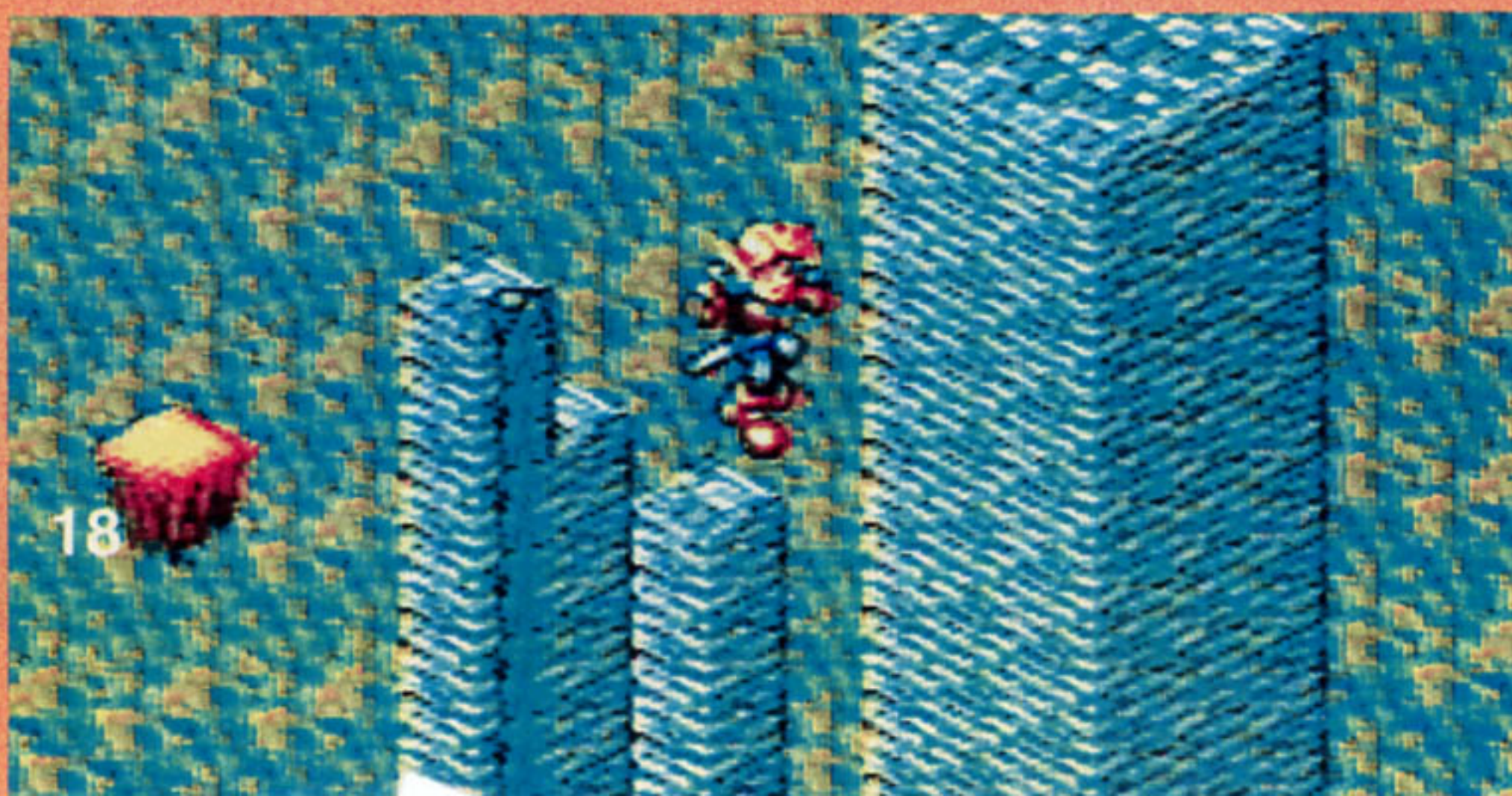
Mercantator upptäcker du att det behövs ett pass för att bli insläppt. Gå till staden Ryuma och tala med alla - precis alla! - i staden. Gå till en brygga i stadens utkant och ta en flotte till en grotta i närheten. Där hålls stadens vise man fången. Gå tillbaka till Ryuma och tala med alla i staden. Nu får du passet till huvudstaden.



I Mercantator ska du tala med alla människor flera gånger. I stadens utkant finns en fontän. Gå dit och se om du upptäcker en liten flicka här. När flickan står vid fontänen händer det grejor!

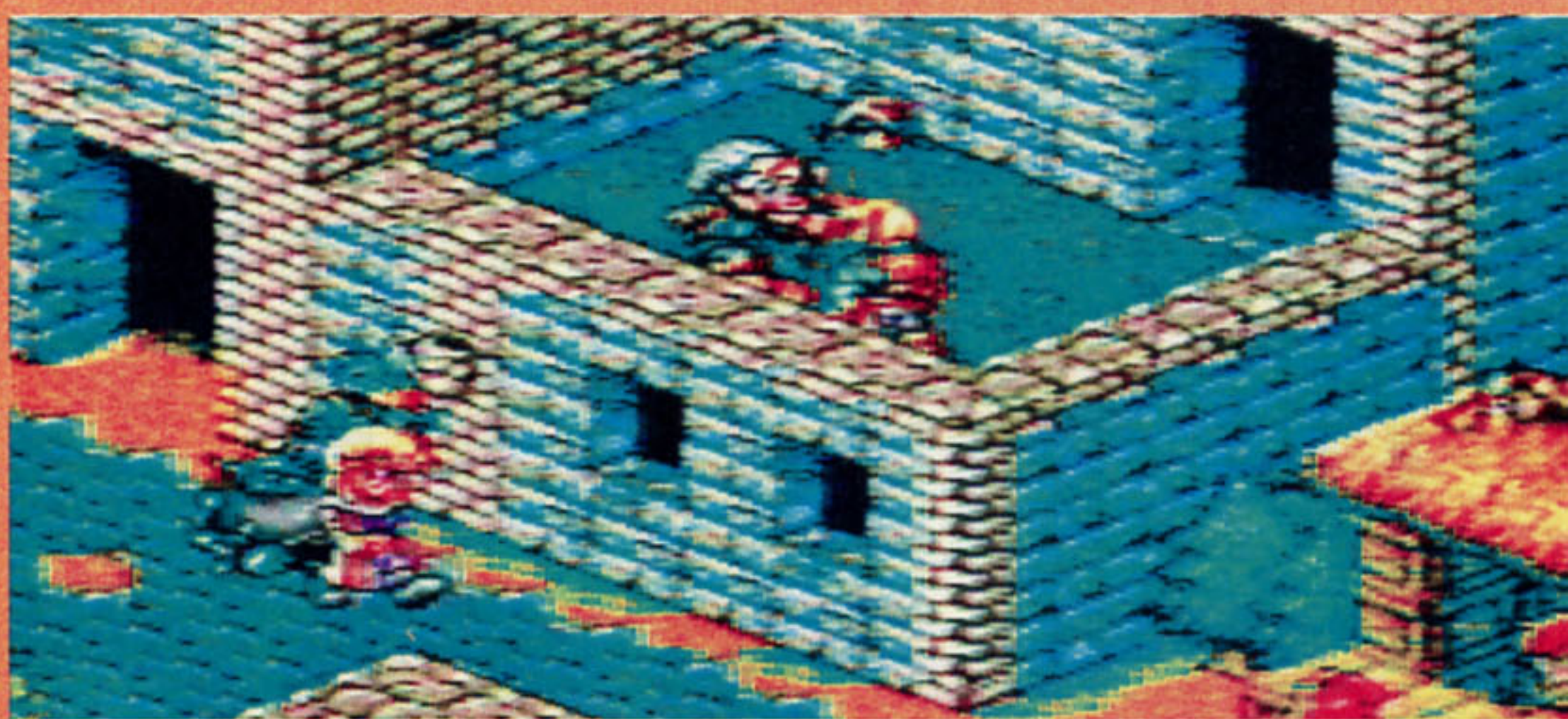
Nigel måste komma in i ett visst hus, men han blir inte insläppt för att han är "för ung!" Stället är en dansstudio - tro inget annat! För att bli insläppt måste en trollkvinna i staden förvandla honom till en äldre man. När detta är gjort kan du gå vidare i spelet.

OBS! Det är mycket viktigt att samla ihop pengar till att köpa en klocka som signalerar när man är i närheten av hjärtan som man kan ta. Efter att du mött The Duke måste du klara av en krypta med en mumie. Du måste få tag i en sak som tar bort förtrollning på ett ställe längre fram. Inne i kryptan ska du klara av åtta gåtor i form av åtta olika rum där man ska få brinnande lyktor att slockna. Gör så här:

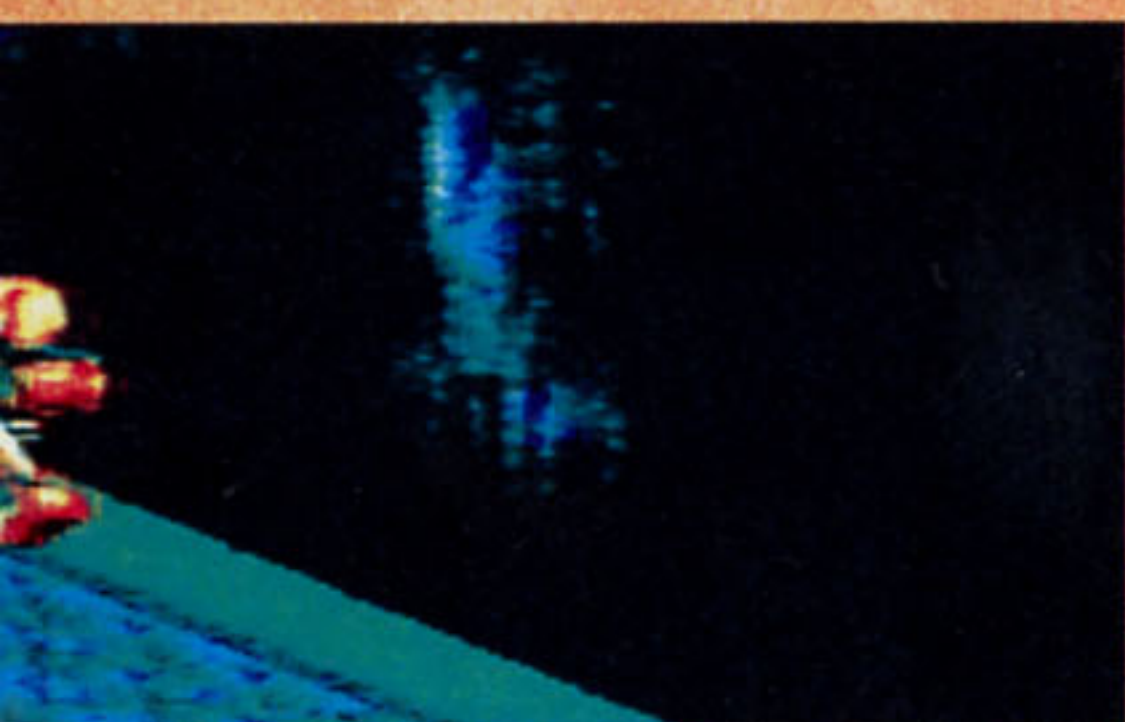




- 1) Ta den vita, röda och gula bubblan.
- 2) Stå helt stilla uppe på podiet
- 3) Ta en steg efter ena väggen och klättra upp
- 4) Släng kulan på monstret så att den hamnar på huvudet.  
Du måste göra detta när han är i mitten av rummet.



# KER KER



- 5) Lägg lådan invid vänstra lyktan och ställ dig på den. Nu slocknar lyktan.
- 6) Stå helt stilla mellan lyktorna. Rör inte skattkistorna.
- 7) Slå det bruna skelettet.
- 8) Lägg lådan framför podiet, hoppa upp och gå in i väggen. Ta flotten, åk över och tvåla till mumien!

Nu när du har armbandets kan du gå till trollkarlen Mir. Inne i hans torn är det ganska klurigt, så ta det försiktigt. Du kan spara data på ett ställe inne i tornet, plus att du kan få tag i läkeörten Eke-Eke gratis här. När du är klar med trollkarlen ska du undersöka ett stort träd utanför Mercantator. Du ska rädda trädet, för då belönas du med tillträde (skämt?) till alla dess kusiner som finns utspridda lite här och där i spelet. Du kan då teleportera dig från plats till plats med träden som stationer.

När detta är klart ska du ta ett snack med greven. Nu händer det grejor! Vid denna lilla träff får du nämligen se hans rätta jag, så var redo för det värsta. Efter detta möte ska du leta rätt på en ljussten, som finns i en skogslabyrint utanför staden. När du hittat stenen går du till hamnstaden Ryuma och ger den till fyrvaktmästaren i fyrtornet. Nu kan du åka båt från Mercantator och gå vidare i spelet. I nästa stad ska du komma ihåg att spara data ofta. Gå ut i strid, gå tillbaka och spara, så klarar du dig allt bättre. Nu är det förstås ganska tufft att klara sig mot svåra fiender, men som sagt måste du ta det hela stegvis och bygga upp din styrka. Spara data i kyrkan - ofta!

När du har räddat alla människorna så kan du hitta ett bra svärd i stadens brunn. Gå nu till dvärgbyn och undersök allt. När du kommer fram till grevens slott så gäller samma sak - spara data så ofta du kan.

På ett ställe inne i slottet faller det ned spikklot från taket. Hoppa upp på det vänstra och upp på en hylla. Gå sedan åt höger, och du kommer in i ett rum där du får en chans att klappa till greven ganska rejält. När du klarat detta hamnar du hos

trollkarlen Mir igen. Av honom får du en "yxhuggarmagi" som gör att du kan fälla alla magiska smågranar som du upptäcker lite här och var.

Nu ska du leta reda på den flygande ödlan (Lizard) och tvåla till honom. När det är klart får du en statyett som ska hållas upp framför statyn här uppe bland bergen. Då kommer du till slutet av spelet - en dvärggrotta med många och svåra labyrinter. Det finns bara ett råd att ge på den här punkten: ta det lugnt och metodiskt, så löser du alla problem. I slutfasen av loret har du mycket att göra med att leta upp nycklar och andra föremål, men det är inte så svårt. Vid det här laget bör du klara av det, men kör du fast kan du alltid ringa mig på Hot Line-numret 08 - 600 51 71 från 1730 till 2000 mån-tors samt söndagar 1300 till 1500.

Lycka till med detta helt otroliga spel! Jag har förstås inte berättat riktigt allt i det ovanstående, för det skulle nog vara ganska tråkigt att ha allt förklarat. Eller hur?

Dr. Roffe





# ULTIMATE POINTS

# 53

# ULTIMATE vs. FIFA SOCCER

Varför vänta ända till sommaren med fotbolls-VM? På med dobbskorna och kasta dig in i spänningen redan nu! Det gör du enklast genom att skaffa dig ett bra fotbollspel, och här har du två kandidater...

Jag slår på Mega Driven. Spelet som är i heter Ultimate Soccer, och det ser mycket lovande ut. En elegant meny kommer upp där du ska välja språk - jag tror att engelska är det klokaste valet. Nästa meny kommer upp, och du har mängder av options. En del är viktigare än andra. Du ska t.ex. välja bollkontroll: antingen sitter bollen klistrad vid foten, eller så är den lös och du måste fösa den med dig. Det senare är naturligtvis mycket svårare, men ger en mera realistisk känsla. Är du riktigt pettig ställer du också in vindriktning, bollens vikt och en massa annat tjafs.

## Nej, nu är det dags för spel!

Förutom straffläggning och vänskapsmatch finns det tre tävlingsalternativ: VM-turnering, utslagningstävling eller seriespel. I seriespelet kan du fajtas mot upp till 31 lag i en enkelserie. Du kan ha stor nytta av en turboknapp, för man måste bläddra igenom alla andra resultat genom tryck på A-, B- eller C-knappen. Vinner gör givetvis den som får flest poäng.

## Det finns 64 landslag världen över att välja bland,

och de har tre olika värden: snabbhet, teknik och uthållighet. Spelarna har namn, men de är dessvärre påhittade. När du plockat ut bästa formationen och valt spelstil (attack, defensive osv.) är det äntligen matchstart. Njaa...äntligen? När spelarna springer in på planen sitter jag bara och tittar. Här rasar det nämli-



Matchbild från Ultimate Soccer (SEGA)  
**Finns i butik nu, pris 595:-**

gen helt och hållet. Jag måste faktiskt kontrollera om det verkligen står "16-bit" på kassetten, för detta liknar mera ett 8-bitarsspel.

## Jag inser att det roligaste i Ultimate Soccer är att dra på sig gula och röda kort.

Det första jag chockeras över är hur orealistiskt spelarna rör sig. När man glidacklar glider man alldeles för långt (om de inte använder konsistensfett som gräsvårdsmedel) och när man springer ser jag inte skymten av jämna rörelser och tempoväxlingar. Jag tvangs granska repriserna innan jag förstod att det var en bicykletas som förvandlade spelaren till en gröt mitt i straffområdet.

Straffläggning i Ultimate Soccer. Anonym svensk lurar lika anonym engelsman att slunga sig åt fel håll. Upphetsande.





# FIFA INTL. POINTS

# 93

## Ett par matcher senare.

Jag inser att det roligaste i Ultimate Soccer är att dra på sig gula och röda kort. Om du gör en tillräckligt grov nedsparkning blir det t.o.m. märke i gräset. Frisparken är given! Och det blir så klart straff om förseelsen skett i straffområdet. Spelet byter vinkel och du får en närbild på straffen.



Matchbild från FIFA Soccer (Electronic Arts)  
**Finns i butik nu, pris 695:-**

När du tröttnat på regn (man ser faktiskt regndropparna) och snålblåst kan du gå över till att spela 6-a-side (sexmannalag). Du får då inte bara tak över huvudet, utan också väggar som hindrar bollen att gå till inkast samt en blå plan med mindre mål. Som om det inte var svårt nog att trycka dit bollen ändå!

Om du är trög vad det gäller inläring, så kan du ändra hastighet och tempo i menyn. Då lär du dig det här spelet lättare. Om det nu är något att lära sig...

## JAG BYTER TILL FIFA SOCCER.

En meny kommer upp, och jag står återigen inför en hel del olika val. Jag väljer snabbt bort offside och manuell målvaktsstyrning. Liksom i US kan man spela VM, utslagsturnering och seriespel,

Här lägger man upp spelfördelningen i FIFA Soccer. Du kan när som helst pausa och justera upplägget, samt förstås byta taktik. ta i reserver osv.

men jag börjar med en uppvisningsmatch för att få känna lite på spelet. Jag hittar Sverige bland de 48 landslagen, och Tyskland får stå för motståndet. Som vanligt, när det gäller EA-spel, måste super-messerschmitten Ron Barr ge oss sin missuppfattade syn på matchen, men jag förtränger snabbt hans gaggande och lägger i stället upp taktiken och gör några förändringar i laguppställningen. Som i NHL-spelen (FIFA Soccer påminner mycket om dem) har varje spelare ett tiotal olika egenskaper: snabbhet, skottstyrka och nickförmåga för att bara nämna några. Namnen på spelarna är tyvärr påhittade även i detta spel. Synd!

## Att jag har domaren emot mig märker jag snabbt,

för jag torskar slantsinglingen. Inte blir det bättre av att jag skickar den första tysk jag kommer åt på världens luftfärd! Han ligger i gräset och vrider sig av smärta, och det ser ut som om han aldrig ska resa sig mera. Jag åker på en varning, och det aset reser sig med en gång!

## Alltefter som matchen går förundras jag över alla smådetaljer..

Tryck på C i en löpduell, och vips - så har din armbåge gett dig för-

språng! Bissorna (plural av bicycletas) är lättare att urskilja, och i det här spelet kan man verkligen spela sig igenom hela plan: börja med att rulla runt bollen i backlinjen och avsluta med en stickare till din toppforward.

## En intressant situation är straffsparken.

Här ändras inte bilden som i US, utan här är det som i vilken situation som helst. Det tycker i alla fall jag är roligare. En liten nackdel med FS är att matchklockan inte syns i bild hela tiden. Den visas bara under vissa avblåsningar. Men tål du det, så blir det många timmar framför TV:n. Köp!

**Johan Spångberg**

# 53

## FÖRDELAR HOS ULTIMATE SOCCER:

**Flera options**  
**1-8 spelare**  
**100:- billigare**

# 93

## FÖRDELAR HOS FIFA SOCCER:

**Password finns**  
**Större realism**  
**Bättre grafik & ljud osv,**  
**osv...**

**Forts. nästa sida!**





# FIFA VS ULTIMATE

GREAT GOAL 3

## Grafik

Inte mycket att snacka om. Grafiken i US underkänd, klart godkänd i FS. Frågan är hur mycket bättre grafiken kan bli i ett spel som FIFA Soccer.

## Spelkänsla

FS: otrolig spelkänsla. Spelarna rör sig realistiskt och jämnt. Man börjar förstå hur det känns att spela inför ett fullsatt Wembley. US: Tja, vi kan säga så här: man glömmer det där med Wembley.

## Ljud

Musiken går att stänga av i båda spelen. Ljudeffekterna likaså, och det är rätt: i US ska man stänga av allt som har med ljud att göra. Publiken låter ändå bara misstänkt likt bruset som hörs när spelet är avstängt. I FIFA kan du ha effekterna på - publikljudet är inte att leka med! Lyssna bara på ramsorna...

## Hållbarhet

Det ena kommer att hålla mycket länge, det andra är passé innan du ens har läst ut den här tidningen. Gissa vilket som är vilket...

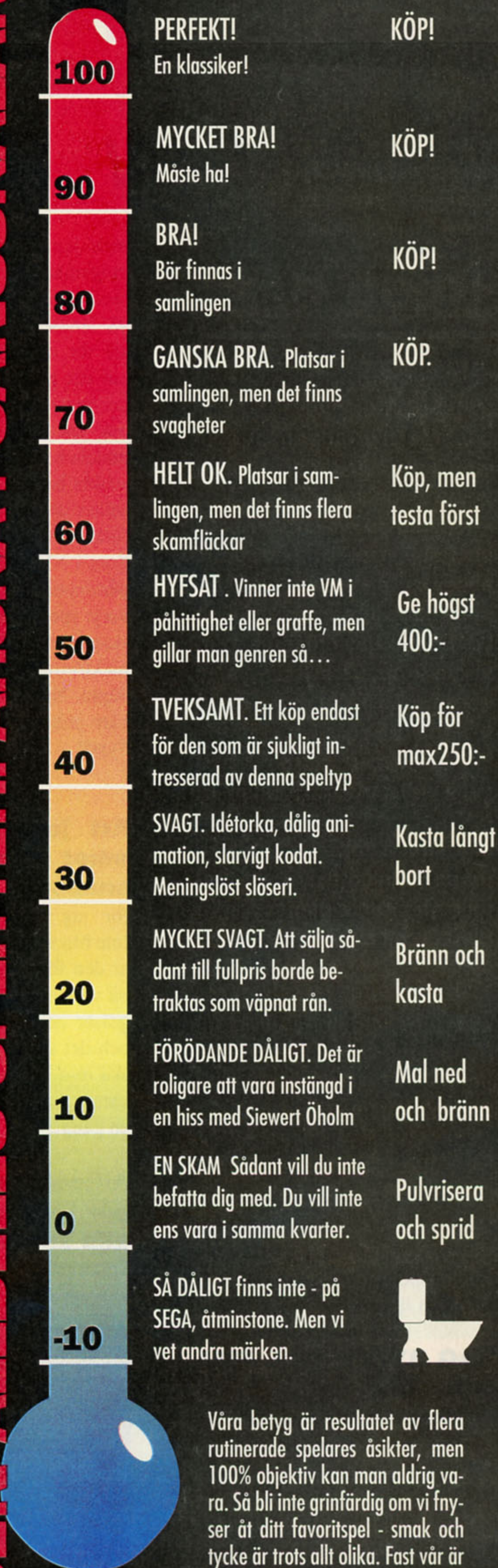
## Irritationsnivå

"Limma bollen för h-vete!" skriker jag åt min målvakt i FIFA-spelet. Men han lyssnar inte, utan fortsätter envist att tippa varenda bollusling till hörna.

Irritationsmoment i Ultimate Soccer då? Läs mera om dem i den 400-sidiga boken "Irritationsmoment i Ultimate Soccer" av Ernst Bränner-Sthrafen.

VI BERÄTTAR VAR BOLLEN ÄR RUNDASTI

# DEN ALLDELES SPLITTERFÄRSKA POÄNGSKALAN





# ORD KRIGET

Månadens kubbning börjar genast - Kennie i Fjälkinge frågar så här:

**"Hej Sega Force! Jag undrar varför ni bara sätter in fusk till NYA spel som kostar skjortan!!! PS: Jag vill ha svar!"**

Varsågod! Här har du det: vi försöker hålla läsarna med fusk till de spel som är mest aktuella. Helst sitter vi en stund på fusken så att de flesta har en chans att använda sina gamer-talanger innan de ger upp och trycker in de där koderna. Vill du ha hjälp med fusk & fiffel till gamla spel, så ring Dr. Roffe! Eller skriv.

Jimmy i Kalmar undrar:

**"Hej Sega Force! Den 10/11 hörde jag på radion att "dom" kommer att sätta 15-årsgräns på vissa våldsamma spel. Kan detta stämma?"**

I England och USA finns det åldersgränser på TV-spel. I Sverige finns det bara folk som hoppas att det ska bli så. Risken finns, eftersom många människor tycker att de vet vad som är bäst för både dig och mig och vill bestämma hur vi ska ha det. "Dom" är väldigt svåra att bekämpa, för om man skulle säga emot hugger "dom" bara till med något i stil med:

"Jassånityckerattfolkskamisshandlaspågatornaochattdetskavakrigöveralltva?" Precis som om det hade något samband...

"Dom" är samma sorts människor som ville förbjuda och/eller censurera följetongshäftena på 1800-talet, biografilmerna under större delen av 1900-talet, videofilmerna sedan 1970-talet och de hemska databaserna, dataspelen och TV-spelen på sistone. "Dom" är förskräckta över "våldet" (ett svammeluttryck i samma stil som "vädret") och vill göra något. Eftersom det är omöjligt att göra något åt det verkliga problemet letar de upp något som de kan förbjuda för att lugna ned sig och få gott samvete. Det "dom" förbjuder är alltid något de inte själva påverkas av. Andra åldersgränscensurförbudsmänniskor vill införa begränsningar för att TV-spelsbranschen inte ska få "dåligt rykte" - då kan affärerna gå sämre. Från Nintando-håll i USA lovar man att "inget Nintandläkar-spel någonsin ska vara sådant att det får en åldersgräns". Så bra. Välkommen till fyraåringarnas värld! Men kanske det är bra med åldersgränser, så att vi slipper skitpratet och får in alla bra spel till Sverige, oberoende av innehållet. Då får man förstås "spellangare", "svartspel" och "olaga speluthyrning" och alla våldsspel blir mycket mera intressanta. Men man ska inte vara säker - en del professionella censurfantaster (Läs: Kristdemokraterna) har blockerat alla försök att ta bort biocensuren och byta den mot en 18-årsgräns. Så var inte för säker, Jimmy.

**"Tjena! Jag har just köpt en Mega Drive och har några frågor jag skulle vilja ha besvarade:**

- 1) Kommer Super Street Fighter 2: The New Challenger till MD:n och i så fall när?
  - 2) Är det bra att investera i en Mega-CD?
  - 3) När kommer det något nytt Disney-spel till MD:n?
  - 4) Vilken joystick är bäst till Megan?
  - 5) Finns det förvaringsbox och spel-fodral till Megan? I så fall var?
- Anders Bergström"**

Svar:

1) Ja, det går vissa rykten om att Capcom ska släppa den till jul. Den här gången ska det bli samtidigt släpp både på Megan och värsta konkurrenten, sägs det. Men vi tror det när vi ser det - som alltid annars i branschen.

2) Det är en ganska personlig fråga. Hade den kostat som i Japan (c:a 1700:-) hade svaret varit ett obetingat "ja". Som priset ligger nu motsvarar det ungefär 6 nya spel till Megan. Vilket drar mest? Har du kanske råd till bäggedera? Svaret hänger också på vilken typ av spel du gillar bäst. Är du roll- och äventyrsspelare MÅSTE du ha en. CD-spelen har inte varit några superhöjdare (förrän Thunderhawk kom), men nu börjar det likna något och snart måste du ha något slags CD-drive för att kunna vara med om det hottaste i spelvärlden., så skaffa en om du kan! - SEGA lovar att 32-bitmaskinen, Saturn, ska kunna köra de gamla Mega-CD-spelen också.

3) Stup i ett. Du har väl redan läst om Aladdin i det här numret, och det kommer ständigt mera. Nästa på listan påstås vara "Beauty and the Beast" (Skönheten och odjuret). Den som väntar sig mörsar-action och totalröj blir säkert besviken.

4) Inget klär SEGA:s egen Arcade Powerstick. Den är tung och stadig och finns numera också med 6 knappar. Fast vi tycker att jäjpaddan duger bra, särskilt den nya, slimmade 6-knapparsversionen. Den har klart bättre känsla och precision än den gamla, både i krysset och på knapparna, och ligger klart bättre i handen

5) Vi har inte sett några i Sverige, men i utländska speltidningar finns det ofta annonser om olika boxar och transportskydd till alla slags konsoler och kassetter.

Eftersom många har frågat kan vi tala om att våra favoritpizzor är Indiana (räkor, ananas, curry) Specialaren (oxfilé, gorgonzola) Bussola och Bolognese.

Fortsätt skriva! "Ordkriget", SEGA Force, Box 1074, 172 22 Sumpan. Införda bidrag belönas med en SEGA-pryl, så glöm inte att skriva fullständig adress i brevet!



# MEGA DRIVE

## POINTS

Det går utför med Winter Olympics '94! Alla grenar utom två äger rum i nedförsbacke, så räkna med att det går åt skogen också. Du kommer att räkna en del av de digitala granarna till dina intimaste vänner innan du fått grepp om tekniken - WO '94 är inget lätt spel.



# W I N T O L Y M P I



Doug Anderson är en ohygglig sopa. Han däckar när som helst, för han har inte läst instruktionsboken. Det måste man göra, annars är man totalt pantad som olympier. Men även om man vet var man ska trycka och varför, så är det lättare sagt än gjort. Winter Olympics '94 är helt klart ett spel för träningsvilliga självplågare, som inte blir förtvivlade över att ligga 2000 poäng efter Zaires bästa backhoppare. Datorns killar öser på som om de vore dopade till ögonbrynen, och hur du än slavar på får du inte ens se medaljerna på vykort. Träna på bara...

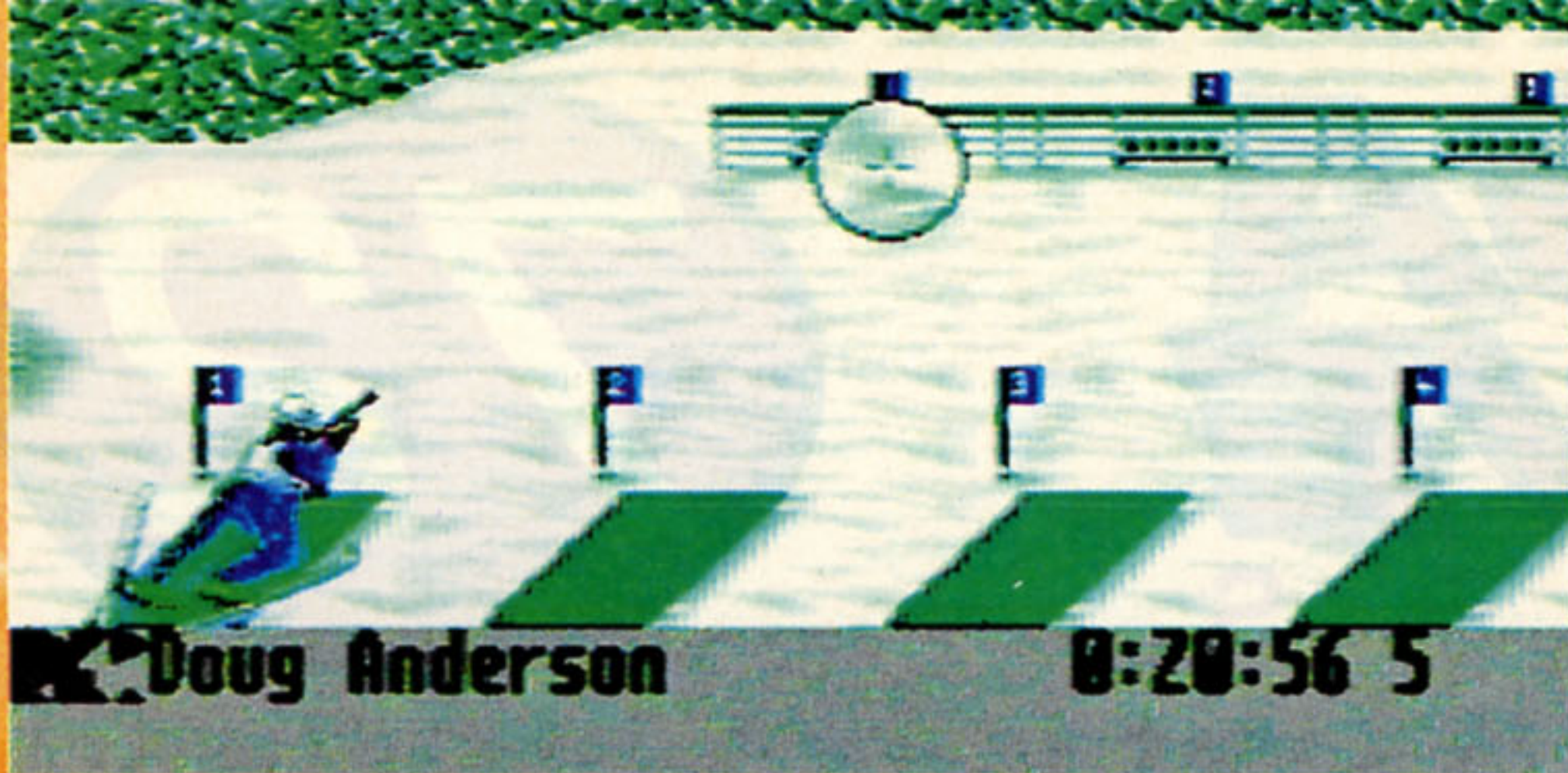
Nej, WO '94 är inte ett spel för latdrögar och slöhackor. Det krävs åtskillig övning för att ens klara sig igenom grenarna utan att bli diskvalificerad. Urvalet är detta:

Störtlopp, super G, storslalom, slalom (småslalom?), freestyle-puckelpist, backhoppning, bob, rodel samt skidskytte och skridsko på sprinterdistans - alltså en klar dominans av utförssporter. Lite styggt mot värdnationen, som ju är bäst på vågrät lagghasning (okej då: skidåkning.), men norr-männen får nog riktiga medaljer så att de blir nöjda.

Ni som minns Olympic Gold kommer kanske också ihåg den ohyggliga träningsvärk man fick i







På rygg mot döden i 95 knyck, även känt som "rodel".. Det finns sådana som kommit levande i mål, men vi känner inga. Känner ni några så be dem ringa Svenska Olympiska Komittén.

Doug Anderson, megasöpan, försöker träffa små svarta splutter med ett blygevär, mera darrhänt än en kaffenkoman på avtändning. Så känns det i alla fall - skjutdelen i skidskyttet är kusligt realistisk. Med andra ord: svår.

Matte & Patte har just snott en jättetoffel med stälmedar och fått syn på en perfekt flyktväg.



Detta går ut på att träffa fem svarta måltavlor vid fyra olika stationer, och siktet är grymt vingligt! Din förmåga att dutta hit och dit på D-knappen sätts på hårda prov! Rodel och bob är lite annorlunda - där krävs det snabbhet och omdöme för att åka så fort som möjligt utan att slå runt och bli diskad. Backhoppet är kul - och det är svårt att landa utan att slå en dubbel mollbergare med skruv, mutter & bricka. Här är det timing och koncentration som gäller! I puckelpisten gäller det att få upp farten genom rytmiska D-knappstryck och att sätta in tricken i rätt ögonblick.

Väljer du hel olympiad får du tävla i alla grenarna, och dessutom se inlednings- och slutceremonierna. Du kan också välja ett mindre antal grenar till en mini-olympiad, eller välja "träning". Gör det! Det behövs, eftersom du har chansen att skåpa ut tre medspelare åt gången när du tränat dig skicklig. Det jag saknar mest är se snön spruta från träden när man dammar av störtloppsbanan i full fart, men jag är väl ingen sportsman...  
MJ

## Grafik

Grafiken är inte särskilt imponerande, men den duger. Den är nästan likadan på GG-versionen, och det säger en hel del. De tävlande figurerna är hyggligt animerade, och de 16 meg som spelet omfattar innehåller gester av både triumf och förtvivlan. Räkna med att se mycket av det sistnämnda... Resultat-, intro- och utro-skärmarna är snygga.

## Spelkänsla

Den varierar starkt från gren till gren, men den skönaste känslan ligger i att bemästra dem - och att klå andra. WO är helt enkelt ett sällskapsspel som är bäst när man är flera. Särskilt då om alla behärskar spelet någorlunda... Skidskytte är roligast, tycker vi, men utförsgrenarna är också kul. Svårigheter ligger mest i att synfältet är så begränsat - man måste lära sig banorna för att ha en chans.

## Ljud

Hissmusik för flåshurtiga plus skrap- och slirläten. Vi vill inte ens veta hur man samplat in stönandet man hör när utförsåkarna piper av banan.

## Hållbarhet

Bäst före-datum är svårt att ange - det hänger på din inlärningskurva och styrkan i din medaljhunger, men för en verklig sportfantast är detta en långkörare.

## Irritationsnivå

Det är grymt irriterande att man inte kan trycka sig förbi alla resultatuppräknings när man spelar solo. Fast det är ju där det roliga sitter när man är flera...

# ERCS

fingrarna - de flesta grenarna i det spelet byggde på att trycka in A och B-knapparna omväxlande så fort som möjligt. Här är det dock bara två grenar som kräver detta slags fingerfärdighet: skridsko (i hög grad) och bobsleigh (bara i starten).

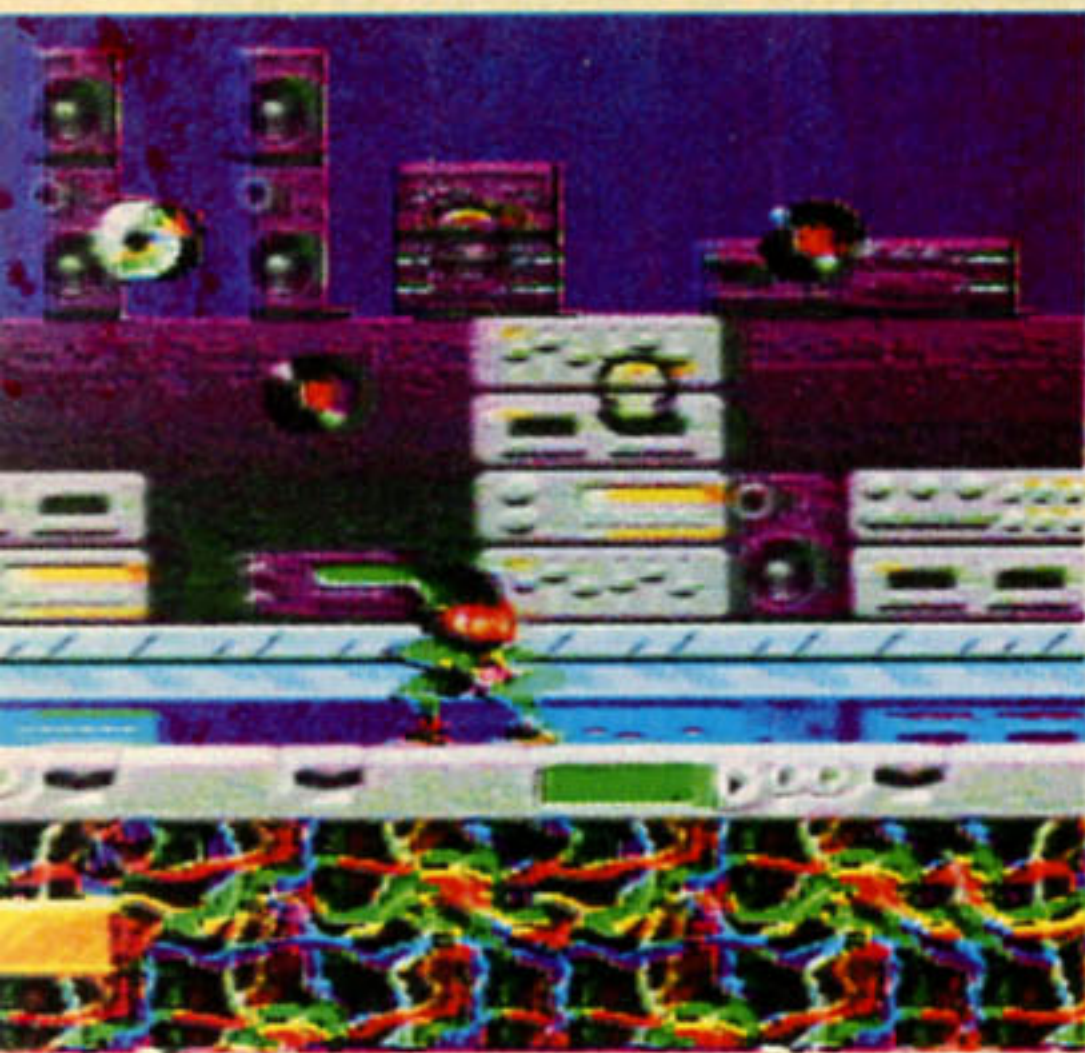
De alpina grenarna åks på skogsbevuxna banor som ska likna de verkliga i Lillehammer, men vi hoppas innerligt att de tävlande slipper skalla granstammar lika ofta som vi. Det finns tre styrmetoder att välja emellan (så någon ska väl passa...) och en B-knapp som får åkaren att huka sig och accelerera. Svårigheten ligger i själva skidsimulationen och valet av skärmstorlek. Gubbarna verkar åka på kasserade vattenskidor. Jag har åkt med rundslitna stälkanter, och sladdat mycket mindre än störtlöparna i WO '94.

Men den största utmaningen är i mitt tycke skidskyttet. Där skidar man genom att vicka D-knappen fram och tillbaka så att ett streck på en mätarstång far fram och åter mellan två maxlägen. Knepigt bara det, men sedan är det skyttet...



# MEGA DRIVE

P O I N T S



Zools kusins brorsa. Den fruktade döds ninjan Anus Bananus.



**ZOOL** lanserades som en Sonic-bräckare på all världens elektronikmässor för ett drygt år sedan, men först nu har spelet kommit i Mega Drive-format så att man verkligen kan jämföra Zool med den blå igelkotten. Vilket blir då resultatet? Betyget har du sett - läs nu resten!

# Z

# O

Zool är något slags cool rymdninja som glider omkring genom universum med sitt rymdskepp. En makalöst ond rymdstygging vid namn Krool sätter käppar i hjulet på hjälten Zool (Krool och Zool? Vem f-n har döpt dessa figurer? Loket?). Detta leder till att Zool störtar på en okänd värld. Då blir Zool förbannad och ger sig ut för att lösa alla problem skapade av den fördömde Krool!!

## **Zool är ett klassiskt plattformsspel.**

Det gäller att lösa en mängd olika småproblem och undvika att "dö". Den sprallige lille rymdninjan blir tvungen att slå sig fram genom horder av "blobbar", galna mördarbin, skjutande godisar, farliga "piggmonster" och sega strömmar av flytande kola. Det gäller att snabbt forcera de olika nivåerna och

samtidigt få ihop så många poäng som möjligt!

**Zool kan skjuta någon form av kulor,** klättra uppför (och sitta på) lodräta väggar. Han kan springa ganska fort och göra höga hopp. Under det att vår hjälte hoppar kan han dessutom utföra en farlig snurrörelse (typ spark eller slag) som tar "död" på de flesta av dennes motståndare. Dock inte alla!

---

***"Jämte kungarna Sonic och Bubsy känns Zool som en blekare karbonkopia av dessa spel."***

---

Det finns ett och annat nytt grepp och en och annan rolig funktion i detta spel. En favorit är när Zool duplicerar sig och blir till två personer





# O

(han får en skuggpolare som följer honom i hämlarna). Det finns också symboler för extra höga hopp att plocka.

## Lite irriterad blev jag på spelkonceptet, som känns så föråldrat.

Att springa på en bana, förintata olika monster och samla poäng i form av diverse föremål känns inte riktigt som ett spel för 1994! Jämte kungarna Sonic och Bubsy känns Zool som en blekare karbonkopia av dessa spel.

Men om man utgår från att detta är just ett sådant spel så får det godkänt

.. Tycker Deg!

## Tiden e.S. (efter Sonic.)

Att göra plattformsspel blir aldrig riktigt samma lugna sysselsättning efter Sonic. Sonic är måttstocken som alla liknande spel får finna sig i att bli jämförda med. Det gäller verkligen att gnugga geniknölarna för att

# L

få fram det som behövs för att lyckas: En ny, fräsch och charmig figur. Det ska finnas en lika revolutionerande ärkebov, mellanbossar som är lagom svåra och inte luktar dammig plus horder av småfiender, fällor och annat som ingen någonsin sett förut. Allt detta måste ha grafik av toppklass, och så ska spelmaskineriet vara lika välsmort som en Rolls Royce-motor. Figuren ska lyda minsta snudd på jäppaddan, och allt ska vara lagom svårt. Inte för lätt - slantar man upp flera-hundranittifem kronor så ska man ha skoj i ett par veckor - och inte så svårt att lill-nisse blir sängvätare i ren protest när han går bet på fjärde banan.

Nå - lyckas Zool med allt detta? Ja, i högre grad än vad signaturen Deg anser. Men då tar jag med i beräkningen att Zool har tappat ett drygt år under vandringen från datorspel till TV-spel, och det ska man egentligen inte göra. Zool på Megan är här och nu! Jag gillar fortfarande figurens rörlighet, och påhittigheten i de olika världarnas grafik är rätt roande, men det är en bra bit kvar till Sonic-klass och jag ser ingen anledning till att ändra på Degs betyg. Men om du är road av plattformare, så är Zool ett klart köpvärt spel med kvalitet över genomsnittet - tycker MJ



## Grafik

OK! Lite väl mycket "Mariobakgrunder" för min smak, men det är OK! Zool kanske har lite väl få rörelsemoment och stundtals verkar han ganska stelbent trots sin snabbhet.

## Spelkänsla

Spelmekaniken är ganska hyfsad. Zool rör sig snabbt och lätt och svarar snabbt på kommandon. De olika funktioner som spelet är uppbyggt på är väl beprövade men det hela fungerar trots allt!

## Ljud

Effektljuden får godkänt men inte musiken. Hissmusik för hysteriker! Nä.. jag är urless på "plip-plop-ljudmattor"! Men musiken går att stänga av. Tack!

## Hållbarhet

Håller tills man har knäckt sig igenom spelet en gång. Det kan å andra sidan ta en god stund, för även om varje bana är relativt kort, så har Zool rätt snålt med livspoäng och jobbar dessutom under en tidspress som blir allt mera kännbar ju längre man kommer. Men något djup som gör att man kommer tillbaka gång på gång hittade vi inte i detta spel. Svårighetsgrader: easy, normal och hard.

## Irritationsnivå

Irriterande enbart för bad lossers.



# MASTER SYSTEM

P O I N T S

Ska vargen äntligen få sig ett skrovsmål?

Ska vi äntligen bli av med den störiga få-

geln som alltid vinner i den tecknade TV-

versionen? Hoppas kan man ju...

## DESERT SPEED TRAP

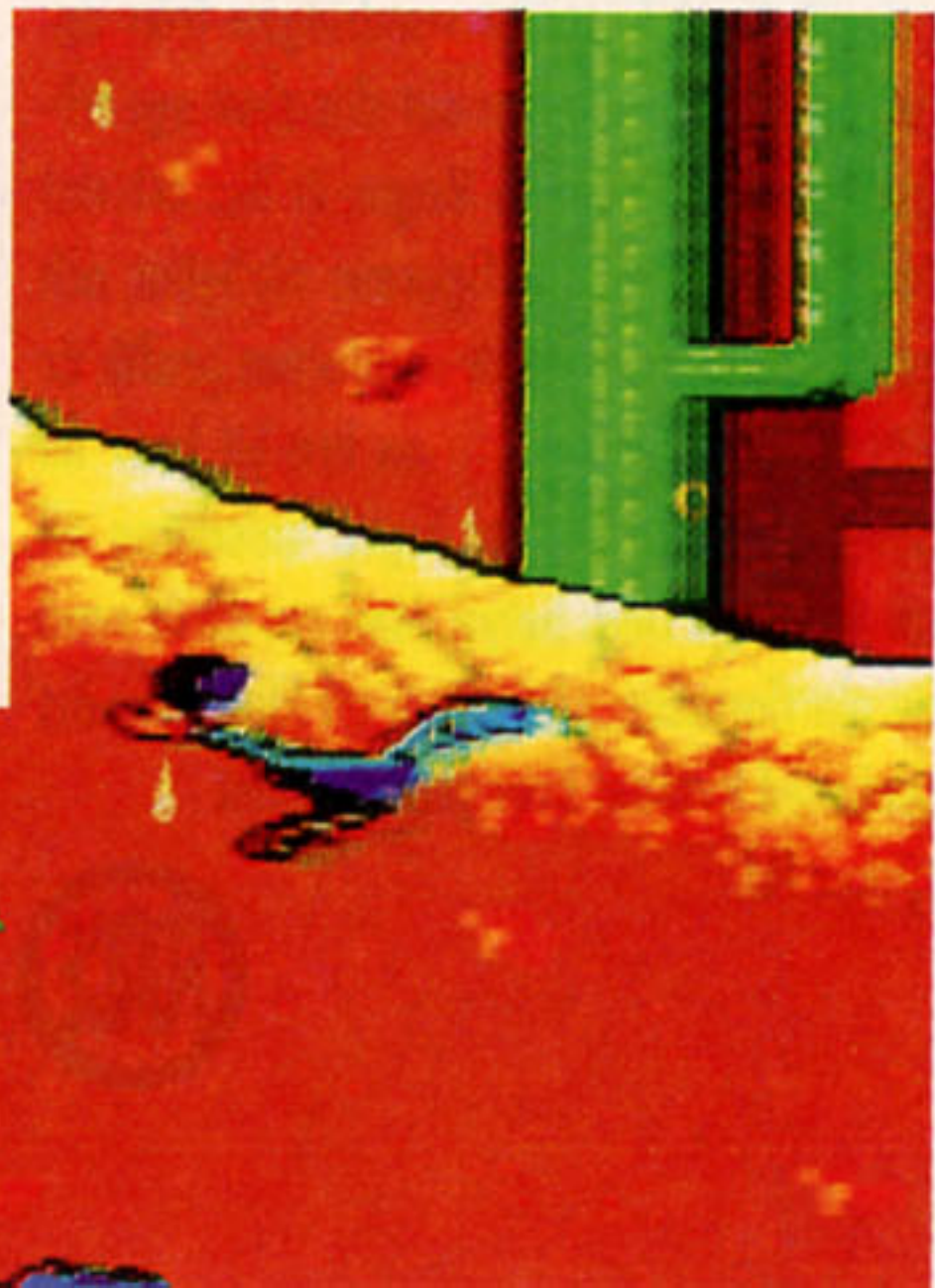
Som liten skitunge satt jag alltid som klistrad framför tv:n och tittade när det bjöds på ett av mina favvo-program Gråben och Hjulben (som någon efterbliven individ hade döpt dem till här i Sverige). Men i hemlighet hatade jag programmet, eftersom den lilla uppkäftiga fågeln alltid tog hem segern i episod efter episod. Det som fick mig att sitta timme efter timme framför tvn var den lilla förhoppningen att någon gång få se vargen (eller vad det nu är) få fast fågeln för att på ett grymt och tillfredställande sätt äta upp kräket. Jag fick naturligtvis aldrig se detta...

### Ett helt vanligt plattformsspel.

Det är väl ungefär vad man kan säga att Desert Speed Trap är. Du är fågeln och ska försöka komma från ett ställe till ett annat utan att bli middag åt vargen. Innan man kommer in i spelet så får din fiende många skrovsmål! Efter ett antal timmars spelande så blir det ganska tråkigt, alla banor ser nästan precis likadana ut och man fortsätter egentligen bara för att se om det ska hända något utöver det vanliga. Det blir till slut för mycket och man kan bara dra en slutsats: detta är ett mediokert spel...tycker Patte!



Bläst på middagen, som alltid...



### Grafik

Ganska halvtråkig grafte. Banorna ser precis likadana ut. Det som är kul är bilderna på vargen, som dyker upp mellan banorna.

### Spelkänsla

Innan man tröttnar på spelet (efter som banorna är så lika) är det ganska så charmigt på sina ställen. Det som irriterar är att gubben (pippin) är så svår att styra att man förlorar liv bara

### Ljud

Vad finns det att säga? Alla som har en Master vet i alla fall precis hur det kommer att låta så jag tänker inte ödsla trycksvärta på att förklara.

### Hållbarhet

Man tröttnar ganska snabbt på desert Speed Trap, men det är ingalunda ett lätt spel. Tidsgränserna är mycket snäva, så det blir ganska knepigt på sina ställen. Att plocka extra-tid är viktigare än att skaffa livspoäng!

### Irritationsnivå

Klar irritationsrisk finns när figuren är så seg att styra som detta fågelkräk.



# GAME GEAR

P O I N T S

74

# F1



Ett teknisk problem tvingade oss att välja mellan en bild från MD-versionen och ingen bild alls. Då förstår du vilket vi valde. GG-grafiken är inte alls så här snygg...

Om du läste förra numret har du redan läst om det suveräna racingspelet F1 i Mega-version. Glöm allt du har läst om Mega-spelet, för GG-liret är ett helt annat spel. Fast det kommer knappast som en chock för dem som känner till skillnaden mellan 8-bitarsspel och 16-bitars.

F1 på Megan satsar allt på att ge dig en fartkänsla som gränsar till det vanvettiga. Tyvärr är F1 på GG:n betydligt mera stillsamt. Visserligen var första dagen jag testade spelet ingen höjddardag, snarare tvärtom, men jag tror inte det var min allmänna seghet som fick mig att tänka på Outrun-spelet när jag satt där och roterade på

banorna i Grand Prix-cirkusen. Dag 2 och 3 gjorde ingen större skillnad i det avseendet, men jag blev en riktig hejare på kurvtagnings-tekniken. Andra- och tredjeplaceringar fixar man lätt numera.

## F1 har hyggligt med optioner.

Först och främst tävlingsformen: arcade eller Grand Prix. Arcade innebär att man måste nå upp till en förutbestämd placering. Misslyckas du är det Game Over. I GP-läget kör man nio tävlingar mot Andretti, Fittipaldi (Christian alltså - detta är ett väl uppdaterat spel!) och de andra. Sedan väljer du mellan Hard och Easy samt 4, 8 eller 12 varvs tävlingar. Därpå kan du kvalköra, ställa in bilen el-

ler skippa till nästa bana. Bilen har fyra inställningar: vinge (tre vinklar), växellåda (auto eller manuell), däck (mjuk eller hård) och motor, som kan ha antingen "hög effekt" eller "hög vridmoment".

## Nå. Men rejset då?

Mjaa. Landskapet knallar förbi i ganska hyfsad takt, men ska man bli åksjuk av det här spelet måste man vara drogad, tokig eller båggedera. Fast det är inte bara att ratta, för de flesta banorna har böjar där man allra minst måste knacka på bromsknappen för att komma runt. Halkar man ut i dikeskanten sacker bilen, och dänger man i något snurrar man. Det kan också hända om man touchar någon av de andra bilarna, och då kommer förstas konkurrenterna förbisusande. Fast jag fattar inte hur en påkörning bakifrån kan sakta in en till stillastående...!

## Det gäller att hitta rätt linje genom böjarna;

precis som i verkligheten bör man bromsa sig in i kröken och gasa ur den, men är kurvan snäv får man gasa måttligt - det går att spinna loss och balla ur. Faktiskt gör däcksvalet en klar skillnad - på hårda svålar går det fortare, men bilen blir också slirig som en råtta på rullskridskor. Klantar man för mycket går däcken åt pipan, och då måste man gå i depå. Det är lättare än i Mega-versionen - här stannar man bara på gridmärkena och trycker på knapp 2. En politiker skulle kunna klara av det.

## Ljudet är OK, men inte särskilt upphetsande.

F1 på GG är över huvud taget inte alls så upphetsande som på Megan, men bra mycket bättre än Super Monaco GP och hästlängder före Outrun-spelen. Har du inget körspel till din bärbare så är det utan tvivel F1 du ska skaffa.

MJ



# HOTLINE

**Jaha, vänner - då är mottagningen öppen igen. Som vanligt försöker vi dela ut botemedel på de vanligaste åkommorna. Betyder det att just dina frågor förblir obesvarade, så ring eller skriv! Adress, telefonnummer och tider hittar du här på sidorna.**

## FLINT-STONES

I detta stenhårda spel kan man lätt få sina planer grusade, har vi märkt på antalet samtal. Därför ska vi dela ut ett offentligt banväljarrecept. Det lyder så här:

När titelbilden kommer fram trycker ni A, B, C, + Vänster och Start samtidigt. När stage 1 kommer upp släpper ni allt. Nu kan ni "bläddra" mellan de olika stage-numren med D-knappen!

## COOL SPOT

Har ni slitit er o-coola på detta lir (som kan vara nog så svet-

tigt, inte minst på grund av tidsgränserna) så har ni här ett level-skip-fusk. Pausa och tryck A B C B A C A B C B A C så hör ni ett ljud och får se en skärm med orden "Level completed". Det är, som ni vet, ren bullshit, men ni får gå vidare till nästa lävvel ändå. Livet är inte rättvist, så fuska på ni bara...

## BUBSY

Bubsy är en ganska cool katt, men i spelet kan det ibland bli rätt hårda papper. Därför trycker vi nu koderna till samtliga bobcat-nivåer. Håll till godo, fifflare!

- 1) YSSCTS
- 2) CKBGMM
- 3) SCTWMN
- 4) MKBRLN
- 5) STGRTN
- 6) LBLNRD
- 7) YMDKRRK
- 8) SBBSHC
- 9) DBKRRB
- 10) MSFCTS
- 11) KMGRBS
- 12) SLYMBG
- 13) TGRTVN
- 14) CCLDSL
- 15) BTCLMB
- 16) STCYDH

**För att få grina**

**för ROFFE, ring:**

**08 - 600 51 71**

**Må, Tis, Ons, Tor**

**1730 -2000.**

**Sön 1300 - 1500**

**...så får ni tröst.**

## JURASSIC PARK

Många har roligt med JP-spelet, men det är också många som frågar hur man ska klara Dr. Grant- och Raptor-banorna på slutet, så därför ska ni få en förklaring på detta samt en repetition på koderna för båda alternativen.

För att klara slutstriden i Dr. Grants skepnad ska man göra så här: Hoppa ned mellan dino-saurieskeletten och släng bomber först till vänster, sedan till höger så att skeletten sprängs. Nu ramlar de ned och tar kål på Raptor-ödlorna.

Som Velociraptor ska du sparka på den stora stenen som håller T-Rex-skelettet uppe, så att det rasar sönder och dräsar ned på Dr. Grant!

Koderna:

### Doktorn:

- 1 20HI0027
- 2 402IG02A
- 3 AVVUP8EL
- 4 CVRVR CAM

### Raptorn:

- 1 I21G0016
- 2 K21G0018
- 3 M21G001A
- 4 O21G001C



## FLASH BACK

Vill du förvandla ett svårt, lurigt och intill tårar frustrerande spel till en plastomhöljt promenadområde för menlösa barn? Avskyr du utmaningar och svårigheter? Då har vi precis grejen för dig - om du är ägare till FLASHBACK!

Ställ in koden **PIXEL** och börja spela. Märker du förändringen? Jaa! Det kommer inte längre en massa fiender och stör din promenad! Tänk på din vänlige speldoktor innan du somnar.

## ASTERIX

Detta coola lir kan vara ganska svårt på sina ställen (När Roffe skriver "ganska svårt" betyder det "nästan omöjligt" på vanlig svenska. RED) så här kommer alla koderna. Jag kände mig ganska stolt när jag till slut kom igenom spelet...

- |   |               |
|---|---------------|
| 1 | <b>INSULA</b> |
| 2 | <b>CONDOR</b> |
| 3 | <b>VIENNA</b> |
| 4 | <b>AVALON</b> |
| 5 | <b>DULCIS</b> |

Den bästa kontrollen över Asterix eller Obelix får ni genom att välja CBA-mode. Det behövs - nivåerna är långa och krävande! Lycka till med detta eminenta plattformsspel!

## GLOBAL GLADIATORS

Ja, *du* och *jag* hade inga problem med det här spelet...men för dem som inte fixar det kan

det vara dags med ett level-skip-fusk. Det kräver precision för att fungera, så ge inte upp för lätt. Men å andra sidan - envisa typer kanske inte behöver det här fusket. Spela en stund, pausa lret och tryck

**B C B A B B C B A B.**

Har du gjort rätt så säger lret "You did it!" (fuskade, alltså) och du kan gå till nästa bana genom att trycka på Start.

## SHINING FORCE

Nu ska vi sprida lite råd och tips angående Shining Force över riket. Inte för att vara snälla, utan för att minska belastningen på telefonledningarna som löper genom Bagarmossen. OK, mina grannar gillar att kunna läsa kvällstidningen i glöden från trådarna, men det finns ju även andra spel folk kör fast i. Nå, nog med det: I Shining Force gäller det att bygga upp styrkan på de karaktärer som ingår i sällskapet. Bästa metoden är att dra sig ur striden innan man slagit ledaren i motståndartruppen, och så går man i strid flera gånger mot samma motståndargrupp. Det är lättast om man väljer en plats där man inte behöver flytta gubbarna så långt. Man kan ha 12 stycken karaktärer i gruppen, och här är en förteckning på dem som jag föredrar. Försök bygga upp deras styrka så mycket som möjligt, så ska ni få se hur coola gubbarna blir - superstarka! Lycka till, önskar Dr. Roffe.

- |   |                  |         |
|---|------------------|---------|
| 1 | <b>Marduk</b>    | Hjälte  |
| 2 | <b>Mae</b>       | Centaur |
| 3 | <b>Pelle (?)</b> | ..      |
| 4 | <b>Ernest</b>    | ..      |
| 5 | <b>Tao</b>       | Magiker |

- |    |                 |       |
|----|-----------------|-------|
| 6  | <b>Anri</b>     | ..    |
| 7  | <b>Alef</b>     | ..    |
| 8  | <b>Blue</b>     | Drake |
| 9  | <b>Zylo</b>     | Varg  |
| 10 | <b>Adam</b>     | Robot |
| 11 | <b>Hanzou</b>   | Ninja |
| 12 | <b>Balbaroy</b> | Örn   |
- (SkyWarrior)

Ninjan Hanzou gömmer sig i den sista staden - i en blommande buske.

## GRAND SLAM TENNIS

Det är inte så vanligt med fusk till sportspel, men här kommer det ett. En del folk har hört av sig angående Grand Slam Tennis (Ja, det är samma som Jennifer Capriati Tennis!) och vi kan bjuda på två piller:

Man kan justera spelstyrkor och lyssna på ljudeffekter osv. (varför någon skulle vilja lyssna på de bisarra talspären i detta spel fattar jag inte, men ändå...i konfigurationsmenyn, som man får fram genom att skriva

**CON FIG**

i password-rutan. Fyll resten av utrymmet med punkter!

Önskar man hårdare motstånd, så finns det också en kod att knacka in:

**GRAND.SLAM..**

...och resten punkter.





Genvägar till ära och lycka.

# håNTS

## NHLPA HOCKEY 93

Så var det dags att fuska. Första fusket är inskickat ut av Tommy Hinks från Älvsjö.

Hej jag är en kille på 12 år som har kommit på ett fusk till NHLPA Hockey 93.

Om du ligger under mot datorn så tryck på Reset, sen tar du fram skärmen där man väljer lag. Det finns nu ett PLAY MODE som är continue playoffs, ta det och du börjar om från början på samma match.

## SONIC 2

Om du har problem med Sonic två på GAME GEAR så har Ola och Andreas Hasselgren från Veberöd lösningen på din pina...

När Tails springer iväg från Dr Robotnik i titelskärmen skall man trycka ned 1, sedan 2 och därefter start när Sonic nått mitten av skärmen. Håll tangenterna nere när du ser Sonic vifta med fingrarna och börja röra joy-paden runt tills du hör ett pling. Släpp sedan tangenterna och tryck start och simsalabim, nu får man välja vilken bana man vill.



## SAGAIA SPECIAL

Detta spel tyckte vi inte var så jätteroligt när det var nytt. En av anledningarna var att det knappast bjöd på något motstånd. Nu har vi fått veta ett sätt att göra det svårare, så om ni har Sagaia på hyllan kan det vara värt att testa. Det är väldigt enkelt: tryck C 12 gånger när titelskärmen är uppe! Om du tvärtom tycker att det är för svårt, så knappar du i stället in B-B-B-C-A-A-A-B-B-C-C-C på titelskärmen. Då syns orden "Free Play" nederst på skärmen. Vad det betyder förstår du själv, va?

Det finns också ett lävvel-fusk, men då är koden C-A-C-B-C-A-B-A-B-C-A-C. Då får du se orden "Zone Select" och kan börja kriget var du vill. Trevligt eller hur? Va?

## COOL SPOT

Det här fusket är jag lite osäker på om vi inte har haft med en annan gång, men strunt i det, vi tar med det i alla fall. Det är inskickat av Martin Petersson i Tving???

Jag har kommit på ett fusk så att man blir odödlig och klarar banan i Cool Spot. Börja spelet och pausa och tryck  
A,B,C,B,A,C,A,B,C,B,A,C.

Nästan samma fusk har vi fått från Sonic??? från Visby

(så det är där han bor. Patte). Men här så ska man trycka START,A,B,C,A,C,A,B,C,B,AC och har man gjort rätt så hör man en ton, och man får Level Complete på skärmen.

## ROAD RASH 2

Anders Johansson från Floda har skicka in den här koden till det kanonbra motorcykel / slå-på-käftenspelet RR 2.

Tryck in 25BD 5ITB så är du kvalad till alla banor utom Hawaii.

## MEGALO MANIA

Här kommer lite koder och fusk från Dennis Lindfors i Vålberg. han bidrar med tre spel, vi tar koder till Megalomania först.

2 OIGAMSJCHHF

3 HZOBGZMUUTP

4 XTZBQCIOVHZ

5 SJFASNDQAIX

6 IYEBOPWJGUP

7 CTQAIGPECUR

8 ESSCGQKYMUV

9 QSBODQMEOM

10 CFPDGLLTUMA



Om det skulle vara så att ni provar dessa fusk och de inte funkar, så ring inte till FORCE och berätta det. Jag orkar inte testa alla hundratals fusk som kommer in hit, så det är inte mitt fel att det inte funkar. Om ni vill vara säkra på att vi kastar bort era brev så skriv ner banväljarfusken till Sonic ett och två. Vi kan dom, jag lovar....Patte!

Nästa fusk från Dennis är på spelet POPULOUS.

För sex extra continues tryck: C,A,B,A,C,A,B,A. på kapitel et stenen.

Och nu blir det MIGHT AND MAGIC, fortfarande från Dennis.

För gratis Guld, Gems och Krafftfulla vapen vilken tid som helst på dygnet, gör så här:

Välj "view character" och när view which dyker upp, håll in vänster, A och C. När character-menyn kommer fram får du se en massa ovanliga figurer.

## LEMMINGS

Alla som gillar Lemmings på GAME GEAR ska nu få ett gäng med koder på banor av Mats Peeter Horm i Stockholm.

### TRICKY

- 1 RCEJTHOD
- 2 YQBDGNBU
- 3 JTHPGFDY
- 4 RDHPGFEC
- 5 WMZSEJTG
- 6 MZTHPGGF
- 7 DZSEIRCE
- 8 IQBCFKVL
- 9 WMYRDGMY
- 10 RDGMZSFK
- 11 VLXODZTH
- 12 PFECXPFE
- 13 BUJTHOEC

- 14 XOECWNBU
- 15 JSFKVKUJ
- 16 THODZTGM
- 17 YQBCEIRD
- 18 HPFDZTHP
- 19 FEBVLWNB
- 20 UJTHPFEC
- 21 WNCWNBVL
- 22 WMYRCEJT
- 23 GNBUIQAA
- 24 ABDGMZTH
- 25 ODYRCEJS
- 26 FKUIQBDG
- 27 NBYLXPGG
- 28 FDYQBDGN
- 29 BVLWMZTG
- 30 NBUIRDHD

### TAXING

- 1 ECWMZTGM
- 2 ZSFKUJSF
- 3 LXPGFDYR
- 4 CFKVUJT
- 5 GMYRCFKU
- 6 JTHPFECX
- 7 PFDZSFLX
- 8 DECWMZTG
- 9 NBUJSFLW
- 10 MZSFLWMY
- 11 RCFKUJSE
- 12 IRCEJSEJ
- 13 SEJTHOEC
- 14 WMYQBDGM
- 15 YQAAAAAB
- 16 DHODYRDG
- 17 NCWNCWMY
- 18 QAABDHPG
- 19 GGGFDTQA
- 20 AABDGMYS
- 21 DHODYQAB
- 22 DHODYQBD
- 23 GNCXPGGG
- 24 GFDZTHPG
- 25 GFECWMYR
- 26 CEIQABDG
- 27 NCWMTRCE
- 28 IRDHODZS
- 29 EJTGMYSQB
- 30 DHODZTHP

### MAYHEM

- 1 GGFDYQBC
- 2 FLWNCXPG
- 3 FECWMYRD
- 4 HOEBVKUI
- 5 QBCEJSEJ
- 6 RDHPGGFE
- 7 CXOEBVKU
- 8 IQABDHPF
- 9 DYRCEJTG
- 10 NCXDEBUJ
- 11 THOECXPF
- 12 DYRCEIRD
- 13 GNBUIJTHO
- 14 DZSFLXPF
- 15 DZTHODZS
- 16 EJTHPFZD
- 17 SFKVLWNC
- 18 XPFDYQBD
- 19 GNCWMZTH
- 20 ODYQBCFL
- 21 XOECWMYQ
- 22 BCFLXPGF
- 23 EBVKVLWM
- 24 YRDGNBVK
- 25 VKUJSFLX
- 26 PFDZTHPF
- 27 DZTHPGFD
- 28 YRCFKVLW
- 29 NCWNCWNC
- 30 WMCTHPFE

Alla som står med på detta uppslag kan vänta sig en trevlig pryl i brevlådan. VAD har jag inte bestämt än, så det får bli en trevlig överraskning (eller en sur besvikelse, vem vet? HE HE!) Vill du också se dina fusk och ditt namn förevigat i Sega Force? Tveka inte, skriv till...

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



# VINN TOTAL- FOTBOLLSSPELET

10 SPEL  
LOTTAS UT!

10 SPEL  
PÅ SPEL!

# FIFA SOCCER



Det enda du behöver göra för att vinna detta höjdar-fotbollslir är att svara på en ynkans enkel fråga och sända in svaret på ett vykort till SEGA FORCE, TÄVLINGSREDAKTIONEN, 109 48 STOCKHOLM. Svaret ska ligga på vårt skrivbord senast 0855 den 23 februari 1994, annars får du inte vara med.

FRÅGAN:

VILKEN ORGANISATION STÅR BAKOM FÖRKORTNINGEN FIFA?

- 1: Föreningen Idioter För Anarki X: Internationella Fotbollsfederationen  
2: Internationella Fotbollsspelares Förbund

# SEGA FORCE



## mean bean machine

ROBOTNIK ÄR TILLBAKA FÖR ATT HÄMNAS

I ETT HELT EGET SPEL! LÄS DEN GAST-

KRAMANDE RECENSIONEN. OM DU INTE ÄR

NÖJD MED DET (OCH VARFÖR SKA DU VARA

DET) SÅ FINNS DET MYCKET MER.

OCH HAR VI TUR OCH HÄNGSLE-  
NA HÅLLER SÅ SKITER VI I RO-  
BOTNICKE OCH GÖR EN MAXAD  
PRYL PÅ ZÄNIK TRE!

KOMMER DEN

# 29 Mars



# SEGA FORCE



**SLUTA VARA EN LOSER**



**PRENUMERERA NU!**

**TA EN FÖRSÄKRING.** Har du någonsin köpt ett spel som verkligen stinker? Har du, till råga på allt, slängt det så hårt i väggen att det sprack? (Så att du inte ens kan byta bort det i gula sidorna!)

Lösningen på ditt problem är ju så enkel! Börja prenumera på Sega Force så kan du först läsa vad vi tycker om ett spel (och du vet ju att vi alltid har rätt) för att sedan spendera dina surt förtjänade pengar...kostar 1/3 spel per år och räddar din bakdel oftare än du anar.

Om du inte vill ligga ute med 159 spänn i dessa hårda tider, så kan du nu få 5 nr för 95:-! Som en biobiljett och lite gaddas. Slå till nu!

**FYLL I, KLIPP UR och POSTA!**

Jag vill gärna prenumerera på SEGA FORCE! Jag kryssar för det alternativ som passar mig bäst:  
 För 159:- får jag nio nummer hem i brevlådan. (Helår)  
 För 95:- får jag fem nummer hem i brevlådan. (Halvår)

Personnummer = kundnummer.  
 Frivillig uppgift

Namn				
Adress				
Postnummer	Ort			
Underskrift:	9 nr, 159:-	<input type="checkbox"/>	Kod	20
	5 nr, 95:-	<input type="checkbox"/>	Kod	20
	462	002	121	123

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

SEGA FORCE 2/94



**9 nr för 159:-  
 eller 5 nr för 95:-  
 Bättre blir det inte!**

**SEGA FORCE**

**SVARSPOST**

Kundnr.

**110 662 554**

**110 03 Stockholm**



SEGA  
MEGA DRIVE



SKROTA DITT GAMLA FOTBOLLSSPEL



Olika skärmbilder



OCH UPPLEV  
KÄNSLAN I  
ETT RIKTIGT



MMMAÅÅÅÅ

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

"Realismen och spänningen är enastående"

- SegaPro.

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

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

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







# FIFA INTERNATIONAL SOCCER

**16  
MEG**



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

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

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

"Förvånansvärt realistiska sprite-rörelser"

– Sega MegaForce.



Han säger: "Berätta om spelet".

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

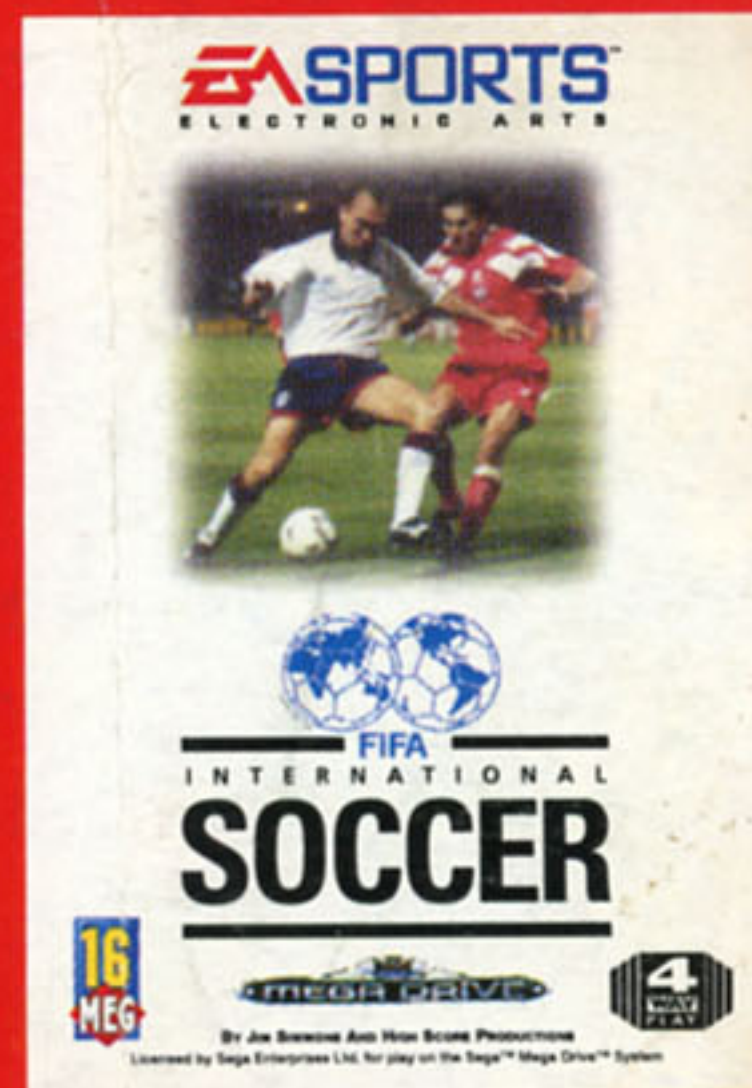
"FIFA International Soccer kommer att spela skjortan

av alla andra fotbollsspel" – Sega MegaForce.

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



# ÅÅÅÅÅÅÅÅÅ!





**JAG  
HATAR  
ALLA  
MILJÖ-  
BOVAR!**



# GLOBAL GLADIATORS



Nu får det vara nog. Alla måste dra sitt strå till stacken för att världen ska må bättre. I Global Gladiators är du antingen Mick eller Mack, två unga killar som gjort det roligt att rädda jorden från nedskräpning och miljögifter.

Du slår dig fram genom fyra nivåer – Toxi-Town, Arctic, Forest, Slime level. Det gäller att stoppa giftmonster och ta dig

fram på möjliga och omöjliga vägar. Samtidigt är du ivrigt påhejad av Ronald McDonald som bjuder på hamburgare om du har tur. Allt detta är inramat av otroligt ljud och fantastisk grafik.

I Global Gladiators gör du vad alla borde – Räddar världen innan det är försent.

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