

NR 1/93 Pris 18:50 inkl moms

I Finland FIM 18:50 I Norge 24:-

SEGA



FORCE FORCE



SONIC UPPÅT VÄGGARNA:
OMSLAGSBILDEN SOM POSTER!

NY
TIDNING
om TV-
spel!



TIDSAM
766-01



ALLT OM SONIC 2!

ROLLING THUNDER
ARCH RIVALS
ALIEN III

PAPERBOY
BATMAN RETURNS
...OCH MYCKET ANNAT!

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

MEGA DRIVE



1000!



NYHET!

Ayrton Sennas
Super Monaco
GP II
Ca. pris 495:-



NYHET!

Tazmania
Ca. pris 449:-



NYHET!

Batman
Ca. pris 495:-



NYHET!

European Club
Soccer
Ca. pris 495:-



NYHET!

Kid Chameleon
Ca. pris 495:-

Nu finns mer än 100 st
16-bitsspel till Mega
Drive. Inget annat TV-
spel har fler!
Dessutom: Mega Drive
är marknadens
snabbaste 16-bitsspel!



PS! Med en converter
kan du dessutom spela
hundratals 8-bitsspel på
Mega'n.

SEGA

HÄR BÖRJAR ÄVENTYRET!

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

SEGA marknadsförs av BRIO® PLAYMIX,
283 00 Osby.

SEGA



FORCE FORCE

1/93 innehåll

6NYTT

NYTT PÅ MEGA DRIVE:

- 6SONIC 2
- 8BATMAN RETURNS
- 9ARCH RIVALS
- 10ALIEN 3
- 12ROLLING THUNDER 2
- 13PATTE TACKLAR SHADOW
- 14GREENDOG
- 15FERRARRI GP CHALLENGE
- 16EARNEST EVANS PÅ CD

NYTT PÅ MASTER SYSTEM:

- 19SONIC 2
- 20TAZMANIA

NYTT PÅ GAME GEAR:

- 21PAPERBOY
-SUPER SPACE INVADERS
- 22CHUCK ROCK
-SUPER OFF ROAD

- 24TÄVLINGEN
- 26ORDKRIGET
- 27GALLERIET
- 28SEGA HOT LINE
- 30HINTS & TIPS
- 33Nästa nummer då? Se här!

Hej!

"Att göra en tidning om sina favoritspel måste vara det bästa jobbet i världen", sade en läsare när han ringde höromdagen, och vi hade inte hjärta att säga emot. Men alla jobb har sina avigsidor, och det värsta som finns är att lägga något åt sidan för att det inte får plats. "Men då kan ni väl göra en tjockare tidning?" säger ni. Det kunde vi förstås göra, och det kan nog bli ett och annat utökad nummer - men allra helst skulle vi se att SEGA FORCE kom ut en gång i månaden. Det vore allra bäst, när det kommer så mycket nyheter som det gör just nu. Vi får väl se vad som händer, för det hänger på vilket mottagande tidningen får. Men vi håller tummarna och gör oss redo. Fast till dess stoppar vi väl Sonic 2 i redaktionsmegan och kör en split-screen-kapplöpning, säger

REDAKTIONEN



SEGA

KODTRASSEL?

För ett tag sedan berättade vi att SEGA börjat koda sina spel i tre grupper - Asien, Amerika och Europa - så att ett amerikanskt spel bara går att köra i en amerikansk Mega Drive, en s.k. Genesis, osv. Men så enkelt är det inte. Vi har fått veta att det går att köra europakodade spel i en japansk Mega, men inte tvärtom. Det är en aning komplicerat. Det lättaste sättet att undvika strul är helt enkelt att köpa spel och maskiner i sitt hemland.

FLASHBACK

I februari kommer det senaste i rymd-panga-skjuta och hoppa-genren från U.S. Gold: FLASHBACK! Grafiken dryper av äventyrsstämning och animationen är nästan filmisk - lite grann som i Prince of Persia. Om spelkänslan i FLASHBACK håller samma stil som resten, så har vi en maxad höjdare på gång till Megan! Än en gång: Grafiken får det att klika i våra smutsiga små fingrar...



NY HELGDAG FÖR SEGA-FANS?

Stora händelser som planerats under lång tid inträffar ofta på "Dagen D", och det vore väl inte helt fel att sätta denna stämpel på något smått historiskt som SEGA:s första samtidiga världsrelease. Men så blir det inte - i stället kom någon vitsig typ på att kalla släppdagen (tisdagen 24 nov.) för "Sonic 2sday". Läsare som är kunniga i engelska får själva avgöra om vitsen är något att hänga i julgranen. Detta försök att skapa en ny helgdag går nog inte hem här, där man tvärtom funderar på att slopa annandagarna, men vi tycker att det kan behövas en helgdag till på höstkanten.

MEGA-CD ÄN EN GÅNG:

Sorry, gott folk, men släppet är fördröjt. Välunderrättade källor säger att det kan dröja fram till sommaren innan detta genombrott inom TV-spelsteknologin finns att köpa i Sverige. Det är helt enkelt så, att man vill ha minst tjugo starka speltitlar att erbjuda innan maskinen lanseras. Det tar två år att utveckla ett CD-spel, dubbla tiden mot ett kassettspel, och två år är just den tid som Mega-CD:n har funnits. Vi kan alltså hoppas på en explosion av läckra CD-titlar under våren!



Ännu så länge ganska unik för Sverige - Doktor Roffes Mega-CD. Av allt att döma får den fortsätta att känna sig ensam ett tag till.

MUSSE OCH KALLE!!!

Eller rättare sagt, Mickey & Donald, känd mus & anka från Disney-stallet, ska nu bilda radarpar i ett spel som ska få Quackshot och Castle of Illusion att verka som svartvit fia med knuff. Vi är kanske inte helt övertygade om att spelet kommer att bli så håresande mycket bättre, men eftersom varken SEGA eller Disney brukar släppa ifrån sig något halvdant, så kan man nog lita på att det blir en succé. Allt vi har just nu är detta suggestiva screenshot, men vi återkommer med mera om spelet så snart vi kan. Det ryktas om släpp någon gång under januari, men det tror vi när vi ser det.



MEGA DRIVE MOT STORA GRÅ LÅDAN:

Är detta nyheter? Ja, för många här i Sverige. Den Stora Grå Lådan introducerades i somras, fast man från början tänkt vänta till jul. Darriga nerver hos AB Små & Stora Grå Lådors svenska distributör? Nå, det talas mycket om tekniska prestanda, så här kommer en liten tabell:

SEGA MEGA DRIVE 16 BIT

Färger samtidigt: 64
Sprites: 80
Arbetsminne: 72 Kb
Klockfrekvens, huvudprocessor: 7,6 MHz
Ljud: 10 kanals stereo

STORA GRÅ LÅDAN

Färger samtidigt: 256
Sprites: 128
Arbetsminne: 128 Kb
Klockfrekvens, huvudprocessor: 3,5 MHz
Ljud: 8 kanals stereo

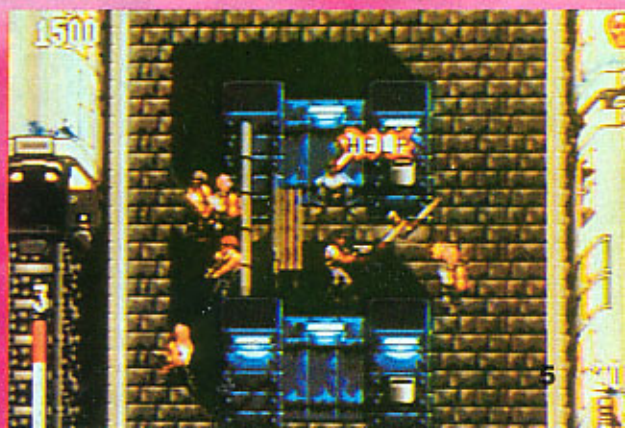
Det kan verka som om den Stora Grå Lådan har bättre prestanda, men Megan har ett mycket viktigt övertag:

Huvudprocessorn (som styr hela spelet) arbetar mer än dubbelt så snabbt som konkurrentens - 7,6 Megahertz mot 3,5. Med denna snabbhet blir Megan överlägsen när

det gäller att få fram klara färger och ge skärpa i spelen. Man kan också göra snabba spel utan att få färgstörningar och slow-downs (tröga sprites). Denna snabbhet måste till om man ska kunna koppla ihop maskinen med ett CD-ROM utan att få en massa problem. Kan det vara detta som orsakat att AB Små & Stora Grå Lådor har återvänt till ritbordet med sin CD-spelare...? Det kanske vi har mera nyheter om nästa gång...

FASTNADE FILMSPEL

Ni såg väl Predator och Terminator 2-filmerna på bio? Trodde väl det. Undrar ni varför inte spelen kommer? Trodde väl det. Också. Det beror (som alltid) på att några hundra överbetalda advokater sitter och tjuvar om vem som ska betala hur mycket för vad och när, och i vilken valuta. När de är färdiga så kommer Predator 2 och Terminator 2. Det ryktas att Terminator (1) ska komma på CD, med flera levels och häftigare grafik. Hoppas det blir bättre än Mega Drive-versionen.



SONIC

NU ÄR HAN TILLBAKS, BÄTTRE ÄN

ANDEN TYCKER TILL.

-Vad tycks?

-Okej! Schysst! Halvt total-oschysst! Har spelat bättre, (Desert Strike) men inte mycket.

-Svårt?

-Mediumsvårt. Grafiken, Den är lugn. Bra! Känns väldigt nytt, fräscht.

-Musiken?

-Halvbra, både upphetsande och irriterande. Ljudeffekter bra. Kontrollerna är bra. Räven kunde styra lite bättre i enspelarmode

SNABBT! Rymmer mycket. Man vill spela länge. Svårare än ettan!

Vi bara gapar! Vi tjuter! "Har'u sett va...!" "Nä, kolla räven alltså!" "Passa dej för tusan, där..." "Järnspik, vad det går undan!" "Hit med en spypåse!" Vi hurrar. Och börjar om. Detta är plattformsspelens plattformsspel. En ny standard. Vår första 100-poängare. Med visst motstånd från Dr. Roffe: 99 ville han ge. Grafiken var inte 100%-ig hela vägen; men då ska ni veta att testspelet var en s.k. beta-version - inte helt färdigt.



Inget TV-spel har någonsin haft så stora förväntningar på sig som Sonic the Hedgehog 2.

Det första spelet gjorde Sonic till en välkänd figur över hela världen, en figur känd för sin otroliga snabbhet. Sonic 1 förde TV-spelet till nya höjder, inte bara när det gällde att visa vilka muskler det fanns dolda under Mega Drivens coola skal. Skulle 2:an bli ännu en halvlummen uppföljare? Vi svarar med lättad NEJ!

Det svåraste med denna recension är att låta bli att börja babbla som en dåre, men vi ska försöka vara lugna och samlade. Sonic 2 är det bästa som finns just nu.

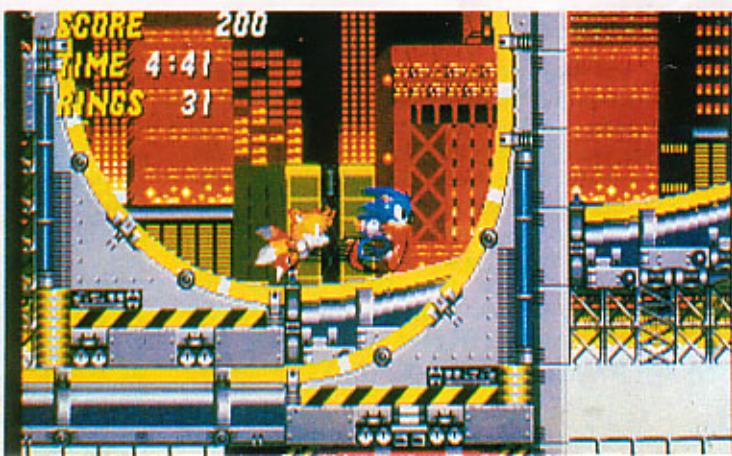
Sonic 2 är alltså ett plattformsspel.

Den berömda igelkotten har nu fått en kompis, räven Tails. Detta gör det möjligt att spela ensam, två tillsammans eller två emot varandra. Om ingen bemannar joypad 2, så

sköter räven sig själv. Blir han på efterkälken, så återvänder han snart - oftast flygande, med sin dubbla svans som helikopterrotor. Är man två, så kan man hjälpas åt: ärkefienden, Dr. Robotnik, är lättare att klara av om man samarbetar. De som vill mäta sin spelskicklighet med polaren väljer split-screen-optionen: Man kan alltså dela skärmen vågrätt, och kappas genom fyra olika nivåer. Otroliga scener väntar, särskilt i specialscenen. Där rusar man i hysterisk fart genom ett slags digital rodelbana, fylld av ringar och hinder.

Grafiken håller samma höga standard som förut.

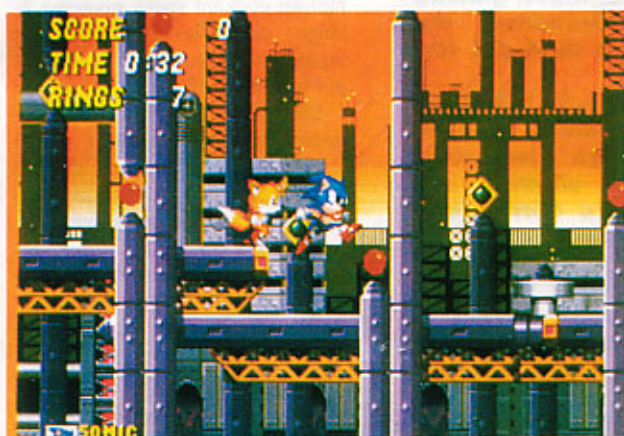
Den är ytterligare skärpt och välsad, mera "frasig" och så fantasifull att det bara knakar. Värld 2, Chemical Factory Zone, innehåller t.ex. rörpost med genomskinliga tuber, undervattenssektioner, två typer av trampoliner, "tärningshinder", små fula robot-sprites, både illfundiga och livsfarliga. Tuffa



Just det, ni läste rätt! För första gången i SEGA FORCE's korta historia får ett spel 100 poäng.

2

NÅGONSIN!



blå ormar, saxade speedbanor och knepiga flottfärder över den rosa vätska som översvämmer fabriken. Man gapar, som sagt. Stort.

Animationen vågar man knappast beskriva.

Farten är ohygglig! Megans processor skyfflar pixlar över TV-skärmen så att det stänker, Sonic och Tails hoppar, snurrar och går med total kontroll. I ettan brukade Sonic korsa armarna, titta uppfördrande på spelaren och stampa otåligt med foten när han fick stå stilla ett par sekunder, men nu har man gått steget längre - kolla Sonics gäspningar, bara! Alla sprites är renoverade - "skruvsnäsor" och "pirayor" m. fl. är blankare, mera high-tech i Sonic 2. Han är minst lika manöverbar som tidigare - fast, som vi alla vet, kan snabbheten ta "livet" av en också. Speed kills.

Den som utnyttjar Sonics speed till max riskerar att bli spy-sjuk.

Kast och slänger hit och dit, svindlande flygningar och buffertstötter gör TV-bilden till ett kaleidoskop. Detta är TV-underhållning med sting, tro oss. Musiken är dessutom bra, flera ljusår bättre än Kafe Norrköping.

PATTE TYCKER TILL.

Nu är han äntligen till baka - allas vår favvo Sonic. Och nu har han en kompis med sig i kampen mot ondskan som hotar alla små gulliga gos djur.

Om ni alla därhemma tycker att Sonic 1 var härresande ball, så kommer ni att smälta av lycka när ni får tag i Sonic 2 och pluggar in den i er Mega Drive. Grafiken är

nog det bästa man kan se i ett TV spel, och banorna är fyllda med dom mest otroliga konstruktioner. De får alla attraktioner på Grönan att likna gunghästen ute på gården. Sonic 2 är definitivt mycket roligare att spela än den ursprungliga versionen, till och med musiken är en höjdare.

Som sagt så har Sonic fått lite hjälp med att samla ringar

och det är väldigt bra, för den största förbättringen är i mitt tycke att man i Sonic 2 kan spela två samtidigt. Antingen så är den ena Sonic och den andra räven och då hjälps man åt eller så delar man upp skärmen i två delar och tävlar mot varandra. Det finns trettiofyra banor som man ska kämpa sig igenom. Jag själv har bara kommit igenom hälften men kan lugnt säga att detta är ett av de bästa spelen på marknaden just nu. Den enda svackan är väl att banorna är rejält olika svåra, men vad gör det när dom flesta banor är mega-suvve..... tycker Patte K.A.S.

Finns ute nu; släppt 27.11 (Sonic 2sday). Kostar 495 ringar...äh, 495:- kronor förstås.



Returns

BATMAN

Batman har återvänt för att trycka till de otrevliga element, som slipprigt glider omkring på våra gator och gör livet otryggt för oss vanliga Svenssons. I Batman Returns så är stämningen ganska radikalt förändrad, om man jämför med det första spelet.

Här vaktar vår hjälte en stad i en mörk framtid, där vanliga hederliga människor gömmer sig bakom låsta dörrar, och bara de allra hårdaste vågar sig ut.

Tyvärr så är det en ganska ojämn fight. Batman rör sig som en gammal gubbe som precis har brutit lärbenshalsen. Han kan slå, han kan sparka, han kan till och med hoppa, men att springa eller gå snabbt (istället för att lufsa fram med ledbrutna, trippande steg) - det blir för mycket för den mörke hämnaren.

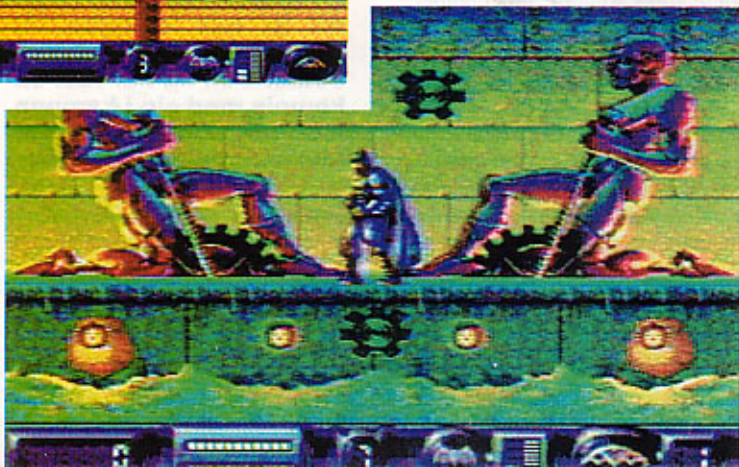
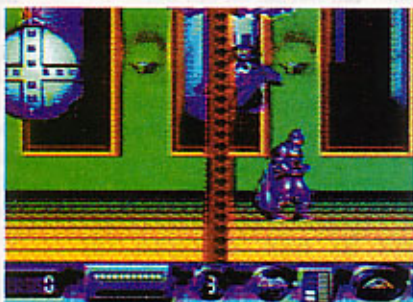
Grafiken är avsevärt mycket bättre än i det första spelet, och

Batman returns är också ganska mycket svårare, så det är ingen risk att du spelar igenom det på en dag. Egentligen är Batman Returns ett mer än godkänt spel - nivåerna är långa, end-of-level-skurkarna är lagom svåra, men ändå är det något som fattas. Det som jag saknar i BR är kanske bil- och flygsceenerna som fanns med i första Batman, men vad tusan: jag ger Batman Returns helt klart godkänt. (Ljudet på smällarna är perfekta, man kan nästan höra hur käkar knäcks och revben trycks in) Tyvärr så finns det en skamfläck i BR som stinker ner ett annars så bra spel: musiken.

Den människa som inte får spykänslor av musiken i BR är antingen döv eller död.

Här rekommenderar Dr Patte att genast skruva ner volymen och sätta på en skiva med din favvo musik. Fast då missar du dom suveräna boxljuden, men det är det värt..... tycker Patte!

Släpp i Januari, pris 495:-



ARCH RIVALS

Kommentatorn som får Sportradion att verka intellektuell...

Jaså, du tycker att basketboll är mesigt? Skaffa då Arch Rivals! Nu finns detta arkadspel att köra på din Mega! Domar'n är synskadad, spelarna är raskinn och bästa sättet att sno bollen är en rak höger i nyllet på motståndaren!

Den ena coachens motto är "No harm - no foul!", ungefär "Inget brutet - inget brott!". I vanliga fall skriker domaren "foul" bara man glör snett på någon i fiendelaget, men här kan man ostraffat vräka sig över motspelarna och utdela fina små knytnävsslag. Den andre coachen säger "Att vinna är det enda som räknas!" Pierre de Coubertin - släng dig i väggen!

Så här går en match i Arch Rivals till:

Först kollar du om du har något offer (polare eller liknande) i närheten. I så fall trycker du på tvåspeg-

lar-optionen. Sedan väljer ni varsin spelare. Varje "lag" består av två man, men du väljer bara den ene - den andre är en sorts slavkopplad zombie som bara har begränsad "styrbarhet" när han har bollen. Annars hänger han bara

"Vi har redan skaffat favoriter, som "Vinnie", vit allroundspelare, och "Mohawk", en elak, råbarkad svart kille med punkfris."

med. Det finns åtta spelare att välja på, alla med olika egenskaper. När ni gjort ert val är det dags för den första spelperioden.

Du kan skjuta, passa, och dunka när du har bollen. Ligger du på försvar kan du blockera, slå och vräka dig över motståndaren - fast det är



lätt att missa och slänga sig halvvägs över planen istället...!

Matchen består av fyra perioder på fyra minuter vardera. I pauserna blir det kommentarer från en reporter som får Christer Ostbåge och gänget att likna Nobelpriskandidater. Tryck bort puckot och kör hårt istället!

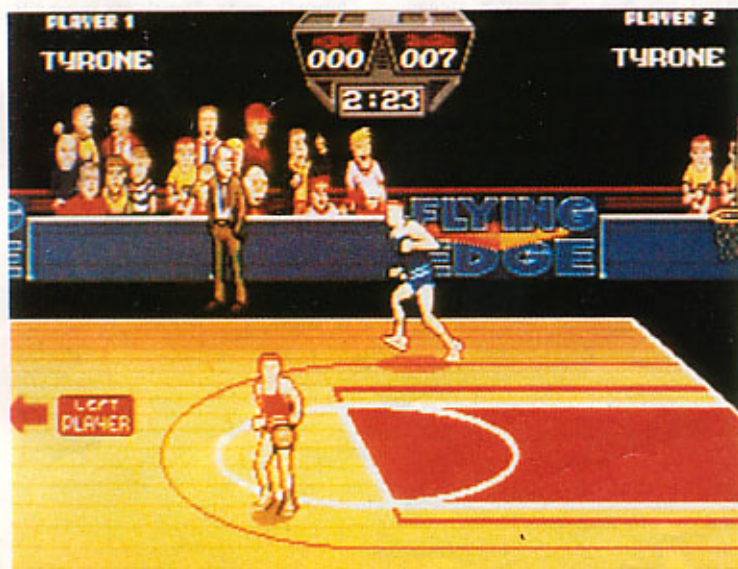
Vi har efter många timmars spelande kommit fram till att det inte gör någon jättestor skillnad vilken spelare man väljer,

men vi har redan skaffat favoriter, som "Vinnie", vit allroundspelare, och "Mohawk", en elak, råbarkad svart kille med punkfris. Det har förresten det lilla fettot till domare också. Domaren knallar på linjen som en stelopererad pingvin - ibland kan man faktiskt springa omkull killen också. Ha-ha. Men se upp för skräp på planen - det kan bli ditt fall! Och du kan faktiskt tappa byxorna också...

Arch Rivals är ett spel för folk med humor och en aning distans till det här med sport.

Som i de flesta sportspel är det själva kampen som är huvudsaken. Något direkt "djup" finns det inte att upptäcka i Arch Rivals, men man kan ha förbaskat kul medan man lär sig tekniken.

Ute nu, pris 449:-



Alien

DÖDA DRÄGLANDE RYMDMONSTER!

Ni behöver inte vara rädda, ni som sett Alien III på bio och oroats över bristen på vapen. Här finns det knallpår! Men det finns massor med slemmiga rymdmonstra också...

Vår gamla filmbekant Ms. Ripley är tillbaka, nu så snabbad att det enda som antyder att skärmgubben inte är Mr. Ripley, är ett par två-pixelsbulor under tröjan. Men vi har ju sett filmen, så det är väl OK. (Nä! Större rattar vill vi ha! Pattes anm.) En sak som inte är helt OK, är skärmgubbens rörelser - Ms. Ripley hoppar lite stelbent, och en rörelsehindrad sprite är det sista

man behöver i ett spel av det här slaget. Äjliensarna är nämligen MYCKET snabba. Och MÅNGA...

Det hela går ut på att befria ett antal av fångkolonins medlemmar,

alla fastspunna i kletig goja, avsedda att bli mat åt små-äjlensarna. Du ser på skärmen vilket antal gubbar du ska befria. Du ser också hur mycket tid du har på dig. Det är inte alltid så uppmuntrande! Fångkolonin är nämligen en labyrint utan motstycke. Att bara hitta alla fångarna är ganska jobbigt, och det gäller att skubba på ordentligt. Tiden är snävt tilltagen, och labyrinten är fullproppad med monstra. Ibland tvingas du in i tunnelsystem som är så trånga att du (Ripley) måste krypa. Det är lite irriterande, för Ripley är inget bra på att krypa. Hon gör dessutom motstånd när hon ska nedför stegar och liknande. *Det* behöver man inte i ett spel som redan är svårt...!

Men du har ju schyssta verktyg:

PULSGEVÄRET - snabbaste vapnet, typ k-pist. Medeleffektivt.

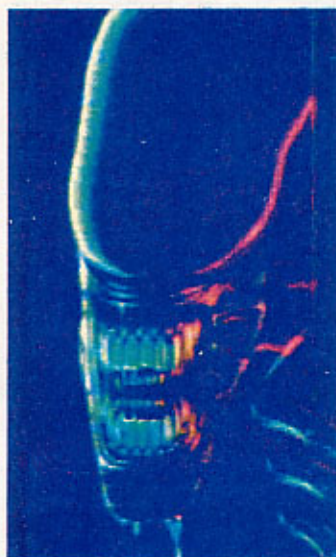
ELDKASTAREN - mycket effektivt, men kort räckvidd.

GRANATGEVÄRET - Mycket effektivt, lång räckvidd, men en aning långsamt.

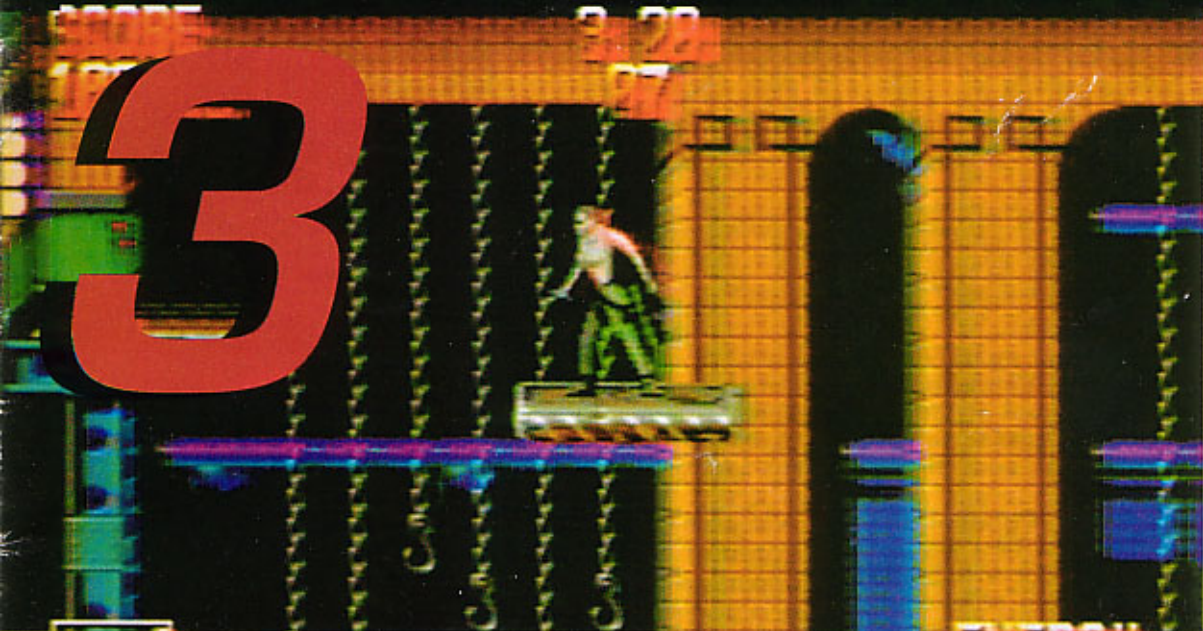
HANDGRANATER - Medeleffektivt, kort räckvidd, men högst användbart mot t.ex. lurande Äjliensar nedanför en. Bra att spränga dörrar med. Fast tänk på, att antalet skott är begränsat hos samtliga vapen. Håll ett öga på mätaren i nedre vänstra hörnet!

I det andra hörnet sitter kraftmätaren.

Den stapeln blir snart illa åtgång-en, för Äjliensarna är grymt snabba. Man måste ha reflexerna i ordning för att klara det här. Och gott minne - banorna är rätt stora och komplicerade. Det tjänar inget till att ha befriat alla fångarna om du inte kommer ihåg var utgången är!



Vid Megan kan alla höra dig skrika.
Så håll klaffen och jobba - det är ont
om tid...



Och rätt som man jobbar, så kommer det en fet-Äjlien som man måste paja för att gå vidare!

Grafiken i detta cell-skräckspel är hyfsad;

dock inte så kallkårat trevlig som inledningsbilden där dräglet sakta droppar från monstrets käftar...! Om Ripley är lite spattig i rörelserna ibland, så gäller detta absolut inte de grönskimrande monstren. De kommer brakande som ett såpat kassaskåp i en hoppbacke, och det finns som sagt flera varianter. Alla som sett filmerna vet att passa sig för alla små läderartade säckar, de är inga gottepåsar precis utan innehåller den lilla men dödliga variant av odjuren som lägger ägg i folk. Bör förintas med det snaras-te...

Musiken är anständig - tur det, för den går inte att stänga av. Man får en känsla av att musiken nog kan bli kite enförmig i längden, men vilken låt kan inte bli det, om man hör dentimme efter timme...

Från Acclaim, släppt (förmodar vi) i december. 495:- Ska komma även på Master och Game Gear så småningom, viskas det.



ÅKES TEORIER

Min kusin Åke menar att detta inte är ett TV-spel, utan ett elektroniskt sätt att ge ungdomar bättre kartminne. Monstren är förstås en symbol för miljöförstörelsen, och den korta tid man har att förintä dem är menad att påminna om hur brådskande det är att rädda vår jord. Att monstren är ohyggliga betyder då givetvis att det är ohyggligt bråttom. Den begränsade ammunitionsmängden symboliserar att jordens tillgångar inte räcker hur länge som helst, sa Åke. Han gillade också de små paket från Röda

Korset som ger Ripley kraft lite då och då. Röda Korset gör så mycket fint. Åke tyckte det var så fint att gisslan lossnade från sina geggiga garn så snart hjälten innan (En symbol för Moder Jord, tillade han) bara gick förbi. Hennes exempel räcker för att befria dem från sina bojor av miljöfientligt, kortsynt tänkande.

Då är väl Ripleys snaggade skallev en symbol för kalhyggena i Norrland, sa jag. Då slängde han ut mej.

Åke har ingen humor.



ROLLING THUNDER

2

Med hjälp av en djävulsk plan har världen bringats i kaos. Man vet att det är Geldra, en fruktad terrororganisation som ligger bakom.

The World Criminal Police Organization (En organisation för kriminella poliser? RED) skickar ut sina två bästa agenter, Leila och Albatross, för att få stopp på röran. (detta är bara deras kodnamn, ingen människa kan ju heta Albatross.....hoppas jag.)

Om du nu har en kompis så kan ni spela båda två, jag hatar alla mina så jag väljer att vara Leila. (för inte vill jag ha ett kodnamn som en j-la mås) (En albatross är inte precis nå'n mås, Patte! RED). Annars så är det helt suveränt med ett spel som man kan spela två samtidigt. Mera sådant tack. Låter Rolling Thunder bekant? Rätt! Detta är en väldigt lyckad konversion av NAMCO:s gamla spelhallsvältare.

"Det roliga (realistiska) är att det nästan alltid bara behövs en träff för att du ska kunna hälsa hem".

Rolling Thunder påminner väldigt mycket om E.S.W.A.T. - lite tråkigt i början, men sedan bara bättre och bättre. Gubbsjuka Patte (som jag även kallas) kollar snabbt in Leilas snygga kropp. Särskilt i nionde etappen så är Leila ovanligt avklädd, och om jag inte tar helt fel så vickar den lilla pussgurkan

ovanligt mycket på rumpan. Ett stort plus i kanten för det. Men ibland önskar man att hon hade lika mycket krut i benen som i baken - hon hoppar lite slött emellanåt.

Alla som gillar att skjuta kommer att få en massa roliga timmar,

för måltavlor finns det gott om. Men det gäller att spara lite på krutet, för om du får slut på kulor är det "hej då" direkt. Kulor finns lite här och var bakom snyggt uppskyttade dörrar, men "specials" är inte skyltade. Kolla alla dörrar! Det roliga (realistiska) är att det nästan alltid bara behövs en träff för att du ska kunna hälsa hem.

Varje etapp har ett password, vilket betyder att du inte behöver spela igenom dom trötsamma första etapperna om du inte känner för det. Bara knappa in koden för just din favvo-bana och vips - så är du där. Detta är en ovanligt bra idé, för Rolling Thunder är ett ganska så stort spel med mängder av banor. Det är ingen risk att du spelar igenom spelet på ett par timmar. Eftersom jag är på ett sådant bra humör idag, så publicerar vi på nästa sida alla lösenorden.

Ha så kul med att rädda världen från Geldra, för Rolling Thunder är på grund av sina många banor (och, inte att förglömma, sexiga Leila) klart prisvärt. Grafiken är hyfsad i början, men blir allt bättre, och särskilt bakgrunderna blir ballare ju längre man kommertycker Patte!

Det är inte säkert att RT2 kommer att släppas i Sverige. Om inte, så får ni gå till närmsta spelhall och kolla...





Detta är en av intro-bilderna från Rolling Thunder 2. Bilden visar hur den illhemska terrorgruppen Geldra tycker det borde se ut i centrala Borås. Du (och din kompis, om du har någon) måste stoppa dem. Använd kodorden i vår lista! Och skjut, skjut, SKJUUT!

PASSWORDS Rolling Thunder 2:

- 1: A MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET
- 2: A NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS
- 3: A ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON
- 4: A CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER
- 5: A LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET
- 6: A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET
- 7: A NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE
- 8: A MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER
- 9: A DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE
- 10: A PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER



Här har ni, era lata drullar! Men tro inte att ni är nå't bara för att ni kan plankar in på de högre nivåerna - det här spelet är inget för konfirmander. Bered er på att dö...och dö...och dö...!

Koderna är långa, men spelet har ett finurligt interface där man bara "kryssar för" i fyra olika kolumner, så ni behöver inte ens bli trötta i fingrarna. Men ni kanske blir trötta på att åka dit stup i kvarten och börja om från början. Det är bästa sättet att lära sig, trots allt.

Fortsättningen på **SHADOW OF THE BEAST**

Jaha, Nu ska ni vara så välkomna till min (Pattes) egen lilla mar-dröm, d.v.s. fortsättningen på S.O.B. Förra gången så hade vi kommit till den trehövdade draken...

...och här måste jag lägga till en liten sak som jag har lagt märke till. När du kommer till vapnet i slottet så kan du i stället för att gå och mörscha på* draken direkt, ta en extra liten vända. Du står på en avsats och tittar ner på en studsande tunna. När du har gjort dig av med den och klättrat upp för stegen så går du åt vänster och klättrar ännu en gång upp till dom flygande mo-

torcykelbombarna och tar dig runt ett varv. Under det varvet så kommer du att hitta en extra påfyllning av kraft som kommer att behövas.

Nu behöver du inte gå förbi spindlarna i taket, utan vänd av till höger mot draken, och det är bara att skjuta av bara helvete, för du har (än så länge?) hur mycket kulor som helst. När du kommer till draken, så måste du gå mycket nära den för att nå dess hjärta med ditt vapen. Här får du en fin lektion i tajming. (Och ödmjukhet!) När draken är död så har du kommit till flygetappen. Men mer om den i nästa nummer....Säger Patte!

Om en hundradel så är det hej då och varsågod och börja om från början. Gråt en skvätt, sen är det bara på igen.



*"Mörscha på" = att skjuta så att skiten stänker.

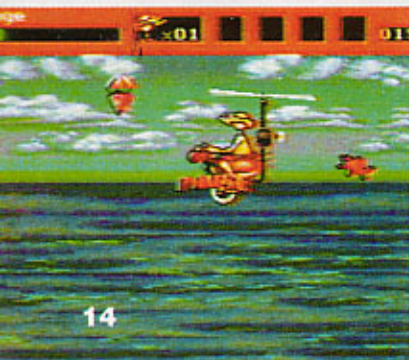
GREEN DOG



SKATTJAKT MED STRAND-LODIS.

I förra numret tog vi en förhandstitt på **Green-dog**, men nu har kassetten kommit, och då är det dags för en närmare titt på spelet. Vi var inte särskilt förälskade i denne degklump till strandluffare då, men nu är vi av en annan uppfattning. Läs!

Green-dog är fortfarande ett plattformsspel. Det börjar med att vår hjälte sköls upp på en strand med ett smycke hängande runt halsen. Smycket har förhäxat honom. För att bli fri från förbannelsen måste han hitta alla sex bitarna av "de gamles surfbräda". Dessa ligger utspridda över hela Karibien. Jakten börjar på Grenada, går vidare till Aztekernas krypta, via en bonusbana till Mustique och sedan till Jamaica. Därefter kommer Saba och St. Vincent. Varje nivå bjuder på nya problem, men också på nya möjligheter - och, inte minst - nya fordon! Att åka skateboard i Green-dogs skepnad är inte som i California Games, det lovar vi!



Det första som slår en när det gäller grafiken,

är skillnaden mellan Green-dog och hans bakgrunder. De sistnämnda är väldigt utarbetade, med fin stämning och många detaljer. Själva banorna är mycket varierade, men de flesta farorna och fällorna är av de gamla beprövade slagen: Hoppande fiskar, spikklädda hinder, fallande block och eldsprutande statyer. Men Grenadaniivåns "totempåle" till EOL-boss känns rätt så fräsch. Över lag är Green-dog ungefär medelsvårt, men ett och annat ställe kan vara extra knepigt. Särskilt skateboard-hoppen kräver perfekt timing.

Som spelfigur är Green-dog ganska cool, men lite begränsad i rörelserna:

Han kan kasta sitt huvudvapen - bumerang-frisbeen - mitt i ett hopp, men när han kastar stående kan han inte röra sig under kastet. Hunden Fetch, en söt liten oberstürmbannpinscher, dyker upp ibland, men doggen kan både vara till nytta och besvär. Den försöker sluka alla husses power-ups, som förresten består av ren junk-food. Burgare, frittat, pajbitar och annat gott! Får den ett ben struntar jucken i maten; tar husse benet så springer hunden iväg och attackerar sprites. Junk food finns överallt i detta paradiset! Man bara kastar sin bumerang-frisbee på olika föremål, (stenar, krukor osv.) och så

kanske det kommer en hamburgare hoppande.

Det finns även andra hemliga vapen,

t.ex. paraplyhatten (gör en tillfälligt osårbar), klockan och colaburken, som man bör ta till när det ser mörkt ut.

Green-dog är ett charmigt spel som både känns fräscht och välbekant på samma gång. Strulfaktorn är nästan noll, och nivåerna är ganska varierande. Det enda som drar ner betyget är en vag känsla av att tillverkarna kanske kunde gett en aning mera av det s.k. "järnet". (Den s.k. Sonic 2-effekten...! RED) Det är lite för långt mellan "aha"-upplevelsorna i början, även om det tar sig rejält när man kommer en bit in i spelet.

KP

Släpp i december, 449:-



MEGA DRIVE

GRAFIK, LJUD, SPELKÄNSLA.

74

FERRARRI GP

RACING FÖR DIG MED MUSKLER - i fingrarna...

Jaha, ännu ett GP-spel, tänkte jag. Och nog påminner Ferrarri GP om Super Monaco GP-spelen, men det skiljer sig på en del viktiga punkter. Till exempel får man i detta spel själv välja vilken utrustning bilen ska ha. Det finns olika motorer, däck osv. att välja mellan - **OCH MAN KAN KÖRA TVÅ MAN MOT VARANDRA!** Mycket upphetsande och kul! Detta har man döpt till "Time Trial", fråga mig inte varför. Vet du, så ring mig. (Nej, gör inte det! RED)

Grafiken är bra, men jag tycker bilen har sinningstendenser. På den punkten är Monaco GP-spelen bättre.

Annars inget att gnälla på, bakgrunderna är rätt häftiga.

Musiken är den vanliga TV-spelsplipp-ploppen. Går inte att stänga av. Motorljudet är väl OK, men ljudeffekterna är lite töntiga. Jag tycker att det ska låta mycket när man krockar!

På det hela taget är Ferrarri GP ett snabbt och ganska svårt spel utan

att vara helt omöjligt. Bilarna lyder kontrollerna bra och utan fördröjning. Fast det är mycket irriterande att inte kunna välja antalet varv när man har spelet i "GP MODE". Spelet är inställt på 10 varv, och då får man ofta träningsvärk i gasfingret innan man har kört igenom alla tjugo banorna, något som tar 4-5 timmar.

Lite taktik: Det är viktigt att ha de rätta grejerna. Kör gärna "Practice race" och prova dig fram till den rätta utrustningen i olika väderförhållanden. Förlägg träningen till Indy-banan, där ser man lättast re-

"Spelet är inställt på 10 varv, och då får man ofta träningsvärk i gasfingret innan man har kört igenom alla tjugo banorna, något som tar 4-5 timmar."

sultatet av ändringarna. Ett tips: skit i den manuella växellådan, den är bara till elände! Precis tvärtom gentemot Monaco GP-spelen, alltså. Man frågar sig förresten hur det kan vara möjligt, att konkurren-

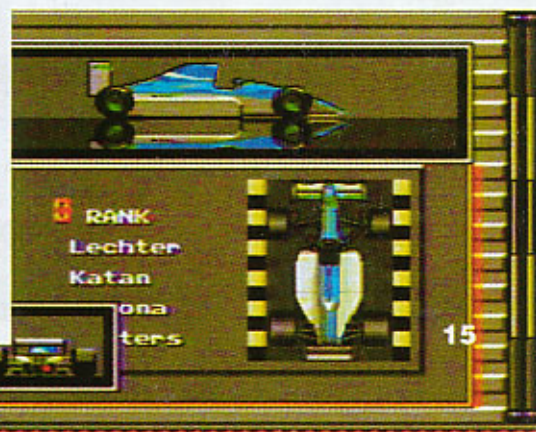
na har 20 sekunder bättre tid på träningen, när man sedan rastar dem rejält i själva tävlingen!

Jag ger Ferrarri GP 73,94 poäng (Åh, vi rundar av till 74. RED) för att det är ett mycket bra körspel, och att man kan köra två man samtidigt. Det har jag väntat på länge. (Ja, det var väl snarare detta som SEGA borde fixat på Super Monaco GP, hellre än att sätta in ett digitalt familjealbum på Årtan Senna. RED) Ferrarri GP är klart att rekommendera för den som gillar att dona med bilar. Det som drar ner poängen är att man inte kan ändra antalet varv i tävlingarna.

NICKE KERUBEN

Racingspel, för 1 eller 2 spelare samtidigt. Från Acclaim genom Flying Edge.

Släppt den 24 november, pris 495:-



EARNEST EVANS



"NU ÄR DE HÄR!" hade vi velat skrika, men det gör vi inte. De kommer kanske i mars. Eller april. Vad talar vi om? CD-spelen, naturligtvis! Som det står på sid. 4, så håller man på CD-Megan tills det finns tillräckligt med bra spel. Tjugo stycken, ungefär. Vilka de är vet man inte, men vi sätter en tia på att EARNEST EVANS kommer att vara ett av dem...

Earnest Evans är ett actionspel från japanska Wolfteam. Förutom att han stavas sitt förnamn lite konstigt. (Ear = öra, nest= bo, alltså Öronbo. Varför inte Näsulf? Eller Ögonpelle?) så ser han också lite konstigt ut - som Japanska seriefigurer brukar. Men det är helt OK, detta är digital Manga! Han har en aning Indiana Jones - komplex; i

Wolfteam har animerat honom bit-för-bit - troligen för att öka hans rörlighet, men det leder till att han

På vanliga cartridges är man van att höra kaxe-hjältarna tala i samplade rapningar, och att tjejeerna låter som trampade möss.

ibland kommer farande som en hög kroppsdel, eller en avancerad sprattelgubbe. Fienderna är minst sagt skräckinjagande till utseendet, men inte särskilt svåra att klara av på de lägre nivåerna. Det finns sex; Mexico, Peru, Europa, (Tror japsen redan att vi är ETT land?) USA, (Gatuscen) Mongoliet, och USA igen. Nivåerna är ganska långa, det finns hyggligt elaka mellanbossar - det här spelet bör räcka en stund.

Men nu kommer vi till det som är CD-spelens verkliga styrka:

Ljudet är bara såå häftigt! Det samplade talet är helt super-naturtroget, särskilt om man kopplar upp sin Mega-CD genom stereoanläggningen. På vanliga cartridges är man van att höra kaxe-hjältarna tala i samplade rapningar, och att tjejeerna låter som trampade möss. Slut med sådant! Fastän vi inte fattar japanska begriper vi när det gäller allvar...vartenda tonfall är med. Och musiken...!



början av spelet är han beväpnad med piska, och ibland verkar han ha en hatt. Så småningom uppdriver han bättre vapen, spikkklubbor och dylikt. Vad är hans uppdrag? Vi vet inte - introet var på japanska, men även om vi inte förstod ett iota av vad som sades, så fattade vi av tonfallet att det INTE gällde att gå ut efter kvällstidningen.

Själva grafiken är av normalstandard.

Gubben Earnest är väldigt rörlig, men vi (Mats och Patte) hade klara problem med kontrollerna i början. Ganska ofta låg Earnest och luftjuckade när vi önskade att han skulle hoppa, och det ser rätt bisarrt ut. Vi misstänker att



Full blåsvevd dunder-haj-fiddelit-brakmusik. Killen som skrivit musiken till Earnest Evans har lyssnat en hel del på Europe. Vi har också tittat på några rollspel, som vi tänker ta upp i framtiden. Där märker man ännu mera av CD-mediets fördelar: kartorna är ENORMA, och det går att skapa mera stämning än någonsin förut med tal, musik och ljudeffekter.



10 i topp topp

SÄND IN DIN EGEN LISTA!

ADRESS:
SEGA FORCE,
Box 1074,
172 22

Sundbyberg.

Skriv

"TOPPLISTAN"

utan på
kuvertet!

KLAS' MASTER SYSTEM TOP TEN!

- 1: SONIC
- 2: SPIDERMAN
- 3: DYNAMITE DUX
- 4: THUNDER BLADE
- 5: DOUBLE DRAGON
- 6: WONDER BOY 3
- 7: WANTED
- 8: ASTERIX
- 9: SLAP SHOT
- 10: SUMMER GAMES

OLAS MEGA DRIVE TOPP- LISTA

- 1: SONIC
- 2: EA HOCKEY
- 3: GOLDEN AXE
- 4: CASTLE OF ILLUSION
- 5: CALIFORNIA GAMES
- 6: ALTERED BEAST
- 7: DESERT STRIKE
- 8: QUACKSHOT
- 9: FANTASIA
- 10: SUPER MONACO GP

"KNEGERS" TOP TEN!

- 1: QUACKSHOT
- 2: TAZ-MANIA
- 3: ROAD RASH
- 4: SONIC
- 5: DESERT STRIKE
- 6: DICK TRACY
- 7: KNOCK OUT
BOXING
- 8: OLYMPIC GOLD
- 9: TOKI
- 10: ALISIA DRAGON
(Snygg brud!)

TIO-I - TOPP FRÅN "ALIEN":

- 1: SONIC
- 2: WB IN MONSTER WORLD
- 3: DESERT STRIKE
- 4: PGA TOUR GOLF
- 5: SHINING IN THE DARKNESS
- 6: EA HOCKEY
- 7: QUACKSHOT
- 8: SUPER MONACO GP
- 9: EUROPEAN CLUB SOCCER
- 10: TERMINATOR

Åsa Jernberg i Norrtälje och hennes kompisar har skrivit ihop denna topplista, och det har även andra flickgäng gjort. Kul att så många tjejer gillar SEGA-spel!

- 1: SONIC
- 2: QUACKSHOT
- 3: GOLDEN AXE 1
- 4: WONDER BOY IN
MONSTER WORLD
- 5: ALEX KIDD IN THE EN-
CHANTED CASTLE
- 6: EA HOCKEY
- 7: ROBINSON BASKET.
BALL
- 8: CASTLE OF ILLUSION
- 9: SUPER MONACO GP
- 10: ALTERED BEAST

SEBASTIANS LISTA

- 1: SPIDERMAN
- 2: SONIC
- 3: QUACKSHOT
- 4: JAMES POND 2
- 5: JAMES POND
- 6: TAZ-MANIA
- 7: BONANZA BROS.
- 8: EA HOCKEY
- 9: GHOSTBUSTERS
- 10: CASTLE OF ILLUSION

Sebastian Lindqvist, Kvissleby

NICKLAS' LISTA

- 1: SPIDERMAN
- 2: SONIC
- 3: QUACKSHOT
- 4: KID CHAMELEON
- 5: NKOTB MEETS THE NU-
CLEAR NINJA MANI-
ACS*
- 6: MOONWALKER
- 7: JAMES POND
- 8: DECAP ATTACK
- 9: ML HOCKEY

Nicklas Vilhelmsson, Kvissleby

*Detta är ett av "spelen vi skulle vilja se" i Nr 1/92...

DEN EXTREMT FINA OCH BRA POÄNGSKALAN

© 1943 Beckomberga Produktschens

	BETYGSSIFRAN BETYDER UNGEFÄR SÅ HAR:	...OCH JÄM- FÖRT MED OLI- KA TYPER AV VÅDER...
100	Helt perfekt. Alla måste ha. Programmerarna jobbar på gränsen till det omöjliga. Sonic 2.	Sol, blå himmel, lite för varmt. Eller kallt
90	En klassiker. Bäst i sin kategori. Har allt eller närapå.	Växlande molnighet
80	Mycket bra.	Luckor i molnen
70	Bra spel, men det finns svagheter.	Mulet. Duggregn
60	Värt att ha, men det finns några svagheter. Om man särskilt gillar den här sortens spel: Köp!	Mycket mulet, ösregn, du har paraply
50	Som ovan + tekniska fel typ flicker-screen, tråga sprites osv.	Som ovan, men nu börjar det blåsa också
40	Dåligt, tråkigt, fult. Tönig spelidé. Nu har ni gjort dåligt, pojkar!	Det blåser småspik, regnet blandas med hagel
30	Som ovan + tekniska fel typ flicker-screen, tråga sprites osv.	Där rök paraplyet. Halv storm och spöregn
20	Ren skit. Fabrikationsfel? Hitlers sista försök att jäklas med mänskligheten? En gång till och vi slår er fördärvade!	Åska, snöblandat hagel och full storm
10	Så dåligt finns inte till SEGA-konsoler. Men köp gärna en "200 spel i samma"-kassett. Då får ni se.	Du träffas av blixten. Orkan och hagel som hänsjög
0	Små grå super-lådspel.	Som ovan, fast det brinner i kassongerna. Regnet uppbär
-10	Små grå lådspel.	Det regnar små grå lådor

Vi delar ut ett enda betyg. I denna siffra väger vi in allt - grafik, ljud, spelbarhet, omfång, tillvägningsgrad, strulfaktor osv. Texten förklarar (hoppas vi) vilka som är spelets starka och svaga punkter. När tyckandet går rejält isär redovisar vi synpunkterna var för sig. Men smaken är som bekant delad, så gråt inte om vi säger ditt favvo-spel...



ORDLISTAN

BIT Uttalas "bitt". En sammandragning av "Binary Digit", binär siffra. 1 eller 0. Alla datorer arbetar med binära tal, även den mikrodator som sitter i din spelkonsol. Spelet du sätter i konsolen består av data i form av binära siffror. De lagras i ROM-kapslar, de små svarta rektanglar du ser om du öppnar spelkassetten. Men gör inte det, du kan skada innehållet!

MEGABIT En miljon (eller, rättare sagt, 1024 x 1024) bits. Används som mått på hur "stort" ett spel är. Idag är de flesta Mega Drive-spel på 4-8 Mbit, men allt flera kassetter innehåller 16 Mbit - Sonic 2 är ett exempel. Mera data betyder flera banor, längre banor, flera sprites, bättre ljud osv.

ROM Read Only Memory. Ett dataminne som har ett visst innehåll, en gång för alla. Det kan inte ändras, bara läsas av - precis som musiken på en skiva. Vissa ROM är just skivor - CD-skivor. Jämfört med ROM-kapslar rymmer en CD-ROM-skiva oerhört mycket data. Därför väntar alla spant på att MEGA-CD och WONDERMEGA-maskinerna ska komma till Sverige - det kommer att innebära en revolution inom TV-spelandet!

8-BITS SPEL Master System och Game Gear är 8-bitarsspel, liksom Den Lilla Grå Lådan. Det betyder att processorn (mikrodatorn som styr spelet) arbetar med "ord" som är 8 bits långa.

16-BITS SPEL Mega Driven och Den Stora Grå Lådan är 16-bitarsspel. De använder sig alltså av data-ord som är 16 bits långa. Den ökade informationsmängden gör att ljud och grafik blir betydligt bättre än på en 8-bitarsmaskin, men spelbarheten beror också på andra saker. Processorns hastighet (klockfrekvens) är mycket viktig i sammanhanget. Megans processor går nästan dubbelt så fort som i den Stora Grå Lådan...



SONIC

Master-fantasterna kommer att få sitt SONIC 2 de också, bara en liten aning senare än Mega-gänget! En höjdare den också...

Lyd ett gott råd: Om ni inte är allergiska mot plattformsspel (fråga läkaren!) så måste ni köpa det här spelet.

När det gäller film är det sällan uppföljarna är i klass med originalen, men när det gäller Sonic är faktiskt 2:an klart förbättrad. Redan i första världen, Underground Zone, märker man hur mycket spelet innehåller. Visst går det att bara rusa igenom nivåerna för att kunna ta sig an den slemme Dr. Robotnik, men i ögonvrån anar man ständigt små specialare. Tips: det finns flera vägar att bryta igenom...

Första kollisionen med den icke legitimerade Doktorn kommer redan efter två avdelningar i

Underground Zone. Då är man klämd mellan Doktorn, som rullar elaka små klot på en, samt något slags köttätande krukväxt i ett hål. När man väl klarat av klotrullningen är det dags för mera luftiga övningar.

Det finns små klurigheter och utmaningar överallt. Trampoliner av olika slag fanns det gott om även i det första Sonic-spelet, men här hittar man de första snedtrampoliner (45°!) som vi sett i ett TV-spel.

Svårighetsgraden är inte särskilt hög i början,

men kurvan stiger lagom brant. Precis som förut krävs det känsla, precision och timing för att nå riktigt bra resultat. Och det finns all-

tid olika vägar att ta; den som gett sig tusan på att ta varenda ring inom synhåll får ett slit!

Som alla begriper är Sonic 2 byggt på det första spelet. Man känner igen sig och behöver sällan fundera särskilt länge för att komma underfund med hur saker och ting ska gå till, men man måste ju göra't också...! Skulle man vara nybörjare, så blir Sonic 2 en häftig upplevelse! Detta spel är ett måste för varje Master System-ägare - den SEGA-spelare som inte har Sonic, är som en seriefantast som aldrig läst Kalle Anka. Så det så.

Från SEGA, släppt i december.
Pris: 399,-



2



TAZ-MANIA

Hjälp Taz hålla diet! Inga bomber, giftflaskor eller annat gott...

Jag måste nog bekänna direkt: Taz är en av mina favoritfigurer på tecknad film! Tyvärr har han varit mycket sällsynt i Sverige, där man i stället fört fram harmlösa mjäk som Snurre Sprätt, Daffy och andra. Warner Brothers - eller åtminstone deras svenska representanter - borde kallas Warner Sisters istället, som straff för sin anti-Taz-attityd. Nå, jag blev ytterst förtjust i Taz på Mega Driven. Hur skulle nu Master System-versionen fungera? Med visst darr på handen tryckte jag in kassetten i maskinen, rättade till kuddarna (Ja, jag har en femtums färg-TV, så att jag kan spela liggandes i sängen) och rev igång!

Det läckert illustrerade intrycket från Mega Drive-versionen var bara en bunt textplattor, men när ridån gick upp för den första djungel-nivån blev jag tvungen att skrika

högt av glädje (antagligen till stort förtret för grannarna som värderar sin tystnad men vem bryr sig) - grafiken var nämligen utomordentlig!

Tack vare Taz-Manias enkelhet gör den sig alldeles utmärkt också på Master System.

Grafiken i Taz-Mania är nämligen gjord med samma geniala enkelhet som de tecknade filmerna han förgyller med sin närvaro: allt är stort och tydligt och hållet i enkla färger utan värst många toningar. Här ser

Han äter nämligen ALLT han får tag i, så du måste hindra honom att sluka bomber, giftflaskor och liknande.

man hur meningslöst det är att diskutera hur många kvintiljoner färger en konsol kan välja mellan, om inte spelkonstruktörerna kan sitt jobb. Det skulle förvåna mig om man använder mer än ett dussin

färger till de flesta scenerna i Taz-Mania, och det både räcker och blir över!

Masterns kontrollpad har ju en knapp mindre än Megan, så jag undrade hur man hade lagt upp spelet.

Taz-Mania är ett plattformsspel, men förutom att övervinna fiender måste man se till att Taz håller en viss diet. Han äter nämligen ALLT han får tag i, så du måste hindra honom att sluka bomber, giftflaskor och liknande. I Mega-versionen plockar man upp saker med en av knapparna, men i Master-versionen är detta automatiskt. Bombarna i Master-spelet måste du antingen hoppa över eller slänga iväg med en virvelvinds-attack. Denna anfallsform är väldigt effektiv, men se upp - du kan virvla rätt ned i en avgrund.

Ett tips: för att nå saker, som verkar omöjligt högt placerade, kan du kombinera hopp och virvelvind!

Musiken är det vanliga 8-bitars blippandet, men spelet är så pass kul att man står ut.

Spelet är i princip ganska lätt, men som vanligt håller det inte att för den sakens skull tro att man är bäst och slarva för då kommer man inte särskilt långt. De första bossarna är inte så svåra, men det blir lite värre efter hand. Klart rekommenderat, särskilt för yngre fans och nybörjare.

Släppt i december. Tillverkning: SEGA, pris 399:-



SUPER SPACE INVADERS HÅRDA PAPPER PÅ GAMLA DA'R...

Här har vi en snygg, slick uppdatering av en gammal klassiker. Grafiken är ordentligt upphottad och ganska varierad, men grundprincipen är densamma som i gamla, hederliga Space Invaders; man rör sig horisontellt och skjuter uppåt på diverse varelser som avancerar nedåt.

Precis som förr så flyger det ibland förbi tefat bakom anfallsgrupperingarna, men istället för att bara ge mer poäng släpper dom numera ifrån sig bonusmarker som ger extraliv, fler skott, specialvapen osv.

Vissa nivåer har dessutom jätterymskepp som man måste klara av för att få gå vidare, och det är just dom som är SSI:s stora problem. Det är nämligen nästintill omöjligt att skjuta ner dom (och

till råga på allt försvinner tefaten som skulle kunna ge spelaren en sportslig chans). Antagligen är det på grund av att hemdatorversionerna ansågs alldeles för enkla att klara av som man har valt att höja svårighetsgraden, men jag tycker att man har gått litet väl långt.

Om möjligheten att någon gång spela klart SSI var aningen rimligare skulle det vara helt lysande. Ljudeffekterna funkade och grafiken är superb. Att man dessutom på bonusnivån ska rädda kossor från att plockas upp av flygande tefat är ju inte heller något minus.

Tråkigt nog så känns det litet för betungande för mej att låta rymdisarna invadera jorden varje gång jag spelar, men är man snabb i fingrarna, tycker om snygg grafik och dessutom gillar utmaningar är Super Space Invaders både värt pengarna och besväret.

Ute NU! Pris 349,-



PAPERBOY

Paperboy har aldrig tilltalat mig särskilt mycket när jag har spelat den på min lokala pizzeria, jag menar, vem vill vara ett mesigt tidningsbud när man kan spränga rymdskepp, köra formel ett-bil eller sparka in tänderna på folk i ninjapyjamas istället?

När jag nu mer eller mindre tvingades spela BMX-åkande slyngel för att kunna ha en åsikt om det ändrade jag mig faktiskt. GG:ns Paperboy är faktiskt riktigt under-

hållande och, vad jag minns, mycket likt originalet.

Det stora problemet är avsaknaden av variation.

Visst, det blir gradvis svårare, men några nya element tillförs inte direkt. Det vore kul om man till exempel kunde få köpa upp sig via moped till motorcykel med dom pengar man rimligtvis borde tjäna, men aldrig får se skymten av. För mig är faktiskt driften att se nästa bana och klara ännu en end of level-buse mycket starkare än den

att knäcka high score-listan och därför uteblir tyvärr det där riktiga beroendet som gör ett spel till ett måste.

Fans av originalet kommer knappast att bli besvikna;

grafiken, musiken och spelbarheten är helt rätt, men de som inte redan är sålda på att långa tidningar i brevlådor kan nog tjäna på att se sig om i spelhyllan efter något mer engagerande.

Ute NU!
Pris 299,-



CHUCK ROCK

CHUCKEN PÅ GG - bara småsten, eller...?

Om man bara lyckats ta sig förbi askens förfärliga illustration och lärt sig leva med att man är en lönnfet grottmänniska (vars förnamn vitsigt nog betyder "kasta" på engelska), så är Chuck Rock ett högst sympatiskt litet plattformsäventyr som nu alltså även kommit till Game Gear.

Uppgiften är alltså att buffa bort elaka urtdjur med sin ölmage* och bära runt (och självklart kasta) stenar som ligger utspridda i landskapet. En lagom mix av problemlösning, reaktionssnabbhet och ko-

ordination gör C.R. väldigt spelbart, men det är den humoristiska grafiken som är pricken över i (konstigt nog är "Chucken" den absolut fulaste spriten i hela spelet, alla andra figurer är både snyggt och roligt animerade).

Jag är av den åsikten att det nästan borde vara obligatoriskt med kodord eller batteribackup

och trevligt nog finns här kodord för varje nivå, så att man slipper börja om från början hela tiden.

Under spelets gång spelas ingen

musik utan man får hålla till godo med halvtrista ljudeffekter som låter som tusen andra spel gjort innan. Titelmelodin är visserligen rätt hyfsad, men å andra sidan, vem ska höra den i mer än tio sekunder? Så där fantastiskt kul är det faktiskt inte att sitta och stirra på en stillbild där Chucken ser ut som Bert Karlsson i leopardkalsonger.

*...eller vad man nu ska kalla den, det fanns knappast nån Pripps Blå i stenåldersgrottan.

Ute Jan.
Pris 299,-



Super Off Road

Det här är det spel som i arkad- och hemdatorversionerna hette Ivan Stewart's Ironman Super Off Road, men här på GG:n finns ingen järnman kvar; föraren av hans silverfärgade terrängjeep heter nu Flash istället.

I sin förflyttning till det bärbara formatet har det faktiskt genomgått en förändring till; för att undvika att bilarna blir mindre än bananflugor på skärmen så följer man spelarens bil runt terrängen

22

istället för att varje bana tar upp en hel orörlig skärmbild.

Det enda jag saknar i den här versionen är ratten, eftersom det är trots allt där en stor del av originalversionens spelkänsla ligger. Super Off Road blir mycket svårare (och aningen tråkigare) att köra med joystick men håller ändå måttet vad det gäller underhållningsvärde.

Grafiken känns, kanske på grund av det lilla formatet, överlägsen alla andra åttabits-konversioner jag har sett; nästan i klass med Amigans Off Road faktiskt. Min

enda invändning är att det finns ställen på vissa av banorna där man kan råka köra ur bild, men bara om man kör riktigt illa förstås. Min kusin Frank (som inte klarat första nivån på Sonic trots idoga försök) fastnade naturligtvis där varje gång och döpte fort om spelet till Super Off Screen.

Men ändå: bra banor, tufft motstånd och sydstatscountry i Kraftwerkstil gör det här till månadens GG-favorit och med en tvåspelarfunktion hade det kunnat bli en riktig klassiker.

Ute Jan.
Pris 320,-



HYR SEGA MEGADRIVE! -mer än bara 16 bitar.



-Hos välsorterade
videohandlare i hela
landet!

HENT
GRUPPEN AB

UTHYRNING
15
MEGA
DRIVE
UTLEIE
VUOKRAUS

ANVÄND DE SMÅ KUGGHJULEN I DIN HJÄRNA! →



TÄVLING!

VINN!

Svara på de här frågorna och sänd in svaret, så kan du bli en av vinnarna - 10 MICKEY & DONALD-kassetter för Mega Drive står på spel! Tycker du frågorna är svåra, så titta igenom den här tidningen en gång till...!

VINN!

1

Vilket av dessa tre spel är INTE baserat på en film?

- 1) Predator 2
- X) Side Pocket
- 2) Terminator

2

Är George Foreman:

- 1) Straffcyklist
- X) Kommunalråd i Järfälla
- 2) Boxare

3

Vad heter Sonics nye kompis, den lille räven?

- 1) Rune
- X) Tails
- 2) Hoof & Mouth



En bild ur det senaste spelet med Disney-figurer. Ska det vara i klass med Quackshot och Castle of Illusion? I nästa nummer av SEGA FORCE får ni veta vad vi tycker...

KLIPP HÄR OCH SÄND IN. En kopia eller avskrift duger alldeles utmärkt om du inte vill slakta blaskan.

SÄNDES TILL: SEGA FORCE, TÄVLINGSREDAKTIONEN, 109 48 STOCKHOLM
Märk kuvertet "Mickey & Donald"! Svaren måste vara postade senast den 18/3 1993. Pristagarnas namn publiceras i nr 4/93.

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 Mickey & Donald-spel.

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

SVAR:

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



POSTA FÖRE 18/3!

OBS! Stoppa inga andra brev till redaktionen i samma kuvert som tävlingssvaret, för då kommer det alldeles fel!

SEGA FORCE 1/93

ÄNTLIGEN!

Den svenska tidningen med allt om NHL!

EM SUNDIN KURRI

elfour ★ Ulf Sa
s Steen ★ Jy

Hockey
POSTER-

JÄTTE POSTERS
SÖDERSTRÖM
TIKKANEN
NYLANDER

OS-spelarna från Albertville gör karriär i NHL

Joe Juneau ★ Darius Kasparaitis ★ Sean Burke

PRO Hockey
POSTER-MAGAZINE

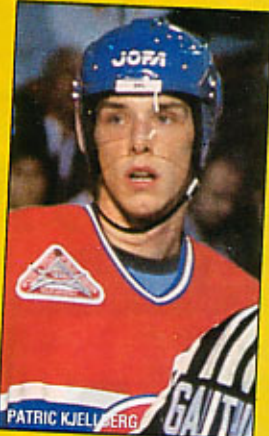
Nr. 2 1992
Kr. 29:- (Inkl. moms)

NHL
STJÄRNGALI

SUCCÉ FÖR
DE SVENSKA
VM
HJÄLTARNA



MIKAEL NYLANDER



PATRIC KJELLBERG



TOMMY SJÖDIN



MIKAEL ANDERSSON

NU ÄR DEN HÄR – den SVENSKA tidningen med allt om NHL!
Du får tuffa **JÄTTEPOSTERS** på alla dina favoriter, massor av läckra **FÄRGBILDER** och intressanta **ARTIKLAR** om världens tuffaste hockeyliga!
Ett **MÅSTE** för alla hockeyfans som vill följa vad som händer "over there"!

ANEN
DATES
EXON
TAILLE



PRO Hockey

Nr 1 • 1993
Pris 29:- (inkl moms)

POSTER-MAGAZINE

FINNS HOS DIN TIDNINGSHANDLARE!

UTE 14 JANUARI!

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

Vårt första meddelande den här gången är just ett sådant, anonymt brev. Men det förstår vi. Det kommer nämligen från en som äger en liten grå låda. Vi trycker brevet precis som det står, men vi har tagit bort ett fullt ord och skrivit (Censur) i stället.

*"Hej, SEGA-fans!
Ni ska inte tro att SEGA är bättre än (Censur)! (Censur) är ingen "liten grå plastlåda" utan den är bra. Det finns 100 st. spel till den och cirka 450.000 enheter har sålts i Sverige hittills. Det är väl mera än Mega Drive? Super(Censur) har 32.768 stycken färger, Mega Drive har bara 512. Super Mario Bros är det mest sålda spelet i världen! (Censur) ligger på 47:e plats bland världens alla företag. Det ni, SEGA-gubbar!
Mega Drive har ju bättre grafik än en (Censur) 8-bitare, men det finns flera och roligare spel än till (Censur). Ni kan väl göra en lista över Master System och (Censur) 8-bit och jämföra grafik, ljud, antal sprites, antal färger och så 'nt.
Hej då från ett (Censur)-fans i Sollefteå."*

Ja, vad tycker ni SEGA-vänner om det där?

Skriv och berätta! Men med så lite ##\$&!-ord som möjligt.
Vi säger så här: Det har sålts många miljoner Volkswagen-bubblor och bara några tusen Lamborghini-sportbilar. Enligt det här sättet att resonera är Volkswagen därför en bättre bil...
(450.000 flugor kan inte ha fel - ÄT SKIT! skriker Patte från toa.)
Det är sant att super(Censur) har en palett med drygt 32.000 färger. Min Macintosh har mer än femton miljoner, men den är öken att spela spel på ändå. Och man ska tänka på att de flesta konstnärer klarar sig utmärkt med fem-sex färgtuber för att måla upp de mest glittrande scener.

Vi har ännu ett brev i ämnet:

*"Hej, SEGA Hotline! Jag har 2 frågor:
1) Jag undrar ifall Super-grå lådan verkligen är bättre än Mega Drive?
2) Hur mycket bör Mega-CD:n kosta?
Anti-(Censur) gruppen i Veinge"*

SVAR:

1) Tja, som du nyss såg är det ingen lätt fråga att besvara. Superlådan har bättre tekniska siffror, men det verkar inte som om programmerarna har lärt sig utnyttja dem. Det är svårt att sitta och mysa över fina specifikationer när grafiken fortfarande luktar 8-bitarsspel och spelkänslan är småseg... Men nu till något roligare, nämligen:
2) Mega-CD:n. Inget pris är satt ännu, men en god gissning är att apparaten kommer att hamna mellan 2.300:- och 2.500:-

"Hej!

Jag har några frågor:

- 1) SEGA FORCE är mycket bra, tycker jag. Kommer ni att fortsätta med plan-scher och posters i tidningen?
- 2) Vad är en Sonic-pin?
- 3) Gör SEGA många arkadmaskiner och spel till dem?

Tacksan för svar.

Jacob i Västra Frölunda."

Svar:

Kul att du gillar bladet.

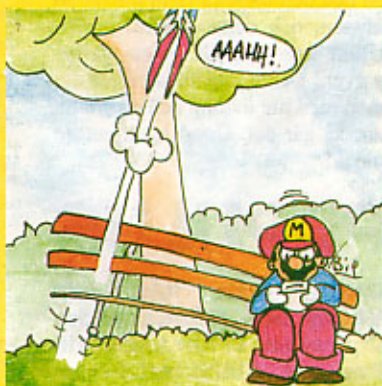
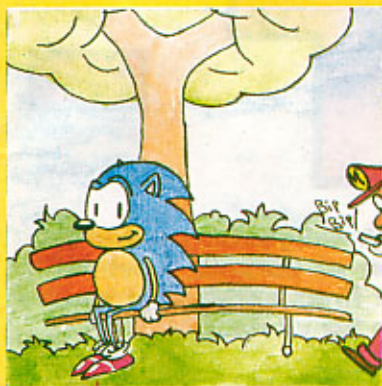
- 1) Ja, det tänker vi göra.
- 2) Ett jackmärke i metall, som man sätter fast med en nål. (som heter "pin" på engelska.)
- 3) Ja. Massor. De bästa. Om våra planer håller ska vi göra ett litet reportage om just detta i nästa nummer, från den gigantiska spelhallen Funland i London. I Asien bygger SEGA numera upp ett nätverk av egna spelhallar.

Fortsätt skriva! Alla som får med sitt brev eller topplista eller vad det nu kan vara får en liten pryl med SEGA-anknytning som tack.

Adressen är: SEGA FORCE, Box 1074, 172 22 Sundbyberg. Märk kuvertet "Ordkriget"!

GALLERIET

**PLATS
FÖR
KONST!**



Av Andreas Paleologos

Idag hänger vi upp ännu en serie av Andreas Paleologos, känd från förra numret, samt en önsketanke i tecknad form från Mathias Mattson, som bor i Nattavara By. Vill du också visa upp dina konstverk för en stor publik? Skicka då in dina teckningar till oss! Vi belönar publicerade bilder med T-shirts, dekorerade med motiv från olika SEGA-spel! Kommer det riktigt mycket så kanske vi blir tvungna att bygga ut galleriet till två sidor...men glöm inte att förse allt ni skickar med namn, adress och telefonnummer! Annars vet vi ju inte vart T-shirten ska skickas. Adressen finns längst ned på sidan!



**SONIC
VS.**

MARIO



Av Mathias Mattson

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

HOT

Hej alla nödställda! Från början tänkte vi gå in på lite hemligheter i Asterix-spelet och ge er några tips om Warriors-rollspelet, men så började brevbuntarna dimpa in hos Doktor Roffe! Det visade sig att det finns andra spel som många flera läsare behöver akuthjälp med, så det andra får vänta.

QUACKSHOT

Veronica Winberg i Stockholm, och dussintals andra, har frågat hur man klarar taket som kommer ned och plattar till Kalle Anka i Egypten-nivån i Quackshot. En del av brevskrivarna har lika svåra problem med "krossarväggen" i Draculas slott-nivån.



Svar: Du ska springa in i rummet så fort som möjligt - fram till plattan med sol-symbolen. Hoppa på den, så att den sjunker ned i golvet. Spring sedan till plattan med måntecknet och gör likadant. Slutligen hoppar du på plattan med stjärnan, så att den också åker ned i golvet. (Denna hemlighet kom du på spåren redan i Mexico-nivån, där du på slutet hittade ett pergament där ordningsföljden i hoppandet beskrivs.) Nu höjs taket igen, och du kan hämta facklan. Med den smälter du fram en nyckel ur isen på sydpolen, och denna nyckel kan du sedan öppna vikingaskeppet med. Bra va, alla Quackshot-fantaster! Detta spel är en höjdare, eller hur?

"Väggen" i Draculas slott är ett ganska tufft problem, men där finns det inga genvägar: du måste skjuta vaskrensare och hoppa på dem snabbt och rytmiskt; missar du är det bara att hoppa ned. Då går väggen tillbaka, och du kan börja om. Träna mera!

SPIDERMAN

Rickard Hamrén från Norrköping är en av många som vill veta hur man klarar av slutbossen Kingpin i Spiderman. Det är också en hel hopper som har frågat om Sandmannen.



Svar: Sandmannen ska man lura med sig till början av den bana han finns på. Där finns en vattenpost som man kan sparka sönder! När Sandmannen får en vattendusch förvandlas han till geggamoja - lätt va!

Kingpin ska man klappa till på följande sätt: Först ska du stoppa kättingen som hindrar tjejen att åka ned i elden. Sedan svingar du dig i nätet till den vänstra väggen och

hoppar upp på den. Du ska nu hoppa ned och försöka få in träffar på bossen, och detta är inte så lätt. Glöm inte att kolla tjejen mellan varven! Det är inte lätt att klara av, men med lite övning och en gnutta tur, så går det. Good luck, eat no muck!

POPULUS

David från Upplands Väsby och många andra undrar om vi har koder till Populus. Självklart har vi det!

Svar: Vad sägs om en kod till bana 399. Här är den: ALPOCON. Bana 1750 har koden BINTLOW. Lycka till med liret!

ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD

Stefan Jönsson från Höör och Lisa Andersson från Stockholm plus en hel massa andra undrar hur man hittar passet i spelet Alex Kidd in High-Tech World, på Master System.

Svar: När ni kommit ut från slottet så får ni koden G X K S j L j H N V. Nu skall ni gå till byn och hämta passet som ni behöver för att komma till arkadhallen. Inne i byn ska ni gå till en portal som leder till en brunn och några tempelbyggnader. Här finns också en sten på

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

LINE

på martken. Detta är en böne-sten där Alex ska knäfalla för att be till gudarna om att få passet. Gör detta, backa en meter och be på nytt. Upprepa detta 100 gånger, så får ni passet till arkadhallen. Visa det för samurajen längst bort vid porten. Lycka till!

TOKI

Erik Bodin från Boden med flera undrar om det finns något fusk till Toki.

Svar: Det finns tyvärr inget fusk till Toki, varken på Master System eller Mega Drive. Det här spelet är så pass enkelt att man bör klara det galant utan fusk. När man har spelat några gånger så lär man sig, och då klarar man det. Är det inte just där det roliga i spelet ligger...?

WONDERBOY IN MONSTER WORLD

Mattias Komulainen i Sandviken och några andra har frågat om hur man kommer vidare i WBIMW sedan man fått med sig den lilla polaren från Dwarf Village.

Svar: Du tar med dig den lille gynnaren in i templet. Du går till ett rum, där du ska hoppa på några saker som liknar ventiler. Det finns fyra stycken, och

du ska ta dem i denna turordning: först 2:an, sedan 3:an, därpå 1:an och till sist 4:an. Hoppa ned längst bort, och du kan gå vidare i spelet!

GOLDEN AXE

Mattias G från Vallentuna, samt en del andra killar och tjejer, undrar hur man kommer till sista templet i Golden Axe Warrior (Master System).

Svar: När man hittat alla nio kristallerna, så skall man gå till det tempel där man mötte fiender som liknade flygande pengar. (Lite får ni allt fixa själva!) När ni är vid det här templet blir det jordbävning. Nu öppnas en väg ut till havet, och där kan ni ta båten till det sista templet där slutbossen finns. OBS: Den "golden axe" ni behöver finns i detta tempel..

EMPIRE OF STEEL

Lars P. i Solna undrar om det finns något fusk till Empire of Steel, som vi recenserade i förra numret.

Svar: Ja, det finns det! Det finns en hemlig meny där du fritt kan välja nivå! Det är ett ovanligt klurigt litet fusk, för det hänger inte på spak- och knapptryckningar som de flesta andra. Nej, för att kunna

välja bana i Empire of Steel måste du gå till optionsmenyn när du startar spelet. Där finns det något som heter "sound check". Du väljer ljud och kan då lyssna på spelets olika effekter. Så här går du till väga:

- 1) **Välj ljud nr 1.**
- 2) **Lyssna på detTVÅ gånger!**
- 3) **Välj ljud nr 9**
- 4) **Lyssna EN gång!**
- 5) **Välj ljud nr 2**
- 6) **Lyssna EN gång!**

Nu kommer den hemliga menyn fram! Du kan välja bana, men myllret av fiender får du ta hand om själv...hehe!

SKICKA IN DINA FUSK!

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

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

08 - 600 51 71

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

SISTA SEKUNDEN:

Allra senaste nytt om SEGA-spel får du på speldoktors telefon svarare: 08 - 600 15 19 när som helst!



Genvägar till ära och lycka.

hINTS

Så lätt livet kan bli, bara man läser Hints-sidorna i SEGA FORCE. Förutom om du provade fusket till Alex Kidd In High-Tech-World i Nr 1, för då upptäckte du snart att det gick åt helvete, men fasa icke för här är den rätta koden.....G X k S j L j H N V. Och nu till något helt annat, nämligen...

KID CHAMELEON

MEGA DRIVE

Man kan teleportera sig från High Water Pass, bana 2, till Woods of Despair om man gör på följande sätt: Gå till High Water Pass 2. Hoppa in i teleport-stationen. Du kommer till en bonus-bana. Ta en "tornado" och gå till nästa teleport-station. OBS! Du får INTE förlora "tornadon"! Du

kommer nu till Under Skull bana 1. Ge dig in i denna värld, men förlora inte "tornadon"! Ganska långt in, på en sluttning som går nedåt, ska du använda "tornadon" för att flyga upp till fyra block (uppåt och åt höger). Ta blocken. Kommer du nu över 100.000 points så kommer du direkt till Woods of Despair bana 1. Tjusigt va!



EMPIRE OF STEEL

MEGA DRIVE

I ett skjuta-panga-spel som EMPIRE måste man ha eldkraft, och på detta sätt kan du få lite mera av den varan. (Du måste ha 2 joypads inkopplade.) Gå till option-skärmen med joypad 1 och ställ in följande:

Difficulty **HARD**
Ships **3**
Continues **2**
Sound test **77**

Tryck nu A och B samtidigt och sätt igång spelet. När ditt skepp flyger in på skärmen, håll in B på joypad 2. Nu jä...!

SPACE HARRIER

GAME GEAR

Välj svårighetsgrad på Space Harrier: Håll ner knapp 2 och sätt på spelet. När SEGA-symbolen kommer upp trycker du på START (Håll fortfarande ned knappen!), och ordet EASY dyker upp under SEGA-symbolen. Vill du i stället ha en utmaning, så håller du ned knapp 1 under uppstartningen. Då får du i stället se ordet HARD på skärmen. See you in hell!

HELL FIRE

MEGA DRIVE

Välj HARD och sitt se'n bara och lyssna på musiken, peta tånaglarna eller något under en dryg minut. Då plötsligt försvinner ordet HARD och ersätts av YEA RIGHT. Du har nu 99 continues! Varsågod!



DESERT STRIKE

MEGA DRIVE

Koder till uppdrag 2:

B Q J R A E F

Koder till uppdrag 3:

T L O H O A N

Koder till uppdrag 4:

W T E O V J P

Resten bör ni klara själva, men kom ihåg: det lönar sig att följa instruktionerna och ta allt i tur och ordning.



CENTURION

MEGA DRIVE

Skriv in BN4Q AU11 VW61 QZCA 5555 S73U. Du har nu kontroll över en flotta och ett kungadöme, och sådant är ju kul att ha.

DRAGON'S FURY

MEGA DRIVE

Kuliga koder för flipperfantaster! Prova dessa:

ALCLAE8ECK
5VENAXUEMN

Och för den som vill ha mera än tre kulor per spel, sätt in följande:

DEVILCRASH	7
TECHNOSOFT	10
0956335555	33

(DEVIL CRASH är det japanska namnet på detta spel)

ARNOLD PALMER TOURNAMENT

GOLF

MEGA DRIVE

Hemlig turnering: Ta fram password-boxen och fyll den översta raden med "f" och den understa med 9-or.

EA hockey

MEGA DRIVE

Här är ett bra fusk som du kan använda i finalen (USSR mot USA). Tryck in följande kod:

HKT82Y93

JDB7G435

och vips så kommer du att leda med 4-2.

Wonderboy in Wonderworld

MEGA DRIVE:

Så här använder man Charmstone: I den staden där du köper Charmstone ska du gå längst ner till vänster. Här finns en dörr som leder till pygméfolket. Till höger om denna dörr finns det tre fönster. Ställ dig under det mittersta och tryck rakt upp med styrknapp

Crystal Warriors

GAME GEAR:

Crystal Warriors är ett höjarspel till Game Gear, men lite klurigt. Det har varit så mycket stön och tandagnisslan i telefonen angående Kristallkrigarna, att vi känner en samhällelig plikt att berätta detta:

För att klara spelet måste du vara mycket strategisk. Bygg upp styrkan på gubbarna och anfall med prinsessan Iris längst fram. Låt inte förvillan er av namnet: Iris är en stålskorpa som aldrig skulle ha sagt ja om prins Charles av England hade friat. OBS! Du får inte förlora trollkarlen och prästerna, eftersom de är mycket viktiga att ha i slutet av spelet. (För att sköta din begravning, eller...? RED)

pen (det finns en hemlig dörr här). Gå in och byt Charmstone mot ett hjärta eller magi. Du kan till och med upprepa detta flera gånger.

VÅR EGEN WONDERBOY, PATTE:



Passwords för att få åka Diablo 1000-cykel redan från början!

31011 031A1
001HD 27FVG

01000 03PHO
107A2 37DKP

Insänt av Martin och Joakim i Horred. Gör likadant - skicka oss era tips! T-shirts i belöning! Även nästa grej kommer från de här grabbarna:

Spellcaster

MASTER SYSTEM:

Här är en kod som tar dig till banan efter pyramiden:

SUPER HANG ON (MEGA)

Tryck A, B, C SAMTIDIGT när titelbilden visas, så kan du välja svårighetsgrad och tidsgräns!

MASTER SYSTEM: DOUBLE DRAGON

På mission 4 ska du ställa dig vid den blå dörren. Gör 40 round-kicks (knapp 1 & 2 samtidigt) så får du en hel massa continues!

vx8s 8cNZ
DF3n 6Ag7
HPne 5HbC

SEGA FORCE

2
/
3
3

Shadow of the Beast 2



James BOND

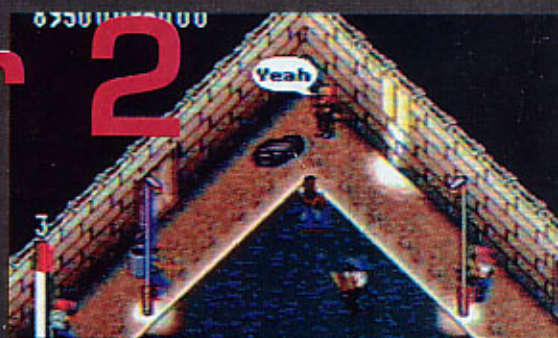
Skaffa licens att DÖDA!
Fast inte hos oss.

Predator 2

Läs om höjarspelet
MICKEY OCH DONALD.

Sport special:
GRANDSLAM TENNIS,
LEADERBOARD GOLF,
WWF WRESTLING.

Och som alltid packat
med Hints, Nytt och
recensioner som sågar
just ditt favvo-spel.



KOMMER DEN
18/3

PRENUMERERA PÅ DU SPARAR PENGAR! DU FÅR TIDNINGEN TIDIGARE! DU MISSAR INGA NUMMER!

SEGA FORCE!

Det är bara fördelar med att prenumerera! Och så lätt det är!
Det är lika lätt som att ramla ur stolen och slå sig! Och skönare!
Särskilt nu när vi har totat ihop den här **MÅLSÖKANDE KUPONGEN**
åt dig. Den bygger på avancerad teknologi - allt du behöver göra
är att fylla i den och stoppa den i brevlådan! Sedan når den sitt
mål med **OBEVEKLIG PRECISION!** INGET KAN HEJDA DEN!
Kupongen slår ned i Pressdatas brevlåda bara några dagar efter
avfyrningen, och så skickar de ett inbetalningskort till
dig. Du betalar och blir prenumerant. Enkelt,
eller hur?

SLÅ TILL NU!



**6 Nr
FÖR 99
kronor!**

FYLL I, KLIPP UR och posta!

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

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

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

SEGA FORCE 1/93

FRANKERAS
EJ!
SEGA FORCE
betalar portot!

SEGA FORCE

SVARSPOST

Kundnr.

110 662 554

110 03 Stockholm

HÄR ÄR MEGA DRIVE-SPEL NR 112:

SONIC



Världens snabbaste TV-spelsfigur kommer tillbaka i ett nytt halsbrytande spel till Mega Drive - SONIC 2!

Inget 16-bits TV-spel är snabbare än Mega Drive. Och ingen annan 16-bitare har fler spel - nu fler än 110 st! Kolla själv i butiken!



Mega Drive. Cirkapris 1.495:- inkl SONIC 1 och en kontrollenhet.

NYHET!

GREEN DOG
Ca.pris 449:-

EA HOCKEY
Ca.pris 495:-

AYRTON SENNA'S
SUPER MONACO
GP II
Ca.pris 495:-

TAZMANIA
Ca.pris 449:-

SEGA

HÄR BÖRJAR ÄVENTYRET!

Senaste SEGA-nytt hör du på telefon 020-74 40 41. Kostar bara som ett lokalsamtal.
SEGA marknadsförs av BRID* PLAYMIX, 283 00 Ostby.

HYR SEGA

THE HIGH POWER
SOLUTION



Över
100
starka spel!

**Marknadens
snabbaste TV-spel!**

Finns att hyra i väl sorterade
videobutiker över hela landet!

HENT
GRUPPEN AB